

NextGen magazín

SÚŤAŽ



PREDSTAVUJEME
WP HTC 8X

NEPREHLIADNITE
Assassin's Creed III CZ PC

OTESTOVALI SME
...ako sa hralo na
pekelnom stroji od HP

TOP HRA: Assassin's Creed III Liberation

gamesite.sk
DEŤOM

VIANOČNÁ SÚŤAŽ O HODNOTNÉ CENY



→ HRY MESIACA:

Halo 4
Medal of Honor: Warfighter
Dance Central 3
Pokémon Black 2

→ HARDVÉR MESIACA:

Linksys EA6500
Logitech G930 Gaming Headset
Samsung NP700Z5C-S01CZ
Samsung series 9 900X4D

→ FILMY, KTORÉ ZAUJALI:

Kino Skyfall
Kino Patrola
Blu-ray Madagascar 3
Blu-ray Nedotknuteľní

→ TOP TĚMY:

Gamesite Det'om príde aj tieto Vianoce
Interview s Flying Cafe for Semianimals
Kniha Leviatan
Kniha Čierny dážď

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

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

REDAKCIA

Šéfredaktor / Zdeno HIRO Moudrý
Zástupca šéfredaktora / Patrik Barto
Webadmin / Richard Lonščák
Odborná redakcia / Michal Dulovič / Branislav Brna /
Dominik Farkaš / Pavol Ondruška / Roman Kadlec /
Tomáš Ďuriga / Miroslav Kralovič / Dávid Tirpák /
Matej Minárik / Juraj Vlha / Adrián Goga / Martin Sabol /
Tomáš Kleinmann / Marek Juhos / Ján Kaplán /
Miroslav Konkol' / Jozef Andraščík / Eduard Čuba /
Adam Kollár / Martin Klokner

SPOLUPRACOVNÍCI

Dominik Holíček / Matúš Paculík / Michal Klembara /
Michal Mário Št'astný / Jana Radošinská / Martin Pročka

OBRAZOK NA OBÁLKE

ASSASSIN'S CREED® III LIBERATION

GRAFIKA A DIZAJN

TS studio / Viktor Sopko / DC Praha, grafik@gamesite.sk

MARKETING A INZERCIA

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

INTERNATIONAL LICENSING

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

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

PRODUKCIA A DISTRIBÚCIA

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

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

DÔLEŽITÉ UPOZORNENIE

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

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

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

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

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

ISSN 1338-709X



Hirov Editoriál

■ **Ani sa človek nenazdal a máme tu opäť koniec roka.** Spolu s ním uzavrieme aj prvý ročník nášho magazínu. Nič však nekončí, práve naopak - začína. Toto je síce posledné číslo NextGen magazínu, ale báť sa nemusíte. My pokračujeme s novým názvom.

Možno sa viacerí z vás budú čudovať prečo ďalšia zmena?! Je to vôbec nutné? Áno, bohužiaľ je. V rámci herného biznisu na Slovensku je tak troška nemožné, aby značku NextGen niesli dva produkty, a tak sme sa (pre dobro vecí) rozhodli ju zmeniť. A aký bude nový názov magazínu?

GENERATION

Keďže NextGen znamená ďalšia generácia, rozhodli sme sa ponechať len slovo generácia (Generation), nakoľko magazín robíme pre viac generácií - mladších aj starších.

Okrem veľkého množstva novinek, článkov a recenzií tu tentokrát nájdete dve súťaž. V prvej si zahráte o hry a bonusy ku hre Assassin's Creed 3 od spoločnosti PLAYMAN. Druhú súťaž sme pripravili v spolupráci s viacerými spoločnosťami tak, aby ste mali viacerí z vás čo najkrajšie Vianoce.

Najbližšie sa teda stretne už pod novým názvom tesne pred koncom roka, po Vianociach, a preto mi neostáva nič iné, ako vám všetkým zaželať krásne Vianoce, bohatého Ježiška a v každom prípade skvelé hry, PC, konzoly, či príslušenstvo pod vianočným stromčekom.

Šťastné a veselé sviatky vám želá Hiro

Zdeno HIRO Moudrý

Redakcia hodnotí mesiac november...



Babli

Keďže nerád čakám na epizodické hry, tak som sa do prvej epizódy TheWalkingDead pustil až tento mesiac a hneď nasledovali ďalšie. Okrem toho som voľný čas trávil pri NBA 2K12. Zvyšok môjho herného mesiaca tvorili recenzentské povinnosti.



Lordhagen8

Počas novembra som si stihol zahrat viacero hier. Za účelom recenzovania to bol Medal of Honor Warfighter a Hitman Absolution. Čo sa týka ďalších hier, tu som dohŕňal to, čo som zameškal. Konkrétne som sa venoval hrám: Battlefield 3, Saboteur a GTA IV.



XsApollo

Môj herný november by som charakterizoval slovami TheWalkingDead, pretože vyšla posledná epizóda. Dostal som sa aj k recenzovanému FootballManager 2013 a oživil som svoju lásku k sérii The Lord of the Rings, titulom War in the North.



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

www.niagara.sk

vstúpte do sveta zábavy a filmu...

ANGRY BIRDS

DVD
VIDEO

Blu-ray Disc™



zoskenuj QR kód

NEWS

>> NOVINKY ZO SVETA HIER

>> Patrik Barto, Jozef Andraščík a Martin Sabol



Grand Theft Auto

GTA V nás zavedie po vzore dávneho predchodcu San Andreas do veľkomesta Los Santos (inšpirovaného v Los Angeles) a jeho okolia.

Od minulého vyobrazenia tohto mesta však ubehla d'aleká cesta aj vo vývoji hier. Čaká nás preto detailnejšie a bohatšie mesto v sérii ako kedykoľvek predtým. Dostaneme sa do kože hned' troch hrdinov, a to štyridsiatnika Michaela, niekdajšieho lupiča s rozpadávajúcim sa manželstvom, ktorého starí priatelia zavlčú späť do kriminálu. Černoch Franklin je naopak vo svete zločinu nováčikom, hľadajúcim v ňom uplatnenie a rešpekt. No a Trevor je pustovník, žijúci na púšti za Los Santos. Jeho trochu dementný výraz má opodstatnenie. Pôjde o najšialenejšiu hrateľnú postavu v GTA V. Za všetkých troch hrdinov pritom

>> Sériu Grand Theft Auto pozná skrátka každý hráč. Navyše prináša na svet už svoje piate pokračovanie. Čo nového doručí?

budeme hrať naraz, a preto je prepínanie medzi nimi prirodzenou súčasťou hry. Každý navyše žije v inej časti mesta, čo umožňuje ľahšie objavovanie mnohých zákutí, ktoré sú v ňom i mimo neho. A že ich bude veľa! Podľa Rockstaru je mapa hry väčšia ako mapy GTA IV, San Andreas a Red Dead Redemption dokopy! Zarátajte do toho veľkomesto, prírodu, časť oceánu, púšť či vojenské základne. Aby mesto nenudilo, čaká vás aj kopec nových minihier ako golf (neuveriteľných 18 kurtov!), surfovanie či turistika. Hra bude obsahovať rôzne misie, medzi inými aj zložitú lúpež. Niektoré misie

budú dokonca viac vrstvé, kedy budeme hrať za všetky postavy naraz a v istých bodoch medzi nimi prepínať. GTA V má zároveň prepracovaný ekonomický systém, takže za peniaze si bude čo kúpiť. Avšak vlastné domy nie, čo zamrzí. Zároveň nás čaká bohatý multiplayer, zatiaľ však nie sú známe bližšie detaily. Tých, ktorí si obľúbili postavy z GTA IV navyše poteší informácia, že s niektorými nás čaká v päťke cameo.

A kedy vlastne GTA V vychádza? Deň D nie je známy, no nastane počas jari 2013. A že pôjde o skutočne veľkú hru, na to vezmite jed!

Režisér Deus Ex

Vlajší RPG sci-fi hit Deus Ex: HR bude sfilmovaný pod záštitou CBS Films. Režirovať ho bude Scott Derrickson, zodpovedný napríklad za tohtoročný horor Sinister (2012). Scott píše aj scenár a teší sa už na natáčanie.



Mass Effect prequel?

Bioware zrejme nerozhodlo, kde zasadí ďalšiu veľkú Mass Effect hru. Výkonný producent ME Casey Hudson sa na Twitteri pýtal hráčov, či by chceli nový ME príbehovo zasadiť pred alebo po trilógii. Kam by ste ho dali vy?





Dreamfall Chapters

Príbeh pokračuje...

■ **Celých šesť rokov trvalo, než sa fanúšikovia série The Longest Journey dočkali oficiálneho ohlásenia ďalšieho dielu.** Ten si ponese názov Dreamfall Chapters a príbehovo začne tam, kde predchádzajúca hra skončila. Taktiež sa vráti aj k jej hrateľnosti, aj keď naštastie tentokrát vynechá súbojové a stealth pasáže a zameria sa viac na objavovanie a skúmanie sveta, rozhovory a hlavne hádanky, ktoré by mali všetky perfektne zapadať do príbehu. Za hrou stojí tvorca série Ragnar Tørnquist a jeho nové štúdio Red Thread Games. Momentálne je v štádiu pre-produkcie a neskôr plánuje ísť na Kickstarter. Hra samotná by mala byť dokončená do dvoch rokov.



Godus

Nástupca Populous

■ **Po odchode z Microsoftu túžil Peter Molyneux po nezávislosti, a tak založil štúdio 22Cans, ktoré stihlo prísť s experimentálnou hrou Curiosity – What's Inside the Cube?,** ktorú si stiahlo cez dva milióny ľudí. Teraz sa spolu so štúdiom púšťa do hry s názvom Godus, žánrovo spadajúcej do žánru strategických hier na boha, ktorý Molyneux sám stvoril, keď v roku 1989 prišiel s titulom Populous. Ani Molyneux sa nevyhol Kickstarteru. Na jeho stránke slubujú „spojenie sily, rastu a príležitostí Populous s detailnou konštrukciou a multiplayerovým vzrušením Dungeon Keeperu a intuitívnym užívateľským rozhraním a technickou inováciou Black & White.“

VIEME, ŽE UŽ ČOSKORO...

■ ...bude Telltale games expandovať. Aktuálne zamestnávajú 125 ľudí a počas marca plánujú číslo zvýšiť na 160 zamestnancov. Takisto sa zväčší aj pracovisko. K dispozícii majú 22 000 štvorcových stôp v San Rafaeli. Momentálne Telltale games pracujú na druhej sezóne The Walking Dead.

■ ...sa možno dočkáme RPG hry Dragon's Dogma aj na PC. To, že sa pracuje na PC verzii, potvrdil oficiálny komentár na Twitteri od Capcomu. Krátko na to však bol tweet zmazaný a marketingový zástupca Capcomu povedal, že na PC verzii nepracujú. Ale ako sa vraví, bez vetra sa ani lístok nepohne.

■ ...sa dočkáme Alien vs. Predator hry aj na mobilných zariadeniach. Bude niesť podtitul Evolution. Pôjde o strieľačku z pohľadu tretej osoby a bude dostupná na Android a iOS zariadeniach. Hra beží na engine Unity a ponúkne 24 levelov. Dočkať by sme sa jej mali začiatkom roka 2013.

Rekord Black Ops 2

Ako dlho ste už hrali hru bez prestávky? Okan Kaya sa svojím časom dostal rovno do Guinnessovej knihy rekordov so 135 hodinami a 50 minútami hrania Black Ops 2. Bol sledovaný a po každej hodine mal možnosť na 10 minút oddychu.



Mirrors Edge 2

Firma DICE od roku 2008 (vyšlo Mirrors Edge) vydáva len Battlefield hry. EA vec nekomentuje, no podľa tweetu bývalého producenta BF Bena Cousinsa štúdio pracuje na Mirrors Edge 2. DICE teda neostane „BF továrňou“.



Asus

prináša All-in-one počítače pre Win 8



pánky, ktoré umožňujú natočiť displej počítača vodorovne s doskou stola. V kombinácii s Windows 8 a desaťbodovou multitouch obrazovkou je tak ovládanie jednoduché a intuitívne. 23" IPS displej ponúka aj široké pozorovacie uhly.

All-in-One PC ET2220: Tento model je dizajnovane inšpirovaný rámčekom fotografie, je vybavený 21,5" Full HD displejom s LED podsvietením a displej je možné nakloniť od 16 do 45 stupňov. Strieborný stojan sa dá využiť aj ako rukoväť pri prenášaní počítača. Aj tento model je poháňaný procesorom od Intelu a ponúka štyri USB 3.0 porty. Rovnako ako predchodca, aj tento model sa dá s uchytením VESA umiestniť na stenu. Zvuková technológia Sonic Master prináša bezstratový zvuk a reprodukuje bohatšie a ostrejšie vokály v širšom frekvenčnom rozpätí. Ani tu nechýba desaťbodová multitouch obrazovka. Dotykové ovládanie využíva aj množstvo aplikácií optimalizovaných pre dotykové ovládanie v systéme Windows 8.

Najlacnejší model je možné kúpiť už od približne 700€. Konfigurácia je voliteľná a môžete si presne vybrať, ktorý typ procesora chcete a na výber je aj grafická karta, buď integrovaná HD 4000, alebo potom výkonnejšie varianty. Jednotlivé modely je možné osadiť aj bluray mechanikou, čo sa môže hodiť filmovým fanúšikom.

Tri rady počítačov All-in-One, ktoré nedávno predstavil ASUS, sú určené najmä pre domácu multimediálnu zábavu. Modely sú aj vďaka dotykovému displeju určené hlavne pre nový operačný systém od Microsoftu, Windows 8. Novinky obsahujú displej s LED podsvietením, Full HD rozlíšením a multitouch displejom. O výkon jednotlivých modelov sa starajú procesory tretej generácie od Intelu a grafické karty od Nvidie.

All-in-One PC ET2701: V tomto modeli je použitý panel VA s LED podsvietením, Full HD rozlíšením a širokými pozorovacími uhlami až do 178 stupňov. Zvuková technológia Sonic Master aj vďaka procesoru s vyladeným digitálnym signálom zaisťuje čistý zvuk bez skreslenia. Technológia DTS Surround Sensation Ultra PC zaisťuje 3D zvuk a vylepšené basy produkuje externý subwoofer. Zariadenie disponuje dvomi USB 3.0 portami, HDMI konektorom, ktorý dokáže veľký 27" displej premeniť na obrazovku, napr. pre herné konzoly. S uchytením VESA je možné pripevniť počítač na stenu.

All-in-One PC ET2300: Tento model využíva Intel Core i3 procesor a integrovanú grafiku HD 2500. Technológia Widia v tomto počítači umožňuje bezdrôtové zdieľanie audia, videa a fotografií prostredníctvom plynulého streamovania na HDTV. Na prenos dát tu nájdeme dva Intel Thunderbolt konektory a štyri USB 3.0 konektory. Pozoruhodné na tomto počítači sú





Apple uviedol iPad mini



Apple na svojej poslednej konferencii okrem iného predstavil aj zmenšenú verziu populárneho iPadu, ktorý nesie prídavok mini a ako to už u Apple býva zvykom, krátko na to sa dostal aj do predaja. iPad mini má telo z hliníka a skla, je tenký len 7,2mm a váži iba 308 gramov.

Displej u iPadu mini má veľkosť 7,9" s rozlíšením 1024x768 pixlov a ponúka o 35% väčšiu plochu obrazovky než ostatné 7" tablety. O rýchlosť tabletu sa stará dvojjadrový čip A5 a vďaka jeho úspornosti vydrží batéria celý deň. Na prednej strane nechýba Face Time

kamera a vzadu nájdeme 5 megapixelový fotoaparát, ktorý podporuje aj nahrávanie videa v rozlíšení 1080p. Ani v zmenšenej verzii nechýba Wi-fi pripojenie a prípadne aj cellular s podporou viacerých sietí, vrátane LTE a DC-HSDPA. Na napájanie slúži nový Lightning konektor, ktorý je menší, inteligentnejší a odolnejší. Prvýkrát sme ho mohli vidieť v iPhone 5. Čo sa týka softvéru, nájdeme tu klasický iOS, podobne ako na všetkých "i"- zariadeniach. iPad mini sa predáva podobne ako jeho väčší brat v bielej a čiernej farbe. Taktiež nájdeme verzie s veľkosťou 16, 32 alebo 64 GB. Najlacnejší model stojí 329€.

Nexus 4 smartphone

Nový smartphone, ktorý bude bežať na operačnom systéme Android a vzniká v spolupráci Googlu a LG, nesie názov Nexus 4. Telefón ponúkne vysoký výkon, LG dizajn a najnovšiu verziu operačného systému Android, a to 4.2 Jelly Bean. Nexus 4 má rozhodne čo ponúknuť aj po stránke hardvéru. Na zadnej strane nájdeme 8 Mpix fotoaparát s možnosťou panoramatického fotenia. Poteší aj kvalitný True HD IPS displej s rozlíšením 1280x768, veľkosťou 4,7" a je chránený sklom Corning Gorilla Glass 2. Vysoký výkon zaručuje štvorjadrový procesor Qualcomm Snapdragon S4 Pro s frekvenciou 1,5 Ghz a 2GB pamäte RAM. Nexus 4 bude dostupný vo verziách s 8GB alebo 16GB veľkosťou pamäte.



Rad CF kariet Transcend



Transcend rozširuje svoju ponuku profesionálnych kariet o CF1000x.

Pamäťové karty disponujú rýchlosťou až 160 MB/s pri čítaní a 120 MB/s. Dostupné sú v štyroch verziách: 16, 32, 64 a 128 GB. Za 16GB zaplatíte okolo 80€, avšak pri 128 GB cena prekročí hranicu 500€.

Linksys wi-fi router



Spoločnosť Cisco uvádza Linksys Smart Wi-fi router s technológiou 802.11ac,

ku ktorému bez problémov pripojíte Smart TV, blu-ray prehrávača a herné konzoly pri gigabitovej rýchlosti. Prenosové rýchlosti sa pohybujú až do 1300 Mb/s. Model EA6500 je dostupný v koncovej cene 120€.

Klávesnica Mad Catz



Spoločnosť Mad Catz sa orientuje na hráčske vybavenie a

medzi to patrí aj klávesnica S.T.R.I.K.E. 5. Tá sa skladá z 5 oddeliteľných blokov a zmeniť sa dá podsvietenie aj zvuk kláves. Nájdeme na nej aj 21 programovateľných kláves, OLED displej a opierku na dlaň. Kúpite ju za 200 dolárov.

DVD napal'ovačka Transcend



Transcend predstavil najtenšiu dostupnú

CD/DVD napal'ovačku, ktorá dosahuje hrúbku iba 13,9mm. Mechanika podporuje formáty CD-R/RW, DVD-R/RW a tiež DVD-R DL. Jej hmotnosť je o 44% menšia ako u štandardných napal'ovačiek.

Digitálna zrkadlovka Nikon D5200

Nikon predstavil najnovšiu digitálnu jednookú zrkadlovku Nikon D5200 s rozlíšením 24,1 megapixelov.

Model Nikon D5200 je nasledovníkom modelov D5000 a D5100, predstavuje tretí fotoaparát vo svojej sérii a ponúka obrovský skok v oblasti kvality snímky. Okrem obrazového snímača CMOS formátu DX s rozlíšením 24,1 miliónov pixelov pre podrobné snímky je fotoaparát vybavený novým obrazovým procesorom EXPEED 3, ktorý ponúka vysokú rýchlosť prevádzky a vynikajúcu, bohatú reprodukciu farieb spoločne s vylepšeným záznamom videosekvencií.

Model Nikon D5200 zdieľa systém automatického zaostrovania, snímač merania expozície a systém detekcie motívu s radom Nikon D7000. Vďaka tomu dosahuje tento fotoaparát novú úroveň výkonu a oveľa lepšiu kvalitu snímok. Systém automatického zaostrovania s 39 zaostrovacími bodmi a deviatimi snímačmi krížového typu poskytuje dokonale ostré snímky a zaostruje presne na požadovaný objekt. Všestranný monitor LCD s nastaviteľným uhlom a uhlopriečkou 7,5cm (3") fotoaparátu Nikon D5200 ponúka dokonalú slobodu a flexibilitu, keďže je možné ho preklopiť, vyklopiť alebo otočiť. Jednoduchým prepnutím spínača môžete prepínať medzi snímaním statických snímok a videosekvencií v rozlíšení Full HD s plynulým záznamom (až 60i/50i). Bud' te ešte kreatívnejší vďaka režimu „efekty“ fotoaparátu Nikon D5200. Tento režim ponúka sedem špeciálnych efektov: efekty



selektívna farba, miniatúra, high a low key, silueta, farebná skica a nočné videnie. Je možné použiť všetky pre snímky a videosekvencie v reálnom čase vďaka živému náhľadu, takže môžete zobrazit' svoj konečný výtvar ešte pred jeho zachytením.

Lenovo notebooky radu S

Nové Lenovo notebooky IdeaPad S300 a S400 ponúkajú ultratenký dizajn, solídny výkon a dlhú výdrž batérie.

Sú vybavené najnovšími technológiami a v kombinácii s malými rozmermi, extrémne nízkou hmotnosťou len 1,8kg a luxusným metalickým povrchom v niekoľkých farebných prevedeniach odzrkadľujú štýl a individualitu svojich užívateľov. K dostaniu sú nielen v striebornej šedej, ale aj karmínovo červenej alebo sladko ružovej farbe. Vďaka svojmu až 14-palcovému HD displeju, stereo reproduktorom, certifikáciu Dolby Advanced Audio v2 a ďalším nadštandardným funkciám poskytujú nové notebooky Idea Pad S300 a S400 svojim užívateľom skvelé multimediálne zážitky. Pevný disk s kapacitou 500 GB ponúka dostatok priestoru pre vaše dáta. Notebooky sú vybavené klávesnicou so zaoblenými klávesmi, takže umožňujú pohodlné a presné písanie. Inteligentné riadenie spotreby energie potom umožňuje nielen predĺžiť čas medzi nabíjaním, ale tiež chráni dlhú životnosť batérie. Notebooky Lenovo IdeaPad S300 a S400 sú u nás k dispozícii za cenu od 479 eur vrátane DPH.



Toshiba predstavuje tablet AT 300SE

Toshiba nedávno predstavila najnovší model, ktorý rozšíri ponuku tabletov, a to bude konkrétne model AT300SE.

Tento prístroj s 10.1-palcovým displejom a Androidom je ideálnym riešením pre zákazníkov, ktorí chcú využívať všetky možnosti bezplatných aplikácií. Je vybavený rýchlym a efektívnym procesorom NVIDIA Tegra 3 so širokouhlým displejom s pomerom strán 16:10 a veľmi širokým pozorovacím uhlom. Nový model SE zúročuje prednosti a kvalitu úspešného tabletu Toshiba AT300 v ekonomickom formáte. AT300SE sa pýši veľkou mobilitou na cestách. Je tenký iba 10,5mm a s hmotnosťou iba 625g sa približuje tabletom Toshiba najvyššej triedy. Jeho štýlový a metalický dizajn mu dodáva veľmi atraktívny vzhľad. Štruktúrovaný, plastický povrch zadnej strany zaisťuje výborné držanie v ruke bez klzania. AT300SE je vyrobený tak, aby umožnil intenzívne používanie doma aj na cestách, pričom ponúka výbornú 10-hodinovú výdrž. Na tablete Toshiba AT300SE beží systém Android 4.1 Jelly Bean – najnovšia platforma Androidu, ktorá je optimalizovaná pre tablety. Rýchly a jednoduchý prístup k portálu Toshiba Places umožňuje divákovi využiť v rámci zábavy pestrú ponuku spravodajských informácií a poskytovateľov služieb videa na požiadanie a tiež zdieľať svoje názory a zážitky s priateľmi. Jednoduché využitie osobných



multimediálnych knižníc uložených na externých diskoch je tento tablet Toshiba vybavený microUSB portom, slotom pre pamäťovú kartu microSD do kapacity 64 GB s podporou formátov SDHC / SDXC a Bluetooth 3.0. Nový tablet Toshiba AT300SE bude v Európe dostupný vo štvrtom štvrtroku 2012.

Herná myš Asus Rog GX10000

ASUS predstavil hernú laserovú myš GX1000 z radu Republic of Gamers, vybavenú senzormi s rozlíšením až 8 200 dpi a teflónovými podložkami, ktoré prilnú k povrchu.

Vďaka tomu myš hráčovi poskytne rýchlu odozvu pri každom pohybe. Ergonomické prevedenie prispieva k vyššej presnosti aj po niekoľkohodinovom hraní. Užívatelia môžu jednoducho prepínať medzi režimami rozlíšenia dpi a využívať šesť programovateľných makier. Myš GX1000 je vybavená teflónovými podložkami, ktoré dobre klížu po takmer akomkoľvek povrchu. Užívatelia si môžu upravovať hmotnosť myši podľa svojich potrieb pomocou sady vymeniteľných závaží. Môžu tiež jednoducho prepínať medzi štyrmi režimami rozlíšenia

(50 dpi až 8 200 dpi) a zásluhou LED kontroliek rôznych farieb (červená, oranžová, zelená a čierna) na prvý pohľad uvidia, ktorý režim je práve aktívny. Povrchová úprava myši GX1000 z brúseného hliníka je veľmi odolná. Logo ROG žiari štyrmi rôznymi farbami, ktoré si môžu užívatelia sami nadefinovať a priradiť k rôznym profilom. Odporúčaná cena novinky je okolo 60€ s DPH.



Velká vianočná súťaž



Generálny partner



Hlavní partneri



Váš DVD obchod



Logitech CREATIVE





...a mnoho ďalších cien



www.gamesite.sk/sutaze.html

Gamesite.sk deťom

Vianoce 2012



Redakcia Gamesite.sk vyhlasuje d'alšiu charitatívnu zbierku hier, hracích konzol, počítačov, hračiek a komixov pre deti zo slovenských detských domovov.

Máme tu jeseň a s ňou sa pomaly blíži vianočné šialenstvo. Zo všetkých výkladov sa na nás už neusmieva Mikuláš, ale Santa Claus. Média nám diktujú, že musíme nakupovať hromadu darčiekov, a budeme radi, ak si po Vianociach nebudeme musieť robiť starosti so splácaním úverov. V celom tomto mechanizme takmer zabúdame na to najdôležitejšie: Vianoce sú o tom, že sa znovu stretneme v kruhu najbližších. Pre mnohých z nás majú aj hlboký náboženský význam.

Avšak aj na Slovensku je plno detí, ktoré nemajú možnosť stráviť tieto sviatky so svojimi rodinami. Ich najbližšími sú d'alšie deti s podobným osudom a pani vychovávateľky, ktoré sa o ne s láskou starajú. Áno, hovoríme o deťoch z detských domovov.

Vraví sa, že do tretice všetko dobre, a preto Vianoce 2012 vnímame veľmi pozitívne. Budú to totiž už tretie Vianoce,



ktoré spravíme pre deti z vybraných detských domovov niečím výnimočné. Tretie Vianoce, keď s pomocou vás, našich čitateľov, budeme môcť navštíviť ďalší z mnohých detských domovov na Slovensku a odovzdať tam charitatívnu zbierku hier, hracích konzol, komixov, filmov, knižiek, hračiek... proste čokoľvek, čo nám pošlete.

Po Vianociach 2010 v detskom domove vo Valaskej, po MDD 2011 medzi detskými diabetikmi v Košiciach, po Vianociach 2011 v detskom domove v Handlovej a po MDD 2012 v DFN V Košiciach vyhlasujeme ďalšiu vianočnú charitatívnu zbierku. Tá poputuje detom z vybraného detského domova.

Prosíme vás, ak vám doma na policičke ležia hry, ktoré nikto nehraje, komixy, ktoré už nikto nečíta, hračky, s ktorými sa nikto už hrať nebude či nebudajú hracie konzoly a počítače, ktoré už len zapadajú prachom, doprajte im nový život v tých najlepších rukách. Zašlite ich na adresu redakcie a my sa už postaráme o to, aby vaše veci vo výslužbe mohli znovu plniť svoj účel, aby takto spravili radosť deťom v ďalšom detskom domove.

Adresa redakcie:

Mission GAMES s.r.o.
Železiarenská 39
040 15 Košice 15



Prosíme vás, pri zasielaní zvažte vhodnosť hier pre deti. Odporúčame riadiť sa vekovým obmedzením na obaloch, všetky hry od 18 rokov budú automaticky vyradené, ako aj väčšina hier od 16 rokov (špeciálne strieláčky). Pri selekcii spolupracujeme s pedagogickými odborníkmi s dlhoročnou praxou a s vlastným svedomím.

Ak máte doma nejaké súčiastky alebo počítač, ktorý tak úplne nefunguje, a nie ste si istí, či ho máte poslať, neváhajte sa na nás obrátiť cez mail.

Väčšinu chýb vieme opraviť, súčiastky doplniť. Počítače si obzvlášť ceníme.

Vopred vám ďakujeme za všetky zaslané darčeky, či už je to len jedna hra alebo plná škatuľa, počítačová myška alebo celý počítač.

Vážime si vašu priazeň a podporu, vďaka ktorej sme schopní zorganizovať celkovo už piatu charitatívnu zbierku pre deti.

Pavol Ondruška





Nezávislé štúdio Flying Cafe for Semianimals

Ukrajina má vo svojom portfóliu hneď niekoľko kvalitných titulov. Zrodili sa tam hry ako Metro 2033, Cryostasis či S.T.A.L.K.E.R. Nezávislé štúdio Flying Cafe for Semianimals, ktorého členovia sa na poslednej menovanej hre kedysi podieľali, by rado prinieslo ďalší úspešný zárez pre ukrajinský herný vývoj. Čo konkrétne chystajú sa dozvieme v našom exkluzívnom interview.

Na začiatok sa chceme podakovať za to, že ste prijali žiadosť o rozhovor. Môžete sa nám teraz predstaviť? Dobrý deň! S potešením. Volám sa Ilya Tolmachev a som kreatívnym riaditeľom, stojacím za Cradle.

Čo nám môžete povedať o štúdiu, v ktorom pracujete? Ako a prečo bolo založené, aké predošlé skúsenosti z herného vývoja majú vaši členovia a, samozrejme, ako vzniklo jeho meno? Náš tím spojil dokopy jeden nápad: vytváranie hier, ktoré by priniesli estetickú novotu, a zároveň by boli schopné vyličiť „pocit obyčajnosti“ pre hráča. „Novotou“ máme na mysli pravidlo nevyužívania otrepaných expresívnych metód v budovaní príbehu a grafiky. Rôznymi prostriedkami sa snažíme hľadať nové metódy. Pod „obyčajnosťou“ chápeme nielen schopnosť uchýliť hráča s útulnou a zjednodušenou realitou, ale aj aby to s ním zostalo potom, ako hru vypne. Uchované pod nátlakom náročného a často absurdného modelu reálneho života. Meno štúdia, ktoré by toto vystihovalo, sme hľadali niekoľko mesiacov. Vtedajšie návrhy boli buď nudné, alebo nevystihovali esenciu misie. Nakoniec sa však zjavila myšlienka prirovnať nás k cukrárom vo zvláštnej, lietajúcej

kaviarni, obsluhujúcej polo-zvieratá – stvorenia, zatážené problémami neistoty ich vlastnej existencie, hľadájúcich tak virtuálne, no viac štruktúrované útočisko. Polo-zvieratami myslíme všetkých ľudí. Zdalo sa nám, že obrázok lietajúcej kaviarne v sebe skrýva teplo a sviežosť zároveň – presne niečo, čo potrebujeme.

Momentálne sme v tíme štyria. Všetci pochádzame zo štúdia GSC Game World. Eugene Litvinov (programovanie), Roman Malinkin (modeling, kostrové a ostatné animácie, úprava fyziky, technické smerovanie), Pavel Mikhailov (herný dizajn, dialógy, scripty) a ja (scenár, umelecké smerovanie, textúrovanie, manažment). Isté grafické a zvukové stránky sú zaisťované externe.

Momentálne pracujete na hre zvanej Cradle. Čo nám o nej môžete vo všeobecnosti povedať, aby tak hráči, ktorí o Cradle ešte nepočuli, získali približnú predstavu? Cradle je sci-fi hra zasadená z pohľadu prvej osoby a s voľnosťou pohybu. Príbeh je postavený okolo vzťahu protagonistu a zmechanizovaného dievčaťa, ktorí sa za tajomných okolností spolu objavujú v jurte uprostred mongolských kopcov. Hráč musí obnoviť stratené funkcie mechanického

tela svojej spoločníčky a spolu s ňou tak odhaliť tajomstvo opusteného zábavného parku, nachádzajúceho sa neďaleko jurty. Hra je dizajnovaná ako virtuálne miesto, dávajúce vám zvláštne „potešenie z prítomnosti“, či už plníte nejakú úlohu alebo sa len tak nečinne dívate do trávy blízko plotu. Všetky jednotlivé elementy Cradle – sprievod, „hrateľnosť dynamika“, príbehové zvraty atď. – boli vybrané tak, aby posilnili túto konkrétnu kvalitu. Udalosti sa vyvíjajú na malom území – v jurte a v detskom zábavnom parku. Príbeh je postavený na týchto dvoch mini oblastiach. Líšia sa medzi sebou svojím kontrastom – majú rôzne herné mechaniky, rytmus a vizuál.

Celý koncept a vzhľad hry vyzerajú veľmi unikátne, či už ide o umiestnenie, atmosféru, príbeh alebo hrateľnosť. Aké sú hlavné inšpirácie stojace za hrou? Svojím duchom má Cradle najbližšie k sérii Myst. Avšak v našom koncepte zábava netkvie v riešení hádaniek, ale skôr v hráčovom analytickom reštaurovaní minulých udalostí. To je základom konceptu Cradle – malý a na prvý pohľad nevábné vyzerajúci výhľad (jurta) je nami zapĺňaný fragmentmi informácií, ktoré tvoria obrázok ďaleko presahujúci pocit jurty. Cradle je o hľadaní fragmentov

príbehu a spájanie ich dohromady. Bezstarostný komponent hry bol pridaný ako určité miesto pre oddych z analytických snáh hráča. Je dizajnovaný na pridanie emotívnej rovnováhy do hry, aby sa hráč neunavil z neustáleho odkrývania spleti príbehu.

Čo sa týka vizuálnej stránky, medzi naše zdroje inšpirácie patrí film *Close to Eden* (Urga), práce amerického umelca Andrew Newell Wyeatha, pozbierali sme početné fotografie spojené s mongolskou kultúrou a každodenným životom. Ak hovoríme o príbehovom komponente napísanom v kontraste s upokojujúcou vizuálnou atmosférou, tak sú to Albert Camus, Vladimir Sorokin, Andrey Platonov, bratia Strugatsky, Stanislav Lemm a Peter Watts.

Príbehovo a „hrateľnosť“, aké témy by ste chceli v Cradle preskúmať?
Kľúčový rozdiel Cradle leží v systéme jej prostredia. Hráč tam má oveľa viac slobody, prakticky všetky miesta a objekty sú dostupné od samého začiatku. To má, samozrejme, dopad aj na vývoj príbehu. Napriek lineárnosti príbehu je jeho prezentácia veľmi odlišná od toho, na čo sme zvyknutí v hrách.

Prepracované udalosti odohrávajúce sa v hre, rovnako ako pozadie príbehu, sme v informáciách rozdelili do dvoch častí. Prvá je nutná na pochopenie cieľov, motivácie a postupovania v príbehu. Druhá časť odhalí potrebné informácie ku kompletnému pochopeniu prebiehajúcich udalostí a ich zdroj. Hráč, ktorý by ignoroval druhú časť informácií, bude Cradle vidieť ako nádherné, surrealistické, občas priam groteskné dobrodružstvo. Pozornejší a uvážlivejší hráči budú odmenení otvorením „spodnej vrstvy“ príbehu, kde všetky tie najzvláštnejšie elementy dostanú čo najracionálnejšie vysvetlenie. Okrem toho to taktiež ovplyvní záver hry.

Hra vyzerá po grafickej stránke ohromne. Nielen „na indie hru“. Ako sa vám to podarilo dosiahnuť? A keďže sa Cradle odohráva v otvorenom svete, môžeme očakávať cykly dňa a noci? Budú nejak ovplyvňovať hru?

Ďakujeme. Máme za sebou roky skúseností v hernom vývoji (naši členovia pracovali na takých projektoch ako S.T.A.L.K.E.R. expanzie, *Heroes of Might and Magic 5*, *Allods Online*, *Ascension to the Throne*), čo vždy pomôže. Okrem toho sme však veľmi zapálení ohľadom pridávania detailov do herného sveta a veríme, že

práve to je absolútne najdôležitejšie pre stvorenie riadnej atmosféry.

Čo sa týka denných a nočných cyklov, vskutku, tie budú v hre prítomné. Máme denný čas aj zmeny počasia. V Cradle máme sedem pevných typov počasia: ráno, bezoblačný deň, zamračený deň, západ slnka, súmrak s mesiacom, daždivá noc a tichá, temná noc. Každý typ dňa a počasia zvyrazňuje emočné zafarbenie príbehovej linky.

Koľko slobody bude mať hráč, čo také bude môcť podnikat' a ako dlho hra vydrží tým, ktorí ňou preletia a tým, ktorí budú skúmať úplne všetko?

Hráč bude mať v hre kompletnú voľnosť. Číže môže cestovať voľne medzi jurťou a zábavným parkom, či sa dokonca vydat' skúmať ďaleko siahajúce mongolské kopce. Avšak ako bolo spomenuté vyššie, všetky príbehové udalosti sa budú odohrávať medzi prvými dvoma spomenutými miestami.

Jurta je pokojné, tiché miesto, kde je každý objekt unikátny (môže byť nájdený v celej hre iba raz) a zahrňuje v sebe časť starej histórie. Hráčnosť vo vnútri a okolo jurty zahrňuje pomalé, hĺbavé riešenie logických úloh, založených na hľadanií predmetov a používaní ich na iné veci (so zdôraznením na to, že všetky objekty sú fyzické), komunikáciu s mechanickým dievčaťom Iduu a modifikáciu jej tela. V tejto časti hry bude vyžadované sústredené pozorovanie. Oblasť zábavného parku je však drasticky odlišná. Nachádza sa tu množstvo fyzikálnych „mind-twistov“ s arkádovými prvkami. Na rozdiel od zaprášenej jurty, tu všade žiaria neóny. V pavilónoch sa bude hráč oddávať formálnemu, žiarivému a dynamickému prostrediu, kde si môže oddýchnuť od logických úloh.

A keď príde na hrací čas, presne to povedať nemôžeme. Naše odhady pre



uponáhľané prejedenie sa pohybujú v rozmedzí štyroch až piatich hodín, zatiaľ čo skúmavejší hráči môžu vo svete Cradle stráviť až dvakrát toľko času.

Ako je na tom zvukový dizajn? Aký zvuk môžeme očakávať, čo sa týka zvukových efektov aj soundtracku?

Jednu zo skladieb (vlastne hlavnú tému hry) – zvanú *Leave the Cradle* od skupiny B2B – ste už mali možnosť počuť v našom gameplay traileri vydanom pred pár mesiacmi. Od tejto skupiny toho budeme mať viac. Zväčša to bude hlavne pokojná, melancholická a myšlienky provokujúca hudba. Zvukové efekty sa budú dosť líšiť vzhľadom na to, že potrebujeme stráviť mnoho času s vysoko interaktívnymi objektmi v zaprášenej jurte a hi-tech pavilónmi zábavného parku.

Má Cradle dátum vydania a predpokladanú cenu? Na akých platformách bude dostupná? Momentálne plánujeme vydat' hru vo štvrtom kvartáli tohto roka. Vzhľadom na to, že ide o indie titul, cena sa bude zrejme pohybovať v strednej cenovej kategórii. Presné číslo zatiaľ nemáme, keďže je to súčasťou jednaní, ktoré ešte musíme dokončiť. Cradle vyjde najprv na PC. Ďalšie vydania sú možné na Mac OS a Linuxe.

Chcete na záver odkázať niečo čitateľom? Sme radi, že sme v spojení so slovenskými hráčmi a posielame veľké Ahoj z Kyjeva! Ďakujeme za záujem o našu hru, je to jednoznačne tá najdôležitejšia vec pre akéhokolvek vývojára. Mimochodom, tí z vás, ktorí ste ochotní podporiť našu hru a presadiť ju na Steame, prosím, zvolte Cradle na Steam Greenlight priamo tu: <http://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=94530345&searchtext>

Ďakujeme za váš čas.

Bolo nám poteším. Taktiež ďakujeme.

Otázky sa pýtal Patrik Barto



Dávid "XsApollo" Tirpák

Ani v tomto vydaní nášho magazínu nechýba pravidelný rozhovor s členom redakcie. Tentokrát sa stal „pánom na holenie“ Dávid, známy aj ako XsApollo.

Viac o ňom sa dozviete už v samotnom interview. >>

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

Volám sa Dávid, mám 17 rokov, študujem na gymnáziu a bývam na východe Slovenska v malom meste Vranov nad Topľou. Obľubujem hry všetkého druhu, no najradšej hrám športové hry a rád oddychujem pri kooperatívnych hrách.

Ako dlho pracuješ pre gamesite.sk, čomu sa na stránke venuješ a koľko času ti vezme práca? Ako si sa samotnej stránke vôbec dostal?

Na gamesite.sk pracujem od februára tohto roku, keď som začínal ako „novinkár“, no momentálne sa venujem aj recenziiam a Gamebotu. Stránke sa snažím venovať čo najviac, aj keď sa mi niekedy nedarí ani toľko, koľko by som chcel.

Priznám sa, že som sa k portálu gamesite.sk dostal prostredníctvom častých súťaží. Neskôr som vyskúšal písanie blogu na samotnej stránke. Nakoniec som napísal Zdenovi (Hirovi), ktorý ma prijal.

Na ktorú recenzovanú hru spomínaš rád a ktorá ti naopak ešte aj dnes spôsobuje vrásky na čele?

Vrásky na čele mi, bohužiaľ, spôsobilo viac recenzovaných hier, spomeniem adventúru Hoodwink, ktorá bola spracovaná úplne zle alebo aj nové RPG Of Orcs and Men, ktoré dopadlo tak, ako dopadlo. Naopak z tých lepších si spomínam na adventúru Yesterday a ako fanúšik športových hier musím spomenúť Football Manager 2013, ktorý momentálne recenzujem a trávim pri ňom veľa času.

Odhladnuc od tebou recenzovaných titulov, ktorú hru považuješ celkovo za tú najlepšiu?

Určite nespomením iba jednu, pretože je veľmi ťažké vybrať si z takého množstva titulov. Za najlepšie hry, aké som kedy hral, považujem určite sériu Assassin's Creed, ktorá ma chytila vo všetkých smeroch a v poslednej dobe sa veľmi vydarila epizodická adventúra The Walking Dead, ktorú by som určite zaradil do výberu hier roka.

Ako tráviš svoj voľný čas?

Keď sa nevenujem stránke, tak hrávam hry a snažím sa udržiavať komunikáciu s kolegami, či už osobne alebo pomocou Skype. Občas chodím

von s kamarátmi, hrám futbal, bicyklujem alebo zájdem do prírody.

Aké tituly najviac očakávaš v roku 2013 a prečo?

Tak určite sa teším na Metro: Last Light pre skvelú atmosféru prvého dielu, BioShock Infinite pretože ma zaujal vizuálny štýl tejto série, nový Tomb Raider kvôli legendárnej Lare Croft a to by bolo asi tak všetko, aj keď ešte nevieme, čoho sa budúci rok dočkáme a možno príde Half Life 3 alebo druhá séria Walking Dead.

Čo ti gamesite.sk priniesol?

Určite som sa zlepšil v gramatike a vo formovaní textu, čo mi momentálne pomáha aj v škole. Získal som nový pohľad na hry, pretože som dovtedy hry nebral ako formu umenia, ale len ako takú nezáväznú formu zábavy. Taktiež som získal prehľad o hrách, o vývojárskych štúdiách a celkovo som si začal všímať veľa dobrých herných sérií a spoznal som veľa skvelých ľudí z redakcie.

Čo by si chcel robiť v budúcnosti? Kde sa vidíš o pár rokov?

Tak určite by som sa chcel nad'alej venovať portálu gamesite.sk a všeobecne by som chcel písať, pretože ma to veľmi baví. O pár rokov sa vidím na vysokej škole (ak zmaturojem), kde by som chcel študovať žurnalistiku, aj keď si nerád robím plány do budúcnosti, pretože sa to väčšinou zmení.

Akou hernou postavou by si chcel byť a prečo?

Opäť mám viac kandidátov. Tak určite by som chcel byť Eziom z Assassin's Creed, pretože na mňa pôsobil veľmi charizmaticky a využíval veľa „vychytávkov“ ako Hidden Blade. Na druhej strane by som si to aspoň na chvíľu vymenil s chlapíkom Lee Everettom, ktorý je hlavnou postavou hry The Walking Dead. Páči sa mi, s akou ľahkosťou robí aj tie najdôležitejšie rozhodnutia a pritom ochraňuje malé dievča, ktoré pred apokalypsou ani len nepoznal.

Na záver ešte trocha kultúry. Akú hudbu

rád počúvaš a aké skupiny patria medzi tvoje najobľúbenejšie?

Vypočujem si takmer všetko, aj keď rapu sa radšej vyhýbam. Obľúbeným žánrom je u mňa rock, ľahký metal, punk a všetko ostatné, čo ma zaujme. Medzi obľúbené skupiny patria Foo Fighters, Guns N' Roses a zo slovenských Horkýže Slíže a iné kapely, o ktorých zatiaľ nikto nepočul.

Čo filmy?

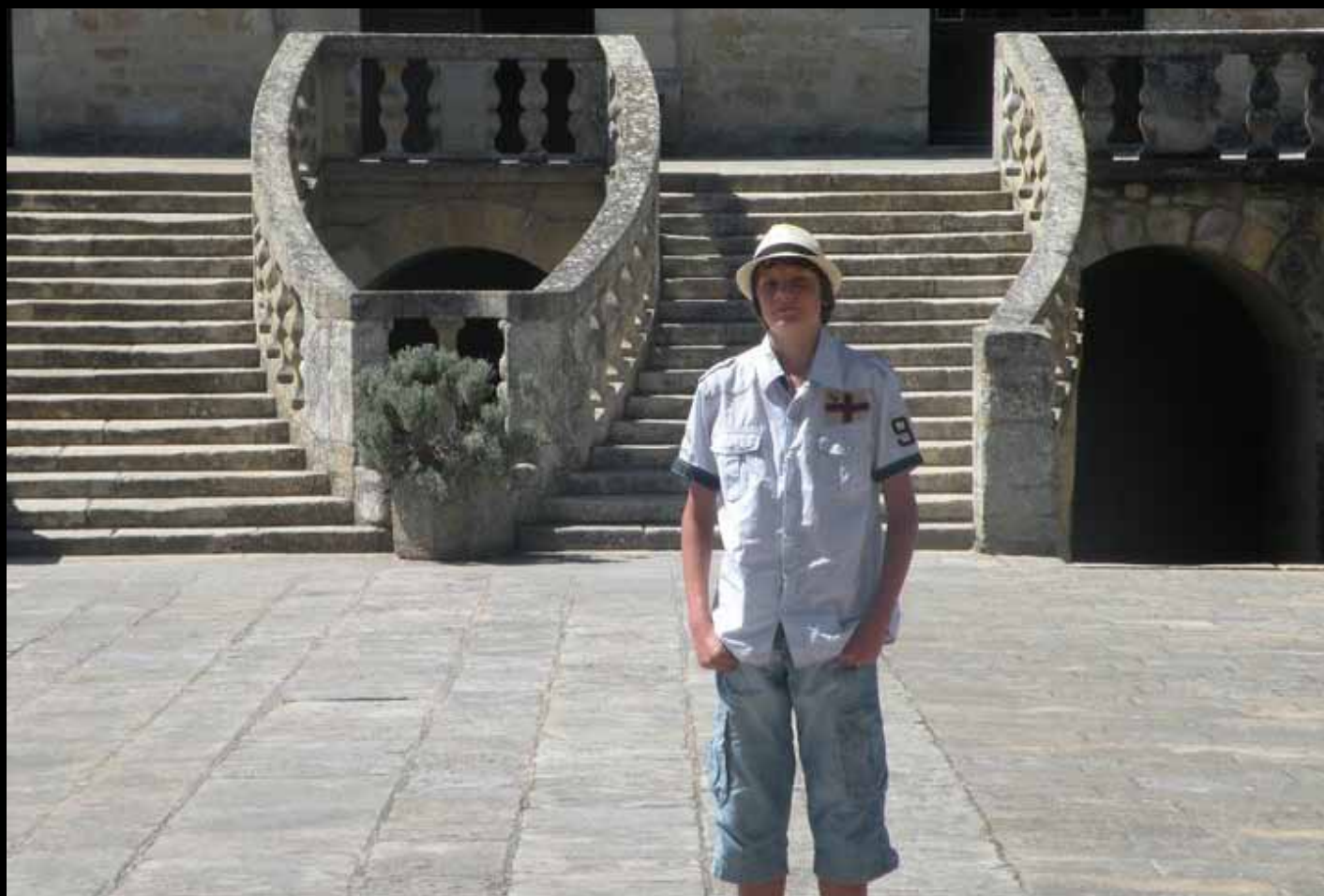
Z filmov obľubujem akčný žánr, no nepohrdnem ani komédiou. Medzi moje obľúbené patrí film Taken, v ktorom síce bol hlavný hrdina strojom na zabíjanie, ale páčil sa mi príbeh a prevedenie. Musím spomenúť aj film Law Abiding Citizen, ktorý som videl už nespočetne veľa krát aj vďaka hereckému výkonu hlavného hrdinu.

Čo by si rád odkázal čitateľom?

Hrajte pre zábavu a hrajte často.

Ďakujeme za rozhovor.

Pýtal sa Adam Kollár



Vianoce sú už za 4 týždne?

To chce nápad!



Každý vianočný darček poteší, ale niektoré dokážu oveľa viac! Ak dobre vyberiete, môže taký darček svojho majiteľa tešiť nielen na Vianoce, ale po celý rok a bude na vás iste vždy s láskou spomínať pri jeho každodennom používaní. Nechajte sa inšpirovať a urobte niekomu blízkemu veľkú radosť! >>



Apple iPad mini:

Je malý, ale o nič neprichádzate pretože jeho 7,9-palcový displej prináša porovnateľný zážitok ako veľký iPad. Môžete zobrazit' webstránky v prehliadači Safari, prezerat' si svoje fotky a videá v jasných detailoch a vďaka FaceTime hovorom môžete byť neustále v kontakte s rodinou a priateľmi. Displej iPadu mini využíva rovnakú technológiu LED podsvietenia akú používa iPad, aby na každom milimetri mohol poskytovať nádherný obraz. A aj jeho veľkosť je ideálna pre prácu so stotisícami aplikácií vytvorenými pôvodne pre iPad. Dá sa však držať pri používaní len v jednej ruke.

www.apple.com/sk/ipad/



Logitech Ultrathin Keyboard Cover for iPad:

„Druhá polovička vášho iPadu“ – ultratenká Bluetooth klávesnica pre iPad v magnetickom hliníkovom puzdre. Štýlová ochrana displeja a zároveň spôsob, ako z iPadu urobiť plnohodnotný pracovný nástroj.

www.logitech.com/en-roeu/product/ultrathin-keyboard-cover



Apple iPod nano a touch:

Po dvojročnej pauze priniesol Apple čerstvý závan aj do sveta hudobných prehrávačov iPod. O malý kúsok nám podrástli prehrávače iPod touch, ktoré prevedením a možnosťami pripomínajú nový iPhone 5. Nedá sa s nimi telefonovať cez SIM kartu, zato pri wi-fi pripojení môžete robiť takmer všetko ako na iPhone. Nové touch majú kvalitnejšiu kameru iSight s rozlíšením 5 megapixelov a pribudla aj podpora Siri. Okrem pôvodnej bielej a čiernej verzie sú tu ďalšie tri moderné farebné variácie. Každý touch má teraz aj špeciálny klip pre farebný remienok.

Do výbavy iPod nano pribudla podpora pre prehrávanie videa na väčšom 2,5" displeji a bezdrôtové rozhranie bluetooth. Tým sa vám otvárajú nové možnosti využitia s doplnkovými bluetooth perifériami. Za zmienku stojí aj nový farebný imidž s novým Home tlačidlom, ktoré dopĺňa dotykové ovládanie iPodu. Oba modely sú vybavené novým Apple Lighting konektorom, ktorý sa po prvý raz objavil pri novom iPhone 5. Budú tak môcť využívať rovnaké periférie ako budúce zariadenia iPhone alebo iPad.

www.apple.com/sk/ipod/



Kingston HyperX SSD 3K:

Má niekto z vašich blízkych starnúci notebook, ktorý by potreboval zvýšiť rýchlosť? V takom prípade bude najlepším darčekom SSD disk v praktickom balíčku, vďaka ktorému si priemerne technologicky schopný používateľ môže sám vymeniť starý pevný disk v počítači za nový. Starý potom poslúži ako záložný v praktickom externom puzdre. Zrýchlenie počítača určite pocítite.

www.kingston.com/en/ssd/hyperx

Logitech Bluetooth Illuminated Keyboard K810:

Pracujú vaši blízky dlho do noci? Bezdrôtová klávesnica s podsvietenými klávesmi a inteligentnou správou energie umožní pohodlné písanie, bez potreby svietiť v izbe. Klávesnica sa pripojí bezdrôtovo prostredníctvom bluetooth a je kompatibilná aj so zariadeniami Apple alebo Android. Môžete ju mať pripojenú až k trom zariadeniam naraz a medzi nimi prepínať stlačením jediného tlačidla. Dobíja sa veľmi ľahko pomocou USB káblu.

www.logitech.com/en-roeu/product/bluetooth-illuminated-keyboard-k810



Wireless Rechargeable Touchpad T650:

Ak uprednostňujete touchpad, oceníte nový bezdrôtový dobíjací Logitech T650 s ultra hladkým skleneným povrchom citlivým na dotyk, ktorý podporuje nové gestá používané v systéme Windows 8. Urýchli'uje tým navigáciu medzi jednotlivými oknami, kde môžete robiť operácie z akéhokoľvek miesta, kam prsty na touchpad položíte. Súčasne môžete využiť prednosti špeciálnych gest, či švih troma prstami, ktorý vás vráti späť na úvodnú obrazovku.

www.logitech.com/en-roeu/promotions/win8-landing



Logitech Harmony Touch:

Obývačky sa stali naším zábavným centrom. Máme tu na jednom mieste televízor, domáce kino, zvukový systém, video rekordér, set-top-box, tuner, hernú konzolu,... Každé z týchto zariadení má diaľkový ovládač a práve tento problém rieši Harmony – univerzálny programovateľný ovládač. Jeho dotyková obrazovka umožňuje veľmi prirodzenú a jednoduchú obsluhu až 15 rôznych prístrojov, pričom podporuje aj macro príkazy.

www.logitech.com/en-roeu/product/harmony-touch



Kingston DataTraveler HyperX:

Máte doma náruživého hráča alebo študenta, ktorý často prenáša na flash disku filmy, fotografie, hudbu a iný objemný obsah?

Tak mu spravte radosť so super rýchlym diskom s rozhraním USB 3.0, ktorý ho nebude zdržovať a obmedzovať. Kapacita 64 až 256 GB tiež poteší.

www.kingston.com/us/usb/personal_business#dthx30



Logitech G710+ Mechanical Gaming Keyboard:

Táto unikátna „mechanická“ herná klávesnica bola postavená pre profesionálnych PC hráčov. Má mimoriadne tiché a presné klávesy a má aj niekoľko špeciálnych programovateľných kláves pre extra príkazy a herné makrá. Klávesnica má dvojzónové podsvietenie a kopec gamingových vychytávk, takže bude tým správnym darčekom aj pre toho najnáročnejšieho „gejmera“.

www.logitech.com/en-roeu/product/g710plus-mechanical-gaming-keyboard



shark

LIMITOVANA EDÍCIA

SHARK FX



3 HRY ZADARMO

a 20% ZĽAVA na Medal of Honor
Warfighter Limited Edition

...upgrade sa oplatí



K vybraným VGA a CPU AMD hry v hodnote až 145€

Koniec roka sa blíži, a to znamená mnoho zimných večerov strávených za počítačom. A pri nádielke nezávislých hier sa nikto nebude môcť st'ážovať na to, že nemá čo hrať, čo potvrdzuje aj náš tento mesačný výber hier.

Miasmata

Znovu vám ako hlavnú hru tejto rubriky prinášame kúsok, ktorý bol úspešný na Steam Greenlighte aj keď s jedným zásadným rozdielom.

Na Miasmata, survival adventúru zasadenú v pohľade prvej osoby, nebudete musieť čakať, keďže v dobe vydania tohto čísla už bude vonku, a to nielen na Steame, ale aj na GOG.com. Hru majú na svedomí dvaja bratia, Joe a Bob Johnsonovi. Prvý spomínaný sa postaral o úplne nový engine s názvom Milo, starajúci sa o úchvatné grafické spracovanie, sl'ubujúce inovatívne, real-timeové simulácie a teda vzhľad a štýl, aký inde nenájdete. V hre sa ocitneme v koži Roberta Hughesa, vedca nakazeného smrťou, epidemicky sa šíriacou chorobou. Dúfajúc v nájdenie lieku, odchádza na vzdialený ostrov, kedysi obývaný domorodým obyvateľstvom,



ktoré po sebe zanechalo množstvo monumentov. Dnes by tam malo byť výskumné stredisko plné jeho kolegov, ale veľmi skoro po príchode zistí, že sa niečo pokazilo a bude len na ňom (a hráčovi), aby prišiel na to, čo sa to vlastne deje. Hráč bude mať k dispozícii celý ostrov bez akýchkoľvek obmedzení. Až na záhadné stvorenie, snažiace sa Roberta uloviť.

Ďalším z technologických úspechov hry má byť umelá inteligencia tohto smrtiaceho monštra, používajúce na stopovanie hráča zrak, sluch a dokonca aj čuch a následne podľa toho patrične reagovať vďaka prepracovaným path-findingovým algoritmom. Malo by byť teda schopné hráča prekvapiť, ba aj zahnať do kúta a stopovať ho po celej mape. S monštrami sa bude dať občas bojovať v rámci obrany, no bude nesmrteľné a nám tak zostane

možnosť plaziť sa v hustom poraste či schovávať sa, kam sa len bude dať, nech už pôjde o občasnú obydľiu či padnuté stromy. Ak bude chcieť Robert prísť s liekom na svoju chorobu, nezostane mu nič iné, než skúmať tamojšiu unikátnu flóru s rôznymi účinkami. Všetky detaily si bude zapisovať do denníka. Do neho pribudnú aj rôzne poznámky o miestach, ktoré hráč nájde a predovšetkým si tam budeme musieť zakresľovať mapu na základe monumentov a iných špeciálnych miest, na ktoré počas skúmania ostrova narazíme. Ak ste si teda pri hraní trojčkových hier s otvoreným svetom niekedy povedali, že tých nádherných máp je škoda na obyčajné pobehovanie a strieľanie, Miasmata by vám mala ukázať potenciál open-world hier bez súbojovej zložky.

Dátum vydania: 28. november 2012



INDIE



Pid

Pokiaľ máte radi puzzle-platformovky, tak vás posledné roky vývoja nezávislých hier iste potešili.

Rovnako je však možné, že ste sa toho prejedli a nájsť niečo, čo by vás znovu riadne chytilo, je stále ťažšie a ťažšie. Pid by mohol byť jedným z tých výnimočných titulov, ktorý osvieži vašu platformovú knižnicu. Pochádza od švédskeho štúdia Might and Delight, ktorého členovia pracovali na hrách ako Mirror's Edge, Battlefield, Killzone či



Bionic Commando: Rearmed. Hra ponúka čerstvé uchopenie žánru, kde dostanie sa z bodu A do bodu B rozhodne nevystihuje samotnú hrateľnosť, ktorá ide pekne do hĺbky. V Pid sa chopíte úlohy mladého školáka, strateného na starej, vzdalenej planéte a, samozrejme, vašou úlohou bude pomôcť mu dostať sa späť domov. Ako spomínajú sami vývojári, zvládnutie herných mechanizmov prevráti vaše žánrové znalosti naruby. Pid sa od ostatných platformoviek odlišuje v mnohých aspektoch. Nespolieha sa len na jediný inovatívny prvok (v tomto prípade ide o možnosť používania



antigravitačného svetelného lúča), no ponúka viac možností na prejedanie väčšiny levelov, podporuje hráčov vynaliezavosť a hlavne ponúka viac než len skákanie. Príde aj na rôzne puzzle či akciu, kde vám prídu vhod predmety zakúpené od postáv, ktoré stretnete na svojich cestách po tomto nádherne spracovanom svete, ako máte možnosť vidieť na obrázkoch.

Za sprievodu okúzľujúceho soundtracku sa tak môžete pustiť do dobrodružstva, ktoré vystačí na viac než len jeden herný večer.

Dátum vydania: 31. október 2012



Cypher

Keď dnes niekto povie, že sa pustil do hrania textovej adventúry, dočká sa zväčša zmätených pohľadov a otázok, prečo sa rozhodol takto trápiť. Vskutku, frustrácia, akú môžu textové adventúry priniesť, sa môže pokojne rovnať tej, akú dnes pocítujú tisíce hráčov pri hraní Dark Souls, aj keď prirodzene z úplne iných dôvodov. Argentínskemu duu

Cabrera Brothers sa nepáčil status tohto žánru, ktorý by sa dal prirovnať ku kóme, a tak sa ho rozhodli priviesť zo spánku späť na výslnie so svojou hrou, ktorej celý názov znie Cypher: Cyberpunk Text Adventure. Na rozdiel od starých kúskov, kde prostredie a charaktéry boli vykreslené jedine cez text na obrazovke, Cabrera Brothers sa inšpirovali vizuálnymi románmi pre omnoho pohlcujúcejší herný zážitok.

Hlavným hrdinom príbehu je Dogeron Kenan. Zločinec živiaci sa pašovaním heslových kódov cez medzinárodné hranice vďaka zariadeniu nainštalovanom v jeho mozgu. Jednej noci sa však niečo

pokazí a Dogeron zostane s kódom, ktorého účel nepozná a vie len, že jeho život je v ohrození a ak sa chce zachrániť, musí prísť na to, čo ten kód odomyká. Pôjde o noirový, cyberpunkový príbeh s atmosférou nie nepodobnou Blade Runnerovi (ako inak), ktorú vyzdvihuje kvalitný soundtrack, zvukové efekty a vynikajúca kresba, vykresľujúca miesta, kde sa hrdina práve nachádza. Ak si trúfate na výzvu hrania adventúry, kde k posunu ďalej na nič neklikáte, namiesto toho svoje žiadané akcie vypisujete na obrazovku, Cypher vás so svojou dvadsať hodinou dĺžkou riadne preskúša.

Dátum vydania: 31. august 2012





Mark of the Ninja

Kanadské vývojárske štúdio Klei Entertainment si získalo mnohých fanúšikov akčnou 2D bojovkou v oldschoolovej atmosfére s názvom Shank.

Po druhom diely, ktorý bol rovnako pozitívne prijatý, sa vývojári pustili do novej značky, a to bez vydavateľa EA. Opustili mierne humornú atmosféru a farebné ladenie herného sveta, ktorý nahradili temným prostredím hry Mark of the Ninja. Príbeh je vcelku jednoduchý a stavia skôr na stotožnenie sa s hlavnou postavou než na komplexné vyrozprávanie deja. Po útoku na svoj klan sa bezmenný potetovaný hrdina vydá na cestu pomsty. Musí zistiť, kto za útokom stojí, čo značia tajomné tetovania na jeho tele a aký je vlastne jeho osud. Okrem krátkych scénok počas misíí sú prítomné aj flashbaky, odhalujúce trochu viac z ninjovej minulosti. Stealth žáner v tomto ohľade ponúka veľa priestoru na použitie viacerých herných mechanizmov a autori vás v žiadnom prípade nechcú vodiť za rúčičku. Je teda len na vás, akým spôsobom danú situáciu vyriešite. Celá hra sa dokonca dá prejsť s minimálnym

počtom zabitých nepriateľov. Síce to vyžaduje omnoho viac času a trpezlivosti, no za ten skvelý pocit to stojí. Vaším najväčším priateľom bude, pochopiteľne, tma a tieň. Autori prispôbili dizajn levelov tak, aby ste mali dost' priestoru na ukrývanie sa a zároveň tichý prístup k nepriateľovi. Jednou zo základných herných funkcií je odpútavanie pozornosti, a to pomocou rozbíjania objektov ako rôzne lampy, alebo vďaka postupne odomykateľným gadgetom. Tých je hneď niekoľko s funkciou odľakania pozornosti alebo zákerného útoku. Aj keď sa väčšina hry odohráva v tmavých prostrediach, dali si v Klei Entertainment záležať na rôznych detailoch prostredia. To je naozaj bohaté a nechýbajú ani pôsobivé scenérie či detailná

architektúra. Postavy sú podobne ako v Shank nakreslené komixovým štýlom, ktorý dodáva hre na unikátnosti a podobne sú na tom aj kreslené cut-scény. Podľa Metacritic by mohlo ísť o jednu z najlepších nezávislých akčných hier, takže si ju určite nenechajte ujsť.

Dátum vydania: 16. október 2012





Pod podivným názvom FTL (Faster Than Light) sa ukrýva vesmírny simulátor s veľkým dôrazom na taktiku a strategický element.

Na rozdiel aj od toho mála vesmírnych simulátorov, a všeobecne hier odohrávajúcich sa vo vesmíre, FTL neponúka úžasne zábery na nekonečný vesmír a masívne súboje gigantických



krížnikov. Naopak pixelové grafické spracovanie pripomína začiatky deväťdesiatych rokov (v tom najlepšom slova zmysle) rovnako ako aj herný systém, ktorý by sa dal najjednoduchšie prirovnať ku kedysi populárnym tycoonom.

V roli vesmírneho kapitána budete musieť vašu loď vylepšovať, vyzbrojovať a rozdeľovať cennú energiu jadra do niekoľkých častí.

Cieľ hry je vcelku jednoduchý. Na vašej lodi sa nachádzajú informácie, ako poraziť armádu rebelov, no aby ste ich predali federácii, budete musieť prekonať osem

nebezpečných sektorov galaxie. Každý sektor je rozdelený na niekoľko bodov, do ktorých môžete vstúpiť. To, čo sa v nich následne stane, je čisto náhodné.

A práve v tom spočíva najväčšie čaro FTL. Naraziť môžete na vesmírnu stanicu, stroskotanú loď alebo aj na nebezpečných pirátov. Väčšinu času teda strávite bojom s nepriateľskými loďami.

A aby toho nebolo málo, rebelské lode sú vám neustále v päťach. Ak nestihnete ujsť do ďalšieho sektora a rebeli sa k vám dostanú, je koniec a hrať môžete opäť odznova.

O kvalitách FTL svedčí aj vysoké Metascore 84 a fakt, že práve táto hra sa stala jednou z prvých, ktorá dosiahla veľký úspech na Kickstarteri.

Dátum vydania: 14. september 2012



Snapshot

Už mnoho nezávislých hier sa snažilo do klasických hopsáčiek a la Mario Brothers pridať niečo nové a originálne.

Úspešný bol napríklad perfektný Braid z roku 2008, ktorý do hry pridal manipuláciu s časom. Vývojári z Retro Affect na to idú trochu inak a ponúkajú manipuláciu s prostredím veľmi originálnym spôsobom. Hlavným hrdinom je rozkošný plechový robot Pic, ktorý sa ocitne na neznámej planéte a je len na vás, aby ste mu pomohli prekonať množstvo prekážok a hádaniek. A to všetko za pomoci jeho šikovného fotoaparátu. Ten dokáže zachytiť

akýkoľvek predmet a následne ho preniesť, kam si želáte. V praxi tak môžete napríklad prenášať debny, z ktorých si môžete vytvoriť schody a podobne. Neskôr začnú byť prekážky čoraz zložitejšie a veľkú rolu bude hrať aj fyzika. Navyše kvôli dosiahnutiu čo najlepšieho času sa veľmi rýchlo zoznámate aj so smrťou, čo robí zo Snapshot ovela náročnejší titul, než by sa na prvý pohľad mohlo zdať. Autori pridali do jednotlivých levelov aj niekoľko jednoduchých výziev: zozbierať

všetky hviezdíčky (klasická zberateľská záležitosť v platformových hrách), nájsť skrytý predmet a odfotiť ho. Celá hra je zaobalená do chutného farebného grafického spracovania, ktorému sa nedá uprieť inšpirácia v 16-bitových klasikách, a sprevádzaná veľmi chytľavou hudbou. Retro Affect určite nešliapli vedľa a dokázali, že stále sa dá aj do vyčerpaných žánrov pridať niečo úplne nové.

Dátum vydania: 30. august 2012



Assassins Creed III

REVOLUČNÝ V MNOHÝCH OHL'ADOCH

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner: akčná adventúra
 Výrobca: Ubisoft Montreal
 Na recenzii poskytol:
 Playman

PLUSY A MÍNUSY:

- + nový hrdina
- + dobové prostredie na vysokej úrovni
- + nové herné prvky
- + dynamickejší systém súbojov
- + zjednodušené ovládanie
- + celková hrateľnosť
- + precízne spracované cut scény
- + engine AnvileNext
- + scenár
- + zmeny ročných období a počasia
- + indiánsky dabing
- + česká lokalizácia
- miestami zlé spracovanie textúr a detailov
- umelý dojem postáv počas rozhovorov
- počiatočné bugy

Bratstvo sformované začiatkom tisícročia je späť a s ním aj jeho odvekí nepriatelia. Posledné zvyšky asasínskej slávy sa strácajú vo vetre prichádzajúcej revolúcie - povstane však nový pomstiteľ s krvou cudzinca a dedičstvom matky, rozhodnutý roztrieštiť moc vplyvného rádu templárov. V boji o kolónie drieme skutočné zlo, no nachádza sa tam aj odpoveď na najdôležitejšiu hádanku zo všetkých - ako zachrániť ľudstvo pred mystickým 21. decembrom...

Vývoj piatej časti obchodnej značky Assassin's Creed, ktorá je súčasne aj posledným dielom asasínskej trilógie, trval bezmála celé tri roky. Desmond Miles, potomok prominentných členov asasínskej spoločnosti, je spolu s ostatnými novodobými zástupcami bratstva poslednou baštou ľudstva pred despotickými víziami rádu templárov. Svetu navyše hrozí zánik a keďže k zastaveniu tejto hrozby sa nachádza niekde v spomienkach Desmondových predkov. S úspechom na dosah ruky, Desmond opäť siaha po Anime, ktorý dokáže dekódovať genetickú pamäť. Cestuje späť v čase do dôb Americkéj revolúcie, aby v 30-ročných spomienkach ďalšieho zo svojich predkov našiel posledný kúsok najtajupľnejšej skladačky v dejinách ľudstva, a zachránil tak svet, ktorému opäť hrozí zánik.

Tretí diel môžeme v mnohých ohľadoch považovať za revolučný, na čom sa zaslúžilo nielen dobové zasadenie. Obrovskými zmenami prešiel najmä súbojový systém, rovnako ako aj všeobecné ovládanie vašej postavy. Stavebným kameňom je engine Anvil Next, vďaka ktorému je Assassin's Creed III posunutý do doposiaľ neznámych vizuálnych rovín. Expanzia gameplay o námorné bitky a boj o prežitie v americkej divočine sú relevantnými dôvodmi, prečo je záver Desmondovho



príbehu jedným z najhorúcejších titulov tohtoročnej jesene.

Assassin's Creed III sa predstaví zdĺhavým úvodom, ktorého dôležitosť pochopíte až neskôr

Tentoraz je kľúčovou postavou jeden z pôvodných obyvateľov koloniálnej Ameriky, Mohawk Ratonhnhaké:ton, ktorého korene však z otcovej strany siahajú do civilizovaného zámoria. Vychovávaný svojou indiánskou matkou, Ratonhnhaké:ton prijme



HODNOTENIE:

92%



indiánske dedičstvo za svoje. Keď templári úmyselne spôsobia tragédiu, ktorá ho už ako malého chlapca vytrhne z pôvodného života, v ňom samotnom vzplanie nenávisť a túžba po pomste.

Vy sa však v úvode hry vrátite cez Desmondove spomienky ešte do čias pred týmito udalosťami. Hoci má titul pomalší rozbeh, v ďalších častiach hry postupne pochopíte, aký bol dôležitý z dejového hľadiska. Základná črta série Assassin's Creed - výborný a scenáristicky prepracovaný príbeh - nechýba ani teraz. Ubisoftu sa podarilo nielen zakomponovať asasínsko-templársku vojnu do takého historického medzníka, akým bola Americká revolúcia, ale taktiež zvládol vytvoriť živnú pôdu pre pestrú zápletku, ktorá vysvetlí uje účasť Connora Kenwaya pri bojoch za nezávislosť britských kolónií.

Niekoľko rokov po smrti matky sa Ratonhnhaké:tonovi zjaví členka tajuplnej

prvej civilizácie a vyzve ho k hľadaniu už pomaly zabudnutého symbolu asasínov. Takmer dospelý protagonista, upozornený na nebezpečenstvo hroziace nielen jeho klanu, ale aj slobodným kolonialistom, poslúchne radu neznámej z vízie a vydá sa na cestu za starým asasínskym mentorom v presvedčení, že ho prijme do učenia. Pod menom Connor sa pre neho začína nový život - v žiari vyostrejujúceho sa konfliktu trinástich amerických kolónií a Britského impéria. Nový asasín vzkriesi zašlú slávu bratstva z popola.

Prežijete nielen historické udalosti a epické bitky, no navštívite aj dobový Boston a New York

Výber prostredia, situovaného do udalostí medzi rokmi 1753 až 1783, bol podľa kreatívneho riaditeľa AC III jasný "okamžite, ako sme si uvedomili, že môžete stretnúť

Washingtona, plaviť sa loďou, skákať zo stromu na strom uprostred zimy či loviť divokú zver." Rozhodnutie doviest' príbeh do konca práve v revolučných rokoch bolo úderom do čierneho. Výberom platformy 18. storočia sa Ubisoftu otvorili nové možnosti, ktorých potenciál štúdio naplno využilo. Preto v hre ožívajú svetoznáme dejepisné osobnosti: Benjamin Franklin, George Washington, Samuel Adams či Paul Revere.

V koži Connora Kenwaya prežijete Bostonský masaker, zúčastníte sa Bostonského pitia čaju, zasadnete na Kontinentálnom kongrese či pomôžete kolonialistom zvíťaziť preslávenú bitku pri Bunker Hill. Vydáte sa do ulíc vtedajšieho Bostonu a New Yorku, reálne zrekonštruovaných podľa zachovaných dobových máp. Postavíte sa nielen do čela vojenského pluku, ale aj za kormidlo vlastnej bojovej lode. Mestá a usadlosti sa pred vami budú hemžiť prechádzajúcimi a diskutujúcimi civilistami či hliadkujúcimi vojakmi, na kamenných cestách sa budete uhýbať konským povozom a na chodníkoch zasa batožinou obťažkaným mešťanom. Okolo ňoh sa vám budú obšmietat' zvieratá - psy, mačky, prasatá, hydina a myši, s ktorými je možná drobná interakcia, slúžiaca jedine na pobavenie. Snaha Ubisoftu o vytvorenie celkom nového prostredia je jasne viditeľná. Ľudia na prvý pohľad skutočne žijú.

Milenci sa objímajú a bozkávajú, do cesty vám skáču malé deti a pokiaľ im nehodíte nejaké peniaze, len s ťažkosťami vám dajú pokoj. Stretávate opilcov a žobrákov, v tavernách hrá veselá hudba, panuje tam ruch a čulý život. Hráča pohltí záplava premyslených detailov, obrovský kus práce a tri roky času, ktoré Francúzi premenili do pútavého obdobia vojny za nezávislosť. Aj v tomto majstrovsky odvedenom diele sa však nájdu nedostatky v podobe bugov, ktoré vám miestami skazia inak epický dojem z hry. Civilisti majú z času na čas tendenciu miznúť, a to nečakanou teleportáciou priamo z vášho zorného poľa. Drobné chyby v ich naprogramovanom správaní majú za následok, že pri jazde na koni naprieč mestom vám znenazdajky budú skákať pod kopytá. Aspoň fakt, že táto chyba nijako neovplyvňuje správanie milície voči vašej osobe, je potešujúci.

Častým nedostatkom NPC je aj ich zasekávanie sa pri styku s istými druhmi prekážok, rovnako ako aj konflikt minoritných postáv



(napríklad sirotu prehánajúce sa ulicami) a príbehovo dôležitých osôb (odpočúvanie istých persón).

Bud'te loycom, ktorý sa preháňa zo stromu na strom, objavte novú dimenziu akrobacie

Domorodá príroda je v porovnaní s mestským prostredím nemenej zaujímavá, hoci v istých prípadoch oveľa nebezpečnejšia. Svoju akrobaciu môžete odteraz plne uplatniť nielen na budovách, ale aj v divočine. Parkouristické skoky z vetvy na vetvu, lozenie po strmhlavých útesoch a skalách či šplhanie po vysokých stromoch vám spolu s prepracovaným prevedením pohybov dodajú auru indiánskeho démona z iného sveta.

Medzi špičkové inovácie, s ktorými sa v Assassin's Creed III stretnete, patrí lov diviny a iných lesných zvierat, ktorý sa neobmedzuje len na jeden či dva spôsoby. Naopak, variácií máte hneď niekoľko, pričom samotné prevedenie sa odrazí aj na kvalite stiahnutej kože. Korist' môžete hľadať buď na vlastnú päsť, alebo ju vyhladať pomocou nájdených stôp.

Okolie už nie je možné vnímať čiernobielo a výlučne ho deliť na civilizované oblasti a prírodu, nakoľko aj v zalesnených častiach vašej mapy nájdete menšie usadlosti osadníkov a

tábory vojska, pochodujúce čaty britských „červenokabátnikov“ a koloniálnych patriotov, pojazdnych obchodníkov či obyčajných cestujúcich na koni. Práve jazda na tomto dopravnom prostriedku vie byť mimo ciest zradná, pretože väčšinu prekážok zvierat skrátka nevie preskočiť. Stačí vyčnievajúci kameň a máte problém.

S plotmi či múrikmi však kone nemajú najmenšie ťažkosti, preto ide opäť len o menší nedostatok. O niečo väčšou nevýhodou je Connorova neschopnosť prebrodiť sa vyšším lesným porastom či kriakmi, čo vie byť iritujúce, a to isté platí pre listnaté časti korún stromov.

Zeleň je v prírode, bohužiaľ, nedoriešeným prípadom aj z grafického hľadiska. Hoci animácie kývajúcich sa vetiev vo vetre sú v poriadku, o poznanie horšie dopadli textúry, ktoré sú vzhľadom na úroveň ostatných objektov na žalostnej úrovni. Taktiež prechody medzi vodnou plochou a brehom nepôsobia povedome. Reprodukcia prirodzených pohybov zvierat pôsobí dôveryhodne, rovnako je na tom, až na jednu výnimku, aj ich správanie.

Tú tvorí vtáctvo na oblohe, už na prvý pohľad pôsobiace umelým a neprirozeným dojmom. V Assassin's Creed III tiež chýba akákoľvek interakcia medzi zvieratami, preto vám dojem skutočnosti môže miestami kaziť harmonické spolunažívanie dravcov a lovej zveri. Výnimku netvorí

ani ľudské NPC. Na to, že divočinou neprechádzate len vy, a že britské mäso chutí rovnako dobre ako vaše, Ubisoft, zdá sa, taktiež pozabudol.

Počasiť teraz priamo ovplyvňuje hru – sneh v zime vám značne skomplikuje lov či iné aktivity

Špecifickým prvkom, ktorý znamená nielen vizuálny posun vpred, ale slúži aj ako výrazný faktor hráčskeho gameplayu, je zmena počasia. V zime očakávajte privaly bielej pokrievky, ktorou sa budete musieť brodiť, čo nie je práve dvakrát príjemné, najmä pri prenasledovaní nepriateľskými strelcami. Hoci zmeny ročných období súvisia s jednotlivými spomienkami, dažď a hmla prichádzajú náhodne. Ešte novší rozmer vám táto novinka ponúkne pri námorných misiách. Ak vás na mori zastihne búrka, zradné vlny môžu neskúsených námorníkov ľahko poslať ku dnu – obzvlášť, ak sa k tomu pridajú nepriateľské delá vo väčších počtoch.

Je dôležité zostať v anonymite, pokiaľ nechcete vyvolať konflikt skôr, než je potrebné

Špecifickú skupinu NPC tvoria interaktívne postavy, pričom niektoré z nich sú pre vašu hru vitálne. Naraziť môžete na nespokojných obyvateľov, ktorí sú využiteľní vo váš prospech – stačí

rozpútať spor a inak nepohodlné stráže majú okamžite plné ruky práce. Pri únikoch z nepríjemných situácií vám pomôžu otvorené dvere či okná domov, ktorými hneď po vstupe automaticky preletíte ako víchor a zmätiete tak prenasledujúce stráže.

Vytráťte cestou niekoľko mincí a môžete rátať so živou barikádou peňazí chtvivých mešťanov, ktorá uzatvorí cestu za vašim chrbtom. V prípade, že o vás milícia už vie, máte možnosť podplatiť oznamovačov správ, strhávať plagáty či podplatiť tlačiaru novín.

Stupne Connorovej známosti sa podobne ako v predchádzajúcich dieloch odvíjajú od vami preferovaného štýlu správania, no nemusíte sa báť využívania free-runningu, teda voľného behu, ktorý je v Assassin's Creed III obohatený o plynulejšie prekonávanie prekážok. Najrizikovejším faktorom, ktorý ovplyvňuje vašu úroveň známosti, je paradoxne ten, ktorý v tomto ponímaní nemôžete zmeniť - plnenie úloh priamo súvisiacich s príbehom.

Niektoré misie sú nakonfigurované tak, aby Connorova známosť stúpala automaticky a často sa daná úroveň nezmení, pokiaľ neprejdete z jedného bodu úlohy do druhého. Celkovo je úroveň Connorovej známosti hneď niekoľko, počnúc neutrálnym inkognitom, kedy si vás inak pozorná milícia veľmi nevšímá, a končiac okamžitým útokom na vašu

osobu pri prvom pohľade. Pri nižších úrovniach nezačne boj okamžite, no vaša podozrivosť, spôsobená uvedomenosťou stráží o tom, kto v skutočnosti ste, doženie ozbrojené jednotky k vyšetrovaniu.

V takýchto prípadoch je dôležité včas sa stratiť z dohľadu, inak riskujete nielen odhalenie, ale v niektorých prípadoch aj desynchronizáciu, teda obdobu Connorovej smrti či zlyhania v konkrétnej príbehovej úlohe.

Medzi sekundárne nehrateľné postavy, bez ktorých služieb sa v prípade nutnosti zaobídete, patria obchodníci či hráči hazardných hier. Úzkoprofilovou skupinou sú členovia milície, ktorých musíte odstrániť, aby ste oslobodili danú mestskú štvrť od templárskej nadvlády, a pochodujúci vojaci, ktorí so sebou vedú uväznených stúpcov revolúcie.

Ekonomická stránka hry nepatrí medzi dominujúce aspekty. Podobne ako v predchádzajúcich dieloch, aj tu majú hráči k dispozícii rozľahlé sídlo, ktoré sa dá postupne vylepšovať. S tým súvisí aj niekoľko misií, v ktorých pomôžete určitým ľuďom a následne ich presvedčíte, aby sa usadili v blízkosti vášho domu.

Systém karaván a obchodovania so surovinami však môže mnohým prísť ako zbytočný či nudný a počas hrania na neho budete pravidelne zabúdať.

Synchronizácia z vyhladkových bodov už nie je nutná, cestovať budete môcť aj rýchlo

Mapa prináša možnosť výberu medzi jednotlivými filtrami prehľadnosti, pomocou ktorých je možné zobrazit' len určité objekty.

Pre rýchlu orientáciu vám vyhovujúco poslúži mini mapa, sústredená v ľavom dolnom rohu obrazovky. Jej nepostrádateľnosť oceníte najmä vo chvíľach núdze, kedy vám poskytne rýchly náhľad pozícií vašich nepriateľov. Výborným krokom zo strany Ubisoftu je návrat funkcie fast-travel, teda rýchleho cestovania, ktorú budete môcť uplatniť z akéhokoľvek miesta na mape.

To oceníte najmä pri presúvaní sa na miesta, ktoré vám mapa vyznačí ako dejovo prínosné. Možnosť označovania vlastných bodov zostáva, mení sa však systém odkrývania doposiaľ neobjavených končín.

Synchronizácie z výškových bodov za účelom posunutia deja už nie sú nutnosťou. Úlohy, ktorých plnením sa dostávate v spomienkach vpred, sa vám zobrazia na mape automaticky. Lezenie na vysoké stromy či veže kostolov sa teda v Assassin's Creed III stáva dokonale voliteľnou možnosťou, čo v každom prípade zníži schematickosť a naopak zrýchli prirodzené tempo.





Jednoduché ovládanie zvýši váš pôžitok z hry

Ovládanie Desmondovho predka, aj Desmonda samotného, prešlo podstatným zjednodušením. Connor sa dokáže pohybovať v dvoch režimoch: v tichom, teda bežnom, a voľnom, ktorý sme vyššie spomenuli pod anglickým názvom free-running. Prvý variant je výbornou voľbou pri zakrádani sa v húštině či iných prípadoch, kedy si neželáte byť videní.

Ubisoft však tento mód vylepšil o možnosť rýchlej chôdze, ktorá umožní nasadiť vyššie tempo a súčasne odstrkovat' z cesty nepohodlných občanov, ktorých je vďaka novému enginu na uliciach predsa len hojne. Voľný beh je zredukovaný do pravého tlačidla myši, stačí len použiť smerové klávesy a zvyšok vykoná Connor sám, elegantne, s pohybmi skutočného dravca. Je to práve ovládanie, za ktoré si Ubisoft zaslúži percentá navyše. Jednoduchosť je sklbená s efektivitou a namiesto komplikovaných ret'azcov mnohých kláves si teraz hráč vystačí s myškou, smerovými klávesmi (prípadne W, S, A, D), klávesom "E" (interakcia v tichom režime, blokovanie pri súbojoch počas otvoreného konfliktu) a medzerníkom (rýchla chôdza v tichom režime, skok v režime voľnom). Ovládateľnosť postavy je na skutočne vysokej úrovni, čo umožňuje precízny herný zážitok.

Súbojový systém prešiel zásadnými zmenami, po novom je ešte plynulejší

Zatiaľ čo Altaira a Ezia poznáme ako obratných a tichých zabijakov, v AC III je už po prvom vyskúšaní bojových alternatív jasné, na akú kartu vložil Ubisoft väčší vklad. V Connorovom štýle síce neabsentuje typická asasínska ladnosť a šikovnosť, omnoho viac sa však do popredia dostáva používanie masívnej brutality.

Tentoraz francúzsky vývojár krvou ani bolestnými efektmi skutočne nešetří a vy sa môžete tešiť na kvantú kvality prevedených súbojov, v ktorých nájdete uplatnenie desiatky nových jedinečných pohybov, kombinácií úderov a animácií. Vďaka jednoduchosti ovládania ste perfektne schopní vystriechnuť si ten správny moment, v ktorom zablokujete súperov úder, a za efektného spomalenia času, ktorý poskytnete dodatočnú možnosť na premyslenie ďalšieho kroku, si vyberiete vlastnú kombináciu zbraní, ktorou nepriateľa pošlete do kolien.

Nový systém Connorovi umožňuje plynulé prechádzanie od jedného nepriateľa k druhému, čím súboje naberú priam dych vyrážajúce tempo.

Zamknutie kamery na konkrétny cieľ bolo odstránené a nahradil ho automatický výber. Profil súbojov bol od základov

zmenený na používanie dvoch zbraní súčasne. Takzvané ret'azové zabitie či zabitie viacerých oponentov jedným ťahom vám umožní naplno rozpútať skutočné krvavé besnenie – stačí, keď zvládnete poraziť niekoľkých nepriateľov v rýchlom slede bez toho, aby vás niektorý z nich zasiahol, a máte možnosť kochať sa animáciou, v ktorej Connor predvedie skutočné stelesnenie vražednosti.

Rýchlo si obľúbite svoj asasínsky tomahawk, v obchodoch sa vám ponúkne možnosť vylepšenia svojho repertoáru o rôzne druhy mečov a krátke či ťažké zbrane. Na súboje s dlhšou vzdialenosťou je Connor vybavený lukom, tichou a relatívne bezpečnou zbraňou, rovnako ako aj pištoľou, ktorej hlavnou nevýhodou je nutnosť nabíjania po každom výstrele. Vezmite však nepriateľovi jeho mušketa a získate nielen efektívnu zbraň na diaľku, ale aj smrteľný nástroj na bezprostrednú vzdialenosť v podobe pripevneného bajonetu.

Skryté čepele, z ktorej jednu dokážete používať ako dýku, aj naďalej patria k vašej neodmysliteľnej súčasť, dostáva sa im však menšieho využitia. To je spôsobené najmä tým, že tiché zabitia sú po novom uskutočniteľné aj inými zbraňami. V prípade, že vás nepriatelia ohrozujú puškami a pištoľami, môžete použiť najbližšieho protivníka ako ľudský štít a sami tak prežiť smrtiacu salvu.

Námorné súboje sa vám predstavia v nádhernom prevedení

Ďalšou inováciou, ktorú treba vyzdvihnúť, je hra vo vodnom prostredí. Námorné misie tvoria charakteristickú časť, v ktorých sa postavíte za kormidlo a mať celú posádku na povel budete. Jednotlivé misie sa budú svojou náplňou líšiť, preto sa netreba báť jednotvárnosti. Implementácia počasia, ktoré postaví more do pozície vášho nepriateľa, predĺži hernú dobu o zábavne strávené hodiny.

Ovládanie lode je decentne jednoduché, a hoci by nebolo na škodu väčšie zapracovanie Ubisoftu v tejto oblasti, neurazí vás a ani nesklame. Vylepšovanie vášho korábu o prídavné delá, vystužený trup či ovládateľnejšie kormidlo je navyše vcelku bohatou kompenzáciou.

Silnou stránkou Assassin's Creed III sú cut scény, inde badať výraznejšie nedostatky

Hoci po prvých okamihoch hrania na vás spraví grafická stránka hry skutočný dojem, neskôr si začnete všimnúť menších nedostatkov, a to najmä priamo počas nej.

Je možné postrehnúť slabú mimiku, absenciu gest či dokonca nesediaci dabing nielen vedľajších, ale aj hlavných postáv. Nelogické prvky, akým je napríklad strom



vyrastajúci z kameňa, tu majú taktiež svoje zastúpenie. Najdokonalejšou časťou sú z vizuálneho hľadiska cut-scény, ktoré naozaj lahodia oku. Pre perfektné spracovanie tvárí, pri ktorom sa nezabúdalo ani na najmenšie detaily, ste schopní hre hocičo odpustiť. Vďaka novému enginu Anvil Next, výrazne zvyšujúcemu 3D kvalitu environmentálnych prvkov, je vám Assassin's Creed III schopný poskytnúť realistický obraz mnohopočetných armád.

V každom prípade treba Ubisoftu rátať k dobru, že hra v porovnaní s prechádzajúcimi dielmi dosiahla istého grafického pokroku, na druhej strane však stále vidíme priestor na vylepšenie tohto aspektu.

VERDIKT:

Aj napriek nedostatkom nového enginu, pre mnohých kontroverznému zakončeniu či typickým chybám, ktoré sprevádzajú hry s otvoreným svetom, Assassin's Creed III v mnohých ohľadoch nielenže prekonal prechádzajúce diely, ale predstavil sa v úplne inom, jasnejšom svetle. Úplné prepracovanie bojového systému, obohatenie multiplayeru o dva nové módy, úžasné dobové prostredie, nové herné možnosti, vysoká úroveň hrateľnosti, skvelá zápleтка, slušný soundtrack a gradácia deja, to všetko sa v završení Desmondovho príbehu zlieva do výbornej zábavy, ktorá vás neopustí ani po väčšom počte odohratých hodín.

Mário Lorenc





Halo 4

SPARTANIA NIKDY NEUMIERAJÚ...

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner: FPS

Výrobca: 343 Industries

Vydavateľ: Microsoft

Na recenziu poskytol:

Microsoft

PLUSY A MÍNUSY:

- + príbeh, scenár, dabing
- + kampaň
- + vyladená a plynulá hrateľnosť
- + Spartan Ops, multiplayer
- + grafika, hudba
- občas divná AI
- niekomu môže vadit' absencia módu Fire fight

Master Chief, Spartan 117, John alebo jednoducho Hrdina. Protagonistu Halo série pozná pod jedným z týchto mien jednoducho každý hráč. Po veľkolepej trilógii sa stal symbolom pre kvalitné sci-fi univerzum a aby toho nebolo málo, v rámci videohier by istotne držal rekord v počte záchran ľudskej rasy. Znie to ako kliše či hype? Výnimočne je pri tejto značke zaslužený a neprehnaný. Návrat Master Chiefa vo fenomenálnom Halo 4 totiž nie je len snahou priživiť sa na sláve. Je priamym darom pre fanúšikov série ako aj milovníkov FPS. Tak hor sa opäť zachrániť ľudstvo!

Ako naznačoval koniec megalomanského Halo 3, s postavou Spartana 117 sme sa nelúčili navždy. Čakali sme dlhých päť rokov, aby prišla hra, štartujúca novú ságu z univerza. Nejde pritom len o obyčajný úvod do nového príbehu a trochy nostalgie. Odveká spoločníčka Johna a zároveň AI Cortana prebúdzajú Johna z kryto spánku štyri roky po udalostiach Halo 3 na palube neovládateľnej trosky lode Forward Unto Dawn, kde spolu uviazli. Na vrak lode zaútočila Covenantská flotila a aby toho nebolo málo, pritiahol ju gravitačné pole gigantickej kovovej planéty, náležiackej prastarej rase Forerunnerov, teda Prometheanov. Keď sa planéta otvorí a vtiahne do seba Covenantov aj Chiefa, nezostáva nič iné, než prežiť. A taktiež zastaviť nenávisťou poháňaného Forerunnera menom Didact, ktorý sa rozhodol zničiť ľudstvo na základe starobylých svárov.

Príbeh pobral do vienka viac šťavy a napínavosti ako rôzne tituly tohto roka dokopy. Napomáhajú tomu predovšetkým výborne napísané a zrežované strihové scény, posúvajúce príbeh vždy do nového štádia či miesta v hre, ako sme v Halo hrách zvyknutí. Scenáristicky najikonickjšou postavou sa stal opäť Master Chief. Prehovorí len občas, no vždy to stojí za to. Rozvoj jeho postavy je ovplyvnený aj „odchádzaním“ Cortany, ktorá je už za hranicou svojej životnosti. Čelí tým

pádov proces, ktorý ľudmi vyvinuté AI postihuje po dobe funkčnosti – takzvanému „šialeniu“. Cortana je pre Chiefa príliš dôležitá, aby ju stratil, a preto sa veľká časť príbehu sústreďuje práve na jej záchranu. O emočný faktor je postarané. Spomínali sme tiež, že v príbehu nejde len o obyčajný úvod do novej trilógie a je tomu vskutku tak. Príbeh sa nielen začne, ale aj končí v skvelom vyvrcholení, pričom dvierka do budúcnosti necháva otvorené len máličko, čím jednak poteší tých, ktorí hľadajú plnohodnotný Halo príbeh, ale aj fanúšikov tešiacich sa na Halo 5.

Atmosféra štvrtého dielu je ďaleko silnejšia, ako si ju pamätáte z toho tretieho alebo z Reach. Kampaň má oveľa vážnejší náboj, čo je výsledkom silnejšieho previazania s Master Chiefom. Navyše je každá scéna niečím zapamätateľná. Celkovo vás celý spád priam núti ísť ďalej a ďalej celou kampaňou, zistiť, ako najsilnejší príbeh série skončí. Aj predošlé Halo kampane boli skvelé, ale Halo 4 prináša skrátka maximum potenciálu, ktorý stále zostáva, hoci v troche,



HODNOTENIE:

97%



ale zostával. Súboje Halo 4 sú jednoducho majestátnejšie, reálnejšie a zábavnejšie.

Hratelnosť sa nedočkala žiadnych zbytočných ani nejakých výrazných novinek. Halo 4 sa hrá presne tak, ako sa hral Halo 3, plus tu je však systém špeciálnych schopností prevzatý z Reach, napríklad jet pack, štít, vízia v hmle a podobne. Takisto potešila inovácia v podobe

zavedenia rýchleho behu do hry bez toho, aby bol jednou zo špeciálnych schopností.

Takisto je systém zdravia trochu prekopyný a síce, postava má už len štít a ak sa vybijie, hráč musí čakať na obnovenie, inak je viacero zásahov smrteľných. Je to vlastne obdoba „autohealu“, ale vzhľadom k predošlému systému hry, kedy ešte hráčovi zostalo zdravie, je skôr

krokom k väčšej náročnosti, čo je plus. Prečo je teda hra taká super, keď v nej nedošlo k žiadnej zmene obsahu?

No práve preto. Hoci sa to z objektívneho hľadiska dá považovať za mínus, je potrebné uvedomiť si, že primárnym cieľom hry je zábava. Pokiaľ hra baví, hoci je nezmenená, za mínus sa to považovať nedá. Aj to je prípad Halo 4.





Využíva osvedčené mechanizmy a šablóny svojich predchodcov a aby toho nebolo málo, vychytáva ich muchy.

Klasický koncept Halo tkvie v tom, že hráč sa dostane na istú mapu a musí sa niekam dostať. To nasleduje aj Halo 4, akurát sa pripravte na občas lineárnejšiu hru ako u predchodcov. Pri toľkom napätí a spáde príbehu si to však takmer nevšimnete. Budete za radom niečo strieľať, obraňovať, jazdiť na Warthogovi, Ghostovi, Pelicanovi či vesmírnej stíhačke, stláčať tlačidlá alebo umiestňovať niekam do systému Cortanu. Dostanete sa tiež na kopy vizuálne prítlačlivých až ohromujúcich prostredí. Od krás džungle alebo kaňonu až po svetelnú architektúru Prometheanských budov.

Tento bod ma privádza k novým nepriateľom v sérii – Prometheanom. Spolu s rôznymi typmi nových protivníkov prichádza aj séria prírastkov do zbraňového arzenálu Master Chiefa. Okrem tradičných ľudských či Covenantských zbraní uvidíte nový samopal, svetelnú pušku a iné. Novinky sú aj v ľudskom arzenáli, akurát Covenanti nedoniesli nič nového. Každopádne je o diverzitu prístupu k boju postarané. Tiež vás čaká zopár trojitých bojov - vás, Covenantov a Prometheanov, čo je radosť sledovať. Každá zbraň je navyše svojimi schopnosťami dostatočne

vyvážená a atraktívna, čo zaručuje, že výber dvoch (toľko ich môžete nosiť) sa stane zakaždým orieškom. Napríklad aj pištole sú často zbraňou, ktorá nie je len občajným doplnkom do hry, ale plnohodnotným prostriedkom, ako vstúpiť na bojisko.

Umelá inteligencia nepriateľov je fajn, hoci sú občas trochu mimo. V niektorých sekvenciách čakajú len tak chrptom na váš krok. Fanúšikov série poteší odstránenie problému repetitívneho dizajnu levelov, čo bolo problémom predošlých kampaní Master Chiefa. Tento raz sa architektúra snaží takmer vždy ukazovať niečo nové a neokukané, takže level na štýl misie Library ako v Halo 1 vás nečaká. Navyše sa relatívne často opakované princípy úloh neokukajú, hlavne vďaka intenzívnej zmene prostredia a posunu diania príbehu, čo je len a len plus. Väčšina fanúšikov sa totiž bála, že s príchodom nového tvorcu hry, štúdia 343 Industries, sa stratí aj pôvodný duch hry. Nuž, to asi nevedeli, že v štúdiách 343 robí polovica ľudí z Bungie, čo je koniec koncov vidieť na výsledku.

Kampaň má síce len osem misií, no v závislosti od zvolenej náročnosti zaberie v priemere tých 8 až 10 hodín na prvé prejdienie, čo je na dnešné FPS pomery stále slušné a čoraz menej časté číslo. Avšak je čo robiť aj po skončení príbehu.

Multiplayer a nový mód Spartan Ops sa totiž stali značne naratívnejším prvkom hry s množstvom zábavy. Hlavná premisa je o tom, že na palube lode UNSC Infinity Spartania virtuálne trénujú na rôznych mapách. Takisto vás čaká spomínaný Spartan Ops, ktorý je epizodickým kooperatívnym príbehovým doplnkom, kde ako Spartan na Infinity dostanete úlohu. Idete na výsadok a keď splníte všetko, čo treba, vyzdvihne vás Pelican. Každý týždeň pritom vychádza na stiahnutie nová misia do tejto v podstate sekundárnej kampane. Jediný mínus spočíva snáď v tom, že Spartan Ops je náhradou obľúbeného módu Fire fight, ktorý pre zmenu úplne chýba.

War Games alebo hra viacerých hráčov v Halo 4 je už spomínaným prvkom, ktorý vás posadí do virtuálneho boja, pričom ste stále na palube lodi. Čaká vás dohromady 9 módov. Viaceré sú pre hráčov Halo multiplayeru známe, no napriek tomu návykové. Nové módy sú viac menej variáciou boja tímov a podobne. Potešia tiež klasické i nové mapy a prítomnosť Forge editoru na tvorbu vlastných. Zostal aj Theater mód, v ktorom si môžete nahrávať a editovať vaše boje a zdieľať ich s priateľmi.

Nápaditým krokom je prepojenie bodovacieho systému War Games so

Spartan Ops, čím si odomykáte zbrane aj nové levely. Práve nový level vám umožňuje využiť nejakú špecializáciu z 8 dostupných (pre majiteľov klasickej retail edície sú zatiaľ len 2) a postupne si ju modifikovať. Špecializácia je sviežou novinkou, s ktorou si časom môžete zmeniť oblek k svojmu obrazu podľa vami zvolených modifikácií danej špecializácie a keď to s jednou špecializáciou dosiahnete na maximum, otvorí sa vám aj bonus.

Halo 4 žmýka z konzoly Xbox 360 grafické maximum. Vidno to predovšetkým na vynikajúcej hre svetla a tieňov, samotného svetelného systému a takisto na výborných textúrach. Osobitnou kategóriou prekrásnej grafiky, ktorá konečne zažila veľký krok vpred, sú tiež modely tvárí. Pamätáte si na L.A. Noire? Jeho kvality Halo 4 reprodukuje minimálne na rovnakej úrovni, ak nie lepšej. Rovnako sú aj animácie všetkých postáv živé a uveriteľné. Efekty prostredia ako poletujúci popol na mieste dopadu zničených lodí alebo vznášanie tiel v prostredí nulovej gravitácie dodávajú ďalší faktor reálnosti. Na rozdiel od Reach hra beží plne plynule bez otravných bugov.

Hudba zložená Neilom Davidgeom je jedným z najlepších OST celého roka. Už od začiatku až po záverečné titulky vie ustavične prekvapiť a napriek mnohým novým skladbám znie tak, aby bolo jasné, že patrí do Halo univerza. Zvuková stránka a dabing tiež nezaostávajú.



Steve Downes v roli Master Chiefa sa opäť vracia so svojím nezabudnuteľným hlasom a skvelú prácu odvedli aj ostatní.

Záverečné hodnotenie

Halo 4 je najlepšou a najvychytanejšou hrou celej série po všetkých stránkach. Servíruje perfektnú, doteraz najlepšiu príbehovú kampaň s vynikajúcim scenárom, napätím a spádom. Okrem toho povyšuje ikonickú hrateľnosť v atmosfére aj mechanizmoch na hotové blaho pre fanúšikov Halo i FPS hier ako celku. Celé je to zabalené v technickej podobe s citom pre detail ako pre oko, tak aj pre ucho. Občasné chybičky v AI celý zážitok nepokazia a

absencia Fire fight módu má dostatočne dobrú náhradu, aby sa cez ňu dalo prenieť. Celý multiplayer spolu so Spartan Ops tiež nabral na príbehovom formáte, čo je krokom vpred. Halo 4 je ako celok jednou z prakticky dokonalých hier tohto roka, čo ho pasuje do roly jedného z najsilnejších adeptov na post hry roka. A ak tento post vyhrá, nebudeme sa čomu čudovať. Ide o poslednú veľkú exkluzivitu na Xboxe 360 pred príchodom budúcej generácie. Ako rozlúčka a zároveň príprava na tú novú je to len a len najlepšie a najgigantickéjšie dobrodružstvo, čo mohli hráči dostať.

Jozef Andraščík



Assassins Creed III

ZRODENÝ V PLAMEŇOCH REVOLÚCIE...

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner: akčná adventúra
Výrobca: Ubisoft
Vydavateľ:
 Ubisoft/Conquest
Na recenzii poskytol:
 Conquest

PLUSY A MÍNUSY:

- + príbeh, scenár, kvalitný koniec, historická uveriteľnosť
- + množstvo novinek, lepšie ovládanie
- + súbojový systém, nový engine
- + najbohatší a hrateľnosťou najlepší AC
- + multiplayer
- + vysoká miera opätovnej hrateľnosti
- nedostatky nového enginu
- neúderný, hoci kvalitný koniec
- pomalý rozbeh hry
- slabšie spojenie hráča s Connorom
- nezaujímavá ekonomika, nekonzistencia
- menšie využitie bohatého stealth systému

Každý fanúšik vie (napriek rímskej číslici „tri“ v titule najnovšieho Assassins Creed), že ide už o piatu veľkú hru tejto ambicióznejšej hernej série. Je na scéne 5 rokov, no už stačila zverbovať milióny fanúšikov. V čom má úspech? Motto Ubisoftu pri tvorbe týchto titulov ho odhaluje samo za seba: „História je našim ihriskom.“ S touto premisou sa dá dokázať veľmi veľa. Dokázal Ubisoft konečne priniesť plnohodnotný diel série v sile spomínaného motto? A čo je pre fanúšikov dôležitejšie – je záverenie príbehovej línie uspokojujúce?

Už vopred môžeme tvrdiť, že séria Assassins Creed (ďalej len AC) sa od AC II veľmi nezmenila. Objavila sa v nej len hŕstka inovácií, málo technického pokroku a diverzity vôbec. To všetko kvôli príbehu a tajnej práci na AC III, aby sa toto proklamované dobrodružstvo stihlo vydať pred 21. decembrom 2012. Presne tento dátum je kľúčom veľkého príbehu univerza AC. Má priniesť koniec sveta a prakticky na tejto teórii stojí celá príbehová linka súčasnosti. Beží už v piatej hre, poháňaná prostredníctvom postavy Desmonda Milesa, ktorého príbeh sa v trojke, tak ako bolo slubované, uzavrel.

Predtým, než sa tak stane, však hráč vstúpi do sveta ďalšieho z jeho predkov, Connora Kenwaya, napol indiána a napol Brita. Connor sa okrem iného stal súčasťou Americkéj revolúcie v 18. storočí. K tomuto faktu patrí aj mnoho historických postáv (George Washington, Benjamin Franklin, Samuel Adams...) a udalostí verne transformovaných do podoby boja asasínov a templárov (vojny v zálive Chesapeak, bitky o Monmouth...).

Bolo jasné, že po obľúbenom Eziovi, hrdinovi troch predošlých AC hier, bude príchod nového protagonistu, čoby Connora,



t'ažký. Od Ezia sa líši, čo je fajn, no na druhej strane s ním hráč nenadviaže emotívne spojenie, aké sa dostavilo s Ezio. Toho hnala vpred túžba po pomste, Connora zasa túžba po spravodlivosti, ktorá ho robí naivným, čo je scenáristicky

dosiahnuté kvalitne. Connorov štýl neohúri. Poteší však viac spojenia s Desmondom a jeho líniou prebiehajúcou v súčasnosti. Práve uňho došlo k ráznemu kroku vpred. Jeho charakter sa dožíva konečne poriadnejšej



HODNOTENIE:

85%



hrateľnosti a aj rozvetvenejších dialógov so svojimi spoločníkmi. Hoci prvé recenzie majú viac-menej pravdu v súvislosti so zakončením jeho príbehu. Koniec je dobrý, no mohol byť v rámci Desmondovho osudu spravený oveľa údernejšie.

Príbeh ešte neopustíme. Prejdeme k jeho rozprávaniu. Scenár je jednoducho skvelý s naráciou priam na filmovej úrovni. Napriek tomu tu sú negatíva, z ktorých najzásadnejším je pomalý rozbeh. Po dych vybijajúcom začiatku sa hráč dlhé štyri sekvencie skutočne trápi len preto, aby už konečne nastala tá pravá „asasínska“ zábava s rýchlym spádom. Nie, neznamená to, že sa budete nudiť. Skôr budete chcieť zúfalo robiť všetko to, čo ste videli v ukážkach a traileroch dávno pred vydaním hry. Jednoducho nemáte sprístupnené viaceré z klúčových súčastí zábavy hrateľnosti, čo zamrzí. Keď sa konečne dostaví to očakávané, príbeh

naberá na sile, aby verne reprodukoval Americkú revolúciu z pohľadu boja asasínov a templárov. Práve tento nekonečný boj je jedným z plusov z pohľadu ich stvárnenia. Na rozdiel od templárov, s ktorými sa stretával Ezio, je tu boj týchto dvoch spoločností, ktorý nie je opäť predstavený schematicky, t.j. templári nie sú „čistým zlom“ a asasíni „čistým dobrom“.

Pokiaľ očakávate, že do ovládania hry skočíte rovnako ľahko, ako tomu bolo u predošlých hrách, musíme vás poopraviť. AC III je, podobne ako tomu bolo aj u AC I a II, kompletne novou hrou s redefinovanou hrateľnosťou a hlavne prekopaným súbojovým systémom. Zmeny prešli tak povediac každým aspektom hrania aj kvôli bohatému počtu nových prvkov. Napríklad na beh už postačí držanie jedného tlačidla a pri boji nie je nutné ustavične stláčať tlačidlo protiútok, naopak, súboje sa postavili už len na kooperácii

troch tlačidiel – teda útok, protiútok a prelomenie obrany. Pričítajte si boj s dvomi zbraňami, sadu ich variácií a dostanete toho najagilnejšieho hrdinu v AC doteraz.

Súboje sa skvelo hrajú a na jednotku sa im darí vyzerať dobovo. Nepriatelia používajú muškety, pištole a bojujú zvyčajne vo väčších skupinkách. Navyše sa Connorovi nedobíja počas boja zdravie, čo robí zo súbojov skutočnú výzvu, na rozdiel od štýlu Eziovoho boja. Pokiaľ vám navyše boj nevychádza, pripravte sa na to, že útek nebude ľahký ako kedysi. Mestá sú nepriateľmi preplnené. Tí nemajú problém si zavolať posily alebo vás sledovať. Často je jedinou spolehľivou cestou, ako uniknúť z boja, využiť nový systém prechodu cez budovy. K boju patria aj zbrane a revíziou prešiel aj Connorov inventár. Skryté dýky, čoby symbol AC, sú síce tu, avšak d'aleko lepšie a štýlovejšie na boj je asasínsky tomahawk. Z novinek poteší aj luk, ktorý hráč využije skôr na lov. Medzi efektívne novinky patrí aj dýka na lanku, slúžiaca na pritiahnutie nepriateľov k sebe alebo ich obesenie na konároch.

Širokou súčasťou AC bola vždy možnosť tichého postupu. Vo viacerých misiách tu taká možnosť stále je, dokonca je zahrnutá aj vo forme voliteľných cieľov do misií. Napriek širokej škále zbraní, vyzývajúcej k stealth postupu, je však práve tento tichý postup v AC III faktorom nenachádzajúcim využitie tak krásne a plnohodnotne, ako tomu bolo napríklad v AC Brotherhood. Väčšina misií je totiž stavaná na odpočúvanie, sledovanie alebo bitky tak, že stealth využijete skutočne len občas alebo pri dobýjaní pevností, čo je jedna z mnohých nových vedľajších aktivít v hre. Pointou je preniknúť do pevnosti, zničiť sudy s pušným prachom a zabiť templára, čoby veliteľ a danej pevnosti.

Novinkou je tiež zavedenie lovu. Ten je možný v Hranici a Homestead, rozsiahlom prostredí medzi mestami Boston a New York. Lesy prekypujú najrôznejšími zvieratami. V hre ich dokopy uvidíte desiatky a každé sa dá uloviť (okrem tých domestikovaných ako sú psy, prasatá či kone). Stačí sa vydat' hlbšie do lesa a ihneď narazíte na zajace, bobry, medvedíky čistotné, ale aj na hladných vlkov, čiernych medved'ov, losov, jeleňov. Nie na každé zviera pritom platí rovnaká taktika. Navyše nie každý spôsob zabitia vám zaručí kvalitné mäso alebo kožu. To, čo vám totiž príroda dá, môžete predat'. No ak kráľi



atakujete s dýkou na lane, zvyčajne mu znehodnotíte kožu, čo znamená nižšiu cenu. Pri hladkom zabití s lukom alebo nastraženou pascou to však nehrozí.

Dokopy sú v hre štyri veľké prostredia, no existuje aj zopár iných, exkluzívnych, do ktorých sa dostanete len počas určitých misií, napríklad Bunker Hill. Prvé mesto, ktoré navštívite, je Boston. Okrem neho tu je druhým mestom New York. Zvyšné prostredia sú nemestského charakteru.

Najväčšou mapou je spomínaná Hranica, obrovský kus prírody s nezabudnuteľnými scenériami, kde strávite väčšinu príbehu. Štvrtou lokalitou je váš domov, Davenport

Homestead, ktorý zároveň funguje ako obdoba Monteriggioni z AC II, akurát v menej zábavnej forme. Svoje sídlo môžete zveľad'ovať, naberat' doňho nových ľudí, ktorí pre vás budú vyrábať materiály vhodné na obchodovanie.

Celý systém je, napriek snahe o čo najlepšiu priehľadnosť, skôr nudný a väčšina hráčov ho odignoruje, lebo ekonomika už v AC III nehrá takú komplexnú úlohu ako pri predošlých tituloch. Z tohto smeru poteší aj nový systém obchodov. Existuje len jeden obchod na nákup zbraní, výbavy, vzh'adu i predaj vašich vecí a mimo to už len krčmy, kde môžete hrať stolné hry. Samotné prostredie miest

Bostonu i NY bolo prepracované podľa reálnych dobových máp v mierke 1:3, čo je aj vidieť. Každý kúsok mesta pôsobí autenticky, všade prúdi život. Po uliciach behajú deti, psy, ľudia sa rozprávajú, každý má svoj cieľ. Dav sa stal v AC III oveľa prirodzenejšou stránkou hrateľnosti.

A Hranica? Pokiaľ si myslíte, že lesy nie sú „také živé“, ste na omyle. Odhliadnuc od zvierat je Hranica plná rôznych vojenských táborov, spomínaných pevností či tzv. Hraničiarov, ktorí vám povedia zaujímavé príbehy alebo (podobne ako aj v mestách) vám zadajú rôzne mini úlohy, ktoré môžete splniť.

Keď sme už pri tom, ved'ajšie misie fungujú takisto odlišne. Ak ich raz spustíte, nebežia ako misie v predošlých hrách, ale skôr ako voliteľné a náhodné úlohy roztrúsené po meste. V New Yorku napríklad spočívajú v zabraňovaní popravám alebo pomáhaní pri liečbe kiahní. To sme spomenuli len zopár vecí.

Pokiaľ chcete prejsť kampaň, všetky ved'ajšie misie a dokončiť možnosti hry na 100%, čaká vás hranie s presahom aj štyridsiatic hodín. Navyše je samotný systém ved'ajších misií a aktivít taký pestrý, že prvý raz v histórii AC hier vás bude baviť zapnúť hru aj po skončení príbehu a len tak sa baviť dokončovaním toho, čo ste počas kampane nestihli. Jednou z obľúbených a veľkých novinek v AC III





sú námorné bitky. Tvoria osobitnú kapitolu hry. Ako kapitán lode môžete aj mimo príbehových misií, strávených na palube, zažiť množstvo iných zaujímavých zážitkov.

Celý systém lode a mora je taký prepracovaný, až sa dá označiť za námorný simulátor ako vedľajší skvelý prídavok. Sledovanie dynamického mora, námorných bitiek a živého ruchu na lodi vyvoláva nezameniteľnú atmosféru. Navyše môžete aj prestúpiť na palubu nepriateľských lodí a lúpiť. Aby sa pridalo na realnosti, o loď sa musíte postupne aj starať.

Hra pre viacerých hráčov bola doteraz skôr len doplnkom než plnohodnotnou súčasťou zážitku. V AC III tomu už tak nie je. Celý systém prešiel dostatočnými obmenami aby, podobne ako celá hra, nebol recykláciou. Potešia najmä 2 nové módy, a to Wolf Pack pre 2-4 hráčov, kde musíte v časovom limite spoločne odstrániť ciele po celej mape. Rátajte aj s bonusovými bodmi, napríklad za dvojité zabitie. Druhým módom je Domination, pripomínajúci skôr klasickejšie módy. Agenti Absterga v ňom na mape zaberajú rôzne body a asasíni sa ich snažia vziať späť. Samotný výber vašej postavy je široký. Repertoár tvorí 16 rôznych postáv a každú si môžete upraviť podľa svojho obrazu a navoliť si rôzne obdoby inventára na ľahší výber zbraní, čo je jednoznačne pozitívnu novinkou v tomto smere hry. Celkovo je online čas v AC III plnohodnotným, hoci kampaň zostáva dôvodom číslo 1, prečo sa do hry oplatí investovať.

AC III je postavený na novom engine Anvil Next, čo umožnilo tvorbu obrovských máp i množstvo postáv na mape. V niektorých bitkách koniec koncov uvidíte aj stovky vojakov pokope. Zásadnejším potešením novátorstva enginu je predovšetkým zvýšená plynulosť hry a kompletne nové

„nasvietenie“. To kráča ruka v ruke s technickým spracovaním, pridaním zmeny ročných období a takisto dynamického počasia. Konečne postave na hlavu aj prší alebo padá sneh aj mimo istých príbehových misií. Čo rovnako poteší je kopa nových animácií pre Connora. Po troch identických hrách s Eziom to pripomína vodu na púšti. Connorov beh, lezenie po budovách i stromoch vyzerá omnoho prirodzenejšie a živšie rovnako ako animácie pri brutálnych súbojoch.

Na druhej strane má engine stále dosť chýb. Nenašli sme na hromadu bugov a technických nedostatkov ako niektorí, no nepopierame, že tam sú. Zasekávanie sa je tu občasným pravidlom, rovnako ako niektoré nedorobky či nekvalitné textúry. To nás privádza ku grafike. AC nikdy nebol graficky dokonalou hrou. To platí aj o AC III. Avšak, na rozdiel od hier s Eziom, tu je vo väčšine toho, čo uvidíte, znateľný pokrok, predovšetkým v tvárach a očiach postáv, ktoré majú blízko k L.A. Noire.

Zvuková stránka a predovšetkým dabing je na výbornej úrovni. Práve dabingu napomáha i zakomponovanie indiánskeho jazyka a s tým spojené výkony, ktoré sú potešením pre uši. Hudba tento raz prišla od skladateľa

Lorne Balfeho. Predtým spolupracoval aj na ACR soundtracku. Navzdory prvotným problémom fanúšikov s hudbou sa OST nedá považovať za zlý. Hlavná téma a mnohé iné piesne sedia do hry krásne, hoci na samostatné počúvanie sú niektoré skladby nedostačujúce. Rozhodne nejde o najlepší hudobný prídavok v sérii, ale hanbu jej rozhodne nerobí.

Záverečné hodnotenie

Assassins Creed III bol najočakávanejšou a „najhypočkanejšou“ hrou série. Zároveň je jedným z hitov jesene. Navzdory očakávaniam nie je však dokonalou hrou. Skvelý príbeh, historické spracovanie, dobrodružná kampaň a hrateľnosť môžu narúšať nepríjemné technické nedostatky. Fanúšikov zasa môže sklamať neúderne a trochu nedôstojné zavŕšenie Desmondovho príbehu. Megalomanská veľkosť hry a jej možnosti poteší. Dokonale totiž spĺňa definíciu toho, čo sa pod žánrom akčná adventúra s otvoreným svetom čaká.

Pri toľkých prvkoch sa však môže stať občas nekonzistentnou a v konečnej miere môže stať za slabším spojením hráča s príbehom Connora. Takisto je krokom vedľa nový ekonomický systém, jednak nezaujímavý vo svojom prevedení a nudný vo svojom obsahu. Pre potreby hráča a hry aj z hľadiska peňazí je trochu zbytočný.

Assassins Creed III je takmer dokonalou hrou pre milovníkov tejto série vďaka množstvu nových prvkov a skĺbeniu toho, čo majú najradšej na sérii. V ich prípade si môžu k hodnoteniu bez okolkov pridať ešte 8%. AC III je tiež skvelou voľbou pre fanúšikov akčných adventúr, no má svoje menšie i väčšie chyby, ktoré mu hatia trón kráľa jesene. To však neznamená, že hra nemá patriť do vášho rebríčka must-play titulov.

Jozef Andraščík



ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS3
Žáner: preteky
Výrobca: United Front Games, MediaMolecule
Vydavateľ: Sony

PLUSY A MÍNUSY:

- + tvorba vlastných dráh
- + multiplayer
- povinný príbehový mód
- priemerná hrateľnosť
- absencia turnajov

HODNOTENIE:

55%



Little Big Planet Karting

PRVÉ MIESTO TO NEBUDE

Fanúšikovia motokárových hier typu MarioKart určite veľmi dobre vedia, že aj keď je koncept tohto žánru na prvý pohľad jednoduchý, jeho prevedenie je omnoho ťažšie. Little Big PlanetKarting si ubovalo spojenie sveta LBP od štúdia MediaMolecule so zábavnou hrateľnosťou ModNationRacers od United Front Games. Obe hry sa vyznačovali predovšetkým svojou možnosťou tvorenia nového obsahu, ktorú hráčom poskytovali.

A hráči tú možnosť v oboch hrách dodnes smelo využívajú a bez problémov prichádzajú s materiálom lepším, než aký poskytli samotní vývojári pri vydaní. Tu ale treba spomenúť jeden zásadný rozdiel. V pôvodných hrách od týchto štúdií bol pôvodný obsah prinajmenšom uchádzajúci, a hru si tak mohol užít každý aj bez toho, aby si musel st'ahovať užívateľské mapy.

Little Big PlanetKarting, nanešťastie, obsahuje niekoľko naozaj zvláštnych dizajnerských rozhodnutí, ktoré hru v mnohom ochudobnili. To najhoršie je absencia akéhokolvek turnajového módu či aspoň rýchlych pretekov. Okrem užívateľských dráh máte totiž k dispozícii jedine príbehový mód, kde sa musíte neustále baviť s otravným menu. V jednoduchosti je krása a vývojári na to tento raz úplne zabudli. Vaše prvé kroky teda budú smerovať k príbehovému módu, kde si postupne budete odomykať trate. Snád ani netreba spomínať, že príbeh samotný je iba výplňou medzi pretekmi. Po prvých pár cutscénach budete ostatné pravdepodobne hneď preskakovať, aby ste sa konečne dostali k akcii. A pokiaľ

ste od nej očakávali aspoň takú kvalitu ako od ModNationRacers, môžete na to hneď zabudnúť. Herné mechanizmy sú celkovo ochudobnené, na čom utrpelo aj taktizovanie so zbraňami. Jazdný model je úplne štandardný a spadá skôr do priemeru. Až príliš jednoduchému a nie veľmi adrenalinovému pretekanie prepadnú na dlhý čas len tí, pre ktorých to bude prvé stretnutie s podobnou hrou.

Zbraňový arzenál, nachádzaný porozhadzovaný na trati, taktiež nevybočuje z priemeru a zväčša len kopíruje veci videné v iných akčných pretekoch. Rakety, míny, olej atď. Okrem obyčajných pretekov dôjde na rad aj jazda boja s časom, na checkpointy či bojové arény, kde za istú dobu musíte nazbierať čo najviac bodov. To všetko v pomerne nenápaditom grafickom

štýle, ktorý nemá čím ohúriť ani zaujať (aj keď v tomto ohľade budú niektorí zrejme nesúhlasit). Aspoň že to všetko občas oživí StephenFry, ktorý sa vrátil aj pre túto žánrovú odbočku série.

Ako už bolo spomínané na začiatku, LBPK ponúka aj možnosť tvorenia vlastných tratí, a práve toto spolu s multiplayerom zachraňuje celý titul. Už teraz je k dispozícii veľké množstvo kvalitných a originálnych tratí. Ich tvorba je pomerne jednoduchá a o ovocie vašej práce sa budete môcť deliť spolu s ostatnými hráčmi po celom svete.

Napriek tomu ale hre chýba niečo, čo by ju viac odlíšilo, a to napriek pomerne silnej licenci stojacej za ňou. Priemerný jazdný model síce neprináša žiadnu frustráciu, no na riadny zážitok budete potrebovať pomoc ostatných a absencia akéhokolvek turnajového módu či podobných vecí, ktoré by ste v pretekárskej hre očakávali, je neospravedliteľná.

Patrik Barto



W I R E L E S S

Sound
BLASTER

TACTIC^{3D}

RAGE

16^{HR} 



NÁUŠNÍKY OSVETĽOVANÉ
16 MILIÓNNI FARIEB S
PULZUJÚCIM EFEKTOM

PREDNOSTI BEZDRÔTOVÉHO AUDIA

- Zvuková technológia SBX Pro Studio presahuje audio riešenia ako 5.1 alebo 7.1 a vytvára bezprecedentne reálne audio a ohromujúce priestorové efekty
- Neskomprimovaná bezdrôtová technológia prináša audio bez oneskorenia a šumu rovnako dobre ako káblové slúchadlá
- Nabíjateľná Lítiová Batéria - Ponúka až 16 hodín nepretržitého bezdrôtového prehrávania*

*Výkonnosť v závislosti od SB Prism nastavení

SBX
PRO STUDIO

3D
SURROUND

VoiceFX™

PC | MAC

K dispozícii tiež



**Sound Blaster
Tactic3D Rage USB**
Prispôsobiteľné herné
slúchadlá



soundblaster.com

© 2012 Creative Technology Ltd. All rights reserved.
All trademarks are properties of their respective owners.

CREATIVE

Dance Central 3

Are you ready to party?

Pohybové hry to už raz majú na Xboxe ťažké. Väčšina Kinect hier dostáva priemerné až podpriemerné hodnotenie a ani medzi hráčmi sa netešia veľkej obľube. To sa však netýka športov a (hlavne) tancovania. Séria Dance Central si už od spustenia predaja Kinectu drží vysoké hodnotenia a patrí medzi najlepšie „párty“ tituly. Výnimkou nie je ani tretí diel, ktorý opäť zvyšuje latku kvality a predstavuje niekoľko novinek.

Noviniek nie je málo

V hlavnom menu vás určite prekvapí položka Story. Dance Central 3 prekvapivo obsahuje vynikajúci príbehový mód. Síce bizarný, no originálny. Vaším cieľom, v úlohe tajného agenta Dance Central Intelligence, bude cestovať v čase a zachrániť uviaznutých agentov v štyroch časových obdobiach. '70s, '80s, '90s a '00s, pričom každá dekáda má svoj unikátny štýl, oblečenie a pesničky. Ich výber je pomerne veľký, pochopiteľne, so zameraním na tanečné hity. Daft Punk, The Black Eyed Peas, Katy Perry, Vanilla Ice, 50 Cent, Maroon 5, LMFAO, Village People alebo mnou a Markusom Fenixom milovaný Cali Swag District s hitom Teach Me How to Dougie. Je to len krátky výber autorov, z ktorých môžete vyberať. Prítomných je už teraz niekoľko DLC a ďalšie sú na ceste. Pribudne aj letný hit Call Me Maybe alebo svetová senzácia PSY s megaúspešným Gangnam Style.

Samotné tancovanie spočíva v zrkadlovom kopírovaní pohybov postáv na obrazovke. Čím lepšie jednotlivé pohyby zatancujete, tým vyššie bude vaše záverečné skóre a počet hviezdíčiek. Dôležité je aj držať rytmus a všimnúť si zoznam nasledujúcich pohybov, umiestnený napravo. Zo začiatku budete určite mať problémy vnímať

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma:
Xbox 360
Žáner: pohybová
Výrobca:
Harmonix
Na recenzie poskytol:
Microsoft

HODNOTENIE:

85%

PLUSY A MÍNUSY:

- + veľký výber skladieb
- + veľa zábavy
- + kvalitné AV spracovanie
- občas zle snímané pohyby
- vyžaduje veľmi veľa voľného priestoru
- tutorial



DANCE CENTRAL 3



tanečníka, hudbu a ešte aj nasledujúcu kreáciu, takže skóre nebude nijak závratné. Časom sa jednotlivé pohyby naučíte a body pôjdu len a len vyššie. Za každú úspešne dokončenú pesničku získate aj niečo ako xp body a po dosiahnutí určitého množstva nasleduje level up. Odmenou sú väčšinou ďalšie kostýmy a obleky pre jedného z 22 rôznych tanečníkov.

Bolestný proces učiť sa tancovať

Samozrejme, ak ste s tanečnými schopnosťami na úrovni „drevo“ alebo vám tancovanie pripadá trápne a zastávate názor: „Predsa tu nebudem poskakovať ako retardovaná opica“, určite Dance Central neskúšajte hrať. Nároky na vaše pohyby

budú od začiatku celkom vysoké a potiť sa začnete už po prvej štvrti hodine. Nebudeme si klamať, učiť sa niektoré pohyby je naozaj náročné, no pocit z výsledných piatich hviezdíček za to stojí. Pokiaľ sa vám nedarí, pomôcť môžu tutoriály k jednotlivým pohybom. Tým, bohužiaľ, chýba jedna dôležitá vec. Napriek tomu, že hra upozorňuje červenými linkami okolo jednotlivých končatín na zlý pohyb, často neviete, aká vlastne je správna pozícia.

Dance Central 3, ako jedna z prvých hier, plne podporuje aj novú funkciu Microsoft, Smart Glass. Čo vlastne do hry prináša?

V podstate môžete cez mobil, notebook alebo napríklad tablet ovládať niektoré prvky v hre. Napríklad zapnúť „párty“ mód a vybrať playlist, určiť si, koľko kalórií chcete spaľiť či zobrazit informácie o prehrávanej skladbe.

Pri recenzovaní hier na Kinect som sa niekoľkokrát sťažoval na biedne až zlé grafické spracovanie. Dance Central 3 našťastie medzi ne nepatrí a pochváliť sa

môže výborným dizajnom herného menu a samotného rozhrania počas tancovania. Samozrejme, nemôžete očakávať extra detailné prostredie s vysokým rozlíšením textúr. Tanečníci sú kvalitne spracovaní a nechýba im zmysel pre detail, čo umocňuje ich unikátnosť. Rovnako sú aj kvalitne nadabovaní a do príbehového módu svojím hlasom prispel napríklad spevák Usher. Hodnotiť hudbu, keďže je hlavnou náplňou hry, by bolo zbytočné, no musím pochváliť autorov za to, ako s ňou pracovali. Rôzne prechody, mixovanie a pod. skvele spolupracuje s menu a loadingami.

Verdikt

Dance Central 3 je jednoznačne jeden z „must have“ titulov pre Kinect. Harmonix, ako jedno z mála vývojárskych štúdií, skutočne vidí, v čom je ukrytý potenciál Kinectu a aj ho využíva. Poskytuje množstvo zábavy, ako pre jedného hráča, tak aj pre viacerých, napríklad na oslave. Výber skladieb je veľký a pokrýva rôzne éry tanečnej hudby. Odradiť môže len nedoladený tutorial alebo potreba veľkého priestoru pri tancovaní. No to sa týka väčšiny Kinect titulov.

Juraj Vlha



Medal of Honor: Warfighter

SKRIPTY, VÝBUCHY...

SKRIPTY A CHYBY

Vojenské FPS hry zo súčasného obdobia sa stále tešia vysokej popularite. Dokazujú to niekoľko miliónové predaje. Prešlo 5 rokov od Call of Duty Modern Warfare, ktorý ukázal, že dosť bolo 2. svetovej vojny. Predstavil nám konflikty, odohrávajúce sa v súčasnosti. Tejto tematiky sa držia ako kliešť série Battlefield a spomínaný Call of Duty. Od roku 2010 sa reštartu série dočkal Medal of Honor s cieľom konkurovať im. Najnovší diel s podtitulom Warfighter je však ukážkou, že nápady už došli a stagnácia spolu s recykláciou sú synonymom žánru military FPS.

Štúdio Danger Close nám v Medal of Honor Warfighter opäť servíruje vojenský konflikt inšpirovaný skutočnými udalosťami. Príbehom sa však hra pýšiť nemôže. Ten je taký, aký sa v tomto žánri očakáva. V skratke povedané: vy ste člen protiteroristického komanda, niekde, niečo plánuje istý terorista a, samozrejme, vaším cieľom je zastaviť ho. Stihnete pri tom obehnúť polovicu sveta a vystrieľať stovky ďalších zlých teroristov. Autori sa snažia hrať aj na hráčove city a vo viacerých cutscénach vidíme dialógy Preachera (jeden z hlavných hrdinov) so svojou manželkou a dieťaťom. V jednej z cutscén, odohrávajúcej sa v reštaurácii, nášmu hrdinovi zavoní mobil, s manželkou si vymenia smutné pohľady a následne odchádza na misiu. Celé to však pôsobí trochu umelo a žiadnu slzu smútku nevyroníte.

Zo štandardu nevybočuje ani dĺžka kampane, zhruba po 5-6 hodinách sme sa už pozerali na záverečné titulky. Počas kampane navštívite viacero miest, no misie sú (až na pár výnimiek) pomerne jednotvárne a inšpirácia v konkurencii je viditeľná. Už tradičné skripty nás aj tu sprevádzajú prakticky celou hrou a snažia sa vyzerat' pôsobivo, no hráča dosť obmedzujú. Hra je striktno lineárna. Stále máte vytýčenú

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: FPS
Výrobca: Danger Close
Vydavateľ: EA

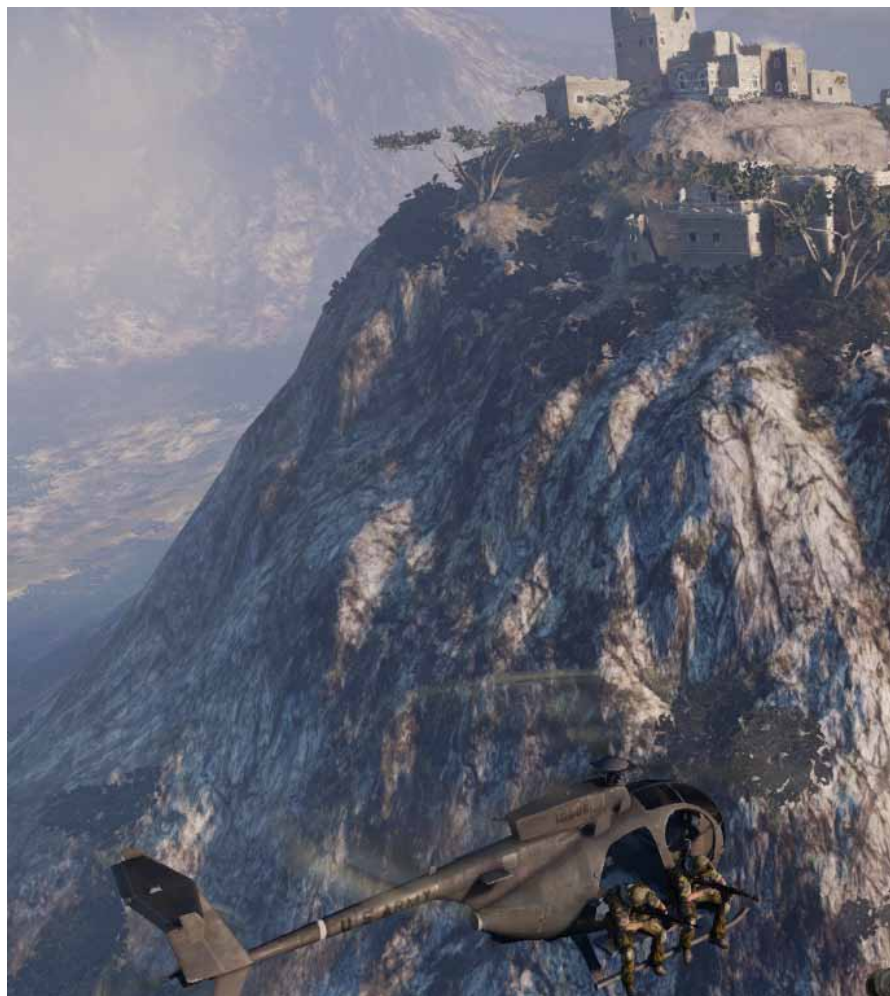
PLUSY A MÍNUSY:

- + súboj medzi národmi
- + Fire Team systém
- + pretekové misie
- + pekná grafika
- slabý nezáživný príbeh
- bugy a padanie hry
- viacero nelogickostí
- kopírovanie mnohokrát vidného
- krátka kampaň

HODNOTENIE:

60%

AJ KEĎ AUTORI PRINÁŠAJÚ ZOPÁR NOVINIĚK, VÄČŠINU ČASU SME MALI POCIT, ŽE HRÁME TO, ČO SME UŽ HRALI PÁRKRÁT PREDTÝM, LEN V POZMENENEJ PODOBE.





sekerou, brokovnicou či trhavinou. Po vpáde do miestnosti potom v spomalenom čase likvidujete teroristov. Po prejdení kampane väčšina určite zavíta do hry pre viacerých hráčov. Multiplayer sa veľmi neodlišuje od konkurencie, no na druhej strane tu autori priniesli niekoľko novinek. Tou najväčšou je, že každý hráč reprezentuje svoj štát. Umiestnenie štátu a počet bodov je možné sledovať v tabuľke. Hráči potom majú väčšiu motiváciu a snažia sa svoju krajinu posúvať dopredu. Tento krok rozhodne chválime. Druhou novinkou je tzv. Fire Team prvok, ten vám na začiatku priradí partnera, s ktorým si pomáhate. Predsa vo dvojici to ide lepšie. Taktiež sa po smrti môžete respawnovať rovno pri svojom partnerovi. Z ostatných aspektov tu nájdeme 6 classov a až 12 tímov z rôznych krajín sveta. Multiplayer ponúka päťicu módov, všetky sú v podstate variácie na klasické módy, aké poznáte aj z iných hier.

Medal of Honor Warfighter beží na Frostbite 2 engine, ktorý poháňal napr. aj minuloročný Battlefield 3. Frostbite 2 nám aj tu ukazuje peknú a rýchlu grafiku. Aj keď prostredia sú už dosť okukané, po grafickej stránke sa im nedá toho veľa vyčítať. Postavy a ich animácie sú spravené kvalitne. Umelá inteligencia síce opäť veľa inteligencie nepobrala, nepriatelia často vbiehajú rovno do rany, ale to sme si už u týchto hier zvykli. Vojnový konflikt dobre dopĺňa hudba, ktorá sa presne hodí ku hre. Titulnú pieseň, podobne ako aj u predchodcu, nahral Linkin Park a nesie názov Castle of Glass.

Danger Close nenaplnili želania fanúšikov a znovuzrodenie série sme si zrejme takto nepredstavovali. Aj keď autori prinášajú zopár novinek, hlavne v multiplayeri, tak väčšinu času sme mali pocit, že hráme to, čo sme už hrali párkrát predtým, len v pozmenenej podobe. Kampaň síce ako tak zabaví, ale len na krátku dobu a navyše je sprevádzaná množstvom chýb, nelogickostí a padaním hry. Hra by určite potrebovala ešte trochu času na doladenie. Warfighter pôsobí nemasťno-neslano, svojich priaznivcov si možno nájde, ale väčšina zrejme čakala viac.

Martin Sabol



jednu cestu vpred, ktorou ste tlačení. Levely sú obmedzujúce a ak spravíte to, čo ešte od vás hra nechcela, tak zomierate neviditeľnou silou. Stalo sa, že sme mali naviesť rakety na vežu a potom pokračovať v ceste. Avšak sme sa rozhodli ísť hneď, keďže nám (zjavne) nič nebránilo v priechode, ale po pár metroch nastala okamžitá smrť. Z ničoho nič, a to len preto, že sme nespravili presne to, čo autori očakávali.

Nelogickosť sa v hre nachádza viaceré. Úsmev na tvári vyvoláva cutscéna, kde nepriateľ hodí granát asi 2 metre pred hráča, postava prevráti drevený stôl a skryje sa zaň. Po výbuchu ostala celá postava, aj stôl. Realita ide v novom MOH bokom. Zarazí však to, že nie je možné v hre z roku 2012 prestreliť sklo. V misii na lodi bol nepriateľ hneď za oknom a bol otočený chrbtom. Následne sme mu namierili na hlavu, vystrelili a... nič sa nestalo. Sklo prasklo a on sa len otočil a cival na nás. Pred pár rokmi by sa to dalo akceptovať, no v dnešnej dobe by

sa takáto vec vo vysoko rozpočtom titule nemala stávať. Hra celkovo obsahuje dosť veľa bugov a nepoteší ani padanie hry. Okrem toho, že nám párkrát padla, počas cutscén zamrzla a po pár sekundách už šla znovu. Autori si určite mali nechať nejaký ten mesiac na doladenie hry a vychytenie bugov.

Po stránke hrateľnosti je Warfighter klasickou akčnou hrou. Väčšinu času sa budete presťahovať z bodu A do bodu B cez množstvo nepriateľov. Akcia nie je najhoršia a zabaví. Okrem tradičných misií poteší aj strelba na nepriateľov z helikoptéry alebo misie so sniperkou. V kampani nájdete aj zopár misií, kde si zajazdíte autom v adrenalínových naháňkách v meste či na diaľnici. Tie sú, samozrejme, do bodky naskriptované, no sú príjemným spštením popri ostatných misiách. Nás pobavili. Počas kampane narazíte aj na viaceré pasáže s vyrazením dverí (Breach). Tentokrát nejde len o klasické vykopnutie, ale autori pridali 7 možností a cez dvere sa dostanete napr. aj

Pokémon Black 2

POCHYTAJ ICH VŠETKÝCH...

Približne pred dvanástimi rokmi zožal animovaný seriál Pokémon u mladších ročníkov a (nielen) u nás obrovský úspech. Ešte aj ja si pamätám, ako som sa tešil na každú časť a už pätnásť minút pred začatím som sedel pred TV. Samozrejmosťou bolo aj zbieranie samolepiek do albumov. Tento ošial ako rýchlo prišiel, tak aj odišiel. Teda minimálne v podobe seriálu. Hráčom má Pokémon ešte stále čo ponúknuť. Nintendo prinášalo Pokémona na svoje handheldy pravidelne už od čias Gameboya. Potom prebralo štafetu Nintendo DS, na ktoré vyšlo množstvo dielov a pre túto platformu je určený aj ten najnovší z nich, a to Pokémon Black 2.

Aj keď už vychádza neviem ktorý diel v poradí, stále sa mu darí v recenziách a taktiež aj v predajoch, ktoré by mu mohla závidieť nejedna konzolová AAA hra. Pokémon Black/White 2 je prvýkrát v tejto sérii vôbec priamym pokračovaním predchádzajúceho dielu. Dej sa odohráva dva roky po udalostiach v Pokémon Black/White. Opäť sa vrátíme do regiónu Unova, ktorý sa dočkal niekoľkých zmien, no zápornými hrdinami ostali členovia z Team Plasma. Príbeh síce veľmi nepoteší, jeho prezentácia je taktisto slabšia, ale zase po pár minútach hrania sa nad ním už vôbec nebudete pozastavovať, pretože budete robiť to, čo bolo vždy nosným pilierom Pokémonov. Tým sú, samozrejme, súboje, chytanie Pokémonov a získavanie odznakov pri porazení lídrov v miestnych telocvičniciach.

Hra začína tradične, a to výberom pohlavia, mena a následne výberom svojho prvého Pokémona. V ponuke sú traja, každý predstavujúci iný typ: ohnivý, trávnatý a vodný. V mojom prípade padla voľba na Tepiga, ohnivého Pokémona. Pokémon je vybraný, ešte pár prehodených slov s mamou a dobrodružstvo sa môže začať.

Keďže s jedným Pokémonom si nevystačíte, už prvé kroky budú

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: 3DS

Žáner: JRPG

Výrobca: Game Freak

Zapožičal: Conquest

PLUSY A MÍNUSY:

- + dlhá herná doba
- + chytľavá hrateľnosť
- + množstvo pokémonov
- + rozsiahly svet
- + prevedenie súbojov
- príbeh
- technicky zastarané
- chcelo by to niečo nové

HODNOTENIE:

85%





viest' k chytnaniu d'alších. Nájst' ich nie je problém, stačí sa chvíľu poprechádzať vo vysokej tráve a o pár sekúnd už bojujete. Na chytenie Pokémona je potrebné mať' Pokeball, ktorý po ňom hodíte, hneď ako mu znížite život na minimum. Spočiatku bojujete len proti slabým levelom, no s d'alším postupom v hre bude náročnosť narastať. Zvyšovanie levelov vlastných pokémonov prebieha porážaním ostatných pokémonov.

Za každú výhru ste odmenení XP bodmi. Čím vyšší level má nepriateľ, tým viac XP bodov dostanete. Za každý vyšší level sa jednotlivé schopnosti vášho pokémona zvyšujú a na niektorých leveloch sa máte možnosť naučiť nové útoky. Každý Pokémon dokáže používať len štyri útoky. Takže pri ponuke nového útoku sa ho môžete naučiť namiesto niektorého z tých štyroch alebo si ponecháte predchádzajúce. Taktiež na určitom, vyššom leveli, sa váš Pokémon vyvinie na vyšší vývojový stupeň. Náš hrdina so sebou naraz

môže niesť šesť pokémonov a v boji si ich môžete ľubovoľne meniť. Okrem bojov s divými pokémonmi, ktorí sa nachádzajú v tráve alebo piesku, tvoria podstatnú časť hry aj súboje s ostatnými trénermi. Tých stretávate na každom kroku a v každom meste sa nachádza aj telocvičňa, kde je vždy jeden líder, ktorého je nutné poraziť pre d'alší postup v hre. Súboje s týmito trénermi bývajú t'ažšie, keďže tiež majú viacerých a zvyčajne aj silnejších pokémonov, ako sú tie vaše. Porazenie lídra znamená získanie odznaku a tých je v hre celkovo osem. Taktiež pri porazení trénera okrem XP bodov získavate aj peniaze, za ktoré nakupujete v Poké centre.

Pri boji sa vám na obrazovke zobrazia vždy štyri možnosti: Fight, Bag, Run a Pokémon. Fight označuje boj s nepriateľským pokémonom, kde nasleduje výber zo štyroch útokov. Ak sa život vášho pokémona blíži k nule, tak ho môžete ošetriť elixírom (Potion), ktorý si vyberáte z inventára. Run označuje útek od nepriateľského

pokémona, a posledná možnosť, Pokémon, umožňuje vystriedanie aktuálneho pokémona za iného.

Ak život všetkých vašich pokémonov klesne na nulu, automaticky sa presúvate do Poké centra, kde sa pokémoni regenerujú. Do Poké centra je možné zájsť kedykoľvek a nechať svojim zvercom doplniť zdravie alebo nakúpiť rôzne veci ako sú poké lopty, potioňy a pod.

Zakúpené veci sa ukladajú do inventára, ktorý je rozdelený na niekoľko častí. Nachádzajú sa v ňom všetky zakúpené veci, ale aj veci darované od ostatných postáv. Určite sa vám zide napr. bicykel, ktorý zrýchľuje váš pohyb. Dôležitým predmetom je Pokédex, ktorý máte už od začiatku. Doň sa ukladajú všetky informácie o stretnutých pokémonoch a vďaka novej funkcii habitat list si môžete pozrieť, v akých oblastiach sa jednotliví pokémoni nachádzajú.

Oblasť, kde sa celá hra odohráva, je obrovská, nájdeme tu takmer 20 väčších miest a okrem nich ešte množstvo ďalších oblastí. V mestách to žije, stretnete množstvo postáv, väčšina s vami aj prehodí nejaké to slovo alebo vás vyzve na súboj. Od mnohých postáv tiež získate aj rôzne užitočné predmety. Niektoré predmety je možné priradiť k danému pokémonovi a prejavia sa to v podobe rôznych bonusov.

Ani v tomto diele autori nezabudli pridať zopár noviniek. V join avenue sa môžete spojiť so svojimi priateľmi a obchodovať alebo bojovať s nimi. Ak nechcete putovať sami, tak ich môžete pozvať, aby sa k vám pridali. Novinkou je aj Pokestar Studios, čo sú v podstate filmové štúdiá, v ktorých si môžete vytvoriť vlastný film. Achievement hunterov zase poteší nový Medal System, čo je v podstate systém achievementov, ktoré sa získavajú za určité úlohy. Nájdeme ich tu viac ako 200. Ovládanie hry je jednoduché, miestami využijete aj dotykový displej, aj keď to nie je nutné, no je to rýchlejšie.

Prevažná časť hry sa odohráva na hornom displeji, na dolnom sa zobrazuje čas a status batérie. Akurát pri súbojoch alebo pri otvorení inventára využijete aj spodný displej.

Po technickej stránke je už vidieť zastaranosť osemročného hardvéru v Nintende DS. Grafika nie je najhoršia, ale po toľkých rokoch by sme už čakali viac, autori by už mohli prejsť rovno na Nintendo 3DS. Hudba ma kvôli pípavým melódiám miestami iritovala, tak som ju väčšinou vypínal. Ale pochváliť môžem dizajn lokalít, je ich veľa a každá je iná, svojská a niečím zaujímavá.

Pokémon Black & White 2 nesklamal, opäť ponúka už tradične kvalitnú hratelnosť, ktorá vás núti chytať stále nových a nových pokémonov. Vďaka rozsiahlosti herného sveta a potreby expenia vám hra vystačí na dlhú dobu. Na prejdienie hry si vyhradíte aspoň 50 hodín, je možné, že aj viac. Príbeh tento raz nepoteší a možno by sme zniešli aj výraznejšie novinky. Technická zastaranosť už tiež začína vadit', ale aj tak si hru užijete a zaručene vás bude baviť, či už ste fanúšik Pokémonov alebo nie.

Martin Sabol

World of Warcraft: Mists of Pandaria

Pandy útočia

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Výrobca: Blizzard Ent.
Zapožičal: Blizzard
Žáner: MMORPG

PLUSY A MÍNUSY:

- + nová grafika (nielen sveta, ale aj rasy Pandaren)
- + veľa nových features
- + nový PVE a PVP content
- + úžasný nový príbeh a množstvo zaujímavých úloh
- + nová classa monk
- nekonečné daily questy

HODNOTENIE:

90%



Takmer mesiac po vydaní dlho očakávaného štvrtého datadisku k dnes už legendárnej online hre World of Warcraft sme hru extenzívne testovali, levelili, farmili, chodili dungeony, vylepšovali reputácie a raidovali. A aký je výsledok? Podarilo sa Blizzardu naplniť očakávania? Pod'ťe sa na to spolu s nami pozrieť!

Mists of Pandaria je na rozdiel od predchádzajúceho datadisku, Cataclysmu, ktorý priniesol remake starého sveta Azeroth, zameraný takmer výlučne na hráčov s maximálne vylevelovanou postavou a end-game content. Datadisk prináša celkom nový kontinent, nazvaný Pandaria, rozdelený do siedmich zón, z ktorých šesť slúži na vylevelovanie postavy z levelu 85 na 90, a finálna, siedma zóna, je centrom výlučne pre hráčov na maximálnom leveli.

Datadisk prináša množstvo zmien a noviniek oproti predchádzajúcejmu WoWku a, samozrejme, ani jednu z nich nevynecháme.

1. LEVELING

Na ceste k levelu 90 vás tak, ako po minulé datadisky, čakajú dve možnosti. Robenie questov alebo prechádzanie dungeonmi. Pokiaľ vás aspoň sčasti zaujíma príbeh a celkovo lore Warcraftu, questionie je jednoznačne odporúčaná voľba. Treba povedať, že Blizzard sa naozaj v tomto smere posnažil.

Questy sú rýchle, zaujímavé, obsahujú tonu príbehu a vaše konanie sa v jednotlivých zónach vo väčšej alebo menšej miere odráža aj na okolí (krásnym príkladom je hneď prvá zóna, The Jade Forest). Samozrejme, stále miestami nájdete aj klasické questy typu zabiť päť vlkov, či priniesť päť vedier s vodou, ale povedzme si úprimne, aká by to bola MMORPG bez nich. Celý questing experience trvá od 12 až do 20 hodín, podľa toho, za akú postavu hráte, prípadne ako veľmi sa kocháte krásami Pandarie. Pokiaľ z akéhokolvek dôvodu questy neobľubujete, čakajú vás štyri nové dungeony zamerané na levelovanie.

2. NEW TALENT SYSTEM

Blizzard priniesol v Mists of Pandaria kompletne nový systém talentov, ktorý je podľa slov vývojárov zameraný viac

na možnosť slobodnej voľby a customizácie. Systém vyvolal na fórach medzi hráčmi kontroverzné reakcie kvôli na prvý pohľad zredukovanému počtu možností.

Nový systém obsahuje šesť riadkov talentov, každý s tromi voľbami, čo naozaj môže vyvolať dojem slabšej customizovateľnosti, no opak je pravdou. Kým v starom systéme existoval pre každú postavu ideálny spec, nový systém po prvýkrát v histórii WoWka umožňuje pre každého hráča slobodnú voľbu, pretože talenty neobsahujú priamy merateľný nárast efektivity vašej postavy. Ak ste doteraz boli zvyknutí nastaviť si talenty po dosiahnutí maximálneho levelu, pripravte sa na zmenu. V Pandarii budete pravdepodobne meniť talenty podľa situácie. Nový raid boss, ktorého nemôžete poraziť? Skúste zmeniť talenty. Chystáte sa večer na Battlegrounds? Určite nájdete 2-3 talenty, ktoré vám uľahčia život, pričom dané talenty by ste v Arénach alebo pri sólo hraní nepoužili.

3. CHALLENGE MODE DUNGEONY

Na utíšenie hrdky hardcore hráčov, ktorí čím ďalej, tým viac vyjadrujú svoju nespokojnosť so zjednodušaním hry, Blizzard prichystal Challenge Mode Dungeony. Ide v podstate o extra ťažké verzie klasických



heroic dungeonov, kde nepriatelia majú oveľa viac života alebo spôsobujú oveľa rozsiahlejšie zranenie. Už len samotné prejdienie týchto dungeonov môže byť pre bežného hráča zábavou na niekoľko hodín hrania, a to je len začiatok.

Pre naozaj vytrvalých, každý challenge mode obsahuje časomieru a tri dostupné medaile (bronz, striebro a zlato). Časy, potrebné na dosiahnutie zlata, sa pohybujú v rozmedzí od 12 do 20 minút a momentálne sú pre väčšinu hráčov iba d'alekým snom. Ak by vám bolo zlato slabým zadosťučinením, Blizzard ponúka rebríček najlepších časov na vašom realme. Len smelo do toho! Ukážte, že ste najlepší!

4. SCENARIOS

Pravým opakom Challenge módu sú Scenáriá. V nich ide o zjednodušené dungeony pre troch hráčov bez potreby

„svätej trojice“ (tank, healer, dps). Scenáriá obsahujú jednoduchý príbeh, dajú sa dokončiť v priebehu 10-15 minút a sú zaujímavým doplnkom pre každého hráča, ktorý nemá čas venovať hre viac času počas jednej hernej session.

5. PET BATTLES

Blizzard pridal, nielen pre prípady nudy (keď napríklad čakáte v rade na dungeon), battleground alebo raid, s možnosťou zabíjať čas levelovaním svojich petov. Je jedno, či ich už máte dvesto alebo s levelovaním len začínate, Azeroth (aj Outland) je plný petov, ktorých si môžete získať, ak ich porazíte v súboji. Maximálny level je 25 a podľa náročnosti sú rozdelené viac -menej podľa toho, ako levelujete svoju postavu v jednotlivých zónach. Battle pety sú rozdelené do skupín: Aquatic, Beast, Critter, Dragonkin, Elemental, Flying, Humanoid, Magic, Mechanical a Undead. Každá skupina má výhody,

nevýhody či ničím neovplyvnené útoky voči ostatným (napr.: pety z radu Flying majú zvýšený damage oproti Aquatic a znížený oproti Dragonkin). Pet battles môžete hrať proti NPC petom alebo hráčom. A ak aj nikto známy si s vami nechce zahrať, môžete využiť queue system, ktorý funguje tak isto ako LFG či LFR a nájde vám partnera na hranie.

6. FARMWOWVILLE

Kto pozná Farmville z Facebooku, ten si vie asi celkom živo predstaviť, o čom táto nová Blizzard feature bude. Zo začiatku vysmievaná farma sa stáva čoraz viac obľúbená medzi hráčmi. Začínate splnením questu v Halfhill (Valley of the Four Winds) pre Pandarena Yoonu, ktorý zdedil farmu a The Tillers (frakcia farmárov), ktorí nie sú nadšení pandou z mesta, silou-mocou sa hrajúcu na farmára. Ako hráč pomáhate Yoonovi získať zvolenie predstaviteľov Tillers, aby





ho uznali ako právoplatného farmára. Začínate so štyrmi políčkami (postupne sa prepracujete na 16), na ktorých si môžete pestovať všelijaké rastlinky (kapustu, melón, red'kovky, mrkvičky atď.). Tie vd'aka magickej pôde v Pandarii dokážu dozrieť do polnoci a neskôr ich môžete použiť ako ingrediencie do Cooking. A nielen to. Ako nadobúdate čoraz vyššiu reputáciu, otvárajú sa vám možnosti pestovať Pandaren bylinky (náhrada Herbalism), minerály (Mining), materiály na Enchanting atď. Veľa hráčov si pochval'uje, že už netreba alty s každou gathering profesiou a že farma im zabezpečuje, čo potrebujú.

7. PANDAS & MONKS

Posledným veľkým prídavkom tohto datadisku je nová rasa, Pandaren, a nová classa, Monk.

Pandaren debutujú ako neutrálna rasa a počas prvých 12 levelov nemôžu komunikovať s ostatnými hráčmi. Úvodná Pandaren zóna sa nazýva The Wandering Isle a v skutočnosti sa nachádza na chrbte obrovskej korytnačky, plávajúcej po oceánoch Azerothu. Príbeh úvodnej zóny kulminuje stretnutím Pandarenov s rasami Aliancie a Hordy a vo finále si hráči zvolia svoju nastávajúcu frakciu, ktorá im bude po zvyšok hry domovom.

Monkov ako takých hádam predstavovať príliš netreba. Ide o odkaz na všetky oblúbené filmy a hry o bojových umeniach v podaní Blizzardu. V arzenáli monkov, samozrejme, nechýba oblúbený letiaci kop pripomínajúci Liu Kanga z Mortal Kombat či Round-House kick v podaní Chucka Norrisa. Hoci sa na prvý pohľad môže zdať, že ide o jednoducho d'alšiu DPS classu, pod pokrývkou nájdeme kompletného hybridu, ktorý dokáže liečiť, tankovať alebo robiť DMG podľa potreby.

Ostalo vôbec niečo po starom? Je WoW stále také zábavné, ako tomu bolo v minulosti?

1. DUNGEONS & RAIDS

Okrem štyroch normal dungeonov na levelovanie Blizzard pripravil deväť heroic dungeonov, z ktorých tri sú prerobené klasické vanilla instance ako Scholomance či Scarlet Monastery a dva heroic only Pandaria dungeons: Gate of the Setting Sun a Siege of Niuzao Temple. Bossovia sú zaujímaví a sú zvládnuteľní hocikakou skupinou piatich ľudí, ktorí aspoň ako -tak vedia hrať.

Z prvého raiding tier je k dispozícii Mogu'Shan Vaults v normálnej, heroic aj LFR verzii. Skladá sa zo šiestich bossov. Prvý je The Stone Guard a má veľmi zaujímavý mechanizmus. Človek sa musí vedieť uhýbať rôznym bombám na zemi a pritom stále útočiť či liečiť. Feng the Accursed bol problémový boss, a to vd'aka buggom, ktoré boli všade naokolo (nemožnosť kliknúť na určité veci), pokiaľ ich Blizzard neopravil v malom patchi. S Fengom to bol veľký problém, keďže offtank si musí zobrať kryštál (kliknúť naňho), aby ostatným hráčom v raide mohol pomáhať so špeciálnymi abilitami. Posledným bossom je Will of the Emperor, kde Blizzard adresuje všetkých, čo sa sťažujú, že veľa encounterov je melee unfriendly (vážne sú!). Ako melee máte šancu získať špeciálnu abilitu, ktorá robí 500 000 dmg (1 000 000 na heroic), ak viete správne "tancovať" a vyhýbať sa špeciálnym útokom, ktoré boss uštedruje.

Blizzard znovu pridal do hry tzv. "outdoor/world bossov": Sha of Anger a Galleon. Je to jeden boss pre celý realm a kto naňho prvý zaútočí, dostane možnosť lootu. Samozrejme, respawn

timer týchto bossov je upravený podľa populácie serveru, čiže čím viac ľudí, tým kratší respawn timer, aby mal každý možnosť ho raz za týždeň zabiť.

2. PLAYER VS. PLAYER

V Mists of Pandaria sa predstavia dva nové battlegrounds: Silvershard Mines a Temple of Kotmogu. K tomu pribudla aj jedna nová aréna: Tol'vir palace. Aktuálne sa na fórach všetci sťažujú, že Beast Master Hunter a Warrior sú veľmi overpowered (príliš silní) a nad 1600 rating si môžete byť istí, že stretnete team, v ktorom sa aspoň jedna z vyššie spomenutých class nachádza. Pomaly už ale prichádzajú prvé nerfy (obmedzenia v sile), tak uvidíme, ako to nakoniec dopadne.

Záverečné zhodnotenie

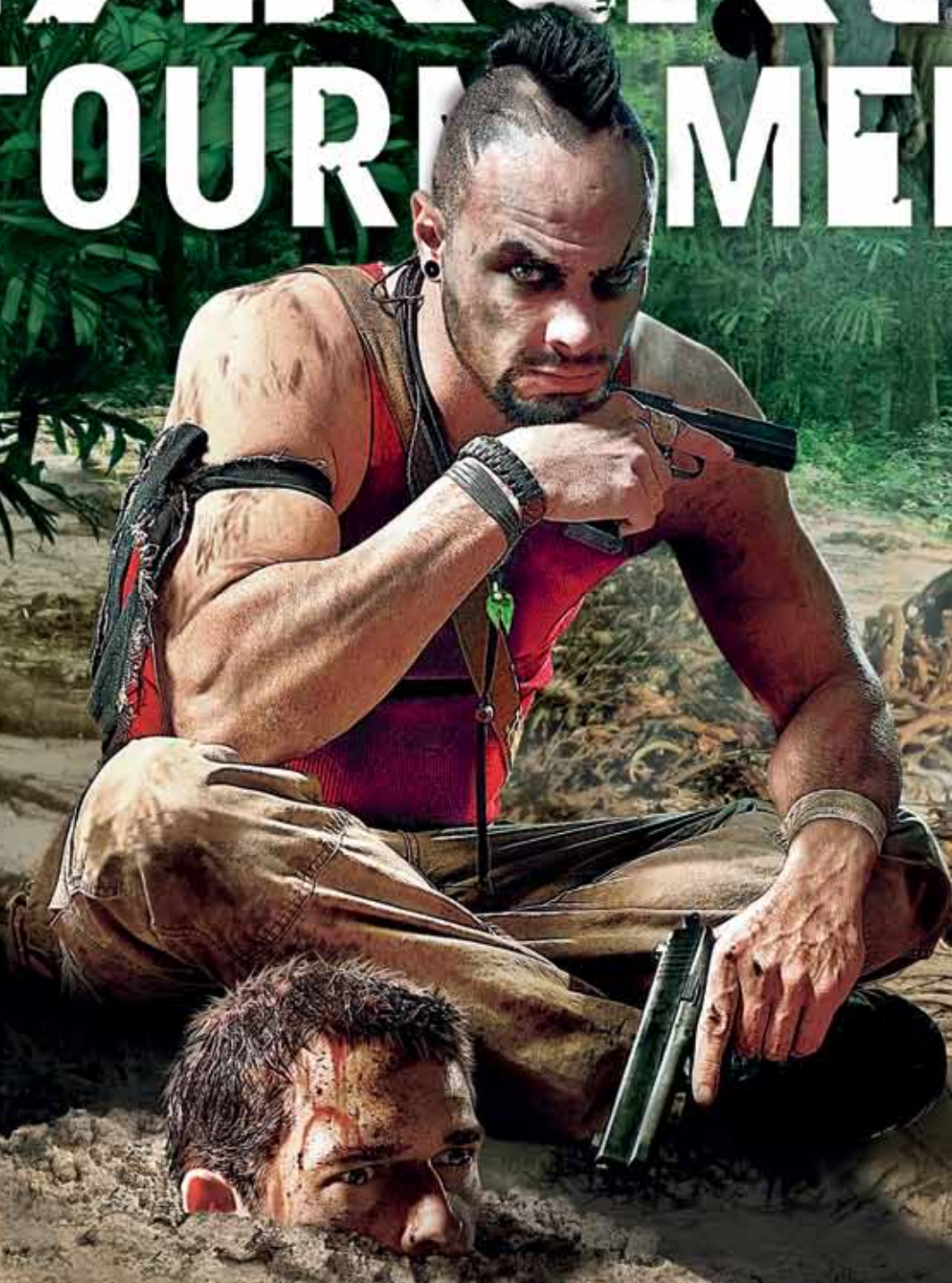
Príchod Mists of Pandaria je od svojho prvého oznámenia pre mnohých symbolom, že Blizzard sa snaží prerobiť svoj pôvodne hardcore MMO hit na niečo pre casual hráčov, a v tomto svojom ťažení tak ukazuje chrbát svojim doterajším platiacim hráčom.

Ako verní hráči WoW, hrajúci ho od jeho prvého dňa až dodnes, však musíme konštatovať, že opak je v tomto prípade pravdou. Iste Blizzard obsiahol v tomto datadisku aj content pre casual hráčov, ktorý je, mimochodom, príjemným spríjemnením hry aj pre stálych hráčov, ale „napakoval" ho taktiež end-game contentom pre hardcore hráčov, ktorý ich donúti využiť všetky svoje doterajšie skúsenosti. Pokiaľ teda patríte k dlhoročným fanúšikom WoW, nemali by ste sa mu vyhnúť.

Bellise + Calyssto

FARCRY 3

TOURNAMENT



ZAPIŠ SE NA
WWW.HRAFARCRY3.CZ
A VYHRAJ SKVĚLÉ CENY!

18TM
www.pegi.info

ČESKÉ
TITULKY

PC

DVD
ROM

Microsoft
DirectX¹¹

 Playman



UBISOFT[®]

Torchlight II

Nový kabát starého žánru

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Výrobca: Runic Games
Vydávateľ: Runic Games
Žáner: RPG

PLUSY A MÍNUSY:

- + cena
- + možnosti oproti prvému dielu
- + skvelé old school Hack'n'slash RPG
- hrozná prezentácia príbehu

HODNOTENIE:

85%



V živote existujú všelijaké paralely. Či už úplné alebo čiastočné. A človeku je blízke hl'adat' vo veciach alebo l'ud'och podobnosti a porovnávať, čo je lepšie a čo horšie. Avšak nie vždy je porovnávanie to najlepšie. Nebudeme si klamať, že každý bude Torchlight priravnávať k hre Diablo III. Avšak Torchlight je iná hra, a tak k nej treba aj pristupovať. Potom svojimi kvalitami určite zaujme.

Čo sa zmenilo od jednotky? Prvou zmenou je „kustomizácia“ alebo úprava zovňajšku vašej postavy. V hre po novom bude možné meniť účes, tvár, bradu a ich farbu. Okrem toho budú na výber štyri povolania namiesto troch, ktoré sa ponúkli v jednotke. V Torchlighte k vašej postave neodlúčiteľne patrí aj zvieratko, ktoré vás v hre sprevádza. Tým sa tiež dostalo trochu pozornosti a na výber sú znova štyri z predošlej hry a okrem toho autori pridali do hry ešte ďalšie 4. Sú nimi orol, papillon (plemeno psa), buldog a panter.

Ako sa vlastne hrá hra? Prvý dojem bol veľmi, veľmi zvláštny. Možno to bol len pocit po hraní Diabla III, ale hra bola v istom aspekte rýchlejšia a akčnejšia ako mnoho iných RPG.

Animácie i kúzlenie boli ako keby zrýchlené, čo spôsobilo, že aj hra ide omnoho väčším tempom. Avšak na tento pocit si len treba trochu dlhšie zvykať, následne hra dostane absolútne rozličný

spád. Ako sa budú odomykať nové spelly a teda bude väčšia možnosť kombinácie, hra vás chytí za hráčske srdce a už nepustí.

Čo sa týka tried alebo povolání, v hre sa vyskytnú presne štyri. Bude to menovite: Engineer, Berserker, Embermage a Outlander. Zaujímavosťou je, že v hre dostanú „classy“ trochu nezvyčajné využitie. Berserker, ktorý by bol vo väčšine iných RPG určený ako primárny tank (pre l'udí neznalých RPG žánru: tank je postava, ktorá by mala znášať všetko poškodenie od nepriateľov), dostal úlohu damage dealera. Naopak engineer, ktorý by bol v iných RPG využívaný skôr ako podporný charakter, dostal v hre úlohu primárneho tanka. Samozrejme, Torchlight používa takto neuveriteľne veľkú škálu úprav postavy, že si pokojne

môžete spraviť tank aj z embermagea, ktorý zastupuje od fantasy RPG neodlúčiteľného mága. Rozdiel medzi triedami, čo sa týka energy systému, nehľadajte. Všetci budú mať život a manu. Dopĺňať si ich budete klasicky všakovakými nápojmi. Je to taký dobrý návrat k old-school RPG.

A čo sa týka novinek v rámci gameplayu? Hra sa drží väčšinou všetkého, čo bolo aj v prvej časti. Teda body, ktoré premeníte za kúzla, dostanete s levelom „normálnym“ alebo za Fame level. Pre tých neznalých, Fame level je ako keby druhý typ skúseností, ktorý dostávate za zabíjanie unikátnych príšer, bossov a plnenie cieľov. Matematika je potom už ľahká. Jeden fame level = jedno





nové kúzlo. Aj vaši miláčikovia, ktorí v prvom diely síce vedeli behať DO a Z mesta, zatiaľ čo ste vy zväčšovali svoj level, dostali svoje vylepšenia. V podstate sa nič nemení, do mesta budú behať stále. Avšak tentokrát je im možné dať „shopping list“. Zvieratko si pekne zabehne do mesta, predá všetko, čo má v batôžku a donesie naspäť všetko, čo ste mu nakázali. V podstate je to s novými modelmi a novou možnosťou len nepatrná zmena oproti prvému dielu, avšak tvorí v hre príjemnejšiu atmosféru. A to isté platí na mnoho ďalších malých vylepšení oproti iným RPG.

Taktiež v hre ostali aj body, ktoré môžete použiť na vylepšenie jedného zo štyroch atribútov vašej postavy. Strength pre silu, dexterity pre obratnosť, focus pre koncentráciu a vitality pre vitalitu. Každá úroveň vám pridá 5 bodov, ktoré budete môcť voľne vložiť do hocktorého z týchto atribútov. Každý z nich obohatí vašu postavu o percento či už zvýšeného poškodenia, zvýšeného brnenia alebo zvýšenej šance na kritický úder so zbraňou. Vďaka tomu každá nová postava v Torchlighte dostáva absolútne rozdielny štýl gameplayu, keďže je len

na hráčovi, ktorú triedu si vyberie a akým štýlom ju bude hrať. Okrem toho k tomu dopomáha aj to, že v hre nie je obmedzenie na zbrane. Teda skoro každý charakter si môže zobrať do ruky tie isté zbrane.

Čo sa týka príbehu hry. Je MOŽNO dobrý. Problémom Torchlightu je jeho kontrast. K skvele zvládnutému gameplayu sa viaže záživný príbeh, ktorý je však tak nehorázne zle prezentovaný, že ešte v druhom akte človek nemá poňatia, o čo vlastne ide v hre. Je to veľká škoda, keďže príbeh je jedným z aspektov, ktorý hru predáva a ktorý prudko zvyšuje jej hrateľnosť.

Ďalšou super vecou je multiplayer pre dvoch až štyroch hráčov. Áno, v druhom diely si konečne môžete zahrať Torchlight s kamarátmi alebo aj s náhodnými ľuďmi na internete. A po internete budete môcť hrať s už vytvorenými postavami. Takže pokiaľ máte raz chuť hrať s ľuďmi a nasledujúci len tak, sám, tak vám hra dáva na výber.

Čo sa týka grafického štýlu, ten sa nezmenil. Stále prevláda komiksový štýl, už raz spomínané rýchle animácie a

celkovo „pohodová“ atmosféra z hry. Samozrejme, s „komiksovosťou“ sa nesie aj nenáročnosť na efekty, pokiaľ práve nekúzlite kúzlo medzi 200 nepriateľmi, tak hra nemá ani najmenšiu tendenciu sekať. A to ani na slabších počítačoch. Avšak aj keď je hra komixová a miestami až infantilne farebná, nechýba jej ani riadna dávka krvi. Ved' sa stačí len pozrieť na niektoré zo screenshotov a musí vám byť hneď jasné, „kol'ká v hre bije“. Čo sa týka tej audio stránky, soundtrack je fajn. Avšak hrôzou je „voice acting“ a s ním už raz spomínaný problém pri rozprávaní príbehu. Všetko jednoducho znie nezaujímavo a núti vás všetko čo najskôr odklikať. Ved' komu sa chcú čítať 20 riadkové litánie v quest logu? A k tomu ešte podložené nezživným dabingom.

Torchlight kupujte. Je lacný, je dobrý, nie je to Diablo. Zabaviť zabaví, vysoko cenený je. A pre tých, čo hrali jednotku, je dvojka len veľmi kvalitným vylepšením. A tomu aj zodpovedá cena. Necelých 20 €. Torchlight nie je žiadne Diablo. Kto by čakal, že niečo ako Diablo nájde, tak bude sklamaný.

Matej Minárik



Harry Potter for Kinect

MÁVANIE PRÚTIKOM PRED OBRAZOVKOU

Po roku oddychu od filmovej a hernej adaptácie knihy J. K. Rowlingovej sa Harry Potter opäť vracia medzi hráčov, a to exkluzívne na konzolu Xbox 360. Nutnosťou je aj Kinect, bez ktorého by ste si hru zbytočne zapínali. Medzi pohybovými hrami pre Xbox sa tie naozaj kvalitné hľadajú veľmi ťažko a, bohužiaľ, ani Harry Potter nevybočuje z radu priemernosti.

Neubránim sa porovnávaniu s podobnými Kinect hrami, no najmä Kinect Star Wars, ktorý má toho v podstate s Potterom spoločného najviac. Obe hry sa snažia nalákať fanúšikov série na známe postavy, atraktívne minihry a atmosféru predlohy. Príbehový mód obsahuje cca štyri krátke herné módy na jeden ročník v magickej škole, teda dokopy okolo 30 minihier. Ich náplň je vcelku jednoduchá a aj keď nie sú ani extra dlhé, určite sa pri niektorých započítajú. Našťastie sa ich obsah neopakuje a aj keď niekedy musíte opakovať tie isté pohyby ako skok alebo uhnutie, vždy sú okolnosti a prostredie kompletne odlišné. Napríklad pri uhýbaní sa útokom Zúrivej vrby, úteku cez labyrint ku Ohnivej čaši alebo zápase s Tým-Koho-Netreba-Menovať. Celkom zábavná je aj tvorba elixírov, kde musíte do kotlíka pridávať jednotlivé ingrediencie a miešať v oboch smeroch, kým obsah nechytí správnu farbu, čo okomentuje profesor Snape s výsledným hodnotením.

Na čo sa pochopiteľne väčšina fanúšikov Harryho Pottera teší najviac, sú magické súboje, a teda mávanie prútiikom na všetky strany. To neponúka veľký priestor na pohyb, keďže vaša postava dokáže robiť len malé úskoky doľava alebo doprava. Kúzla používate jednoduchým švihnutím ruky vpred, presne akoby ste držali v ruke magický prútiik. Malým problémom je mierenie na cieľ, ktoré prebieha cez kruhový zameriavač. Ten ovládate svojou rukou a, bohužiaľ, nedrží jednu pozíciu, ale často lieta cez celú obrazovku. Zachraňuje to však autoaim, vďaka ktorému väčšinou trafíte toho, koho

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: xbox 360

Žáner: pohybová

Výrobca: Eurocom

Vydavateľ: Cenege

Zapožičal: Cenege

PLUSY A MÍNUSY:

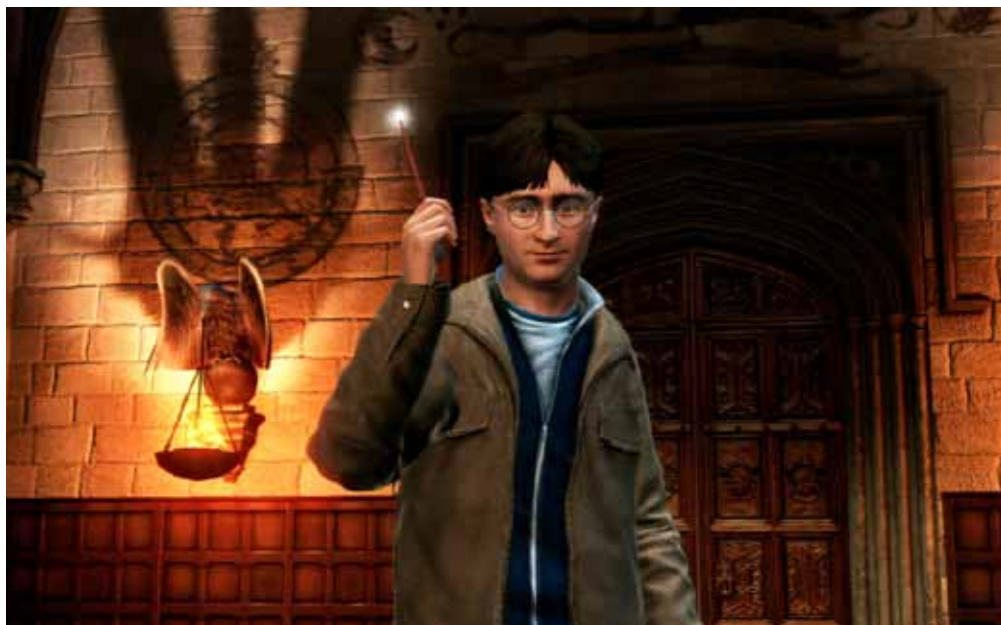
- + dobrá odozva Kinectu
- + rozmanitosť minihier
- + nenáročnosť

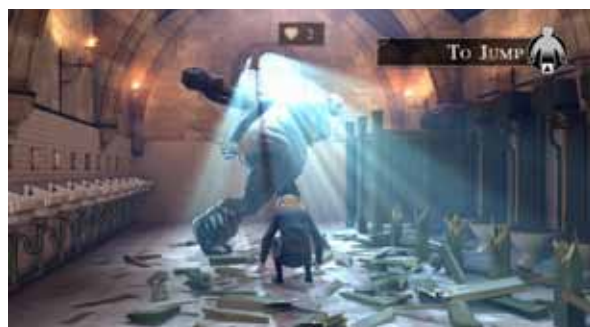
- krátka herná doba
- iba pre fanúšikov Harryho Pottera
- biedne audiovizuálne spracovanie

HODNOTENIE:

55%

MOHLO TO DOPADNÚŤ AJ OVEĽA HORŠIE, A TAK MUSÍM ZARADIŤ TITUL HARRY POTTER FOR KINECT MEDZI LEPŠIE POHYBOVÉ HRY.





ste aj trafiť naozaj chceli. Veľmi ma potešila aj možnosť hlasového ovládania samotného hrania. Počas akéhokolvek súboja stačí zakričať napríklad „Incendio“ alebo „Levicorpus“ a okamžite sa vám zmení kúzlo, ktoré práve používate. Pokiaľ niekomu prekáža, že na celú obývačku vrieskate muklom neznáme slová, môžete jednotlivé kúzla meniť aj gestami rúk.

Muklovia, ruky preč!

Pokiaľ svet Harryho Pottera nepoznáte a nikdy ste nečítali knihu alebo nevideli film, v hre budete úplne stratení. Aj keď to je pochopiteľné, keďže väčšina podobných licencovaných hier sa zameriava len na fanúšikov predlohy. Príbeh sa v hre posúva omnoho rýchlejšie než vo filmoch, pričom už v nich bolo tempo rýchle, a tak nestíhate ani vnímať, že ste zrazu v polovici hry. Niektoré postavy sa v celej hre dokonca neobjavili ani raz. Po dokončení príbehu vám, bohužiaľ, už nezostáva veľa, čo robiť.

Aj keď je prítomný mód „výziev“, ten v podstate obsahuje minihry zhodné s hlavným dejom, len majú časový alebo bodový limit. Drobnosti ako spievajúci Triediaci klobúk považujem skôr za zbytočnosť, než obohatenie herného obsahu. To isté platí aj na fénixa Félix, ktorého môžete škrabať podobne ako v hrách so psami a mačičkami. Veľmi záživné. S kamarátom sa tiež veľmi nezabavíte. Môžete si zahrať krátke naháňanie Zlatej strely z Metlobale alebo duel v kúzlení, ako proti sebe, tak aj proti dvom škaredým pánom.

Audiovizuálne spracovanie nepredvádza žiadne kúzla

Pokiaľ ste si prezreli screenshoty naokolo, tak vám určite došlo, že grafickú stránku hry chváliť nebudem. Postavy vyzerajú veľmi biedne a podobnosť s filmom by ste niekedy hľadali márne. Rovnako aj prostredie pripomína hry spred desiatich rokov. Tieto chyby sa tvorcovia snažia zakryť, ako je už v tejto dobe zvykom, blurom, teda rozmazaním

textúr a hlavne pozadia. Aspoň kvalita efektov pri rôznych kúzlach vzbudzuje dojem krátkych „wow momentov“.

Podobne ako aj v prípade Star Wars, autori nezohľadnili dabing hlasy hercov z filmu, a tak si musíte vystačiť s náhradníkmi. Tí väčšinou odvádzajú slušnú prácu, no občas sa nájde kvalita na úrovni slovenského dabingu na Markíze. Po hudobnej stránke mi chýbali klasické motívy, známe z jednotlivých filmov, a to hlavne tá najvýraznejšia od Johna Williama.

Harry Potter for Kinect ponúka slušné množstvo zábavy, a to aj pre jedného hráča. Aj keď je kvôli jednoduchosti a celkovej atmosfére orientovaná hlavne na mladšie publikum, som si istý, že aj starší fanúšik Kinectu bude prekvapený, ako sa baví. No vyššiemu hodnoteniu bráni krátka herná doba, nudný režim pre dvoch hráčov a hlavne biedne audiovizuálne spracovanie.

Avšak mohlo to dopadnúť oveľa horšie, a tak musím zaradiť titul Harry Potter for Kinect medzi tie lepšie pohybové hry. To, samozrejme, neznamená, že strácam vieru, že sa raz zjaví na Kinect hra, ktorá plne využije potenciál tejto periférie a ponúkne plnohodnotnú hrateľnosť so zaujímavým príbehom a peknou grafikou.

Juraj Vlha

UnfinishedSwan

Nedokončené dielo

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS3
 Výrobca: GiantSparrow
 Vydávateľ: SCE
 Zapožičal: Sony
 Žáner: Interaktívna novela

PLUSY A MÍNUSY:

- + celá prvá kapitola
- + prvotné nadšenie z niečoho nového
- + hudba
- + artdesing
- cena a herná doba
- nekonzistentnosť
- nedomyslená

HODNOTENIE:

65%



Jeden slávny maliar raz povedal, že jeho maľby sú dielom plátna, ktoré aj keď je biele, už preňho reprezentuje hotovú maľbu. Tú maľbu však vidí len on sám, a teda to, čo robí, je len snaha ukázať niečo, čo už je na ňom vopred namalované. A to v takej forme, aby to dokázali vidieť aj ostatní. Táto idea je dozaista natoľko zaujímavá, aby sa nad ňou človek dokázal pozastaviť a zamyslieť sa. Postaviť na takomto základe hru by sa však rozhodol asi len šíalenec. UnfinishedSwan sa od prvého momentu tváril, že priniesie práve toto a u mnohých si vďaka tomu už pred vydaním vyslúžil nálepku „digitálne umenie“. Je teda výsledkom naozajstne veľkého diela alebo je na ňom, okrem názvu, nedokončené aj niečo iné?

O tom, či hry môžu byť umením, sa vedú rozpory medzi hráčmi, kritikmi, a dokonca aj v radoch samotných vývojárov už dlhšiu dobu. Pokusy vytvoriť takéto interaktívne digitálne diela, sa nám v poslednej dobe objavujú čoraz častejšie. Tieto hry by sa dali v zásade rozdeliť na dve skupiny. Tou prvou sú tituly, ktoré sa rozhodli podriaďiť všetko svojej umeleckej snahe (napr. Dear Esther, Heavy Rain) a mnohými ani za hry nie sú považované práve kvôli ich oklieštenému gameplayu.

A tou druhou sú podstatne úspešnejšie tituly (Flower, Journey), ktoré svoje umelecké snahy spájajú priamo v základe so zaujímavým gameplayom, aj keď

na prvý pohľad možno úplne triviálnym, ale zato neuveriteľne účinným, pri ktorom človek zažíva pocit radosti ako pri máloktovej inej hardcore hre.

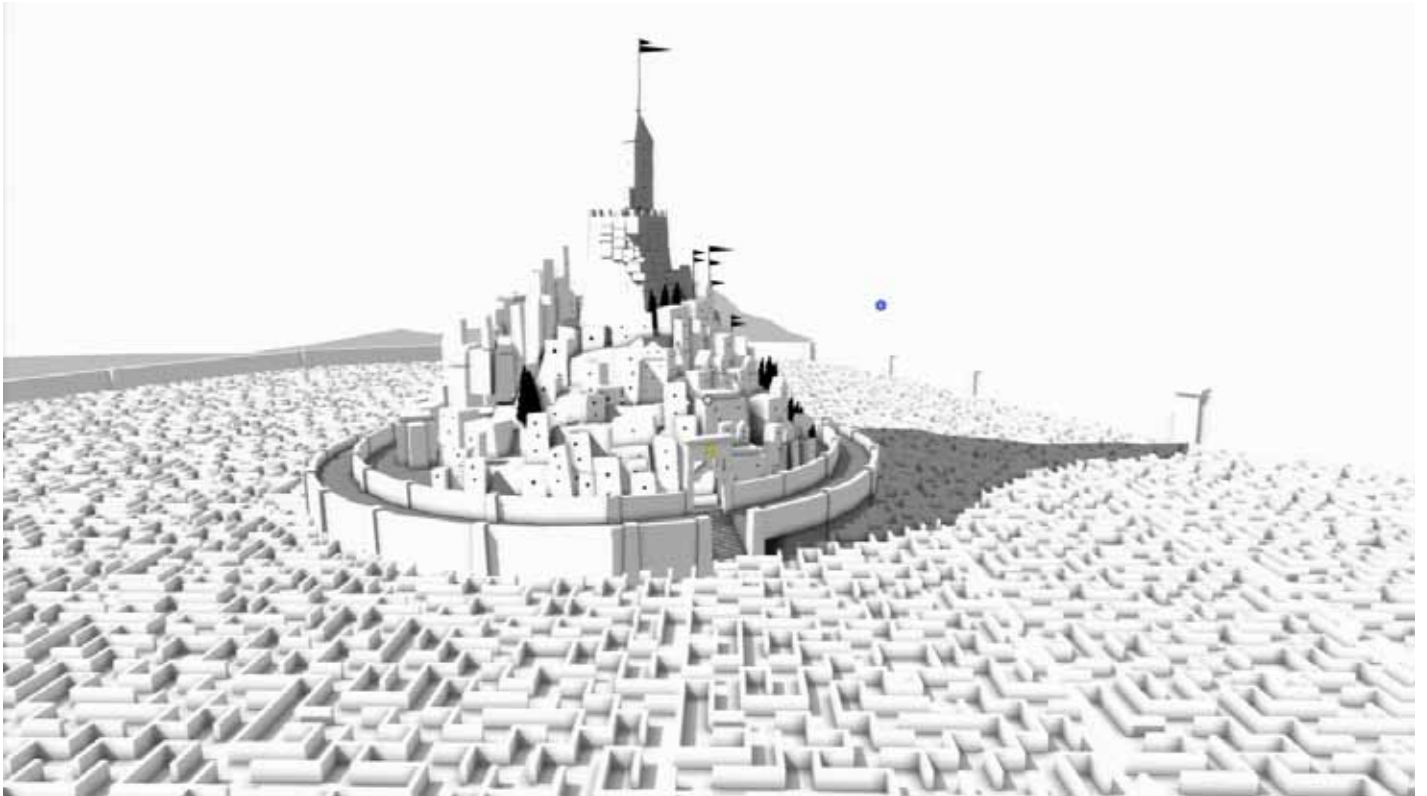
UnfinishedSwan sa zo začiatku tváril presne ako ideálny kandidát, ktorý zapadne do zmienenej druhej skupiny. Máme tu príjemný hravý príbeh o malom chlapcovi a jeho putovaní, v snahe nájsť zmiznutú labuť z nedokončeného obrazu jeho nedávno zosnulej mamy, ktorý však nie je nijakým spôsobom tlačenej do popredia a každý si z neho odnesie to svoje.

Hlavnú rolu tu hrá samotný gameplay, ktorý hneď v prvej kapitole predstavuje už v úvode spomenutú myšlienku bieleho plátna, na ktorom už niečo existuje a je len na vás, aby ste to objavili. V praxi to

vyzerá tak, že všade okolo vás vidíte len bielu ničotu, v ktorej však existuje plnohodnotný 3D svet, ktorý môžete objavovať „strielním“ guľôčok čiernej farby. Tie pri dopade, tak ako v reálnom svete, vytvárajú machule na objektoch okolo vás, čím vznikajú zaujímavé umelecké výjavy, z ktorých je hráč priam unesený, lebo má pocit, že sa stáva umelcom, keďže je len na ňom, aký výjav v konečnom dôsledku vytvorí.

Poviete si: „úžasná myšlienka“, pretože nič podobné tu ešte nebolo. Bohužiaľ, po chvíli si začnete uvedomovať, že jej realizácia nie je úplne domyslená alebo ak chcete, dokončená, pretože pokiaľ sa pustíte do hromadného „malovania“ v snahe zistiť, čo všetko je okolo vás, razom





sa začnú nádherné výjavy meniť na zhluk čiernej, ktorý nielenže nevyzerá pekne, ale hlavne je v ňom problém sa orientovať!

Ťažko povedať, či práve táto skutočnosť alebo strach autorov, že by sa tento nápad s maľovaním mohol hráčom zunovať, viedla k rozdeleniu hry na štyri kapitoly, ktoré sa od seba výrazne líšia svojím poňatím a obsahom. Kým v tej prvej putujete po „bielom plátne“, v druhej už zase vďaka tieňom viete, čo je okolo vás a riešite skôr triviálne minipuzzle, ako sa dostať z bodu A do bodu B.

V tretej kapitole vymeníte čiernu farbu za vodu, pomocou ktorej budete usmerňovať rast lían, po ktorých môžete liezť, aby ste sa nakoniec vo štvrtéj časti snažili prežiť v nočnej džungli za použitia svetla a potrápili svoje mozgové bunky pri puzzle, odohrávajúcich sa v dvoch prepojených dimenziách. Nápady sú to naozaj rôznorodé a ako samostatné jednotky naozaj aj fungujú. Bohužiaľ, nemajú so sebou reálne takmer nič spoločné a človek má pocit, že sa jedná len o zlepenec nápadov, ktorý, dalo

by sa povedať, zostáva opäť verný svojmu názvu a pôsobí nedokončene.

Zaujímavé je, že tento fakt si začnete uvedomovať až v momente, keď po necelých dvoch hodinách hry dohráte a v hlave si začnete rekapitulovať, čo ste prežili. Tam, kde sa pri iných artových hrách dostavuje pocit zadosťučinenia, tu v človeku zostáva prázdnota, ktorú sa pokúša vyplniť automatickým znovu zapnutím hry v snahe nájsť niečo, čo mu ušlo, a tým nie sú myslené len balóny, ktorých zbieraním sa rozširujú možnosti, akými môžete „maľovať“ svoje okolie. Je to skôr o snahe nájsť ten dôvod, prečo ste sa takmer počas celých dvoch hodín cítili pri hraní dobre. Bohužiaľ, zmienený pocit sa už pri opakovanom hraní dostavuje len minimálne, ba práve naopak, začnete si pri ňom všimnúť rôzne nedostatky a do očí bijúcu nekonzistenciu, ktorá začne robiť z UnfinishedSwan vo vašich očiach čoraz viac nedokončené dielo.

Niekoľko možno bude namietaných, že to bol zámer autorov. No vzhľadom na to, že hra bola takmer od začiatku prezentovaná takmer čisto výhradne len obsahom z

prvej kapitoly, nezbavíte sa pocitu, že vás niekto podviedol a autori sa chceli konceptu bieleho plátna držať počas celej hry a až časom začali zisťovať problémy s tým spojené. A namiesto toho, aby sa ich snažili odstrániť, začali meniť tón hry s každou kapitolou. Výsledok potom vyvoláva v hráčovi rozpačité dojmy, ktoré sa však pri prvom hraní schovjú pod prvotné nadšenie hráča. Krátka hracia doba na plusoch tak isto nepridáva, pretože v závere neprináša žiadne zadosťučinenie, ale skôr pocit, ktorý sa veľmi rýchlo s odstupom času začína meniť na sklamanie.

V konečnom dôsledku sa tak UnfinishedSwan artovou hrou nazvať nedá, a tým si sama automaticky podrážda nohy, pretože dĺžka hernej doby s takouto cenou je z pohľadu hráča akceptovateľná len v prípade, že hra ponúka konzistentný zážitok, ku ktorému sa môže vracieť a niečo si z neho odniesť. Zaujímavá myšlienka s veľkým potenciálom sa tejto hre vytknúť nedá, avšak určite by si vyžadovala trochu premyslenejšie prevedenie a hlavne konzistentnosť nápadov.

Branislav Brna



PES 2013

PES alebo FIFA?

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: XBOX360
 Výrobca: KONAMI
 Zapožičal: KON TIKI s.r.o.
 Žáner: futbal

PLUSY A MÍNUSY:

- + hrateľnosť
- + Liga Majstrov
- stagnácia série
- hráči bez licencie
(napr. Slovensko)

HODNOTENIE:

75%



Futbal je pekná hra, ktorá sa hrá na dve bránky. Na týchto základoch stavia aj FIFA, aj práve recenzovaný PES. Ich ďalší súbor prichádza s aktuálnym ročníkom, ktorý je na škatuli popísaný číslovkou 13.

Pamätníci určite spomínajú na dobu, kedy FIFA stagnovala a príchod PESu (neskloňovať ako PSA) na PC priniesol potrebný svieži vetrík. V tej dobe ponúkal PES nevídanú slobodu a možnosti, ktoré každého futbalového fanúšika potešili. Lenže s príchodom aktuálnej generácie konzol sa FIFA dostala vďaka novému enginu na novú úroveň, ktorá sa futbalu od KONAMI minimálne vyrovnala, a posledné roky napredovala správnym smerom. Je nám však ľúto, že toto tvrdenie nemôžeme aplikovať na Pro Evolution Soccer.

Nenechajte sa zmýliť, PES je kvalitný futbal, ale FIFA v posledných rokoch jednoducho „valcuje“ a KONAMI nevie, ako reagovať. Pro Evolution Soccer prešiel apuže na mieste a jednoducho stagnuje, niektoré zmeny z predchádzajúceho ročníka neslúžia ako stavebný kameň o rok neskôr, ale sú jednoducho zrušené, a problémom je, že hrateľnosť je v princípe rovnaká.

PES 2013 sme si pre potreby recenzie zahrali po dlhých rokoch mierneho ignorovania celej série a o to smutnejšie pôsobí fakt, že hrateľnosť až moc

pripomína staré ročníky, dokonca tituly ešte z dôb PS2 a PSP série. Futbal ako taký nepôsobí tak elegantným dojmom ako v prípade FIFA, je mierne ťažkopádny a prejavuje sa to aj na atmosfére hry. Nejdeme kritizovať grafiku hry, ktorá pôsobí „východným dojmom“, stačí sa pozrieť na tváre hráčov, ktoré majú určité ázijské črty, a to aj v prípade európskych hráčov. Nejdeme kritizovať ani animácie, tie sú dokonca pomerne dobre zvládnuté, ale v kombinácii s fyzikou hry nepôsobia tak prirodzeným dojmom, ako by sme chceli.

Hoci sme PES hrali naposledy pred niekoľkými rokmi na PSP (ak nerátame každoročné testovanie demoverzie nového ročníka), hrateľnosť, fyzika a pohyb hráčov pôsobí iba o niečo málo vylepšená, oproti predchádzajúcej

generácii konzol. Samozrejme, dlhoroční majstri nedajú na PES dopustiť, v ich prípade hra pôsobí úplne inak, ako keď ovládač dostane do rúk nováčik. Body za kladný prvý dojem však idú jasne v prospech FIFA, ktorá aj celkovo pôsobí prirodzenejším dojmom.

Pro Evolution Soccer však pôsobí dostatočne futbalovým dojmom a hra obsahuje všetky potrebné ovládacie prvky – môžete nahrávať po zemi, vzduchom, do behu, robiť rôzne piruety a špeciálne pohyby, všetky tieto veci majú obe futbalové série spoločné. Líšia sa len celkovou atmosférou, a hoci uznávame, že každému vyhovuje niečo iné, nám viac do vkusu sadla FIFA. Odporúčame však otestovanie





oboch demoverzií, ktoré sú voľne dostupné, aby ste si spravili vlastný záver.

Bez ohľadu na hrateľnosť, ktorá sa dá iba ťažko konkrétne popísať – v tomto prípade je skutočne dôležitá osobná skúsenosť, nakoľko popis, že fyzika lopty, objektov a spoluhráčů sa správajú inak, ako by sme čakali, je nedostačujúca, PES ponúka pomerne dobrý futbalový zážitok. Nemôžeme si však pomôcť, ale futbalisti pôsobia v niektorých momentoch kostrbato, aj keď hráte s nastavením asistencie a za tím plný superhviezd – situácia sa v tomto prípade rozhodne nedá porovnávať s reálnym správaním futbalistov.

PES ponúka klasickú ponuku. Nechýbajú licencované súťaže ako Liga Majstrov, čo hneď hra dáva pocítiť v hlavnom menu, keďže ide o jednu z prvých ponúk. Ďalej sa vracajú klasické režimy ako je Master League,

čo je v princípe kariéra, nakoľko sa staráte aj o beh klubu ako takého a financie.

Be a Legend je odpoveď na FIFU a jej Be a Pro. V Be a Legend je celkom zaujímavá spravená prezentácia hráča, ktorý komunikuje so svojím agentom vo forme krátkych animácií, dokonca nechýbajú ani zábery z tlačovej konferencie.

Voči samotnej hrateľnosti však máme pripomienky, nakoľko chýba možnosť hrať za celý tím. Hrať teda môžete iba za vášho hráča a pokiaľ vás vystriedajú, rýchla simulácia na záver stretnutia chýba.

Z hľadiska režimov spomeňme absenciu podobného módu, akým je Ultimate Team v prípade FIFU.

PES však disponuje aj niekoľkými výhodami oproti FIFU. Komentátor vie vyslovovať moje priezvisko a v hre nájdete

aj Slovensko... čo však z toho, keď ide o tím zostavený z vymyslených hráčov.

Pro Evolution Soccer 2013 nie je zlá hra. Práve naopak, je to najlepší diel série za posledných pár rokov. Sérii však chýba stabilná koncepcia a dlhodobá evolúcia. Aj po niekoľkých rokoch máme pocit, že hra trochu stagnuje a vopred sa pohybuje iba pomaly. V prípade PES 2013 však vidíme smer, ktorý by mohol predstavovať cestu úspechu, ak sa jej budú vývojári držať a nebudú moc vymýšľať a meniť veci. Niektorých hráčov taktiež môže odradiť typicky ázijská prezentácia – menu a grafika.

Z hľadiska hrateľnosti ide o zaujímavú alternatívu k FIFU, nie každému však bude vyhovovať, a tak veľa hráčov nebude mať dôvod opustiť svoj FIFA zvyk. Svoje publikum si však PES nájde, aj vďaka o niečo nižšej cene.

Roman Kadlec



Assassin's Creed III: Liberation

ASSASSIN'S CREED BEZ KORENIA

Assassin's Creed je kultová značka, a zároveň ide o jednu z najlepších "moderných" herných sérií. Milióny fanúšikov po celom svete, každý rok jedno veľké pokračovanie a okrem toho zopár "bokoviek". Teraz jedna "bokovka" zavítala aj na PlayStation Vitu.

Na úvod treba poznamenať, že Vita potrebuje veľké a známe značky a Liberation tak teoreticky môže predstavovať ideálne lákadlo pre hráčov, ktorí nad Vitou uvažujú, avšak zatiaľ sa ku kúpe nedostali. Okrem toho, Liberation je po Uncharted konečne ďalšou hrou, ktorá má potenciál ponúknuť kvalitnú akčnú adventúru a zážitok porovnateľný s konzolovou verziou.

V tejto súvislosti si spomeňme, že Liberation využíva totožný engine, aký poháňa "veľký" Assassin's Creed III. Nemáme teraz na mysli iba grafiku, ktorá je predsa len o niečo slabšia v porovnaní s PS3 alebo Xbox verziou - predsa len, Vita má svoje limity, ale aj možnosti hlavného hrdinu... teda skôr by sme mali povedať, že hrdinky. Tá sa dokáže podobne ako Connor šplhať a skákať aj po stromoch - ostatné gymnastické prvky, ktoré poznáte z predchádzajúcich hier, sú samozrejmosťou. Rozhodnutie, vybrať za hlavného protagonistu ženu chválime, ide o výborný nápad. Predsa len, mobilné verzie Assassin's Creeda vždy predstavovali dejovú odbočku, jednorazovú kapitolu, ktorá nijako nerozvíjala Desmondovo dobrodružstvo.

To, že budete hrať za ženu, prináša niekoľko zaujímavých herných prvkov. Naša hlavná hrdinka je totižto vznešená slečna, ktorá má slabosť pre otrocké alebo assasínske šaty. V praxi ju teda môžete podľa potreby prezliekať - samotný proces prezliekania, samozrejme, nevidíte, ale využívať rôznorodé výhody, ktoré súvisia s jednotlivými šatami, môžete. Vznešená dáma dokáže pomerne jednoducho zväzdať strážu alebo okolitých mužov, nečakajte

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS VITA
Žáner: akčná adventúra
Výrobca: Ubisoft Sofia
Zapožičal: Playman

PLUSY A MÍNUSY:

+ je to Assassin's Creed
+ nové pohyby, známe z ACIII
+ hlavná hrdinka a rôzne kostýmy

- príbeh je nezaujímavý
- hre chýba "korenie"

HODNOTENIE:

75%



VITA POTREBUJE VEĽKÉ A ZNÁME ZNAČKY A LIBERATION TAK TEORETICKY MÔŽE PREDSTAVOVAŤ IDEÁLNE LÁKADLO PRE HRÁČOV, KTORÍ NAD VITOU UVAŽUJÚ...





však, že bude skákať po budovách a strechách. Na druhej strane, v otrockom prezlečení je možné infiltrovať niektoré lokality, ako aj pocvičiť si základy gymnastiky a boja. V prípade assassínskeho kostýmu dostanete k dispozícii klasického assassína, ako ho poznáte z predchádzajúcich dielov.

Herný systém, založený na rôznorodých oblekoch, ktoré sprístupňujú rôzne vlastnosti, je pomerne zaujímavá novinka, niekedy však môže mierne otravovať. Čo sa týka prezentácie príbehu a snahy oživiť klasický stereotyp, však túto inováciu chválime a ide o jednu z vlastností, vďaka ktorým ponúka Liberation aspoň čiastočne unikátny herný zážitok - v určitom smere.

Gro hrateľnosti sa však nemení, až má hráč niekedy pocit, že opäť dostáva to isté jedlo, ktoré už niekedy kokrát papal. Ako sme už spomenuli, hrdinka disponuje základnými gymnastickými prvkami, ktoré nesmú byť cudzie

žiadnemu assassínovi. Skákanie po strechách, boje s rôznymi zbraňami, integrácia strelných zbraní a bomby, to všetko sme tu už mali. Popravde sme nečakali, že Liberation v tomto smere prinesie niečo nové, takže by sme mali byť spokojní - na Vitu prichádza z hľadiska hrateľnosti plnohodnotný Assassin's Creed. Lenže...

Sériu Assassin's Creed milujeme z veľkej časti aj kvôli príbehu a v tomto smere Liberation zaostáva. Stretávame sa so ženou, hrdinkou Aveline, s ktorou sa už pravdepodobne po dohraní hry nestretneme. Liberation sleduje len jej príbeh a celková zápleтка a prepojenie s hlavnou sériou chýba. Zabudnite na Desmonda.

Chápeme tento krok, avšak Ubisoft mohol tento "nedostatok" napraviť zaujímavejšou prezentáciou príbehu a rozvojom postavy. Je jasné, že pre potreby handheldu je ideálny jednoduchý príbeh, aby ste hru mohli kdekoľvek

zapnúť a následne vypnúť bez potreby polhodinového opakovania si príbehu. Inak povedané, Liberation je chutný pokrm, chýbalo nám však korenie.

Tým nehovoríme, že Liberation je zlá hra a nemáte si ju kupovať. Práve naopak, ak ste fanúšikom AC série, túto kapitolu by ste nemali preskočiť, nehovoriac o tom, že stále, aj napriek nižšiemu hodnoteniu ide o jeden z top titulov, ktoré sú momentálne k dispozícii na PS Vitu. Liberation ponúka aj pomerne dlhú kampaň pre jedného hráča, príbeh dokončíte počas 11 hodín a k dispozícii je aj multiplayer. Ten je však atypický, ide skôr o strategickú hru na t'ahy, takže na vzájomné vraždenie z PS3 verzie zabudnite. Mimochodom, Liberation je možné prepojiť s PS3, čo vám v hre odomkne unikátny obsah.

Assassin's Creed III: Liberation je vydarený titul, ktorému však chýba lepšia prezentácia nových postáv a príbehu ako takého. Z hľadiska hrateľnosti nemáme námietky, v tomto smere je hra zábavná, aj keď moc noviniek neprináša. Jednoducho povedané, ide už o štandard. To isté môžeme povedať aj o jednotlivých misiách, jednoducho - Assassin's Creed. Nič viac, nič menej, akurát v balení, ktoré je vhodné pre mobilnú konzolu. Mimochodom, okrem vraždenia však budete aj obchodovať, kupovať lode atď.

Roman Kadlec

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC

Žáner: RPG

Výrobca: Cryanide
Studio

Zapožičal': Comgad

PLUSY A MÍNUSY:

- + dabing
- + hudobná stránka hry
- monotónnosť
- koridorové mapy
- bojový systém
- nedoladená kamera
- nevyužitý potenciál

HODNOTENIE:

45%

Of Orcs and Men

LUDIA SA SPOJILI PROTI ORKOM

■ **Ked' štúdio Cyanide prišlo s nápadom vytvoriť RPG, v ktorom budete hrať za „zlú“ stranu, veľa ľudia očakávalo niečo revolučné a jedinečné, no je nutné podotknúť, že sa to vôbec nepodarilo. Prečo?**

Začneme príbehom, ktorý je na prvý pohľad celkom zaujímavý. V hre sa nachádzajú dve hlavné postavy, za ktoré budete hrať. Veľký zelený ork Arkail, pochádzajúci z elitnej skupiny Bloodjaws, má obrovský problém s nervami a vytočiť ho dokáže takmer všetko. Ked' sa tak stane, zabíja všetko, čo sa mu postaví do cesty, bez ohľadu na to, kto ste. Jeho spolubojovníkom je goblin so zvláštnym menom Styx, ktorý je tichým zabijakom vďaka neviditeľnosti. Styx však má nervy v poriadku, a tak zeleného často upokojuje, no navzájom si veľmi nedôverujú. Orkovia sú pod útlakom ľudí, ktorí berú orkov ako obyčajné netvory.

Na čele ľudí je samotný imperátor a vašou hlavnou úlohou je imperátora zavraždiť, a tým nastoliť mier medzi všetkými rasami. Obe vaše postavy sa vydávajú na dlhú cestu svetom, ktorý strpčuje životy ich rás. Postavy sú výborne nadabované a pri častých cut-scénach si môžete pripadať ako pri pozeraní filmu, čo nemusí potešiť každého. Dialógy hlavných postáv sú skvelé a niektoré frázy vám často vyčarujú úsmev na tvári. Hudobný podklad je urobený na jednotku a mení sa podľa situácie i prostredia, v ktorom sa práve nachádzate, čo pekne dotvára atmosféru fantastického stredoveku. To by bolo z kladných častí hry všetko. V hre je vložený klasický model

RPG žánru, na ktorý sme zvyknutí z iných hier v tejto oblasti, teda dostanete questy, či už príbehové alebo vedľajšie, zbierate skúsenostné body a úroveň, s ktorými si potom vylepšujete schopnosti. Novinkou je bojový systém, počas ktorého sa vám spomalí čas a vy si vyberiete z troch skupín schopností – útočné, obranné a špeciálne. U goblina je však obranná skupina nahradená schopnosťami na diaľku, ako hádzanie mečov a podobne. Nakombinujete si štyri úlohy z už spomínaných skupín a čas sa opäť vráti do normálu. Avšak tento bojový systém nemusí sadnúť každému, pretože je zoznačiatku nepriehľadný a ťažký. Ak stojíte proti viacerým nepriateľom, nastáva problém. Systém často kolabuje a vaša postava nerobí nič iné, len behá hore-dole.

Umelá inteligencia MPC, teda nehrateľných postáv, je taktiež mizerná a často sa stane, že postavy nemôžu prejsť pomedzi obyčajné dvere. Dalším mínusom je



kamera, ktorá mi pripadá nedoladená a často stvára to, čo sa jej zachce, no snáď to v budúcnosti opraví nejaký patch. Herná doba sa pohybuje okolo 20 hodín, ak prechádzate všetky príbehové questy a len malú časť vedľajších questov. Graficky hra tiež nezaujme, keďže vyzerá zastaralo. Jediné, čo sa grafike nedá vytknúť, je výzor hlavných postáv, ktorý je urobený pekne do detailov. Všetky umiestnenia vyzerajú na prvý pohľad úplne rovnako, čo by sa nemalo stávať. Ked' už sme pri tej monotónnosti, je treba podotknúť, že vo všetkých výpravách za splnením questov vám stačí ísť za nosom, pretože celá mapa je jeden tunel, v ktorom je pár zatáčok. Málokedy sa musíte rozhodnúť medzi dvoma cestami, a to vyzerá úplne zle.

Už len porovnanie plusov a mínusov dokazuje, že je hra obrovským sklamaním, čo je škoda, pretože sme do nej vkladali obrovské nádeje a je smutné, že autori nevyužili potenciál hry. Hodnotenie pozdvihol len dabing postáv a hudobný podklad hry.

Dávid Tirpák



Súťaž s portálom



GAMESITE.SK

VÁŠ HERNÝ SVET



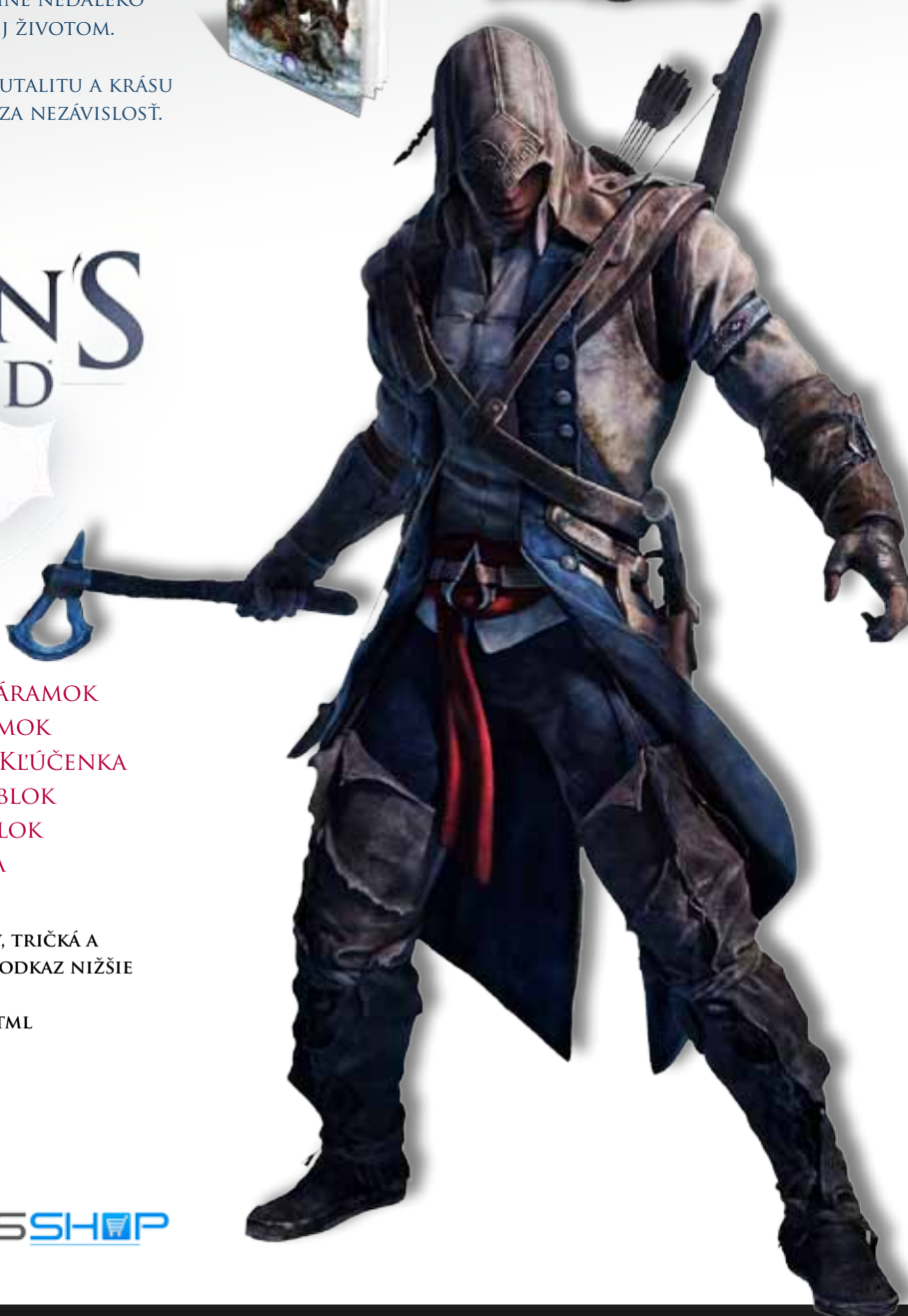
- ELIMINUJTE SVOJICH NEPRIATELOV POMOCOU ROZŠÍRENÉHO ARZENÁLU ZBRANÍ, VRÁTANE LUKOV, PÍŠTOLÍ, TOMAHAWKU A DÝKY RÁDU VRAHOV.

- PRESKÚMAJTE HUSTO OBÝVANÉ MESTÁ NACHÁDZAJÚCE SA V OBROVSKEJ DIVOČINE NEĎALEKO NEBEZPEČNEJ HRANICE, PREKYPUJÚCEJ ŽIVOTOM.

- ÚPLNE NOVÝ HERNÝ ENGINE PRINÁŠA BRUTALITU A KRÁSU NÁRODA ZACHYTENÉHO V EPICKEJ VOJNE ZA NEZÁVISLOSŤ.



ASSASSIN'S CREED III



1. CENA – HRA+BATOH+MIKINA+NÁRAMOK
2. CENA – HRA+TRIČKO+NÁRAMOK
3. CENA – TRIČKO+USB TOMAHAWK+KLÚČENKA
4. CENA – TRIČKO+KLÚČENKA+BLOK
5. CENA – TRIČKO+NÁŠIVKA+BLOK
6. CENA – TRIČKO+NÁŠIVKA

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

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



ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: adventúra
Výrobca: Pendulo
 Studio
Zapožičal': Comgad

PLUSY A MÍNUSY:

- + príbeh
- + audiovizuálna stránka
- + náročnosť hry
- dĺžka hry



HODNOTENIE:

85%

Yesterday CZ

ČO BOLO VČERA, NEPLATÍ DNES

Na kvalitu hier od španielov zo štúdia Pendulosme sme si už zvykli a každý, kto hral aspoň jeden diel zo série Runaway!, tomu určite dá za pravdu. Obstojí však nový titul, ktorý nesie tajomný názov Yesterday?

V hre sa ujmete postavy menom John Yesterday, ktorý je na pokraji zrútenia, pretože udalosti v jeho živote sa nečakane zvrtili a on si na nič dôležité nespomína. Jediné, čo má, je jeho priateľ Henry, ktorý bol spočiatku dobrovoľníkom pre pomoc ľuďom bez domova, no rýchlo sa dostal k peniazom a zmenil sa na arogantného majiteľa firmy White. Henryho poskok, Samuel, je hora svalov, no rozum žiadny, a preto počúva svojho nadriadeného na slovo. Prvou ženou v Johnovom živote je jeho matka, ktorá vám o vašej/jeho minulosti však veľa nepovie, pretože je to pre ňu citlivá téma. Posledným človekom, na ktorého sa môže spoľahnúť, je jeho bývala láska Pauline, no s ňou sa nerozišiel práve v najlepšom, a tak si to u nej musí žehliť. John sa teda vydáva na cestu plnú prekvapení a odhalení, ktoré postupne vlievajú svetlo do jeho života a dovedú ho k zisteniu, kto vlastne je. Príbeh je spracovaný na výbornú a stále vás ženie dopredu, pretože je vážne zaujímavý.

Hra je spravená klasickou kreslenou grafikou, na akú sme už u tohto štúdia zvyknutí, a preto grafike nemožno vytknúť nič. Animácie sú spracované veľmi dobre, aj keď občas natrafíte na nejakú tú chybu, no sú to len maličkosti. Dialógy sú opäť riešené formou komixu a dabing sa objavuje len pri cutscénach, ktorých

je pomerne málo. Textu je vcelku dost, a preto poteší aj česká lokalizácia pre tých, čo sa s cudzími jazykmi nemajú až tak v láske. Počas hrania sa dostanete na rôzne miesta ako veľkolepý Paríž, tajuplné Škótsko či vzdialený Tibet. Všetky detaily v týchto lokáciách sú podrobne spracované, a preto hodnotíme vizuálnu stránku nadpriemerne. Nezaostáva ani zvuková stránka hry, ktorá sa mení podľa danej situácie a prostredia, a tak dotvára skvelú temnú atmosféru, ktorou sa hra nesie, čo je úplne skvelé, a hra vás preto chytí od začiatku do konca.

Hratel'nosť je rovnaká ako pri ostatných adventúrach, ovládanie taktiež, a tak sa nestratia ani nováčikovia. Poteší aj vysoká náročnosť hry, čo však nemusí odradiť hráčov, ktorí sa v tomto obore nepohybujú, pretože je k dispozícii nápoveda, avšak pri nej tiež treba zapojiť mozgové bunky. Hru dokáže hrať takmer každý, čo je skvelé. Nezabudlo sa ani na hádanky, pri ktorých treba využiť svoje šachové schopnosti či je treba porozmýšľať o tom, ako využiť fyzikálne vlastnosti na rozlúštenie hádanky. Ak ste práve vtedy v škole chýbali, nevadí, pomôže vám už spomínaná nápoveda. Adventúry boli niekedy takým žánrom, ktorý nemohli hrať všetci hráči, a preto pomáhali rôzne návody na internete. Dnes je tomu inak a všetko sa sústreďuje na to, aby sa predalo čo najviac kusov, a preto je náročnosť veľmi nízka. Táto hra však berie ohľad na hráča každého druhu. Dostávame sa však ku kameňu úrazu, ktorým je dĺžka hry. Hra sa dá prejsť na jeden dych, teda poobede hru zapnete a o štyri hodiny môžete premýšľať o tom, či sa vám vyplatilo dať toľko peňazí za taký

krátky herný zážitok. V hre zažijete kopec zvrátov, keď už nebudete vedieť, kto je vlastne vaším priateľom a kto vás celý čas klamal. V hre ste tiež postavení pred pár rozhodnutí, ktoré môžu ovplyvniť koniec hry a je len na vás, ako to celé skončí.

Hra Yesterday by mohla byť jednou z najlepších adventúr tohto roku, no celkový herný čas veľmi sklamal. Naopak prekvapila audiovizuálna stránka hry a pútavý príbeh. Pre hráčov adventúr je to jasná kúpa a tým, čo ešte stále rozmýšľajú o kúpe, odkazujem, že sa to vážne oplatí, ak prehladneme spomínaný hrací čas. Ak sa divíte, prečo recenziu na túto hru vidíte na našom portáli už druhýkrát, odpoveď je jasná. Teraz ide o lokalizovanú verziu tejto hry.

Dávid Tirpák



OD REŽISÉRA TRILOGIE "PÁN PRSTEŇOV"



HOBBIT

NEOCAKAVANA CESTA

NEW LINE CINEMA AND METRO-GOLDWYN-MAYER PICTURES PRESENT A WINGNUT FILMS PRODUCTION "THE HOBBIT: AN UNEXPECTED JOURNEY" IAN MCKELLEN MARTIN FREEMAN
RICHARD ARMITAGE JAMES NESBITT KEN STOTT WITH CATE BLANCHETT IAN HOLM CHRISTOPHER LEE HUGO WEAIVING ELLIJAH WOOD AND ANDY SERKIS AS "GOLLUM" MUSIC BY HOWARD SHORE
CO-PRODUCERS PHILIPPA BOYERS EILEEN MORAN ARMATURE, WEAPONS, CREATURES AND SPECIAL MAKE-UP BY WETA WORKSHOP LTD. VISUAL EFFECTS AND ANIMATION BY WETA DIGITAL LTD. COSTUME DESIGNER JANE YOUNG
DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY ANDREW LESNIE, A.C.S., A.S.C. EXECUTIVE PRODUCERS ALAN HORN TOBY EMMERICH KEN KAMINSKY CAROLYNNE CUNNINGHAM ZANE WEINER FRAN WALSH PETER JACKSON
BASED ON THE NOVEL BY J.R.R. TOLKIEN SCREENPLAY BY FRAN WALSH & PHILIPPA BOYERS & PETER JACKSON & GUILLERMO DEL TORD DIRECTED BY PETER JACKSON

MGM NEW LINE CINEMA **V KINÁCH OD 13. 12. V 3D** WWW.HOBBITMOVIES.CO.UK

HP HPE h9-1200ec Phoenix

Ako sme testovali hry na pekelnom stroji



ZÁKLADNÉ INFO:

Cena: 1400 €

Zapožičal:
Hawlett Packard

PLUSY A MÍNUSY:

- + parádny výkon
- + zvláda najnovšie hry na maximálnych nastaveniach
- pri niektorých hrách dosahuje menšie FPS

HODNOTENIE:

90%

Patrite medzi aktívnych hráčov a vaša mašina vám už prestáva stačiť? Možno ste zaregistrovali našu recenziu na herný stroj od firmy HP s označením h9-1200ec Phoenix, ktorú pre vás napísal ScariouS. Na tomto nadupanom stroji sa hrala i slovenská kvalifikácia na majstrovstvá sveta v počítačových hrách. V tomto článku sa pozrieme na to, či si tento stroj zaslúži byť označovaný ako jeden z najlepších herných počítačov na trhu.

Battlefield 3

Ak hovoríme o kvalitne graficky spracovaných hrách, nesmie sa zabudnúť na Battlefield 3. Táto hra v maximálnej kvalite je pre počítač skutočná skúška ohňom. Medzi odporúčané požiadavky patrí štvorjadro. Hneď po spustení sme zamierili do nastavení a dali všetko na maximum. Počítač si z toho nerobil t'ažkú hlavu a keď práve nenatáčal FullHD video pri 30FPS, hra bežala v priemere na 58 FPS, čo je celkom slušné číslo. Je to takmer najvyššie využiteľné FPS na 60Hz monitore. Pri extrémnych nastaveniach s maximálnom anti-aliasingom dá viac

len máloktoľ počítač. No od takto vybaveného herného stroja by s však dalo očakávať aj viac. Sú to, pravdaže, iba čísla a na parádny herný zážitok to úplne stačí.

Medal of Honor: Warfighter

Ešte sa pozastavíme pri podobnom žánri, a to pri najnovšom pokračovaní série Medal of Honor. Svojou grafikou

patrí medzi najlepšie graficky spracované FPS-ky. Podobne, ako u hry Battlefield 3, snímkami za sekundu pri maximálnych nastaveniach nijako neohúri. Zvláda to priemerne na 43FPS. Zaručuje to dobrú hrateľnosť, no natíska sa otázka, či bude schopný potiahnuť nové hry na maximálnych nastaveniach o rok či dva. Investovať také peniaze do herného stroja,



ktorý vydrží rok a potom sa už budeme musieť obmedzovať, nie je práve najpríjemnejšia predstava.

Crysis 2/3 Alpha

Keď sa vyhlásila Alpha multiplayerová verzia pripravovanej strieľačky Crysis 3, nedalo nám ju neodskúšať pri maximálnych nastaveniach. Tu sa, žiaľ, dostavilo prvé sklamanie. Pri FullHD rozlíšení nám hra bežala len na 22FPS. Táto hodnota bola síce stabilná a pri hre nevadila, no nie je to číslo, ktoré by mal dosahovať herný počítač. Samozrejme, išlo len o Alpha verziu, všeličo sa môže zmeniť. Možno sa zapracuje i na zrýchlení hry. Crysis vždy patril medzi skvelo graficky spracované hry. Odkrkadľujú sa na tom aj požiadavky na systém.

Počítač sa s hrami Crysis veľmi neskamarátil. Crysis 3 ide na hranici, no ani u Crysis 2 to nie je žiadna sláva. Treba uznať, že tieto hry sú na veľmi dobrej grafickej úrovni a dávajú počítačom poriadne zabráť. No na herný počítač je 22FPS pri tretom diele dosť málo. Pri maxime dielu druhého počítač dosahuje priemerne postačujúcich 50FPS.

Darksiders 2

Po fiasku s Crysis 3 prejdeme na iný žáner. Zaujala nás hra Darksiders 2, pri ktorej podával počítač prekvapivý výkon. Pri maximálnych nastaveniach bežala hra v priemere na parádnych 200FPS. Hratel'nosť je, žiaľ, obmedzovaná horším PC portom. No to je chyba hry, počítač svoju prácu odvádza na 100%, čo nám umožnilo dobre si zahrať. Pri rýchlych bojových scénach sme si užili každý detail. Je zaujímavé, že aj pri takomto výkone si grafika udržala pomerne chladnú hlavu, a to pri 65 stupňoch Celzia.

TES V:Skyrim

Na hernom počítači nesme chýbať pecka menom Skyrim. Parádna grafika a rozľahlé priestory, to všetko spôsobuje u mnohých počítačov bolesť hlavy. Nastavenie všetkých vecí na maximálnu úroveň nám na prvý pohľad prišlo dosť odvážne. Počas hry sa nám mašina celkom slušne rozhučala, no svoju prácu odvedla pri úctyhodných priemerných 90FPS. Pri meraní bolo





potrebné natvrdo vypnúť V-sync, aby nám nezobrazovalo ako maximálnu hodnotu číslo 60. Pri bežnom hraní sa vypínanie tejto funkcie neodporúča. V Skyrime to môže spôsobiť rôzne problémy, napríklad zabugované objekty či nefunkčné interakcie.

Need For Speed: Most Wanted

Aby ste si nemysleli, že sme úplne zabudli na racingovky, tak sme otestovali najnovší titul zo série Need for Speed. Ocenili sme peknú grafiku a akčnosť hry. Trochu sa tvorcom hry vyhla spod kontroly fyzika vozidla, ktorá je miestami dosť zaujímavá. FPS je limitované číslom 60, ktorého sa počítač zväčša drží.



V akčnejších momentoch niekedy smeruje až k 30, čo už nie je práve ideálne. Takýchto momentov, našťastie, nie je veľa a k priemernému FPS priradíme číslo 52. Hrať racingovky bez dobrého volantu či ovládača, je dosť na nič. Prešla len minúta hry a už sme hľadali káblový ovládač od xboxu, nech si trochu zlepšime pôžitok z hry.

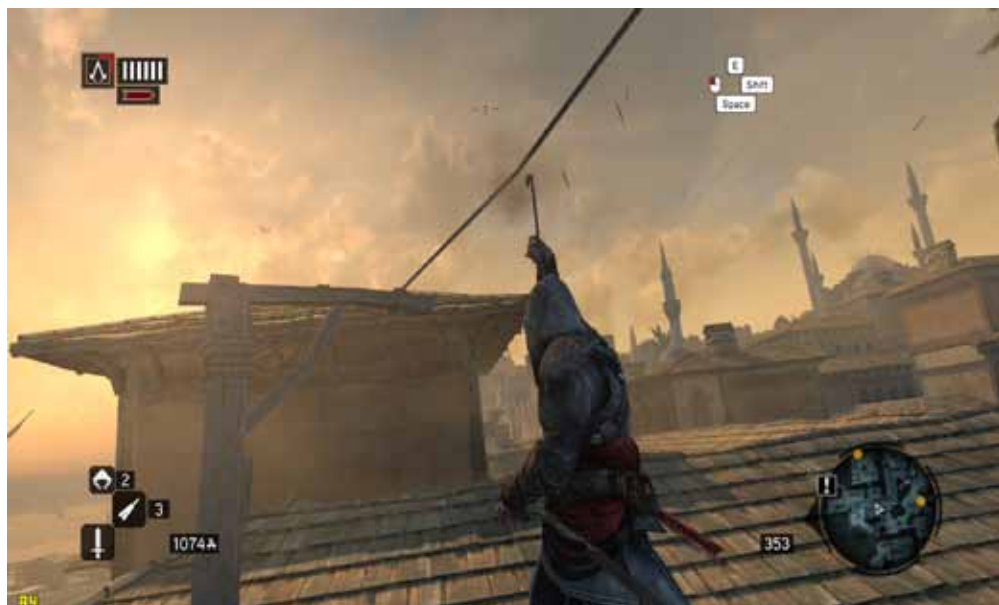
Assassin's Creed Revelations

Síce nám klope na dvere aj posledný diel tejto úspešnej série, pri testoch sme si museli vystačiť s vydaním AC: Revelations. Najvyššie nastavenia počítaču nerobili najmenšie problémy. Hra bežala pri 60FPS pri boji a pri akčných scénach až po 200FPS, keď Ezio liezol a nebolo potrebné vykresľovať veľkú vzdialenosť.

Umožnilo nám to zažiť život Ezia bez akýchkoľvek spomalení či zaseknutí. Pevne veríme, že pri diele, zakončujúcom túto úspešnú sériu, tomu nebude inak.

Dishonoured

Pod ruky sa nám dostala aj zaujímavá hra menom Dishonoured. Hra sa nesie vo vlastnom grafickom štýle. To znamená, že sa s nejakou prevratnou grafikou či náročnosťou na systém nestretáme. Pri limite 130FPS, ktorého sa počítač počas celého hrania držal, sme si mohli bezproblémovo zahrať na najvyšších nastaveniach.



Borderlands 2

Svojskú komiksovú grafiku prezentuje aj hra Borderlands 2. Hra je systémovo trochu náročnejšia ako Dishonoured, no HPE Phoenix s ňou nemá žiaden problém. Snímky za sekundu sa pohybujú okolo čísla 100. To zaručuje úplne plynulú hrateľnosť aj pri rýchlych scénach. Užijete si zaujímavú krajinu, akčné súboje i nevšedný humor. Po dlhšom hraní počítač začína rapídne pridávať na chladení a začína ho byť celkom počut'. Má to svoj účinok, pri hraní sme na grafickej karte nenamerali viac ako 68 stupňov Celzia. So 100% využitím grafickej karty sme sa nestretli. Pri akčných scénach síce bolo používaných niekedy aj 90%, no stále tam je nejaká rezerva.



Fifa 13

Fanúšikovia športových hier si určite brúsia zuby na nové vydanie hry Fifa 13. Aby nemali obavy o to, či to počítač potiahne, skúsili sme si zahrať na maximálnych nastaveniach. Oproti Fife12 nastalo niekoľko zmien, no po grafickej stránke to nie je žiaden obrovský skok vpred. Zlepšili sa hlavne postavy samotných hráčov. Vo Fife 13 sú presnejšie črty tváre. Ako sa dá predpokladať, HPE Phoenix s hrou Fifa nemal najmenší problém. Pri snímkach za sekundu nemal problém dosahovať predvolenú hranicu 60FPS, ktorej sa počas celého zápasu držal. Pre lepší zážitok z hry je potrebné mať gamepad. Hra s myšou či klávesnicou nás veľmi neoslovila.



Záver

HP pre nás pripravilo parádny herný počítač. Na najvyšších nastaveniach si parádne zahráte väčšinu nových hier. S niektorými však nenašiel spoločnú reč a idú trochu slabšie. Hovorím hlavne o sérii Crysis, z ktorej Alpha verzia najnovšieho dielu bežala na slabých 22FPS. Grafická kvalita hier stále napreduje a je otáznne, či na tomto hernom stroji budú fičať najnovšie hry v maximálnej kvalite aj o rok. Pre vášnivého hráča, ktorému nevadí siahnúť trochu hlbšie do vrecka, je HPE Phoenix určite dobrá voľba.

Eduard Čuba



Nokia Lumia 610

Úspešný pokus o jednoduchý smartphone

Nájsť v dnešnej dobe ideálny telefón, to je naozaj náročné. Pre tých, čo sa obávajú ovládania dotykom, prichádza Nokia Lumia 610 s jednoducho ovládateľným systémom Windows Phone 7.5. Očarí pekným displejom, lákavou cenou i dobrou výdržou batérie.

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:

www.nokia.com

Cena: 160 €

HODNOTENIE:

82%



Prvé dojmy

Už obal škatule prezrádza, že operačný systém nebude žiaden Android. Jedná sa o Windows Phone 7.5 s veľkými ikonkami v štýle Windows 8. Po otvorení naše oči pritiahol samotný telefón, ktorý sa k nám dostal v modrej farbe. Ak vám toto vyhotovenie nevyhovuje, dá sa zohnať i v bielej, čiernej a ružovej. Pod telefónom sa nachádzala dokumentácia, nabíjačka s káblom i zaujímavo vyzerajúce slúchadlá.

Vzhl'ad a konštrukcia

Príslušenstvo nás v tej chvíli nezaujímalo. Siahli sme po telefóne, ktorý nás v prvom rade prekvapil svojou mierne vyššou hmotnosťou. Vpredu sme natrafili na 3.7-palcový

displej a tri dotykové tlačidlá v štýle Windows. Malá kamera na video hovory si tu, žiaľ, svoje miesto nenašla.

Dizajnovovo zaujmu oblé tvary či farebné spracovanie, zladené s farbou operačného systému. Celú zadnú stranu pokrýva kryt, pod ktorým sa usídlila 5MPx šošovka fotoaparátu, ktorej pomáha prisvetľovacia dióda.

Konštrukcia viac-menej nemá chyby. Telefón nevŕzga, neprehýba sa a rozmiestnenie konektorov a tlačidiel je chvályhodné. Všetky hardvérové tlačidlá sa zmestili na pravú stranu telefónu. Pre ľavákov to môže ale byť trochu

nepohodlné. Nezabudlo sa ani na spúšť fotoaparátu, ktorá zapne fotoaparát aj pri zamknutej obrazovke. Menšie sklamanie nadišlo, keď sme odstránili kryt. Nenašli sme tu žiaden port na pamäťovú kartu. Ani pod baterkou sme nenašli to, čo sme očakávali. Objavil sa tu len port na MicroSIM. S tým, žiaľ, majú niektorí naši operátori problém. U iných zasa musíte za výmenu zaplatiť poplatok a pre použitie v inom telefóne si budete musieť dokúpiť redukciu na štandardný rozmer, čo je ďalších pár eur navyše.

Hardvér

Absenciu portu na microSD kartu sa telefón snaží kompenzovať

ŠPECIFIKÁCIE:

Fotoaparát: 5,0 megapixelov
Displej: 3,7 palca, 800 x 480 pixelov
Doba hovoru(3G): 9,5 h
Pohotovostný režim(3G): 720 h
Procesor/RAM: 800Mhz/256MB
Pamäť: 8GB(dostupná 6,21GB)

vstavanou 8GB pamäťou. Z tej však niečo ubral systém a používateľovi zostáva dostupných len asi 6GB. Málo to veru nie je, avšak stačí zopár CD-čiek, 2-3 filmy, za hrst' aplikácií a telefón je zaplnený. Trocha to vyzerá ako opičenie sa po iPhone. Ten však zväčša nasadzuje aspoň 16GB pamäť. Pamäť sa dá rozšíriť pomocou cloudového riešenia od Microsoftu menom SkyDrive.

O pohon operačného systému sa stará 800MHz procesor, ktorému sekunduje 256MB operačnej pamäte. Procesor svoju prácu odvádza na výbornú, trocha však sklamala pamäť. WP 7.5 je prvý, ktorý podporuje len 256MB RAM. Pri predchádzajúcich verziách bolo potrebné mať 512MB.

To, že Nokia siahla po dolnej hranici, spôsobuje, že niektoré aplikácie z MarketPlace sú nedostupné. Samotný MarketPlace sa počtom aplikácií nemôže rovnať s Google Play či App Store od Apple. Tento slabší výber ešte zužuje nedostatok RAM. Do telefónu nepasuje ani Skype. Do rozmeru 3.7 palca sa vošlo celkom dost' obrazových bodov. V tejto vyššej low-endovej kategórii je rozlíšenie 800x480 pixlov nadštandardné.

Displej patrí k jedným z hlavných plusov tohto telefónu. Kvalitný displej je pri lacnejších telefónoch dost' náročné nájsť. O primeraný jas sa dobre stará senzor osvetlenia, vďaka nemu sme ani raz nemuseli zasahovať do nastavení podsvietenia displeja. O rýchlu komunikáciu sa stará 3G, Bluetooth alebo Wi-Fi.

Zázrak menom Windows Phone?

To, že Nokia hodila Symbian za hlavu, bol dobrý krok vpred. Symbian stratil konkurencieschopnosť oproti terajším operačným systémom ako je Android či iOS. Každý sa na Windows Phone pozerá z vlastného uhla pohľadu. Pre človeka, ktorý je zvyknutý na Android, je tento operačný systém až príliš jednoduchý a drží si používateľa od tela. Nie sú tu žiadne plochy, zložky či doky. Ale pre niekoho, kto ešte



smartphony neokúsil a cíti averziu k dotykovému ovládaniu, bude tento smartphone ideálny.

Systém sa nesie v štýle Windows 8. Ponuka Štart je použitá ako hlavná obrazovka. Okrem nej tu je už iba zoznam aplikácií, do ktorých sa dostaneme posunom doprava. Na hlavnej obrazovke nájdeme živé dlaždice ľubovôlejších aplikácií, ktoré si tam môžete pridať. Štýl operačného systému je jedinečný. Len málokedy sa stretne s tlačidlom. Ovládanie je zväčša riešené cez klikanie na text či horizontálne posúvanie.

Predinštalované prišli viaceré užitočné aplikácie. Páčil sa nám hlavne Microsoft Office, ktorý dokáže pracovať s dokumentmi Word, Excel, PowerPoint a OneNote. Dokumenty z internetu je možné uložiť priamo do aplikácie Office. Miesto si tu našiel i spoločenský widget. Vstavané GPS obsluhuje aplikácia Nokia Autom. Je možné si zdarma stiahnuť mapy ľubovôlej krajiny. GPS sa chytá celkom rýchlo.

Pri navigácii sa, žiaľ, budeme musieť zaobísť bez kompasu. Smer je udávaný iba pomocou pohybu.

Čo by to bolo za systém, keby nemal nejaký chyták. Slovenskú konfiguráciu nenájdeme, budeme si musieť vystačiť s českou. Kolabujú na tom aj niektoré aplikácie, ako napríklad počasie, ktoré je len pre Českú republiku. Na Slovensku nám nepomôže. Pre správne fungovanie aplikácií z MarketPlace bolo potrebné si nastaviť ako región Veľkú Britániu. Aplikácie ako Facebook nám s českým regiónom stiahnuť nepovolilo.

Systém používateľom nedovolí zasahovať do pamäte telefónu. Všetky médiá je potrebné previesť do telefónu pomocou programu Zune, ktorý je nejakou obdobou iTunes. Problémy sú i s posielaním dát cez Bluetooth. Ďalšia nepríjemnosť kopírujúca iOS. Bluetooth je totiž určený na pripojenie príslušenstva. Zdieľanie súborov nedovolí.

PLUSY A MÍNUSY:

- + jednoduchý a stabilný OS
- + fotoaparát
- + pevná konštrukcia
- + skvelá výdrž batérie
- + cena
- + predinštalovaný Office i Navigácia
- MicroSIM a absencia microSD portu
- menšia RAM
- čeština
- výber aplikácií



Multimédia

Smartphone bez kvalitného fotoaparátu nie je to pravé orechové. Nokia to berie vážne, 5MPx šošovka stojí za to. Rozlíšenie je plne postačujúce i ostrosť nie je na zahodenie. Stará sa o ňu autofokus. V slabších svetelných podmienkach to zachraňuje prívietenie.

Výrobca si zrejme kvôli slabšiemu hardvéru netrúfol na nahrávanie videa v HD. Budeme si musieť vystačiť s rozlíšením VGA-640x480 pixlov. Z príslušenstva si pochvalu zaslúžia slúchadlá, oproti ktorým sa môže bežný headset schovať. Okrem hovorov poskytujú až prekvapivo dobré zvukové podanie. Žiaden plechový zvuk. Každý tón je skvele počuť, v úzadí neostávajú ani basy. Toto, žiaľ, nemožno povedať o reproduktore telefónu. Vyzerá to tak, že jeho maximálna hlasitosť je nad hranicou jeho možnosti. Pri maximálnej hlasitosti tóny splývajú

do jedného a reproduktor začína praskať. Pri bežnej hlasitosti je celkom použiteľný.

Zune si pridané multimédiá pri prevádzaní do telefónu skonvertuje na podporovaný formát a rozlíšenie. Znižuje tak pamäťové nároky na video, ale konverzia trvá dosť dlho. Zune nie je schopný skonvertovať každý formát videa, problémy sa vyskytli aj pri konverzii z formátu avi či mov. Ďalšia nepríjemnosť, okukaná od Apple, je nemožnosť si len tak nastaviť pesničku ako zvonenie. Budete pri tom totiž potrebovať počítač.

Batéria

Slabá výdrž robí vrásky na čele nejednému používateľovi smartphonu. Nokia všetkým názorne ukazuje, že veľký displej a vyšší výkon nemusí znamenať slabú výdrž. Pri pol hodine hrania, pol hodine počúvaní hudby a dvoch hodinách na Wi-Fi denne nám telefón vydržal štyri dni. Takáto výdrž je

pri dnešných smartphonoch veľmi zriedkavá. Samozrejme, výdrž batérie závisí od intenzity používania. Pri intenzívnom používaní vydrží približne dva dni. Pohotovostný režim pri zapnutom 3G dosahuje až 720 hodín.

Záver

Nokia sa so svojím radom Lumia vydala inou cestou ako ostatné smartphony. Nestavia na vysokom počte funkcií, ale na jednoducho použiteľných a kvalitne spracovaných základných funkciách. Operačný systém je stavaný skôr pre začiatočníkov so smartphonmi. V niektorých oblastiach dokonca prebieha androidová konkurencia. Náročný používateľ proti nej môže mať výhrady, no bežný používateľ ocení skvelú výdrž batérie, nástroje balíka Office, kvalitný fotoaparát či širokú konektivitu a sociálne siete.

Eduard Čuba

BLU-RAY TOTAL RECALL



VIAC AKCIE S DVOJDISKOVOU VERZIOU
VERZIA UVÁDZANÁ V KINÁCH A PREDĹŽENÁ VERZIA

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



Samsung NP700Z5C-S01CZ

Výkonný multimedial s dlhou výdržou batérie a pekným dizajnom

PLUSY A MÍNUSY:

- + dizajn a spracovanie
- + výkon
- + dostatočná kapacita pre dáta + 8GB SSD
- + dlhá výdrž batérie
- pomalší pevný disk
- menší počet USB portov
- slabšie pozorovacie uhly

HODNOTENIE:

95%

Séria 7 Chronos spoločnosti Samsung sa vyznačuje pekným dizajnom a tiež aj dostatočným výkonom. Samsung NP700Z5C ponúka slušný výkon v podobe štvorjadra Intel Ivy Bridge, grafiky NVIDIA radu Kepler a to všetko v kovovom tele s veľmi dobrou výdržou batérie.

Konštrukcia

Samsung NP700Z5C patrí, ako už bolo spomenuté, do Série 7 Chronos, ktorá ponúka notebooky s veľkosťami od 14- po 17-palcov. Tento model je presným stredom tejto série s veľkosťou 15,6-palca. Aj keď ide o 15,6-palcový notebook, svojimi rozmermi (362,1 x 238,5 x 23,9 mm) a hmotnosťou (2,4 kg) by sa mohol bez problémov zaradiť

medzi trochu väčšiu štrnástku. Telo ponúka kombináciu brúseného hliníka a plastu. Veko je veľmi tenké, ale zároveň dostatočne pevné a vďaka brúsenému hliníku veľmi dobre odoláva odtlačkom prstov. Hliník sa nachádza aj na hornej časti základne naopak spodná časť je už z plastu, hoci sa to na prvý pohľad nezdá.

Celkový dizajn je v niektorých detailoch veľmi podobný MacBooku od Applu. Jedným z týchto detailov je napríklad klávesnica, ktorá je trochu zapustená do základne. Klávesy majú medzi sebou dostatočné rozmiestnenie, písanie je tiché, k dispozícii je numerický blok a celá klávesnica ponúka pekné biele podsvietenie. Intenzita podsvietenia

sa dá, samozrejme, regulovať, poprípade úplne vypnúť až na klávesy, ktoré disponujú svietiacou kontrolkou, ako je Caps Lock, F12/Wi-Fi a Fn Lock. Na základni sa nachádza okrem klávesnice len tlačidlo na zapnutie notebooku, v pravej hornej časti. Vedľa neho je štvorica diód, prvou je senzor okolitého osvetlenia na automatickú reguláciu podsvietenia, potom modrá dióda aktivity disku, zelená/oranžová dióda napájania a modrá stavová kontrolka. Touchpad je naozaj veľký a po celej svojej ploche „klikací“. Tlačidlá však nie sú nijako oddelené. Funkciu ľavého tlačidla má v podstate celý touchpad okrem pravej dolnej časti, ktorá po stlačení plní funkciu pravého tlačidla. Toto riešenie



Súčasť	Hodnotený parameter	Sekundárne skóre	Základné skóre
Procesor:	Počet výpočtov za sekundu	7,6	 Učlenené podľa najvyššieho sekundárneho skóre
Pamäť (RAM):	Počet pamäťových operácií za sekundu	7,9	
Grafika:	Výkon pracovnej plochy pre Windows Aero	4,8	
Grafika pre hranie hier:	Grafický výkon v priestorových pracovných aplikáciách a hrách	7,0	
Primárny pevný disk:	Rýchlosť prenosu údajov na disk	5,9	

môže byť zo začiatku mätky, preto je potrebné si naň zvyknúť'.

Celková konštrukcia je pevná bez akéhokoľvek vrzgania. Veko je možné pohodlne otvoriť jednou rukou a vyklopiť ho maximálne na úroveň 140°. Kĺb drží po otvorení veko pevne a pri prenášaní nijako nevzga. Pre otvorenie veka je pod touchpadom na spodnej časti základne výrez veľmi podobný ako u notebookov spoločnosti Apple.

Hardvér

V tomto 15,6-palcovom tele sa nachádza veľmi slušná hardvérová výbava, ktorú by sme skôr čakali v 17-palcovom modeli. Rýchli štvorjadrový procesor Intel Core i7-3615QM z najnovšej rodiny Ivy

Bridge, dokáže vďaka podpore Hyperthreading spracovať až osem vlákien paralelne, čo vedie k lepšiemu využitiu CPU. Každé jadro ponúka základnú frekvenciu 2,3 GHz, ktorá sa však v prípade potreby zvyšuje vďaka technológii Turbo Boost na 3,1 GHz (pre 4 aktívne jadrá), 3,2 GHz (pre 2 aktívne jadrá) a 3,3 GHz (pre 1 aktívne jadro). Integrovaná grafická karta Intel HD 4000 patrí medzi rýchlejšie

varianty a bez problémov zvláda bežnú prácu. Má k dispozícii 16 výpočtových jednotiek s taktom 650 MHz alebo až 1200 MHz pri využití technológie Turbo Boost. Vďaka technológii Optimus sa v prípade potreby vyššieho výkonu automaticky aktivuje NVIDIA GeForce GT 640M. GeForce GT 640M patrí do strednej triedy, založená je na architektúre Kepler s podporou DirectX 11.1. Karta je klasicky vybavená pamäťou DDR3, v tomto prípade bola však použitá verzia s 1GB GDDR5 pamäťou. Vďaka tomu by mala byť podstatne rýchlejšia s potenciálnou rýchlosťou takmer ako DDR3 verzia GT 650M.

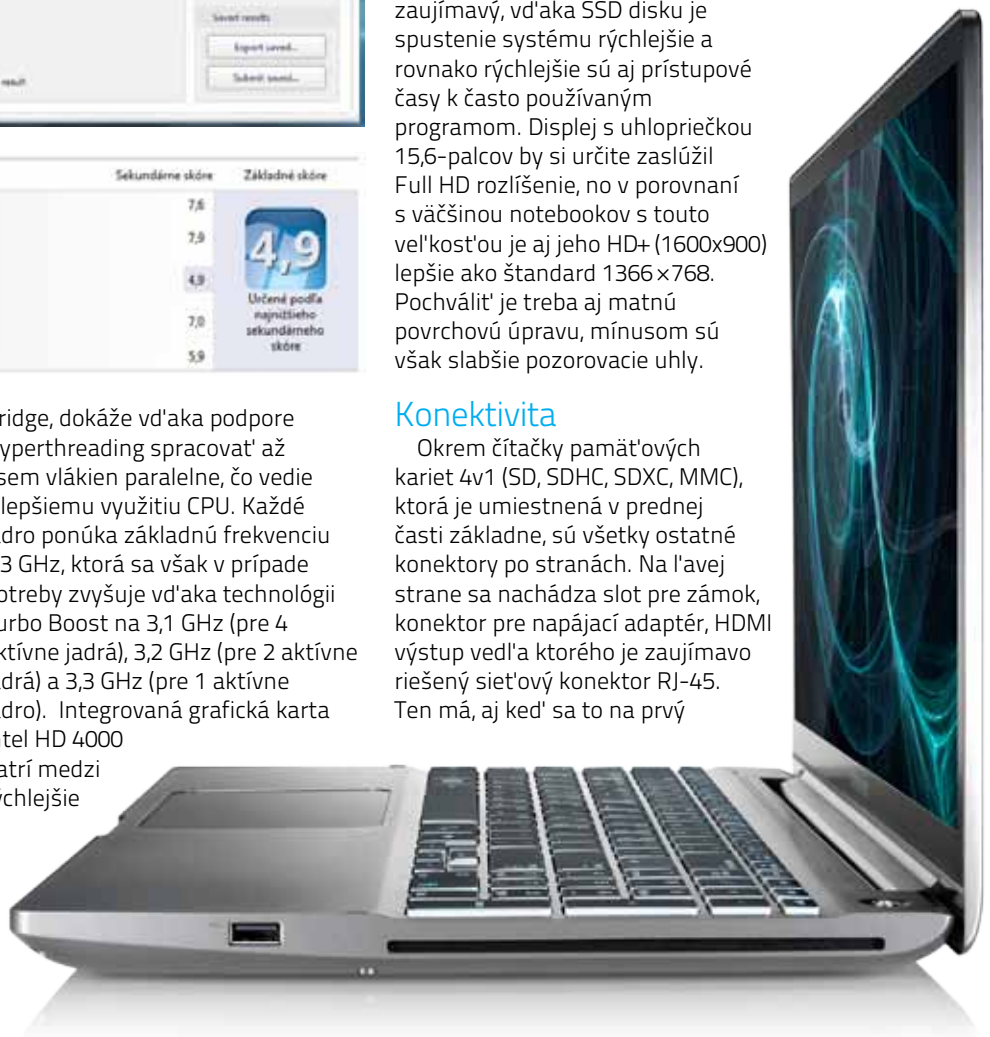
Operačná pamäť v podobe 8GB DDR3 (4GB + 4GB) s frekvenciou 1600 Mhz je úplne postačujúca. Zaujímavým spôsobom je riešený priestor pre dáta. K dispozícii je aj 8GB SSD okrem klasického disku s kapacitou 1TB s rýchlosťou otáčania platní 5400 ot./min. Tento hybridný prístup je celkom zaujímavý, vďaka SSD disku je spustenie systému rýchlejšie a rovnako rýchlejšie sú aj prístupové časy k často používaným programom. Displej s uhlopriečkou 15,6-palcov by si určite zaslúžil Full HD rozlíšenie, no v porovnaní s väčšinou notebookov s touto veľkosťou je aj jeho HD+ (1600x900) lepšie ako štandard 1366x768. Pochváliť je treba aj matnú povrchovú úpravu, mínusom sú však slabšie pozorovacie uhly.

Konektivita

Okrem čítačky pamäťových kariet 4v1 (SD, SDHC, SDXC, MMC), ktorá je umiestnená v prednej časti základne, sú všetky ostatné konektory po stranách. Na ľavej strane sa nachádza slot pre zámok, konektor pre napájací adaptér, HDMI výstup vedľa ktorého je zaujímavé riešenie sieťový konektor RJ-45. Ten má, aj keď sa to na prvý

ŠPECIFIKÁCIE:

- Procesor:** Intel Core i7 3615QM (2,3 GHz až 3,3 GHz, 6 MB L3)
- Čipset:** Intel HM76
- Grafický adaptér:** NVIDIA GeForce GT640M 1GB (384 CUDA jadier)
- Displej:** 15,6" 1600 x 900, 300nit, LED, antireflexná
- Pamäť:** 2 x 4 GB DDR3, 1600 MHz
- Pevný disk:** 1 TB (5400 RPM) s Express Cache 8GB
- Porty:** 2 x USB 3.0, 1 x USB 2.0, 1 x micro-VGA, 1 x HDMI, 1 x LAN (RJ-45), 1 x mikrofón / slúchadlá
- Čítačka pamäťových kariet (SD/SDHC/SDXC/MMC)
- Batéria:** 8-článková (80Wh), 5200 mAh
- Rozmery:** 362,1 x 238,5 x 23,9mm
- Hmotnosť:** 2,4kg
- Operačný systém:** Windows 7 Professional 64-bit





pohl'ad nezdá, klasickú veľkosť po svojom vyklopení. Ďalej sú na ľavej strane ešte dva USB 3.0 porty, konektor micro-VGA a kombinovaný 3,5 mm jack pre zvuk.

Na pravej strane sa nachádza len jeden USB 2.0 port a slotovo riešená optická mechanika, ktorá je ďalším detailom podobným s MacBookom. To je z portovej výbavy všetko a aj keď by sa pre ešte jedno USB miesto našlo, takáto výbava určite postačuje. Samozrejmosťou je tiež WiFi 802.11 a/b/g/n a BlueTooth 4.0.

Testy

Vo výbave je 8-článková 80Wh batéria, ktorá v spolupráci s technológiou Optimus ponúka veľmi slušnú výdrž. Na testovanie bol použitý nástroj Battery Eater a jeho Klasický test + aktívna Wi-Fi v tomto prípade notebook vydržal 3 hodiny 10 minút. Pri použití Čítacieho testu + aktívna Wi-Fi ponúka notebook slušných 8 hodín 20 minút. Úplné nabitie batérie trvá niečo cez 2 hodiny.

Pri bežnom používaní je notebook tichý, čím sa však zvýši jeho zaťaženie, tým sa zvýši aj hluk ventilátora. Prieduchy pre chladenie sú trochu skryté. Okrem tých na spodnej strane základne, skryté sú umiestnené pod displejom v priestore päntu.

K prílišnému zahrievaniu nedochádza, ba naopak, opierky rúk sa aj pri náročnejšej práci nejako nezahrejú. Teplota sa zvyšuje len v okolí päntu, kde sa nachádzajú už spomínané prieduchy.

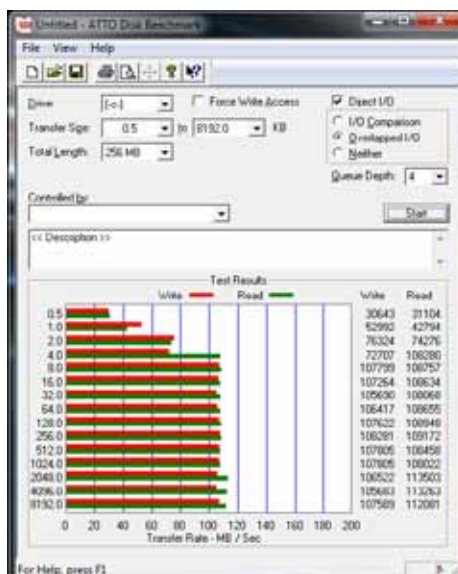
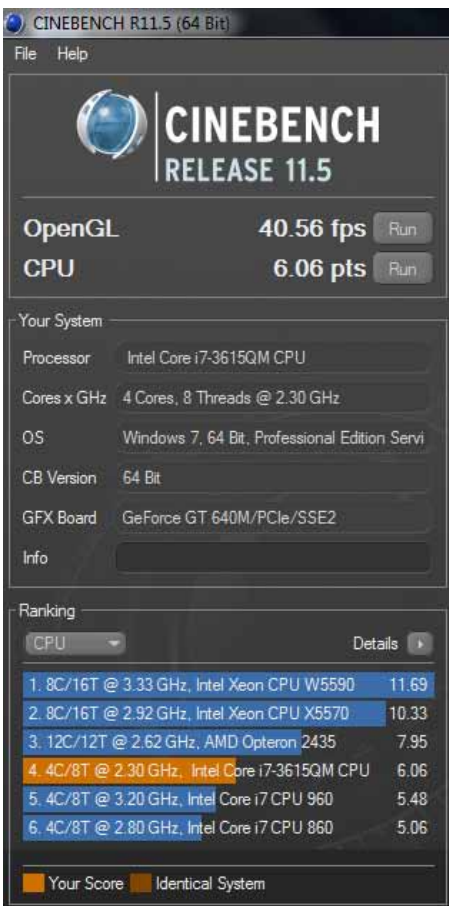
Multimédia

Dva 2 W reproduktory sa nachádzajú pod mriežkou nad klávesnicou. Zvuk sa pýši technológiou Samsung Sound Alive a je prekvapivo silný. Nechýba tiež 1,3 Mpx webkamera, ktorá je umiestnená klasicky v hornej časti displeja. Ponúka slušnú kvalitu videozáznamu aj pri horších svetelných podmienkach. Mikrofón je umiestnený v ľavej časti základne pod klávesnicou.

Záverečné hodnotenie

Výkonné notebooky s dlhou výdržou sú dnes na trhu žiadané, a ak ponúkajú aj pekný dizajn, tak majú vyhraté. To všetko ponúka Samsung NP700Z5C-S01 za celkom prijateľnú cenu. Vyčítať mu môžeme pomalší pevný disk, aj keď sa tento nedostatok pokúša Samsung vynahradiť jeho kapacitou a aj pridaním 8GB SSD. Vďaka technológii Optimus a najnovšej generácii procesorov je k dispozícii veľmi slušná výdrž.

Marek Juhos



HOLLYWOOD

BEN
AFFLECK

BRYAN
CRANSTON

ALAN
ARKIN

JOHN
GOODMAN



FILM BOL IBA KAMUFLÁŽ,
MISIA BOLA SKUTOČNÁ.

ARGO

NA ZÁKLADE ODTAJNENÝCH SKUTOČNOSTÍ

WARNER BROS. PICTURES PRESENTS

IN ASSOCIATION WITH GK FILMS A SMOKEHOUSE PICTURES PRODUCTION "ARGO" BEN AFFLECK BRYAN CRANSTON ALAN ARKIN JOHN GOODMAN MUSIC BY ALEXANDRE DESPLAT COSTUMES DESIGNED BY JACQUELINE WEST
EDITED BY WILLIAM GOLDENBERG, A.C.E. PRODUCTION DESIGNER SHARON SEYMOUR DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY RODRIGO PRIETO, A.S.C. EXECUTIVE PRODUCERS DAVID KLANEWSKI NINA WOLARSKY CHRIS BRIGHAM CHAY CARTER GRAHAM KING TIM HEADINGTON
BASED ON A SCENARIO FROM "THE MASTER OF DISGUISE" BY ANTONIO J. MENDOZA AND THE BOOK "AND THE WINNER TAKES IT ALL" BY JOSHUA BEEBE
SCREENPLAY BY CHRIS TERREO PRODUCED BY GRANT HESLOV BEN AFFLECK GEORGE CLOONEY DIRECTED BY BEN AFFLECK

GK films

SMOKEHOUSE

V KINÁCH OD 29. 11.

argomovie.co.uk

WARNER BROS. PICTURES
© 2013 Warner Bros. All Rights Reserved.



Logitech G930 Gaming Headset

overená klasika

Je tomu už dávnejšie, čo tento headset uzrel svetlo sveta, no ani to neuberá na jeho kvalitách, a preto sme ho v redakcii podrobili recenzovaniu.

Vzhl'ad a dielenské spracovanie

V tejto recenzii sa budeme častejšie vracat' k headsetu Sound Blaster Tactic3D Rage, ktorý sme recenzovali nedávno, a budeme sa snažiť tieto dva headsety v jednotlivých kategóriách porovnať, keďže sú si dosť podobné. Na prvý pohľad sú si podobné hlavne konštrukčne, ale tiež aj hmotnostne, Logitech váži 328g a, aspoň podľa môjho názoru, tento headset vyzerá viac futuristickejšie. Z použitých materiálov dominuje klasický plast, hlavový most a mušle majú čierny pogumovaný matný povrch, spoje hlavového mosta a mušlí sú lesklé, v sivom farebnom prevedení. Základom hlavového mosta je ocelové jadro, penové náušníky sú potiahnuté jemnou kožou, rovnako ako aj vnútorná strana hlavového mosta pre zabezpečenie maximálne pohodlia aj pri dlhšom používaní. Farebné prevedenie je ladené do tmavých odtieňov čiernej a sivej, vnútorná strana náušníkov je lemovaná látkou červenej farby, rovnakej farby sú aj popisy jednotlivých tlačidiel. Čo sa týka pevnosti použitých materiálov, ťažko hodnotiť ich životnosť, pretože konštrukcia headsetu pôsobí dosť krehko, no napriek kvalitným materiálom by sa len tak ľahko rozpadnúť nemali.

Konektivita a ovládacie prvky

Podobne ako u Sound Blaster Tactic3D Rage je prenos zvuku

zabezpečený pomocou USB vysielача pracujúcom s rádiovými vlnami ISM pásma o frekvencii 2,4m s dosahom až 12m v závislosti od rôznych prekážok v byte/dome, ako sú steny alebo stropy. Všetky ovládacie prvky a micro USB konektor na dobíjanie headsetu sú situované na ľavej mušli. Tlačidiel je tu viac, ako by ste čakali. Okrem štandardných ovládacích prvkov ako zapnutie/vypnutie headsetu, mute či zvyšovanie/znižovanie hlasitosti sa tu nachádzajú ešte tri programovateľné tlačidlá, označené G1 – G3, a tlačidlo pre zapnutie/vypnutie priestorového zvuku. Regulácia hlasitosti je riešená scrollovacím tlačidlom, vďaka ktorému je ovládanie hlasitosti

pohodnejšie. Pohodlný je aj prístup k ostatným tlačidlám, keďže je ich ale o niečo viac, bude nejaký čas trvať, kým si na ich rozloženie zvyknete a dokážete ich naplno využívať.

Zvukový prednes, dojmy z používania

Keď si Logitech G930 rozbalíte, všimnete si, že okrem headsetu a bezdrôtového USB vysielача je v balení priložená aj dobíjacia USB stanica, ktorú si môžete položiť na stôl a umožní vám pripojenie headsetu a aj jeho dobíjanie zároveň.

Podobne ako u Sound Blaster Tactic3D Rage odporúčame aj v tomto prípade nainštalovať software z priloženého CD, resp. ak chcete novú verziu softvéru, tak stiahnuť si ju zo stránky výrobcu.

PLUSY A MÍNUSY:

- + dizajn
- + hudobný prednes
- + bezdrôtový prenos zvuku
- + priestorový zvuk 7.1
- + dobíjacia USB stanica
- kompatibilita iba s PC
- prívysoká cena

HODNOTENIE:

93%





Vďaka softvéru pomenovanému príznačne, G930, získate prístup k nastaveniam zvuku programovateľných tlačidiel G1 – G3 a aj k tomu asi najpodstatnejšiemu, a to priestorovému 7.1 zvuku. Akciu pre tlačidlá G1 – G3 si môžete navoliť podľa svojich predstáv, či už pre nejaký program alebo hru. Softvérové prostredie z pribaleného CD nepatrí do kategórie najkrajších, no svoj účel spĺňa, dizajn aktualizovanej verzie je už o niečo inom. Osobne ma najviac zaujala softvérová možnosť zosilnenia zvuku, a to hneď dvojnásobná. Prvou z nich je zosilnenie zvuku v jednoduchom kvázi ekvalizéri. Druhé zosilnenie sa nachádza v nastaveniach priestorového zvuku,

kde si z prednastavenej hodnoty 7 viete pre každý kanál zvýšiť úroveň hlasitosti až na hodnotu 11, čo v konečnom dôsledku dokáže narobiť riadny hluk.

Headset je primárne zameraný na hráčov, ktorí si chcú vychutnať maximálny pôžitok z hry. Ten vám zabezpečia výkonné 40mm reproduktory vytvárajúce akustické 3D prostredie s možnosťou reprodukcie priestorového zvuku 7.1. Na komunikáciu so spoluhráčmi slúži dômyselne navrhnutý mikrofón z navyše vybavený technológiou potláčajúcou okolitý hluk, vďaka čomu nebude vaša komunikácia nikým a ničím rušená. Logitech G930



nezaostáva ani pri počúvaní hudby či sledovaní filmov. V prípade kvalitnej zvukovej nahrávky si vychutnáte všetky detaily vrátane sympatických výšok a mohutných basov. To isté platí aj pri filmoch. Tento headset, samozrejme, nenahradí klasické domáce kino, no aj napriek tomu je sledovanie filmu so 7.1 headsetom príjemným zážitkom. Aj v tomto prípade však platí, že daný film musí takúto zvukovú stopu obsahovať. Sklamaním je, že ani tento headset nie je možné pripojiť k domáckemu kinu, prípadne k niektorej z herných konzol, pretože sledovanie bluray filmov na veľkej uhlopriečke by bolo príťažlivejšie.

Kapacita zabudovanej batérie je oproti 16 hodinovej výdrži Sound Blaster Tactic3D Rage takmer o polovicu menšia, a to približne 10 hodín, no vďaka možnosti dobíjania headsetu počas jeho používania to nevnímame ako nejaké negatívum. Zostávajúcu približnú výdrž batérie zistíte pomocou softvéru, v ktorom si môžete napr. nastaviť oznámenie o kritickom stave batérie. Vďaka prepracovanej konštrukcii headsetu ho pri hmotnosti 328g takmer ani neregistrujete, ani pri dlhšom hraní vás nebude boľieť hlava, prípadne krk, čo privítajú najmä náruživí hráči.

Záverečné hodnotenie

Logitech G930 Gaming Headset zanechal vo mne dobré dojmy. Čas strávený recenzovaním tohto produktu som si užil, keďže ale na hry veľmi veľa času nemám, väčšinu recenzovania som ho využíval hlavne na počúvanie hudby a sledovanie filmov, ktoré je vďaka priestorovému zvuku neporovnateľne zaujímavejšie. Z ponúknutých predností oceňujem najmä kvalitný zvuk a jeho softvérovú možnosť zosilnenia a v neposlednom rade dobíjaciu USB stanicu, vďaka ktorej môžete headset používať aj počas dobíjania. K negatívam by som zaradil nemožnosť použitia headsetu s iným zariadením ako s počítačom a jeho stále dosť vysokú cenu. V prípade, že by vám tieto dva aspekty neprekážali, Logitech G930 bude vaším ideálnym herným spoločníkom.

Miroslav Konkol'

ŠPECIFIKÁCIE:

- Bezdrôtové spojenie:**
- Pripojenie:** 2,4 GHz RF
- Dosah:** až do 12 metrov
- Audio stream:** nekomprimovaný 48 kHz
- Príjem:** duálna anténa
- Odolnosť voči rušeniu:** zabezpečenie samoopravným kódom a dynamická voľba kanála
- Batéria:**
- Nepretržitá doba prehrávania:** až 10 hodín na jedno dobitie
- Typ dobíjania:** vysokorychlostné USB; dobíjanie počas hrania
- Čas dobíjania:** 2,5 hodín a menej (záleží od používania)
- Slúchadlá:**
- Náušník:** útlm až do 26 dB
- Menič:** optimalizovaný laserom; 40mm s neodýmovým magnetom; 15 mm kmitajúca cievka s tlmiením z ferofluidu
- Frekvenčný rozsah:** 20 Hz – 20 kHz
- Mikrofón:**
- Smerová charakteristika:** kardioida (jednosmerová)
- Typ:** tlakový kondenzátorový elektretový mikrofón
- Frekvenčný rozsah:** 100 Hz– 75 kHz
- Životnosť:**
- Regulátor hlasitosti:** 80,000 otáčok (minimum)
- Tlačidlo:** 50,000 stlačení (minimum)
- Hlavový most:** pružina zo značkovej nerezovej ocele
- Kĺb náušníka:** letecká hliníková zliatina



Linksys EA6500

ZÁKLADNÉ INFO:

Cena: 161 €

Na recenzovanie
zapožičal: CISCO

PLUSY A MÍNUSY:

- + dizajn
- + rýchlosť
- + WiFi štandard 802.11ac
- + kvalita signálu
- cena
- 4 ethernetové porty

HODNOTENIE:

90%

Pripojenie viacerých zariadení do siete, zdieľanie súborov a streamovanie videa vo vysokej kvalite, to sú niektoré z dôvodov, prečo sahnúť po routeri s vysokými prenosovými rýchlosťami. Patríte do skupiny ľudí, ktorá nemá hlboko do vrecka? Spoločnosť Cisco si pre vás pripravila WiFi router Linksys EA6500.

Balenie

Balenie EA6500-ky obsahuje štandardne WiFi router, napájací kábel, manuály, inštaláčny CD, ethernetový kábel a aj jednu novinku, a to kartu s NFC čipom, o ktorej si povieme neskôr.

Vzhľad a dielenské spracovanie

Dizajnu Linksys EA6500 sa nedá čo vytknúť. Svojím vzhľadom trochu pripomína predchodcu, Linksys EA4500, no EA6500-ka vyzerá o niečo elegantnejšie. Telo routera tvorí čierny, resp. tmavý plast, v strede je zasadený sivý pruh s osvetleným logom Cisco. Všetko

dôležité sa nachádza v zadnej časti, konkrétne je to internetový WAN + 4 ethernetové LAN porty, 2 USB porty pre zapojenie externého pevného disku prípadne tlačiarne, tlačidlo reset a WPS, vstup napájania a tlačidlo pre zapnutie/vypnutie routera. Samozrejmosťou sú interné antény, ktoré nenarúšajú jeho exteriér. Takisto d'alšou samozrejmosťou je možnosť pripavenia routera na stenu.

Dojmy z používania

Inštalácia zariadenia je veľmi jednoduchá, bez problémov by ju mal zvládnuť naozaj každý. Stačí len sledovať inštrukcie, ktoré vás postupne vyzývajú od vytvorenia účtu, až po vytvorenie názvu a hesla pre vašu budúcu WiFi sieť. Ani sa nenazdáte a vaša domáca alebo pracovná sieť je hotová bez akýchkoľvek zložitých nastavení. V prípade, že si trúfate aj na pokročilejšie nastavenia, všetky bežne zaužívané sú k dispozícii. K svojmu routeru získate vďaka cloudovej platforme pohodlný

prístup z akéhokoľvek miesta na adrese www.ciscoconnectcloud.com, a dokonca tiež aj z mobilného telefónu po stiahnutí aplikácie od spoločnosti Cisco. Prostredie mobilnej aplikácie je po grafickej stránke pekné, no poskytuje len obmedzený prístup k nastaveniam, ako napr. rodičovská kontrola, správu guest účtu alebo zoznam pripojených nastavení. Oficiálna podpora CCC je pre mobilné systémy Android a iOS.

V úvode bola spomenutá NFC karta pomenovaná Simple Tap. V prípade, že vlastníte mobilný telefón či tablet s touto technológiou a ten s NFC kartou spárujete, môžete ju využívať ako automatický nástroj pre pripojenie k vašej sieti po každom priložení karty Simple Tap.

Pýchou Linksys EA6500 sú ale maximálne možné dosiahnuteľné prenosové rýchlosti, za čím stojí nový štandard WiFi 802.11ac, vďaka ktorému je možné v pásme 5GHz



dosiahnuť prenosovú rýchlosť až 1300Mbps. Keďže tento router je dual-bandový (dvojpásmový), dokáže komunikovať v pásmach 2,4GHz a 5GHz súčasne. Maximálna prenosová rýchlosť pre pásmo 2,4GHz je 450Mbps, súčtom oboch pásiem sa dostaneme na hodnotu 1750Mbps. Bohužiaľ, štandard WiFi 802.11ac je hudbou už možno blízkej budúcnosti, výrobcu ale treba pochváliť, že myslel dopredu a svoj router touto technológiou vybavil. Zatiaľ si budete musieť vystačiť s rýchlosťou prenosu „len“ 450Mbps v rámci WiFi štandardov 802.11a/b/g/n. Pre tak vysoké prenosové rýchlosti je potrebné zabezpečiť aj patričnú kvalitu signálu, o ktorú sa stará šesť interných 3D antén s vysoko výkonnými zosilňovačmi. Vďaka svojej rýchlosti a vysokej kvalite signálu si Linksys EA6500 nájde uplatnenie aj vo firmách prípadne väčších priestoroch, s čím odpadne aj prípadná potreba ťahovania káblov. Pre káblové pripojenie sú k dispozícii štvorgigové ethernetové LAN porty, ktorých vzhľadom na exkluzivitu zariadenia mohlo byť však viac. Vzhľadom na to, že zariadenie s WiFi štandardom 802.11ac je v súčasnosti málo, môže prítomnosť len štyroch ethernetových portov odradiť.

Pre pripojenie externých zariadení je k dispozícii dvojica USB portov, do ktorých si môžete na sieť pripojiť napríklad vašu tlačiareň alebo externý pevný disk. Router by si mal poradiť aj s diskami väčšími ako 2TB, pri veľkosti disku 2TB

nepodporuje formátovanie diskov pre Mac, čím si Cisco zrejme "pohnevá" ďalšiu potenciálnu skupinu zákazníkov. V prípade, že do tejto skupiny nepatríte a chceli by ste váš disk využiť na zdieľanie dát, k dispozícii sú normy UPnP a DLNA, vďaka ktorým môžete zdieľať dáta na vašej konzole, tablete či smartphone. Pokiaľ máte súčasne pripojených viacero zariadení, napr. počítačov, televíziu, hernú konzolu, tablet, smartphone, multimediálne centrum a podobne, oceníte prítomnosť funkcie QoS, ktorá zabezpečuje inteligentnú distribúciu dát tam, kde sú časovo citlivé pakety najpotrebnejšie (stream videa, zdieľanie súborov) v porovnaní s menej časovo závislými paketmi (mail, VoIP). To vám umožní rýchle, ničím obmedzované sťahovanie, streamovanie videa, hranie hier a iné činnosti závislé na pripojení.

V poslednej časti si v krátkosti predstavíme počínanie EA6500-ky v praxi. V dôsledku poskytnutia reálnych výsledkov zariadenia boli v nasledujúcich tabuľkách použité údaje z inej recenzie. Priepustnosť zariadenia sa merala pre tri typy WiFi štandardov, konkrétne 802.11ac, 802.11n pri frekvenciách 5GHz a 2,4GHz. Merania prebiehali pri vzdialenostiach od zariadenia 2m, 10m a 13m s dvoma pevnými stenami.

Najzaujímavejšie výsledky dosahuje WiFi štandard 802.11n pri frekvencii 5GHz (druhý stĺpec) a Linksys EA6500 je v tejto

kategórii oproti konkurencii jasný víťaz. V treťom stĺpci je možné vidieť výsledky pri frekvencii 2,4GHz, ktoré aj napriek pomerne nízkej rýchlosti sú v dnešnej dobe najpoužívaným štandardom v routeroch.

Jedna z mála výčítiek smeruje k prehrievaniu routera. V nemalej miere k tomu prispieva osvetlené logo na vrchnej časti, ktoré sa na rozdiel od ethernetových diód nedá vypnúť. Povrch je teda na dotyk dost horúci, rovnako aj jeho spodná časť.

Záverečné hodnotenie

Čo dodať na záver? Značka Cisco je vo všeobecnosti ťažké niečo vyčítať, pretože ide o dominantného hráča na poli sieťových prvkov. Dôkazom toho je aj recenzovaný produkt, Linksys EA6500, ktorý v sebe snúbi krásny dizajn a technológiami nabitý interiér.

Cisco myslí už do budúcnosti a do svojho routera integroval nový WiFi štandard 802.11ac, ktorý by sa mal stať masovejšie využívaný už v budúcom roku s maximálnou rýchlosťou prenosu až 1300Mbps. Z negatív možno spomenúť len štvoricu ethernetových LAN portov, zvýšené prehrievanie routera a v neposlednom rade vysokú cenu. Darmo, za značku sa platí a výnimkou nie je ani Linksys EA6500.

Miroslav Konkol'

ŠPECIFIKÁCIE:

Funkcia:

DLNA server
Cisco Connect Cloud
Print server
Duálne vysielanie
Podpora bezdrôtových sietí:

IEEE 802.11ac až 1300Mbps
IEEE 802.11n až 450Mbps, 2,4GHz
IEEE 802.11n-až 450Mbps, 5GHz

Rýchlosť prenosu:
1300 + 450Mbps
(simultánny prenos)

Antény:

6 interných 3D antén

Vysielanie/prijem:

3 x 3 pre 2,4GHz,
3 x 3 pre 5GHz

Smerovanie:
Static Routing,
Dynamic Routing

Štandardy:

QoS - Quality of Service
IPv6

Konektory:

1x RJ-45 (WAN)
10/100/1000Mbps)
4x RJ-45 (LAN)
10/100/1000Mbps)
2x USB (pripojenie
tlačiarne a externých
pevných diskov)



Creative HS-660i2 HS-930i2



PLUSY A MÍNUSY:

- + výrazné basy
- + výrazné detaily zvuku
- + vysoká hlasitosť
- + ovládacie prvky zabudované na kábli
- + pozlátený jack
- + tri veľkosti nastavcov do uší
- pri najvyšších hlasitostiach je zvuk trhaný
- slabší rozsah pri výškových a stredových zvukoch
- vysoká cena
- systém nasadenia
- nepríjemné zvuky medzi pesničkami
- tvrdý kábel
- hygiena
- dopad na sluch

HODNOTENIE:

HS-930i2
70%

HODNOTENIE:

HS-660i2
85%

Na trhu so slúchadlami sa nachádza nespočetné množstvo modelov (kvalitných i menej kvalitných) od veľkého počtu výrobcov. V recenzii sa upriami pozornosť na dva modely od spoločnosti Creative, konkrétne HS-660i2 a HS-930i2.

Dôležitým faktom je hlavne to, že oba recenzované kusy sú kompatibilné a navrhnuté na pripojenie k iZariadeniam. To znamená, že by mali spozornieť hlavne majitelia iPhonov, iPodov a iPadov. Samozrejme, nič vám nebráni slúchadlá využívať aj s inými typmi zariadení, no v takomto prípade určite ostane nevyužitý potenciál slúchadiel vďaka ovládacím prvkom umiestneným priamo na kábli slúchadiel. Majitelia iZariadení tieto ovládacie prvky poznajú už z klasických slúchadiel z dielne spoločnosti Apple. Určite sa všetci zhodneme na tom, že je pohodlnejšie použiť dostupne umiestnené tlačidlo na slúchadlách, ako vyťahovať mobil či prehrávač z vrečka a prepínať nechcenú pesničku či meniť intenzitu hlasitosti (hlavne v zimnom období, s nasadenými rukavicami, prípadne počas športovania).

Komfort používania a kvalita zvuku

Nikdy som nebol zástancom, ani fanúšikom plug-in systému, a preto som privítal možnosť vyskúšať

niečo, s čím som doteraz nemal osobnú skúsenosť. Po tom, ako sa mi dostali tieto slúchadlá do rúk, som chvíľu uvažoval nad tým, prečo sa podobné výrobky vôbec vyrábajú a ktorý priestor na trhu chcú zaplniť. Po príklade využitia som nemusel chodiť ďaleko. Priamo jeden člen mojej domácnosti využíva iPhone už niekoľko rokov a pôvodné slúchadlá sú zabalené a odložené, pretože neplnili svoju úlohu. Sú síce kvalitné a dizajnovane prepracované (hlavne najnovší model Apple EarPods), žiaľ, nesedia v každej ušnici tak, ako majú. Presne takýto typ ľudí nesiahne po zaužívanej klasike, ale uvažuje o čo najkvalitnejšej náhrade. Presne tu sa otvoril obrovský priestor na trhu, ktorý sa spoločnosti ako Creative snažia využiť.

V mojom prípade je hudba zo slúchadiel počúvaná prevažne pri chôdzi alebo pri práci, keď

potrebujem byť odlúčený od okolitých rušivých faktorov a zvukov. Prvý test plug-in systému zažili prichádza. V prvom rade ma prekvapila hlasitosť, ktorá je naozaj na veľmi dobrej úrovni, a preto sa tí, ktorí majú radi bombardovanie svojich zvukových orgánov, majú na čo tešiť.

Zvuk je pri oboch modeloch čistý a počuť naozaj veľký rozsah zvukových detailov. Výškový a stredový rozsah sa mi už zdá o čosi slabší, ale, samozrejme, závisí to aj od hudobného žánru. Pri tanečnej a na basy zameranej

hudbe nie je slúchadlám čo vytknúť. Pre vokálne založených ľudí a milovníkov popu, či podobných žánrov je rozsah trochu slabší, no dá sa na to zvyknúť a po chvíli si to prestanete uvedomovať. Pri zameraní sa

na soundtrackové a orchestrálne skladby som mal veľmi dobrý pocit a zanechalo to vo mne hlboký dojem aj napriek tomu, že som dané skladby mal už niekoľko (sto) krát napočúvané. Zvuku výrazne pomohli ako basy, tak i odhlučnenie od okolia, ktoré je v tomto prípade naozaj dobré.

Nepríjemne ma však prekvapili sprievodné zvuky počas tichých sekvencií medzi pesničkami, vtedy som mal vyslovene nepríjemný pocit. Tým, ako sa odhlučnilo okolie, zvýraznili sa zvuky pri dýchaní, chôdzi, prehltnutí a mimike. Čítil som sa vďaka tomu nekomfortne. V mojom prípade tu bol aj fakt, že ani jedna veľkosť silikónových nástavcov, dodávaných v balení, mi nesedela.

Slúchadlá mi v ušiach neostali dlhšie ako jednu minútu. Nech som sa snažil nasadiť si ich akýmkoľvek spôsobom, stále vypadli. Žiaľ, to je dôvod, prečo sú tieto slúchadlá pre moje použitie nevhodné. Napriek tomu som skalopevne presvedčený, že tak ako oba tieto zaujímavé modely, tak aj celý plug-in systém má a bude mať svojich verných používateľov a zástancov. Pre tých, ktorí sú na tento systém zvyknutí (a oželeli mnou vytknuté nedostatky), neostáva nič iné, len si ich reálne vyskúšať a porovnať so súčasne používanými modelmi. Verím, že mnohí z vás ostanú príjemne prekvapení ponúknutou zvukovou kvalitou. Veľká skupina ľudí si berie hudbu do postele a ak pri svojom počúvaní nechce nikoho rušiť, tak asi jediná možnosť, ako to dosiahnuť, je využiť reprodukciu pomocou slúchadiel.

Pre tých, ktorí majú vo zvyku spať na chrbte, nemajú žiadne typy slúchadiel výraznejšie obmedzenia komfortu, ani nežiaduce prejavy. No tí z vás, ktorí radi oddychujete na boku, pri podobnom pokuse zistíte, že využívať slúchadlá prakticky v akejkoľvek forme nie je úplne vyhovujúce a príjemné, čo sa, nanešťastie, pri danom systéme ešte značne prehlbuje.

Tlak, ktorý pri zaľhnutí slúchadla vzniká, je nepríjemný. V porovnaní s klasickým systémom je nutné podotknúť, že pri ležaní na slúchadle nie je evidentný rozdiel hlasitosti, spôsobený zatlačením slúchadla k uchu a obmedzením smerovania zvuku. Pri oboch modeloch som si všimol zhoršenie kvality zvuku, priam až trhanie pri najvyšších stupňoch hlasitosti. Po štvrt' hodinovom počúvaní ma začala bolieť hlava (odskúšané niekoľkokrát). Pripisujem to pre mňa

nezvyklému spôsobu umiestnenia slúchadiel (plug-in), ale takisto to môže byť reakcia na zvýšenú úroveň basov, na ktorú s klasickými jablčnými slúchadlami nie som zvyknutý. Otáznym je tak isto dopad daného typu slúchadiel na sluch človeka, keďže vďaka plug-in systému sú tlak, vibrácie a zvukové vlny smerované priamo do ucha bez akéhokoľvek možného úniku.

Dizajn

HS-660i2

Nenápadný kus, ktorý svojím vzhľadom nikoho neurazí a zároveň málokoho nadchne. Nič nečakané ani revolučné. Všetko podstatné je uložené v okrúhlej škrupinke, odkiaľ vedie už len kábel vybavený ovládacími prvkami, ukončený pozláteným konektorom jack s priemerom 3,5mm. Tri veľkosti silikónových nástavcov (S, M, L) sú dodané v čiernej farbe.

HS-930i2

Príjemne a moderne spracované slúchadlá, kde sa plast kombinuje s momentálne veľmi preferovaným hliníkom. Vyzerajú elegantne, nepôsobia lacno a svojou veľkosťou sú pomerne nenápadné. Zaujalo ma riešenie rozlišovania pravého a ľavého slúchadla, kde je písmenové označenie

(L-ľavé, R-pravé) doplnené o farebný pásik, ktorý oddeluje hliníkovú a plastovú časť. Navyše je možné otočiť plastovú časť akýmkoľvek spôsobom v rozsahu maximálne do 180° a prispôbiť si tak vývod kábla do vyhovujúcej a nelimitujúcej polohy. Takéto riešenia považujem za nie úplne štandardné a páčia sa mi. Silikónové nástavce sú dodané v bielej farbe a troch veľkostiach (S, M, L).



Ovládacie prvky slúchadiel

V rámci zjednodušenia ovládania a zvýšenia používateľského komfortu sa v rámci produktov spoločnosti Apple môžeme stretnúť s jednoduchým, ale napriek tomu dobrým "dial'kovým ovládaním", ktoré je umiestnené na kábli pod pravým slúchadlom. Tento jednoduchý, pohodlný a napriek tomu veľmi šikovný systém bol kompletne zachovaný aj v oboch modeloch recenzovaných slúchadiel. Pri bližšom skúmaní týchto ovládacích prvkov je možné nájsť tri tlačidlá, konkrétne zvýšenie hlasitosti, zníženie hlasitosti

a pauza, resp. opätovné spustenie prehrávania. Tlačidlá pre ovládanie hlasitosti nemajú žiaden iný význam (ako znižovanie a zvyšovanie intenzity zvuku), no tlačidlo "pauza" je doplnené o funkciu dvojitého a trojitého rýchleho zatlačenia, čo znamená prepnutie aktuálne prehrávanej pesničky o jednu pesničku vpred alebo vzad. Samozrejmosťou oboch modelov je aj zabudovaný mikrofón, to znamená, že majitelia týchto slúchadiel majú pri sebe vždy dostupný systém vol'ných rúk, známy ako handsfree. Hovor je možné jednoducho prijať aj ukončiť stredovým tlačidlom „pauza“. Náruživým športovcom či už bežcom, cyklistom alebo aj iným sa takto odbúrava stratený čas pri odopínaní ramenného pásu alebo iného doplnkového príslušenstva k iMiláčikovi.

Cena

HS-660i2

Odporúčaná maloobchodná cena tohto modelu je 39,99 €. Pri porovnávaní ponúk viacerých internetových obchodov musím podotknúť, že je tento model možné nájsť aj za výrazne nižšiu cenu.

HS-930i2

Tento model má odporúčanú cenu pre maloobchodné predajne 99,99 €. V ponuke našich obchodov som sa s týmto modelom nestretol a teda porovnať reálnu cenu s odporúčanou zatiaľ nie je možné. Za zmienku však stojí, že predchádzajúci model, ktorý má úplne totožný dizajn, je možné nájsť s menej ako polovičnou nákupnou cenou a teda stojí za zváženie a porovnanie, v čom je nasledovník lepší od svojho predchodcu.

Celkové porovnanie

Cenový rozdiel v odporúčanej maloobchodnej cene medzi modelmi

je presne 60 €. Je však tento skok adekvátny vzhľadom k ponúknukej pridanej hodnote a kvalite? Nie, určite nie je. Okrem dizajnu a doplnkového puzdra pribaleného v príslušenstve som nepostrehol dôvod, prečo by niekomu nestačil lacnejší model.

Miestami som mal pocit, že lacnejší model mal aj silnejší reproduktor, čo sa mi potvrdilo aj po preštudovaní technických špecifikácií. Drahší model obsahuje 6 mm magnet, čo tvorí dve tretiny z magnetu cenovo prístupnejšieho modelu.

Záver

Nemyslím si, že pre spokojných používateľov klasických slúchadiel z dielne Apple je reálny dôvod, prečo kupovať niektorý z týchto modelov. To však neznamená, že spoločnosť Creative nevytvorila skvelé produkty. Práve naopak, svojou kvalitou ma naozaj presvedčili o tom, že patria na trh a nie sú

len akýmsi zlepením súčiastok s rýchlym vydaním na trh. Majú skvelý zvuk, výbornú hlasitosť a v prípade, že ste radi úplne odlúčením od okolitých zvukov,



sú pre vás, pravdepodobne, vhodnou voľbou. Využívajú zaužívané výhody, ktoré ponúkajú štandardné iSlúchadlá a dopĺňajú ich o celkom nový dizajn, iný typ nasadenia slúchadiel a i vol'ným uchom postrehnutelné zmeny kvality zvuku.

Gabriel Vodička



PONORTE SA DO SVETA FULL 3D HD



NEUVERITELNE JASNÉ, ČISTÉ, MIMORIADNE KVALITNÉ PROJEKČIE U VÁS DOMA

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

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

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



EPSON
EXCEED YOUR VISION

ZÁKLADNÉ INFO:

Web:

www.samsung.sk

Cena: 1240 €

Zapožičal:

Samsung

Samsung 900X4D

PLUSY A MÍNUSY:

- + dobrý výkon
- + konštrukcia
- + displej
- + výdrž na batériu
- cena

HODNOTENIE:

92%



Nový ultrabook od Samsungu láka na veľký displej

ŠPECIFIKÁCIE:

Procesor: Intel Core i5-3317U (1,7 až 2,6 GHz, 3 MB L3)
Čipset: Intel HM75
Grafický adaptér: Intel HD 4000
Displej: 15" 1600x900, LED, matný
Pamäť: 1 x 4 GB DDR3 1600 MHz
Pevný disk: 128 GB SSD
 Wi-Fi, BT 4.0, 2 x USB 3.0, 1 x USB 2.0, mHDMI, CardReader 6in1, WebCam
Batéria: 62 Wh
Rozmery: 35,7 x 23,7 x 1,5 cm
Hmotnosť: 1,58kg
Operačný systém: Windows 8 Pro 64-bit

Je ľahký, výkonný, odolný a má displej s vysokým rozlíšením. Podľa Samsungu patrí do prémiovej kategórie, kde nie je cenovka 1200 eur ničím výnimočná.

Koncept výkonného notebooku s kompaktnými rozmermi nie je nový, ale až so záujmom a peniazmi Intelu sa na trhu objavili modely s hrúbkou tela pod dva centimetre. Tie sa aj napriek svojim rozmerom neboja súperiť s výkonnými notebookmi či bežnými počítačmi. Samsung tu svoju novinku profiluje ako prémiový ultrabook so šírkou len 15 milimetrov. Zákazníka láka na vysoký výkon, veľmi dobrý displej s vysokým rozlíšením a na výdrž, pri ktorej na jedno nabitie vydrží pracovať vyše 10 hodín.

Je väčší ako konkurencia

Väčšina ultrabookov je vybavená displejom s uhlopriečkou 13,3 palca, niektorí výrobcovia ponúkajú aj menšie a mierne väčšie uhlopriečky až do 15,6 palca.

Testovaný Samsung vybavil výrobca displejom s netradičnou uhlopriečkou - rovných 15 palcov. Aj napriek tomu nepresahuje hmotnosť hranicu 1,6 kilogramu a ultrabook je vhodný aj na časté prenášanie či ako náhrada za kancelársky a domáci počítač.

Po konštrukčnej stránke je zariadenie dobre zvládnuté. Kombinácia hliníku a strieborných plastov je nielen pekná, ale

zabezpečuje aj potrebnú pevnosť. Jedinou slabinou je veľa displeja, ktoré sa prehýba už pri priemernom tlaku. Počas bežného nosenia by sa ultrabooku nemalo nič stať a vďaka použitému materiálom by mal prežiť aj menej šetrné zaobchádzanie. Dizajn je odlišný od konkurencie a drží sa zaoblených línií. Kvôli malým rozmerom sa na bočné strany nedali umiestniť všetky klasické konektory.

Čítačka pamäťových kariet a USB konektory problém nepredstavujú, pre D-SUB a LAN je nutné použiť redukcie. HDMI výstup je prítomný len vo svojej Micro verzii. Pre prepojenie s televízorom si budete musieť dokúpiť buď redukciu, alebo špeciálny HDMI kábel.

Našli sme dokonalejší touchpad

Je veľký, má povrch zabezpečujúci jemný sklz prsta a v sebe integrovanú dvojicu tlačidiel. Svojou konštrukciou a funkciami sa podobá na touchpad z MacBookov od Apple, čo nie je výčitka. Skôr pochvala. Touchpady sú výrobcami často podceňované a práca bez myši je na väčšine notebookov utrpéním. Podpora viacdotykových gest je samozrejme, nadpriemerná je presnosť reakcií a plynulosť pohybu.

Klávesnica používa systém oddelených kláves. Kvôli rozmerom ultrabooku sú nízke s malým zdvihom. Na tejto klávesnici sa preto píše inak v porovnaní s klasickými notebookmi, my sme si zvykali približne dva dni, bežný užívateľ, ktorý nepotrebuje denne písať tisíce znakov, prechod na iný typ klávesnice ani nepostrehne.

Horný rad funkčných kláves využil výrobca na rozšírené nastavenie. Tie umožňujú jednoduchú zmenu intenzity podsvietenia, hlasitosti či bezdrôtových sietí. Podsvietená klávesnica spríjemňuje prácu v noci. Prijali by sme však vyššiu intenzitu podsvietenia, nakoľko ani maximálne nastavenie neponúka očakávaný komfort pri nočnej práci.

Procesory od Intelu

Základom väčšiny nových ultrabookov je nízkonapäťový procesor rodiny Core i5 alebo Core i7 a aspoň štyri gigabajty operačnej pamäte. Samsung si tu zvolil výkonnostne strednú cestu s dvojjadrovým modelom najnovšej generácie Ivy Bridge



- Core i5-3317U. Pri svojej maximálnej pracovnej frekvencii 2,6 GHz je jeho výkon dostatočný aj na náročnejšiu prácu, prehrávanie HD videa alebo hranie menej náročných hier. Procesor

má dve fyzické jadrá, vďaka technológii Hyper Threading však dokáže spracovať súčasne až štyri vlákna. Frekvencia jadier sa dynamicky mení podľa potreby a jej maximum sa pohybuje od 1,7 až po 2,6 GHz. Cache pamäť má kapacitu 3 megabajty, TDP je na 17 wattoch a použitá tu bola 22 nanometrová výrobná technológia.

Aj keď Intel integroval do procesoru svoj najnovší čip HD Graphics 4000, tak na novšie hry to nestačí. Väčšinu starších alebo menej náročných titulov ultrabook zvládne. Nami testovaný Resident Evil 5 bol plynulý len v nižšom rozlíšení. Hry si teda zahráte len staršie, prípadne s výrazne orezanou grafikou.

Ultrabooky však nie sú primárne určené na hranie najnovších hier, a preto sme skôr ocenili možnosti grafickej karty pri práci s multimédiami. Tu si poradí s Full HD videom na jednotku. Displej má vysoké rozlíšenie 1600x900 bodov s dobrými pozorovacími uhlami a matným povrchom. Podanie farieb je sýtejšie, čo s ohľadom zamerania sa na bežného zákazníka nevaďí. Vysoké rozlíšenie sa nám páči a sme radi, že Samsung nepoužil displej s klasickým HD rozlíšením. 1600x900 bodov oceníte nielen pri práci v tabuľkovom editore, ale aj pri prezeraní webu či pozeraní FullHD filmov.

Aj napriek slušnému hrubému výkonu je pri bežnej práci Samsung v kancelárskom balíku tichý, ventilátor sa rýchlejšie roztočí len pri hraní hier alebo práci vo výkonnostne náročných programoch. Chladenie preto nepôsobí rušivo ani pri nočnej práci.

Naštartuje za pár sekúnd

Samsung osadil svoj ultrabook diskom typu SSD. Jeho kapacita 128 gigabajtov nebude postačovať zberačom HD filmov a hudby. Rozšírenie kapacity je možné len s pomocou externého disku. S rýchlosťou čítania

prevyšujúcou hranicu 450 megabajtov za sekundu má podľa výrobcu

umožniť štart systému z vypnutého stavu za 9,1 sekundy pri systéme Windows 7 a o približne 3 sekundy menej pri systéme Windows 8.

Po inštalácii všetkých aktualizácií a niekoľkých testovacích programov sme namerali dobu štartu 12 sekúnd v prípade systému Windows 7, novučký Windows 8 to zvládol za necelých 8 sekúnd. V reálnej prevádzke sa po pár mesiacoch pravdepodobne štart ešte o niečo predĺži. Rýchlosť štartu je určite výhodou, ktorú pri väčšine konkurencie nenájdete.

Na batériu až 13 hodín

Notebook vydrží pri nenáročnej kancelárskej práci a vypnutej bezdrôtovej sieti skoro 13 hodín na jedno nabitie. Bežná práca s prehliadaním internetu vybijie batériu za približne 9 hodín, hranie hier si z jej výdrže ukrojí ešte výrazne viac. Celkovo je výdrž notebooku na jedno nabitie vynikajúca a umožňuje prácu mimo kancelárie prakticky počas celého pracovného dňa. Batéria má kapacitu 62 Wh, je integrovaná v tele zariadenia a vymeniť ju jedine autorizovaný servis.

Doplňkovú batériu nie je možné kúpiť. Samsung sa už dlhú chvíľu pýši dlhou životnosťou batérií a pokiaľ propagačné materiály neklamú, batéria by mala s vami prežiť niekoľko rokov bez väčších problémov.

Spotreba notebooku sa pri nenáročnom používaní pohybuje mierne nad hranicou 20 wattov, výpočtovo náročné programy a hry spotrebujú raz toľko. Stále je to však výrazne menej, ako pri svojej práci spotrebuje bežný počítač s LCD monitorom.

Rozbíjame prasiatka

Testovaná novinka od Samsungu je síce rozmerovo väčšia ako väčšina ultrabookov, vďaka nízkej hmotnosti, nedosahujúcej ani 1,6 kilogramu, je však vhodná aj na denné prenášanie. S 15-palcovým displejom a vysokým rozlíšením poskytuje dobrú ergonómiu práce.

Za nami testovanú konfiguráciu si Samsung pýta 1240 eur. Aj keď ponúka dobre spracovaný a výkonný prémiový ultrabook, cenu by sme si predstavovali o pár stoviek nižšiu a určite by stálo za zváženie rozšírenie operačnej pamäte aspoň na 8 gigabajtov. Pri pohľade na aktuálnu ponuku ultrabookov je Samsung 900X4D jedným z najlepších a dizajnovovo najpodarenejších riešení.

Matúš Paculík



HTC 8X

Vychutnajte si s HTC 8X nový Windows Phone

PLUSY A MÍNUSY:

- + materiály
- + HD displej
- + rýchly systém
- + adresár kontaktov
- rozмеры
- tlačidlá
- málo aplikácií

ŠPECIFIKÁCIE:

Dvojjadrový procesor:
Snapdragon S4, 1,5 GHz
Grafický čip: Adreno 225
16 gigabajtov pamäti
4,3 palcový HD displej
8 Mpx fotoaparát

Rozmery
132x66x10,1 mm
Hmotnosť: 130 gramov

HODNOTENIE:

85%

Nový mobilný operačný systém od Microsoftu má na Slovensku exkluzívnu premiéru v smartphonoch HTC. V systéme zostalo niekoľko chýb, no aj tak je solídnu konkurenciou k Androidu a iOS.

Windows Phone 7 mal byť návratom Microsoftu medzi popredných výrobcov systémov pre mobilné zariadenia. Veľké plány ale skončili malými predajmi, priemerným záujmom vývojárov a len dvojjadrovým pokrytím trhu. Nový systém podľa Microsoftu už nemá staré chyby a je kompletne prepracovaný. Aj preto sa ho nedečkajú aktuálne modely Windows Phone 7 smartphonov (napríklad Lumia 800 alebo HTC HD7).

Striktné hardvérové požiadavky Microsoftu sa tu stali dvojsečnou

zbraňou – zaručili bezproblémové fungovanie starého systému, zároveň ale znemožnili jeho aktualizáciu na verziu 8.

Nový systém by na jednojadrových procesoroch pravdepodobne pobežal, ale nebol by dostatočne svižný. Problémom by mohol byť aj starý grafický čip, ktorý by bol brzdou pri chystaných hrách.

Na Slovensku s HTC

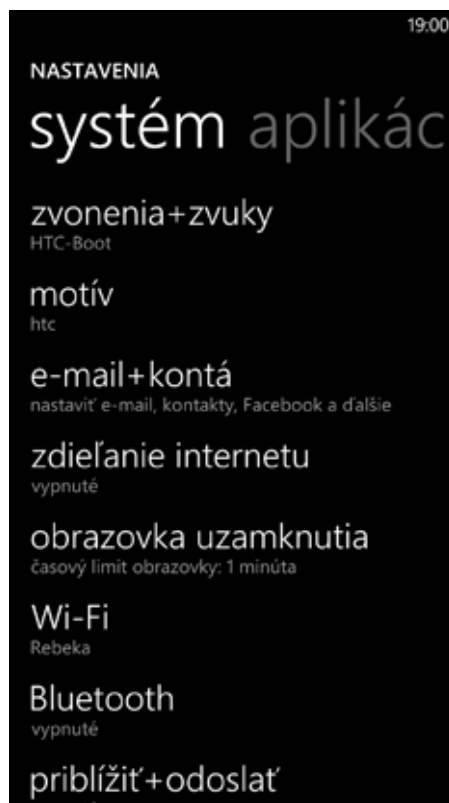
Nový Windows Phone 8 na slovenský trh neprináša Nokia, ale prekvapivo HTC s dvojicou modelov 8X a 8S. Prvý z nich sa už dá kúpiť, lacnejší 8S sa v obchodoch objaví ešte pred Vianocami. HTC dokonca odsunulo svoju značku do pozadia a novinka má presné označenie, a to Windows Phone 8X by HTC. Výrobca si týmto krokom môže napraviť

nie práve najlepšie finančné výsledky za posledné obdobie.

Doterajšie úzke vzťahy Nokia s Microsoftom sú preč a nové Lumie sa na Slovenský trh ešte len chystajú doraziť. Oznámených je viacero modelov od rôznych výrobcov, takže ten, kto má chuť na Windows Phone, si určite vyberie. Otázkou je, či to ale stihne do Vianoc.

Nešťastné tlačidlá

Nový smartphone od HTC je pekný hneď na prvý pohľad. V ruke sa drží pohodlne a pogumovaná zadná strana zamedzuje jeho nechcenému vyklznutiu. Použitie polykarbonátové materiály sú pevné a v spojení s unibody konštrukciou doplnenou o predné ochranné sklo GorillaGlass zvládnu nechcený pád na tvrdú zem. Aj



napriek tomu by sme boli k smartphonu opatrní – nie je to lacná hračka a nešikovný pád môže narobiť problémy.

Zachovaniu čo najčistejších línií sa museli prispôbiť hardvérové tlačidlá na úpravu hlasitosti, foteň a blokovanie displeja. Z tela zariadenia skoro vôbec nevychádzajú a niekedy je problém ich bez pohľadu nahmatat'. Tlačidlo blokovania displeja je navyše nevhodne umiestnené, nachádza sa v pravej hornej časti zariadenia. Jeho stlačenie je nepohodlné a kvôli väčším rozmerom zariadenia sa pred zablokovaním displeja skoro vždy zníži hlasitosť zvonenia.

Netradičný je aj pomer veľkosti smartphonu k jeho displeju. Pri 4,3 palcovej uhlopriečke jeho veľkosť dosahuje rozmerov konkurenčného Galaxy S III. Spôsobené to je nezvykle veľkým rámkom okolo displeja, čo pri konkurencii už dávno nenájdeme. Na druhej strane dotykové tlačidlá sú dostatočne veľké a ovládajú sa pohodlne aj pri používaní jednou rukou.

Dlaždice sú stále sexi

Boli zaujímavé už v predchádzajúcom mobilnom systéme od Microsoftu a páčia sa nám aj teraz. Jednotný vzhľad a vynútené rovnaké ovládacie prvky majú svoje výhody. Stráca sa tu síce určitý stupeň personalizácie, na druhú stranu

všetko väčšinou funguje tak, ako má. Nikto nebude prekvapený, že jeden typ ovládacieho prvku vyzerá rôzne v každej aplikácii. Za čistotu užívateľského rozhrania si od nás Windows Phone odnáša pochvalu.

Windows Phone 8 priniesol najviditeľnejšiu zmenu, ktorou je tretia, štvrtinová veľkosť pôvodných dlaždíc. Na hlavnú obrazovku sa tak vojde výrazne viac informácií. Dlaždica pre správy alebo IM klienta nemusí byť veľká, keďže informuje len o počte prijatých správ. Zachované zostalo aj menu nastavení, pribudol prenos súborov cez Bluetooth, jednoduchší prístup k súborom (nie je to ale klasický MassStorage), detský kútik, nová obrazovka uzamknutia a mapové podklady od Nokie. Navigáciu ale nehladajte, tú Fíni z rúk našťastie nepustili.

Obrazovka uzamknutia teraz umožňuje zobrazenie informácií nielen z kalendára, ale aj z mailu, Facebooku či novú textovú správu. Zachované zostali ikonky informujúce o počte prijatých správ a zmeškaných hovorov. Pozadie uzamknutej obrazovky môže automaticky využívať fotografie z galérie, sociálnych sietí a v prípade HTC zobrazuje informácie aj o počasí. Detský kútik upravuje

možnosti používania zariadenia deťmi. Tie tak môžu spúšťať len vami povolené aplikácie a hry, k pracovným mailom alebo na web sa nedostanú.

Aplikácií je stále málo

Nepáčilo sa nám to pred rokom a nepáči sa nám to ani teraz. Naše výčitky znova smerujú k aplikáciám a hrám. Nekritizujeme ale ich počet, keďže 70 tisíc kvalitných aplikácií je určite lepší prípad ako pol milióna priemerných. Windows Phone má stále slabú ponuku prémiových aplikácií a hier, ktoré na zvyšných platformách nájdete vo veľkom množstve.

Tu kritika závisí od preferencií konkrétneho užívateľa. Väčšina najbežnejšie používaných aplikácií na Windows Phone dostupná je, problém nastáva pri špecifických službách ako je napríklad Dropbox alebo Instagram. Čo sa Microsoftu podarilo, je kancelársky balík Office. Je prítomný v každom Windows smartphone a plne podporuje cloudové úložisko SkyDrive a Office 365.

Microsoft do budúcnosti sľubuje veľké množstvo kvalitných aplikácií a hier, pričom v tom silne podporuje aj vývojárov. Dúfame, že jeho slová sa naplnia a Market place bude výrazne zaujímavejším obchodom, ako je tomu teraz.

S Googlom sa nekararati

Využívate aktívne služby od Google? V tom prípade sa pripravte na viacero obmedzení. Čo funguje dobre, je Gmail a kalendár. Zvyšné služby systém v základe nepodporuje a jediným riešením sú aplikácie tretích strán. Tých je v Markete niekoľko od rôznych vývojárov. Google sa tvorbe aplikácií pre Windows Phone nevenuje a Microsoft tu logicky presadzuje len svoje služby.

Kvôli obmedzeniam systému neočakávajte hlbšiu integráciu Google Drive, Talk alebo ďalších služieb v súčasných aplikáciách. V budúcnosti by sa situácia mohla zmeniť s ich úpravou pre nový systém, ktorý vývojárov už tak neobmedzuje.

Vylepšený je skôr zvnútra

Windows Phone sa konečne dostal do stavu, kedy je plnohodnotným konkurentom pre Android a iOS. Pridal nové funkcie, odstránil množstvo chýb, niektoré ale stále ponechal. Napríklad Wi-Fi sa pri uzamknutej obrazovke po určitom čase vypne a nové informácie sa načítajú až chvíľu po odblokovaní. Kvôli tomu nemusíte vždy vedieť, že vám prišiel nový email.

Kalendár stále nevie zobrazit' udalosti v týždennom prehľade a v tom mesačnom nie je možné z náhľadu zistiť ani len základný detail o udalosti. Chýbalo nám aj samostatné nastavenie hlasitosti pre vyzváňanie a upozornenia – jednotná hlasitosť nemusí vyhovovať každému. V prípade používania aplikácie nemáte prehľad o nových mailoch a správach, ak si nevšimnete krátko zobrazený oznam. Horná lišta nepozná ikonku nového mailu alebo správy a jediné, o čom vás informuje, je stav batérie a intenzita signálu.

Prebúdzanie už existujúcich aplikácií stále nie je okamžité, zmenu prinesú až aplikácie vytvorené primárne pre Windows Phone 8. Možnosti ukazuje Skype, ktorý dokáže bežať na pozadí a behom sekundy je možné volať či písať správu. Nový Windows je výraznou zmenou skôr pre vývojárov aplikácií a hier, ktorí už nebudú obmedzovaní pri tvorbe.

Hardvér zatiaľ nevyužijete

S novým systémom prichádzajú aj náročnejšie požiadavky na hardvér. Staré jednojadrové čipy Microsoft



zamietol, a ani nie rok staré Lumie tak aktualizáciu nedostanú. HTC 8X ako referenčný Windows smartphone obsahuje výkonný dvojjadrový čip Qualcomm Snapdragon S4 s pracovnou frekvenciou 1,5 GHz. Operačná pamäť je tvorená jedným gigabajtom, pre hry je tu prítomný grafický čip Adreno 225, ktorý patrí k tomu výkonnejšiemu a na Android platforme nemá najmenší problém s najnáročnejšími hrami.

Pre ukladanie dát je dostupná pamäť s celkovou kapacitou 16 gigabajtov, jej rozšírenie však možné nie je. Nám to ako problém neprípadá, používatelia s veľkou hudobnou zbierkou budú mať pravdepodobne iný názor. Super LCD2 displej s uhlopriečkou 4,3 palca a rozlíšením 720x1280 bodov ale zatiaľ nie je čím naplniť. Hry síce postupne pribúdajú, vo väčšine prípadov sú ale graficky jednoduché. Chut'ovky typu DeadTrigger alebo nový NeedforSpeed sme v obchode nenašli, zabavili nás len nové AngryBirds s tematikou Hviezdnych vojen.

Smartphone dvoch tvárí

Ak by sme HTC 8X mali hodnotiť len z hľadiska hardvéru a spracovania,

dopadol by veľmi dobre. Je kvalitný, pevný, vyzerá pekne a má aj veľmi dobrý HD displej. Vie nahrávať kvalitné video, fotografie sú slušné a jedinou slabinou sú nepodarené hardvérové tlačidlá. Smartfón poteší aj milovníkov hudby, keďže obsahuje patentovanú technológiu Beats by Dr. Dre.

Kúpiť alebo nekúpiť, to záleží na samotnom užívateľovi a jeho očakávaniach od operačného systému. Ak potrebujete mať systém plne pod kontrolou, bez miniaplikácií na hlavnej obrazovke neprežije ani deň a portál XDA Developers máte v obľúbených položkách, tak pre vás nový Windows Phone s najväčšou pravdepodobnosťou nebude.

Windows je moderný operačný systém a je zameraný na jednoduché užívateľské rozhranie. Začiatok sa v ňom nestratí, pokročilejší užívateľovi zároveň poskytne dostatok funkcií a desiatky tisíc aplikácií a hier. Počet tých prémiových je ale zatiaľ stále malý a z počiatkového nadšenia sa môže stať čakanie na tie správne aplikácie a hry.

Matúš Paculík

Zalman ZN-M300 & Zalman ZM-M400

Herné myšky za prijateľné ceny



Radi sa hráte? Chcete hernú myš, ktorá nie je drahá? Tak táto recenzia je určená práve vám.

Zalman M300 je vyrobená prevažne z kvalitného materiálu. Myš je určená pre pravákov a dobre sa drží v ruke. Myš sa nešmýka v ruke a celkom dobre sa s ňou pracuje. Obsahuje sedem tlačidiel vrátane kolieska, z toho sú štyri tlačidlá na nastavenie rozlišovacej schopnosti.

Koliesko je krokové a taktiež funguje ako tlačidlo. Nedá sa však nakláňať do strán. Zospodu je senzor s červenou diódou, pracujúci v rozlíšení v rozsahu 625-2500 dpi. Výrobca udáva životnosť tlačidiel myši až na 5 miliónov stlačení. Dĺžka káblu je 1,5 metra. Naľavo sa nachádza červená dióda, ktorá svieti po pripojení k počítaču. Druhá testovaná myš Zalman M400 má ergonomický tvar, takže dobre sadne do ruky. Hoci ide o lacnejšiu myš ako M300, pôsobí hodnotnejším dojmom. Rozlíšenie senzora je maximálne 1600 dpi. Ide skôr o klasickú myš, zabalenú do

herného prevedenia. Myš má šesť tlačidiel vrátane kolieska, ktoré má funkciu kliknutia. Koliesko je krokové a nemožno ho použiť na nakláňanie do strán. Na ľavom boku sa nachádzajú dve tlačidlá, ktoré slúžia pri surfovaní na preskakovanie dopredu a dozadu. Jedno stredné tlačidlo slúži na prepínanie rozlíšenia – 800, 1200 a 1600 dpi. Na myši sa nachádza modrý indikátor, ktorý nepríjemne svieti, a to aj pri vypnutom počítači. Najmä v noci to pôsobí veľmi rušivo. Dĺžka káblu myši je 1,5 metra a výrobca udáva životnosť tlačidiel na 5 miliónov kliknutí.

Podľa značenia by sme na prvý pohľad odhadovali, že M400 je vyššia verzia ako M300, no nie je tomu tak. Svojou výbavou i ergonómiou je

na tom o poznanie lepšie M300. Je určená skôr náročnejším používateľom, zatiaľ čo M400 je určená skôr pre príležitostných hráčov. V prípade týchto myšiek ide o jednu z najlacnejších herných myšiek na trhu. Obe myšky možno zaradiť medzi stredne veľké.

Martin Klokner



Zalman ZM-M300
PLUSY A MÍNUSY:

- + cena
- + ergonómia
- + 2500 DPI
- malá

HODNOTENIE:
70%

Zalman ZM-M400
PLUSY A MÍNUSY:

- + cena
- + prevedenie
- rušivý indikátor

HODNOTENIE:
80%

Preview: **Hobit: Neočakávaná cesta**

NÁVRAT DO TOLKIENOVEJ STREDOZEME



Po rokoch čakania sa fanúšikovia úspešnej trilógie Pán prsteňov dočkali spracovania pôvodného príbehu J.R.R. Tolkiena, *Hobit*. Praotec fantasy žánru napísal toto dielo iba na pobavenie svojich potomkov. Na naliehanie jedného zo svojich študentov knihu *Hobit (The Hobbit)* nakoniec publikoval. Písal sa rok 1937. Kniha sa stala natoľko populárnou, že nakladateľ požiadal Tolkiena, aby napísal jej pokračovanie. Onedlho prišlo na svet majstrovské veľdielo, a síce trojväzbový román *Pán prsteňov*. Zvyšok je história.

Hobitov dej sa odohráva 60 rokov pred prsteňovým dobrodružstvom. Ústrednou postavou je známy Bilbo Baggins, ktorý sa pripletie k hrdinskej výprave s cieľom znovuzískať stratené trpasličie kráľovstvo Erebor a zneškodniť zlovestného draka Smauga. Bilbo sa vďaka čarodejníkovi Gandalfovi Šedému ocitne v družine s trinástimi trpaslíkmi na čele s bájnym bojovníkom Thorinom. Neočakávaná cesta ich zavedie do divočiny, cez tajomné krajiny plné obrov a zlých škriatkov, gigantických pavúkov či podivných kúzelníkov.

Cestou k Osamotenej hore sa Bilbo stratí v jaskynnom systéme, kde stretne bytosť, ktorá mu navždy zmení osud... škaredého Gluma. Na brehu podzemného jazera objaví skromný Bilbo lesť i odvahu, ktorá ho samotného prekvapí. Navyše získa Glumov prsteň. Jeho „milášik“ ukrýva nečakané a užitočné schopnosti. Na pohľad jednoduchý zlatý prsteň je spojený s osudom celej Stredozeme takým spôsobom, o akom Bilbo nemôže ani len tušiť.

Hobitova cesta na plátno bola zdĺhavá a trnitá. Štúdio bojovalo s narastajúcim rozpočtom, až takmer čelilo bankrotu. Film mal pôvodne režírovať Guillermo Del Toro, no po rokoch stagnovania sa rozhodol zaviazat' inému projektu. Réžie sa nakoniec ujal Peter Jackson, ktorý sa chcel podieľať iba ako producent. Nikoho kvalifikovanejšieho by pre túto snímku ani nenašli. Jacksonov megaúspech s Pánom prsteňov potvrdzuje počet získaných zlatých sošiek. Neustále prepisovanie scenára a následné množstvo nepoužitých

scén, by vyšli štúdio tak draho, že sa rozhodli z pôvodných dvoch dielov urobiť z *Hobita* radšej trilógiu.

K plánovanému druhému dielu *Cesta tam a späť* teda ešte pribudne trojka. V kinách ich uvidíme z ročnými odstupmi v čase Vianoc. Po vyriešení produkčných problémov sa filmári museli popasovať s nestálym kastingom. Pod chvíľou niekto z hercov z projektu vycúval, no našťastie nešlo o hlavné role. Vo filme sa objaví množstvo postáv, ktoré fanúšikovia poznajú z prsteňovej trilógie, no pôvodne v knihe neboli. Prekvapivo sa tak navráti Elijah Wood ako Frodo či Orlando Bloom v úlohe elfa Legolasa. Nesmie chýbať Ian McKellen ako nezabudnuteľný čarodejník Gandalf Šedý ani Cate Blanchett s postavou elfej princeznej Galadriel. Gluma opäť stvárnil Andy Serkis, ktorý po nakrútení všetkých svojich scén prevzal dohľad nad sekundárnou réžiou.

Uvidíme i Christophera Leeho v úlohe zákerného čarodejníka Sarumana. Návrat tejto postavy je do určitej miery odškodnením pána Leeho, za postprodukčné vystrihnutie z *Návratu kráľa*. Christopher sa vtedy natoľko urazil, že finále Pána prsteňov sabotoval a na slávnostnej premiére nevystúpil. Zostarnutého Bilba Bagginsa si opäť zahrá Ian Holm. Jeho mladšieho predstaviteľ a produkcia zvažovala poriadne dlho. V hre o kľúčovú postavu legendárneho príbehu boli mená ako Daniel Radcliffe, Shia LaBeouf, James McAvoy či dokonca Tobey Maguire. Rolu nakoniec získal brit Martin Freeman známy z komédií *Jednotka príliš rýchleho nasadenia (Hot Fuzz, 2007)* či *Stopárov sprievodca po galaxii (The Hitchhiker's Guide to the Galaxy, 2005)*. Či pri obsadzovaní urobili dobre máme možnosť zistiť už čoskoro. Či prvá časť nadčasového filmového diela privedie na plátna vlnu ďalších fantasy je otáznou. Každopádne, *Hobit: Neočakávaná cesta* prichádza do našich kín 13. decembra.

Martin Zielosko



Premium Rush (3,5/5)

Z ADRENALÍNOVEJ JAZDY BOJ O ŽIVOT



Ak patríte medzi cestných cyklo-piráťov, ktorý neodolajú bezstarostnej jazde na dvoch kolesách, tento film je niečo pre vás. Hýbký Willee (Joseph Gordon-Levitt) je najlepším newyorským cyklo-messengerom. Jeho deň pozostáva z vyhýbania sa rýchlym autám, nepriateľským taxikárom s pootvorenými dverami a ôsmym miliónom protivných chodcov. Ak chcete doručovať zásielky, musíte absolvovať špeciálny výcvik. Jazdí sa na fixie – ultra ľahkých bicykloch s jediným prevodom a bez brzd. Na to, aby ste v tejto profesii prežili aspoň jediný deň, musíte byť blázon.

Willee riskuje každý deň, no dostane sa do situácie, na ktorú nie je zvyknutý ani šialenec ako on. Bežná zásielka sa razom zmení na vražednú naháňačku ulicami Manhattanu. Keď Willee vyzdvihne svoju poslednú obálku, zistí, že tento balíček je iný. Tentoraz mu skutočne ide o život. Režisér a scenárista David Koepp sa nadchol pre nápad so širokým komerčným potenciálom. Napínavý thriller s cyklistickou tematikou skutočne žiadny filmár doposiaľ nenakrútil. Jednoduchá zápleтка so svižným dejom však začína krívať pri absurdných únikoch hlavného hrdinu. Jeho vypočítavanie únikovej cesty je poriadne pritiaľnuté za vlasy, no zároveň pôsobí úsmevne. Vydarená je práca s dejovými posunmi v čase a grafické GPS zobrazenia Manhattanu.

Veľmi originálne pôsobia naháňačky ulicami rušného veľkomesta a nepol'avujúce tempo príbehu výborne dopĺňa hudobná zložka. O ústredný motív sa postarala britská kapela The Who. Dej však ku koncu vyúsťi do predvídateľného stereotypu. Motív skrachovanej lásky sa stráca v zápletke s čínskou mafiou. Tuctové finále ničím neprekvapí a vy sa nezbavíte trpkého pocitu premárnenej šance. Čo to z nevyváženého príbehu zachraňujú výborne zvolení herci. Joseph Gordon-Levitt predvádza svoj sympatický štandard. Skutočným tromfom kastingu je však vynikajúci Michael Shannon ako psychicky labilný policajný detektív Monday, ktorý je v jeho podaní pol'utovaniahodný kriminálny živel, ktorý vám ostane nadhlo v pamäti. Shannon ako keby sa narodil pre psychicky narušené postavy.

Herci išli do nakrúcania skutočne naplno. Gordon-Levitt sa pri jednej scéne takmer prizabil, keď nestihol zabrzdiť a preletel zadným sklom taxíka. Z na prvý pohľad hroznej scény bolo nakoniec 31 stehov na jeho pravačke. Mladá hviezda to našťastie brala športovo a s úsmevom. Tvorcovia scény použili aj do filmu. Vidieť ju možno počas záverečných titulok.

David Koepp patrí medzi popredných hollywoodskych scenáristov. Podpísal sa pod megahity Jurský park 1 a 2, Mission: Impossible či Spider-Man. Z jeho režijných počínov ako Ozveny mŕtvych s Kevinom Baconom či Tajomné okno s Johnny Deppom, je však napriek nadpriemernej atmosfére cítiť istú dávku tuctovosti a tvorivej nedokonalosti. Podobne je na tom aj jeho aktuálne dielo. Premium Rush by zožal oveľa väčší úspech v deväťdesiatych rokoch, v časech slávy Modrého pacifiku. Dnes patrí len k ľahkému nadpriemeru, ktorý sa nakoniec do našich kín ani nedostal.

Otázka smerovaná na distribútora – Prečo vlastne? V porovnaní s hrubozrnnými komédiami Adama Sandlera či Bena Stillera je toto ojedinelé dielo sviežim drahokamom. Pravdou však je, že vo zvyšku sveta veľa vody nenamútil. Horko ťažko na seba dokázal zarobiť. Komerčný divák by však nemal byť sklamaný a na skrátenie dlhého sychravého večera rozhodne poslúži. Milovníci cyklo-príbehov tak na svoj dokonalý film ešte musia nejaký čas počkať.

Martin Zielosko



Skyfall (4,5/5)

OSLAVA VEĽKÉHO VÝROČIA AKO SA PATRÍ



Skyfall je výborný film. Tu by sme mohli aj skončiť, ale pravdou je, že v kine a ani bezprostredne po projekcii ho úplne nedoceníte. Je totiž niečím viac a musíte mať na mysli, o čo vlastne ide. Po poslednej Bondovke s Pierceom Brosnanom bolo zrejmé, že so sériou bude treba niečo urobiť, aby mohla úspešne pokračovať aj v ďalšom storočí. Producenti Michael G. Wilson a Barbara Broccoli sa rozhodli pre vskutku radikálne riešenie - reštart celej série. Zároveň nechceli ignorovať dovtedajšie filmy a ani robiť ich remaky, či opäť adaptovať už sfilmované literárne predlohy.

Vopred si stanovili, že prvé tri filmy budú o vývoji hlavného hrdinu, a tak práve Skyfall tento proces zakončuje a robí to znamenite. Iste aj vďaka réžii Sama Mendesa, ktorý snímku poňal po vizuálnej stránke veľmi zaujímavo, ale o tom neskôr. James Bond v podaní Daniela Craiga bol iný, na čo bolo aj veľa kritiky, ale tým agentom 007 ako sme ho poznali, sa ešte len mal stať. Mal byť aj oveľa reálnejším človekom. V Skyfall tak môžeme vidieť dve protichodné tendencie. Na jednej strane

je tu James Bond, respektíve jeho mýtus dokonalého agenta zničený – nevládze, nedokáže zvládnuť testy a psychicky je na tom tiež zle. Na druhej sa však snímka vracia ku koreňom a James Bond sa tu dostáva najbližšie ku klasickej predstave o ňom z celej tejto trilógie. Je to súboj nového a starého, ako nám pripomínajú i vizuálne odkazy (napr. plachetnice na obrazoch). Tak, ako mnohí považujú Bondovky za priam samostatný žáner, sú istým prežitkom a film samotný sa snaží o ich redefinovanie.

V rámci príbehu je to zhmotnené do MI6, ktorá vznikla ako nástroj boja Veľkej Británie v časech Studenej vojny. Aj ona, rovnako ako táto filmová séria, musí bojovať o svoje prežitie, dokázať, že má aj v nových časoch svoje miesto. Skyfall je tak trochu nostalgický, vo vzduchu cítiť nastávajúcu zmenu. Možno k tomu pomohol aj menší rozpočet, ale tentoraz sa toľko necestuje a dej sa odohráva z veľkej časti na britskom území. Aj v tom je tak trochu návrat k tradíciám. Snímka je britskejšia ako sme boli v posledných desaťročiach u Bondoviek zvyknuť, čo európsky divák bude kvitovať, americký asi nie.

Akcie je menej, viac sa konverzuje. Tak by sme mohli zhrnúť posun v oblasti príbehu. Akčných scén je len zopár, tá najdlhšia hned' v úvode filmu. Potom sa Skyfall posúva do temnejšej roviny a začína sa súboj charakterov. Dialógy sú napísane výborne a prekvapivo veľký priestor dostali aj vedľajšie postavy, ktoré patria do sveta Jamesa Bonda. Nie je zvykom, aby sa im venovala toľká pozornosť aj čo sa týka ich motivácie a vývoja.

Daniel Craig je veľmi dobrý herec, no nie každý film mu dal šancu ukázať svoj talent naplno. Tu teda exceluje. Skvelý protipól mu robí Javier Bardem ako jeho zločinecký alter-ego. Hrdina aj jeho protivník majú toho pomerne veľa spoločného. Oboch agentúra aj samotná M. využila a v prípade Silvu aj vypl'ula. Nespríada žiadne psychopatické plány na ovládnutie sveta, túži len po osobnej pomste.

Oproti iným Bondovkám je dôraz kladený aj na postavu M., a tak sme Judi Dench mohli opäť vidieť vo výraznejšej úlohe. Príjemným prekvapením je aj Ralph Fiennes, ktorého postava začala viac ako zaujímavo a je určite jedným z dôvodov, prečo sa tešiť na pokračovania.

Mnohí diváci, ktorí doteraz nevedeli Danielovi Craigovi prísť ako novému Jamesovi Bondovi na chuť, vďaka Skyfall určite zmenia názor. Latka bola nastavená naozaj vysoko, a tak bude možno problém naplniť budúce vysoké očakávania. Kontinuitu by mal pomôcť udržať scenárista John Logan, ktorý získal kontrakt na ďalšie dve časti. Teraz spolupracoval s dvojicou Neal Purvis a Robert Wade, ktorá napísala posledné tri filmy zo série.

Pre režiséra Sama Mendesa je to šiesty celovečerný film a prvý, ktorý nakrútil doma vo Veľkej Británii. Ani teraz sa nesekol a nakrútil film, ktorý ostane divákovi v pamäti dlhú dobu. Najmä prvú polovicu snímky dotvoril pútavým vizuálom, ktorý spolu s hudbou Thomasa Newmana vie vytvoriť silný divácky zážitok. Mendesova sila sa však naplno prejavuje až v druhej časti filmu.

S nástupom Javiera Bardema a neskorším presunom do Škótska stvoril drámu, ktorá nie je pre túto sériu až tak typická. Kiežby sa chopil réžie ďalších dvoch častí, lebo inému režisérovi sa na Skyfall bude veľmi ťažko nadväzovať. Boli by sme totiž radi, ak by sa pokračovalo v nastolenom trende.

Positívum má Skyfall neúrekom. Talentovaných hercov na plátne, prehľadné akčné scény, úderné dialógy, pomerne úsporný scenár bez hluchých miest a zbytočností, remeselnú precíznosť v práci s kamerou i v strihu a takto by sme mohli pokračovať. Je vidieť, že si tvorcovia dali na každom detaile záležať (i keď v istých chvíľach menší rozpočet hral proti nim) a štyri roky čakania sa teda vyplatili.

Význam filmu je aj v tom, že nejde len o jeden príspevok z 50 ročného radu Bondoviek, ale je to snímka o samotných bondovkách, o ich minulosti i budúcnosti zároveň. Oslava veľkého výročia ako sa patrí.

Michal Klembara



Patrola (3,5/5)

DRSNÁ REALITA POLICAJNEJ HLIADKY L.A.



Režisér David Ayer je špecialistom na surové policajné drámy. Vyrastal v prostredí bohatom na drogových dílerov, nebezpečné gangy a policajné zásahy. Toto všetko sa odrazilo v jeho scenáristickej tvorbe. Na konte má vynikajúci Training Day (2001) či pomerne vydarenú Jednotku rýchleho nasadenia (S.W.A.T., 2003). Z režisérskej stoličky stvoril Drsné časy (Harsh Times, 2005), v ktorých vyčíňal Christian Bale či thriller Kráľi ulice (Street Kings, 2008) o nečistých policajtoch s Keanu Reevesom.

Patrolu sám napísal i zrežiroval. Rozpráva príbeh nerozlučnej policajnej dvojice Briana Taylora (Jake Gyllenhaal) a Mika Zavalu (Michael Pena). Robia všetko preto, aby sa na konci hliadky vrátili domov živí. V uliciach L.A. si však nemôžu byť ničím istí. Kolegovia zažívajú vypäté situácie plné adrenalínu i odľahčujúce humorné momenty. Vzniklo medzi nimi puto, vďaka ktorému fungujú ako zohraný tím. Kedykoľvek môže prísť chvíľa, keď môžu zahynúť. Bojujú za to, aby ďalšia generácia žila v lepšom svete, no vyčistiť štvrť South Central je nekonečný boj. Rozsudok smrti nastáva v momente, keď pri rutinnej dopravnej kontrole zabavia Taylor so Zavalom balík špinavých peňazí a zopár zbraní. Zákerný gang ich totiž bude chcieť späť.

Režisér Ayer stavil vo svojej nízkorozpočtovej novinke na titulných hercov a reálnu atmosféru. Divák tak chce dostať doprostred diania, čo sa mu výborne darí. Pozornosť na seba siahne už úvodným monológom počas divokej naháňačky. S policajnou dvojicou strávime niekoľko mesiacov, ale v podstate vidíme len epizódy z ich súkromného a služobného života. Sme tak svedkami viacerých razíí, odhalenia obchodu s bielym mäsom či záchranu detí z horiaceho domu. Medzitým sa stihnú stretnúť so ženami svojho života, oženiť sa, byť pri pôrode potomka či len podpichovať kolegov na stanici. Absencia ústredného príbehu pri sledovaní Patroly však vôbec neprekáža.

Vzťah Taylora a Zavalu režisér vykreslil častým súrodeneckým podpichovaním a niekoľkými frázami o priateľstve. V policajnom svete je váš partner pre vás všetkým.

Je to ten, s kým trávite väčšinu času a kryje vám chrbát. Vzájomné žarty pomáhajú udržať bdelosť a zdravý rozum. Film je zaujímavý nezvyčajným režijným štýlom. Dianie sledujeme ručnou kamerou alebo point-of-view snímaním. Kombinácia roztrasených záberov z ručnej kamery a z priemyselných policajných kamier pridávajú snímke na intenzívnosti.

Taylor si nakrúcaním plní domácu úlohu z filmárskeho krúžku. Hoci je evidentné, že zábery ktoré sledujeme nemohol nasnímať zo žiadneho uhlu práve on, počas strhujúceho deja táto chybička krásy vôbec neprekáža. Akčné scény pôsobia v tomto podaní veľmi vierohodne, až máte pocit, že sa dívate na policajný dokument. Gyllenhaal s Penom si strihli výborné úlohy oduševnených polišov, o ktorých sa trasiete spolu s nimi aby sa vrátili domov celí.

Od oscarového Training Day patrí Patrola bez pochyby k tomu najlepšiemu, čo sa z policajného žánru nakrútilo. David Ayer presne vie, čo robí. Divák zaujme príbehom dvoch chlapov v uniforme, ktorí sa občas chovajú ako chalani v puberte. No zároveň v pravý čas zahustí atmosféru tak, že ani nedýchate. Ocitnete sa uprostred drogovej vojny.

Na nakrútenie takejto rýdzo policajnej záležitosti mu stačil len veľmi skromný rozpočet počítajúci 7 miliónov dolárov. Už teraz som zvedavý, čo ukáže budúci rok v chystanom thrilleri Ten s Arnoldom Schwarzeneggerom. Opäť pôjde o jeho obľúbený boj polície s drogovým kartelom. S uvedením Patroly do našich kín distribútor zo začiatku váhal. Pochvalné recenzie zo septembrového festivalu v Toronte a celosvetový komerčný úspech ho našťastie presvedčil.

Martin Zielosko



Sinister (4,5/5)



Vidieť dnes v kine kvalitný horor je veru rarita. Éra krvavých vyvražďovačiek bez mozgu a štipky reálneho napätia je však pomaly na konci a žáner sa momentálne nachádza vo fáze, kedy je prekvapivo schopný čas od času ponúknuť porciu skvelej filmárčiny. Tento rok som sa o tom osobne presvedčil v prípade Chaty v horách (The Cabin in the Woods, 2011), či temnej Ženy v čiernom (The Woman in Black, 2012). A do tretice aj vďaka filmu Sinister, od ktorého sa podľa traileru čakalo veľa, no on ponúkol ešte viac.

Vo všeobecnosti je ťažké priniest do tohto žánru čerstvú krv. Ani v tomto prípade sa nejedná o extrémne originálny horor, akým bola napríklad spomínaná Chata v horách. Scenáristické prvky filmu zahŕňajú napríklad dom, v ktorom sa odohrala vražda alebo postavu spisovateľa. Tým je Ellison (Ethan Hawke), bažiaci po ďalšom bestselleri. Čo to má spoločné s domom? Jeho rodina sa totiž práve do takého presťahovala. Ten si ešte pamätá nedávnu rodinnú tragédiu – celá rodina bola obesená, vrátane detí. Nezvestnou zostalo len malé dievčatko. Ellison sa snaží prísť záhade na koreň, aby tak mohol napísať ďalšiu úspešnú knihu, pomocou ktorej by bol prípad defacto vyriešený. Netuší však, že mystérium zvané Baghoul, ktoré sa za všetkým skrýva, ohrozí existenciu jeho vlastnej rodiny.

Pokiaľ ste videli precízny horor Insidious (2010), vedzte že Sinister môžete hodiť do podobnej "kartónovej krabice" a tú nechať voľne pohodenú na povale. Motív prekvapenia na povale je spoločným prepojením oboch filmov, nakoľko majú tú istú produkciu. Ale tu podobnosť končí a s nimi aj porovnávanie. Najnovší film Scotta Derricksona sa vyznačuje pomalým tempom už od úvodnej scény. Tá sa dokonca objavuje vo filme viackrát a pretkáva tak celkový znepokojujúci charakter snímky. Po excelentnom predstavení prostredia a postáv (rozhovor so šerifom) sa scenár zameriava hlavne na Ellisona a jeho pátranie, čím film povyšuje až do krimi vôd. No sám scenár je jedinou malou slabinou filmu, nakoľko je vystavaný na žánrových klišé. Nie je však priehľadný ani prihlúply a prvoplánovosť by ste (našťastie) hľadali márne. Zavádzanie je na vysokej úrovni a

udrží Vás v napätí až do finálnej scény. No, späť je vidieť Derricksonov veľký um, či scenáristický alebo režisérsky.

Horor má primárne nahnať hrôzu, drobné klišé sa mu teda dajú odpustiť. A tu Sinister exceluje. Pomalá forma sa vám zahryzne pod kožu už v samotnom úvode. Detektívne pátranie je riadne okorenené štandardnými vsuvkami – l'akačkami. Tie hrajú v hrôze prím a robia film výnimočne hnusným. Aj keď sa občas dajú mierne vytušiť, väčšinou sú explicitné, ako napríklad v prípade kosačkovej scény, ktorá patrí medzi najlepšie z celého filmu. Hrôzu divák prežíva priamo s hlavnou postavou, ktorej stvárneniu nie je čo vytknúť. Hawke utiahol celý film bez problémov prakticky sám. Psychotické stavy bezradného spisovateľa mu svedčia a dôveryhodnosť podčiarkuje aj fakt, že mu jednoducho musíte fandiť.

Superlatív v podobe hororu roka je na mieste. Sinister ponúka hororový kumšt, aký sa tu už dlho neobjavil. Avšak ako diváci budeme určite radi, ak sa s žánrovou kvalitou pôjde stále len smerom nahor. Občas sa treba pri filmoch aj báť. A pri tomto sa veru budete. Atmosféra sa nezaprie – fanúšikovia hororu sa už teraz zalizujú a ostatní majú problém sa spamätať. Dám vám však radu. Ak ste už začuli, že si treba dať cestou domov z kina pozor, nakoľko hrá tma do karát katarzii z tohto filmu, vedzte, že len toľko nestačí. Ostražitosť treba mať až do momentu zamykania dverí, aby sa vám nestalo, že vás brat naľaká tesne pre nimi.

Lukáš Slovák



ZÁKLADNÉ INFO:

Safe, 2012, USA, 94 min
Akčný/krimi/triler

Réžia: Boaz Yakin
Hudba: Mark Mothersbaugh
Obsadenie: Jason Statham,
Catherine Chan, Chris Sarandon,
James Hong, Robert John Burke...

Na recenziu poskytol:

Magic Box Slovakia

PLUSY A MÍNUSY:

- + Statham
- + Stathamove hlášky
- + Stathamovská akcia
- + kamera
- príbehové pozadie
- občas nuda
- scenár, postavy, slabý koniec
- hudba

HODNOTENIE:

55%



Safe

ĎALŠIA STATHAMOVSKÁ AKČNÁ JAZDA...

■ **Safe má slušné produkčné zázemie a mocného lídra castingu. Nie je ním nik iný než akčný hrdina dneška, Jason Statham. A predsa by ťažko vznikol film, nebyť spomínaných dôvodov. Prečo? Režisér a scenárista Boaz Yakin má za sebou už 5 filmov no až na Sezónu Titanov (2000) ide o priemerné snímky. Jeho šiesty režisérsky počin Safe práve vychádza na Blu-Ray disku.**

Luke Wright (Jason Statham) je profesionálny boxer. Rozbehnutú kariéru predčasne ukončí, keď neposlúchne ruskú mafiu a vyhrá zápas, v ktorom mal prehrať. Za trest mu zabijú manželku a vezmú si tiež krv všetkých, s kým od toho momentu nadviaže priateľský vzťah či kontakt. Z Lukea sa stane bezdomovec, potulujúci sa ulicami Manhattanu. Na druhej strane sveta v Čínskej škole exceluje dievčatko Mei (Catherine Chan). Pre svoju geniálnu matematickú pamäť ju zneužije čínska mafia ako „počítadlo“ peňazí. Keď ju však unesú ruskí mafiáni, podarí sa jej utiecť. Prenasledovanú ju zbadá práve Luke. Rozhodne sa zbaviť ju prenasledovateľov a pomôcť jej prežiť. Britský herec Jason Statham je už dnes pojmom. Po priamočiarych akciách typu

Kuriér (2002) alebo The Mechanic (2010) je jasné, že Safe sa od týchto akcií veľmi nebude líšiť. Držia sa totiž osvedčenej šablóny nabúchaného hrdinu na strane spravodlivosti. Film zložili tvorcovia v duchu tejto premisy z akčných scén zabíjania tak, aby zabavil. Výsledkom je práve Safe. Prvých desať minút, slúžiacich ako vstupný bod pre príbeh Mei i Lukea, ubehne rýchlo, aby sa všetko tradične spomalilo (v Safe až ku hranici nudy) a po polhodine rozbalilo do fajnej jazdy plnej zlomených kostí a strelby.

Zatiaľ čo akcia je prvotriednym faktorom snímky, nedá sa nespomenúť, že snaha filmu o rozvinutie príbehu súboja čínskej a ruskej mafie skrátka nevychádza. Zápletka a ostatné postavy pôsobia strojene, tematicky, povrchné a miestami je príbeh rozoberaný príliš, až film nudí. Inými slovami, príbehová rovina zaostáva za akciou, čo je však z hľadiska svojho tuctového zámeru bežné a pochopiteľné. Yakinov scenár v boji funguje, no v konverzáciách potešia len výborné Stathamove hlášky. Ten je super i v akcii vďaka kamere skúseného Stefana Czapskeho. Počas niektorých scén je síce chaotická, no pri brutálnych bitkách vie prekvapiť svojimi prudkými pohybmi. Čaká

vás aj zopár dlhých záberov s výbornou kompozíciou obrazu. Ukážu sa aj trikové zábery. Farebnej škále šedých farieb chýba sýtosť, čo je tiež relatívnym mínusom. Občas vie oko prilákať a inokedy nudiť.

Casting drží pokope Jason Statham. Má aj skvele napísanú rolu, hoci žiadne komplexné motívy nečakajte, čo sa o





d'alších postavách (s výnimkou Jamesa Honga) a ich schematických reakciách dá povedať ťažko. Herecky je každý na štandardne hollywoodskej úrovni, teda nič vás neohúri, no malá Catherine Chan vie prekvapiť svojou prácou, ak si vezmeme do úvahy, že má 12 rokov.

Ak si hudbu po dopozeraní nepamätáte, to je znamením, že bola slabá. Hoci skladateľ Mark Mothersbaugh čosi do filmu zložil, nezasiahne to. Nezasiahli ani efekty, no 30-miliónový rozpočet je na pomery súčasných produkcií naozaj dosť málo. Je pozoruhodné, že sa s týmto

rozpočtom stal zo Safe takýto pozerateľný film. To sa odrazilo aj na slabých trikových záberoch, ktoré vyzerajú, povedané nadnesene, čudne. Spomínal som, že film je miestami nudný. Pri 94 minútovej dĺžke je to už znateľne cítiť, hoci sa nenudíte sústavne ako pri tohtoročnom Cosmopolise (2012).

Záverečné hodnotenie

Safe je akčnou „jednohubkou“ vybudovanou na základoch vložených do Jasona Stathama. Teda zabaví, akciu si užijete rovnako ako zopár replík či

samotného Stathama. Ďalej tu však nič nadpriemerné nie je okrem akčnej kamery. Boaz Yakin nevyužil potenciál scenára, mafiánskeho faktoru príbehu a dokonca je nudný aj pri tom, čo v príbehu má. Uveriteľnosť diania tiež často klesá na bod mrazu. Zopár fajn bočných postáv to nezachraňuje.

Práve vyjdený Blu-Ray disk vám okrem full HD zážitku ponúkne skvelý zvuk DTS-HD Master Audio 5.1 jednak v origináli, ale aj českom dabingu.

Jozef Andraščík



ZÁKLADNÉ INFO:

Madagascar 3, USA, Animovaný

Réžia: Eric Darnell, Tom McGrath
 Scenár: Eric Darnell, Noah Baumbach
 Produkcia: Mireille Soira, Mark Swift
 Hudba: Hans Zimmer

Na recenziu poskytol:
 Magic Box Slovakia

PLUSY A MÍNUSY:

- + hyperaktívne dobrodružstvo
- + detailnosť spracovania
- + živosť a humor
- + narážky na iné filmy
- množstvo rádiových hitov
- miestami lacná 3D estetika
- žiadny priestor na vydýchnutie

HODNOTENIE:

75%



Madagascar 3

DO TRETICE VŠETKO DOBRÉ!

■ **Partička strelených zvierat z New Yorkskej zoo sa prvýkrát stretla na plátnach kín už v roku 2005. Farebné dobrodružstvo sa nedávno dočkalo tretieho dielu, tentokrát aj v 3D. Madagascar 3 po úspechoch v kinách putuje aj do našich obývačiek.**

Madagascar 3 sa otvára pri štvorici hlavných protagonistov, ktorí skysli v Afrike, zatiaľ čo tučniaci na opravenom lietadle odfrčali do Monte Carla zohnať pomoc. Keďže sa dlho nevracali, Melman, Marty, Gloria a Alex sa rozhodli, že za nimi pôjdu po vlastných.

Ako býva zvykom, nie všetko sa vydarí a naši hrdinovia sa namočia do poriadnej šlamastiky. Hoci sa znovu stretnú s tučniakmi, na krk sa im zavesí kapitánka Chantel DuBois, šialená zberateľka trofejí. Jej jediným cieľom a motiváciou je získať poslednú trofej na stenu - hlavu leva. A nezastaví sa pred ničím.

Takže, máme tu partu zvierat snažiacu sa dostať do New Yorku, hoci sú ešte v Európe. Na krku majú šialenú ženu a lietadlo sa im pri pokuse o útek rozbilo na šrot. Ich jedinou

možnosťou je pridať sa k cirkusu. A dobrodružstvo sa ešte len začína...

Madagascar 3 je pôsobivý najmä po vizuálnej stránke. Sýtosť farieb, hra svetla a tieňov, jemnosť detailov... film priam oživa pred očami. Každé prostredie je vynikajúco spracované, nech už sa jedná o rýchle akčné scény či o romantické zábery európskych miest. Karikatúry zvierat zodpovedajú ich charakterom, ktoré dotvárajú najmä prepracované pohyby a mimika. Z tohto hľadiska niet filmu čo vytknúť.

Po hudobnej stránke očakávajte, pre Madagascar už tradičný, mix známych skladieb z rádia a hudobné motívy podfarbujúce každé prostredie. Osobne sa musím priznať, že nie všetky zo známych skladieb mi do filmu sedeli, ale to je len otázka vkusu. Autorské motívy skvelého Hansa Zimmera sú šité filmu na mieru a presne sedia do prostredia aj strihu. Celkovo však jeho vplyv nie je vo filme až tak citeľný. Výsledný zvukový mix hudby, ruchov a zvukov je precízne spracovaný. Vďaka nemu oživa každá scéna. Dialógy sú prispôbené detskému publiku, ale film má čo ponúknuť aj staršiemu

divákovi. Prispôsobenie sa všetkým vekovým kategóriám je esenciálne pre toto hyperaktívne farebné dobrodružstvo. Hoci prvá tretina je poslabšia, čo sa týka humoru, obsahuje väčšie množstvo narážok a asociácií na filmovú pop-kultúru. Deti ich síce asi nepochopia a pobavia sa na zaujímavých nápadoch, ale jasné odkazy na Mission Impossible alebo Terminátora





môžu navadiť rodičov na moderné akčné klasiky. Nehovoriac o paródii na schopnosti talianskych a najmä francúzskych policajtov, ktoré evokujú skvelú sériu komédií o žandároch s Luis de Fuinesom.

Filmu by som vytkol prílišné spoliehanie sa na 3D estetiku. Množstvo 3D efektov je vyslovene „lacných“ a otrepaných. Každú chvíľu niečo trčí alebo letí priamo do obrazu a väčšina záberov je komponovaná do hĺbky. Komu stereoskopické 3D vyslovene neseď, môže byť miestami znechutený z okatosti 3D estetiky aj v 2D verzii.

Rovnako zbesilé tempo, ktoré až do konca filmu nepoľaví, nemusí vyhovovať každému. Madagascar sa ani na chvíľu nezastaví, aby sme si ho

mohli skutočne vychutnať. V rýchlom tempe a prepracovaných 3D záberoch je niekedy naozaj náročné sa zorientovať, nehovoriac o viacerých dierach v logike a kontinuite naratívosti. Obávam sa však, že tento trend v animádoch je už pevne nastolený a deti, zvyknuté na moderné animované rozprávky, súčasnej estetike porozumejú rýchlejšie ako ich rodičia.

Môžete sa tešiť na vizuálne syté dielo plné najjemnejších detailov, špičkovu spracovanú farebnosť a hry svetla a tieňov. Výnimočná je aj bohatosť bonusov na disku, toľko doplnkového obsahu som už dávno nevidel. Bonusy rozširujú samotný svet Madagascaru, ale predstavujú aj ďalšie projekty z dielne DreamWorks pre deti a video hru k filmu. Na kvalitu dabingu sa tiež nebudem

st'ážovať, hoci sa v ňom nevyhnutne stráca pár nuáns pôvodnej jazykovej verzie.

Záverečné hodnotenie

Hoci prvá tretina filmu je trochu nekonzistentná, už na začiatku nabere toto hyperaktívne dobrodružstvo na obrátkach a nezastaví sa až do konca. Starší divák ocení narážky na iné filmy a vizuálnu stránku Madagascaru, pričom deti budú nadšené od začiatku do konca. Pokiaľ máte možnosť, zvol'te radšej 3D verziu, v ktorej lepšie vynikne celková estetika filmu. Hoci som bol spočiatku voči nemu trochu skeptický, ako darček pod stromček môžem tretí Madagascar len odporučiť.

Pavol Ondruška



ZÁKLADNÉ INFO:

Intouchables, 2011, Francúzsko, 108 min
komédia/dráma/životopisný

Réžia: Olivier Nakache, Eric Toledano
Hudba: Ludovico Einaudi
Obsadenie: François Cluzet,
Omar Sy, Anne Le Ny, Audrey
Fleurot, Clotilde Mollet...

Na recenziu DVD poskytol:

www.niagara.sk

PLUSY A MÍNUSY:

- + ľahkosť a netradičnosť snímky
- + herecké výkony
- + hudba
- + vizuálna a techn. škála filmu
- + záver
- rušivá, nat'ahovaná scéna s orchestrom
- zopár nedokončených motívov

HODNOTENIE:

90%



Nedotknuteľní

FILM, KTORÝ OČARIL CELÚ EURÓPU...

■ **Keď sa francúzski režiséri, scenáristi a priatelia Olivier Nakache a Eric Toledano rozhodli inšpirovať pre svoj nový film Nedotknuteľní skutočným príbehom, celosvetové ohúrenie iste nečakali. Po kl'účových festivalových premiérach sa však spustila hotová lavína ošial'u, z ktorej vzišiel najúspešnejší európsky film minulého roka. Aj v slovenských kinách zažili Nedotknuteľní pomerne dlhé chvíle slávy a práve pricestovali aj v novej DVD verzii.**

Bohatý Francúz Philippe (François Cluzet) je dlhoročný tetraplegik, človek pripútaný na vozíčku s ochrnutím celého tela okrem tváre. Jeho zdravotný stav si vyžaduje neustálu starostlivosť aj trpezlivosť opatrovateľov. Nie každý z nich to však zvládne. Nikto by preto nečakal, že za nového opatrovníka si Philippe zvolí práve z väzenia prepusteného mladíka Drissa (Omar Sy) s horúcou krvou. Driss sa od svojho zamestnávateľa odlišuje ako deň a noc. Philippe je nadšený pre umenie, vážnu hudbu, serióznosť, etiketu či poetickú romantiku. Driss počúva pop, umenie je mu na smiech, kde sa dá, tam chodí v teplákoch alebo si potrpí na neformálnu komunikáciu. Z tejto na

prvý pohľad nespojiteľnej kombinácie vzniklo na plátnach priateľstvo voľne inšpirované príbehom Philippa Pozzo di Borgo a jeho opatrovateľa Abdela Selloua. Do filmu uvádza diváka skvelý úvod v nočných uliciach osvetleného Paríža, ktorý hneď zaujme úchvatnou kamerou a majstrovským hlavným hudobným motívom. Toledano s Nakachem diváka čoskoro v scenári a réžii uistujú, že ho nečaká klasická klišeová vata o telesne postihnutom. Naopak, Driss neprejavuje s utrpením svojho pána žiaden súcit a podľa toho s ním aj koná. Berie ho ako rovnocenného, z jeho problémov a vnímania sveta si často robí zábavu alebo doslovne zabúda na to, že je tetraplegikom. Týmto prístupom pomáha Philippovi spamätať sa z depresii, ktorými trpel a nadväzuje s ním zároveň silné priateľstvo. Nedotknuteľní rozohrávajú viacero motívov, nie všetky dokončia poriadne ako napr. psychológiu jedného z členov Drissových príbuzných, no zato predstavujú v celej minútáži veľké množstvo zapamätateľných situácií a maličkých konfliktov medzi hlavnými postavami. Tie svojou scenáristickou sviežosťou zábavne vykreslia aj rôzne odkazy na históriu, umenie i telesné postihnutia, pričom

to nikdy nerobia v negatívnom duchu a zostávajú v pásme pomyselnej tolerancie, ktorá nikoho neurazí. Dôjde aj na bližší pohľad do minulosti oboch postáv, pričom je treba oceniť neúčelnosť, s akou sa ich príbehy rozprávajú. V momentoch líčenia histórie (najmä Drissovej) sú emócie úplne individuálne a v príbehu nefigurujú ako jasný cieľ režisérov. To nastáva až pri výborne natočenom závere. Neočakávajte žiaden Shawshank. Nedotknuteľní majú svoje záverové kvality. V tomto prípade ústiace práve z mnohých motívov filmu, najmä tých ohľadom hľadania a dosiahnutia lásky. Nedotknuteľní to pritom robia nenásilnou cestou ľahkosti,



François Cluzet Omar Sy
NEDOTKNUTELNÍ
Přátelství, které se dotýká srdce
Scenáři a režie Eric Toledano a Olivier Nakache



akou je stvárnený celý film. Po technickej stránke film hýri všestrannosťou. Dobrá kamera poteší. Nedotknutelní sú však rôznorodí predovšetkým vo farebnej škále a svetle. Režiséri trefne využili atmosféru jednotlivých miest na jej vernejšie a pocitovo citelnejšie zobrazenie, čo je vidieť napr. na pochmúrnej šedom sídlisku, kde žije Driss po návrate z väzenia, alebo vo farebne bohatej sfére Philippovho domova. Strih je na štandardnej úrovni, no v scéne s orchestrom narúša ľahký tok filmu. Je trochu rušivou a natáhanou sekvenciou, až sa zdá, akoby bola od neho oddelená aj práve zvýšeným používaním strihu.

Bezpochyby najlepším hereckým zjavom vo filme je Omar Sy. V aktérskej brandži sa hovorí, že herec považuje dobrý deň na natáčanie za ten, kedy sa mu podarí zahrat' aspoň jednu dobrú „tvár“. Omar takýchto

dní na natáčaní zažil bezpochyby z celého castingu najviac. François Cluzet ako Philippe však nezaostáva. Zvyšok obsadenia takisto dáva do svojich rolí, napísaných ako na telo, všetko. Už dlhšie sme nevideli nový film, kde by každá jedna postava jednoducho bola „stvorená“ pre svojho hereckého predstaviteľa.

Hudbu zložil Ludovico Einaudi, skladal aj hudbu k filmu *Insidious* (2010). V *Nedotknutelných* použil klavír a odviezol pri tom estetickú prácu. Celý film zaberie dokopy v rámci dnešného štandardu 108 minút. Ako perličku na záver ešte spomenieme, že film bol taký úspešný, že zarobil vyše 350 miliónov €. Vzhľadom na 9 a pol miliónový rozpočet sa teda tvorcom a produkčnej skupine vrátila ich investícia niekoľkonásobne..

Záverečné hodnotenie

Je ťažké *Nedotknutelným* niečo vytknúť. Celý film je prakticky bezchybnou komédiou s ľahkými a hlavne nenútenými známami drámy, čo z neho robí prekvapivo neinvenčný a netradičný zážitok pre každého. Svojou technickou pestrosťou poteší tiež filmových gurmánov. Spolu s jej výborne napísanými motívmi, skvelými hereckými výkonmi, hudbou a v neposlednom rade aj záverom činí z filmu zaslúžený hit, tvoriaci z malých negatív skutočne zanedbateľné vrásky. Navyše si ho vďaka práve vyjdenej DVD verzii môžete vychutnať v teple domova a domáceho kina s päťkanálovým zvukom v origináli i v českom dabingu na vašom DVD prehrávači. Film môžeme definitívne odporučiť.

Jozef Andraščík



>> Graham Brown

Čierny dážď

3113 p.n.l. – 2012 n.l., teda začiatok a koniec Mayského kalendára. Podľa neho nás teda tento rok, konkrétne 21. decembra, čaká zánik sveta. Už niekoľko rokov stále dookola omieľaná téma, opradená množstvom tajomstiev, otázok a mýtov.

A práve vyspelú mayskú civilizáciu spolu s magickým dátumom 21. 12. 2012 a studenou fúziou si vzal Graham Brown za základ pre svoj dobrodružný román Čierny dážď.

Že Mayovia, amazonské pralesy a studená fúzia nejdú dokopy? Tiež som sa čudovala, tiež som sa pousmiala, no pustila som sa do čítania. Graham Brown nás berie na dobrodružnú výpravu do brazílskych pralesov pátrať po dôkazoch, že Mayovia zanechali po sebe stopy i na tomto území.

Lenže výpravu platia a vedú Američania. Takže pátranie po vyspelejšej civilizácii v podobe misiek a stavieb je iba zásterka na ovel'a zaujímavejšiu, neuveriteľnejšiu a dobrodružnejšiu výskum. Podčiarkujem najmä slovo neuveriteľnejší.

Výpravu vedie pekná, úspešná, múdra, prítťažlivá pracovníčka americkej vládnej organizácie Danielle (má, samozrejme, ešte ďalších pár superlatívov), sprevádzajú ju žoldnieri, profesor archeológie (mimochodom veľmi bystrý a sympatický chlapík), zopár kolegov a odborníkov na slovo vzatých. Spočiatku nikto z nich (okrem Danielle) netuší, čo ho reálne čaká.

Postupne však všetci prichádzajú na skutočný dôvod výpravy, no vrátiť sa je už takmer nemožné. Budú musieť bojovať. Lenže zohrajú tento boj iba s ľuďmi?

Alebo ich čaká ďaleko od civilizácie niečo, čo navždy zmení život každého jedného z nich? Ak čakáte na záblesky lásky medzi Danielle a jedným zo žoldnierov, tak áno,

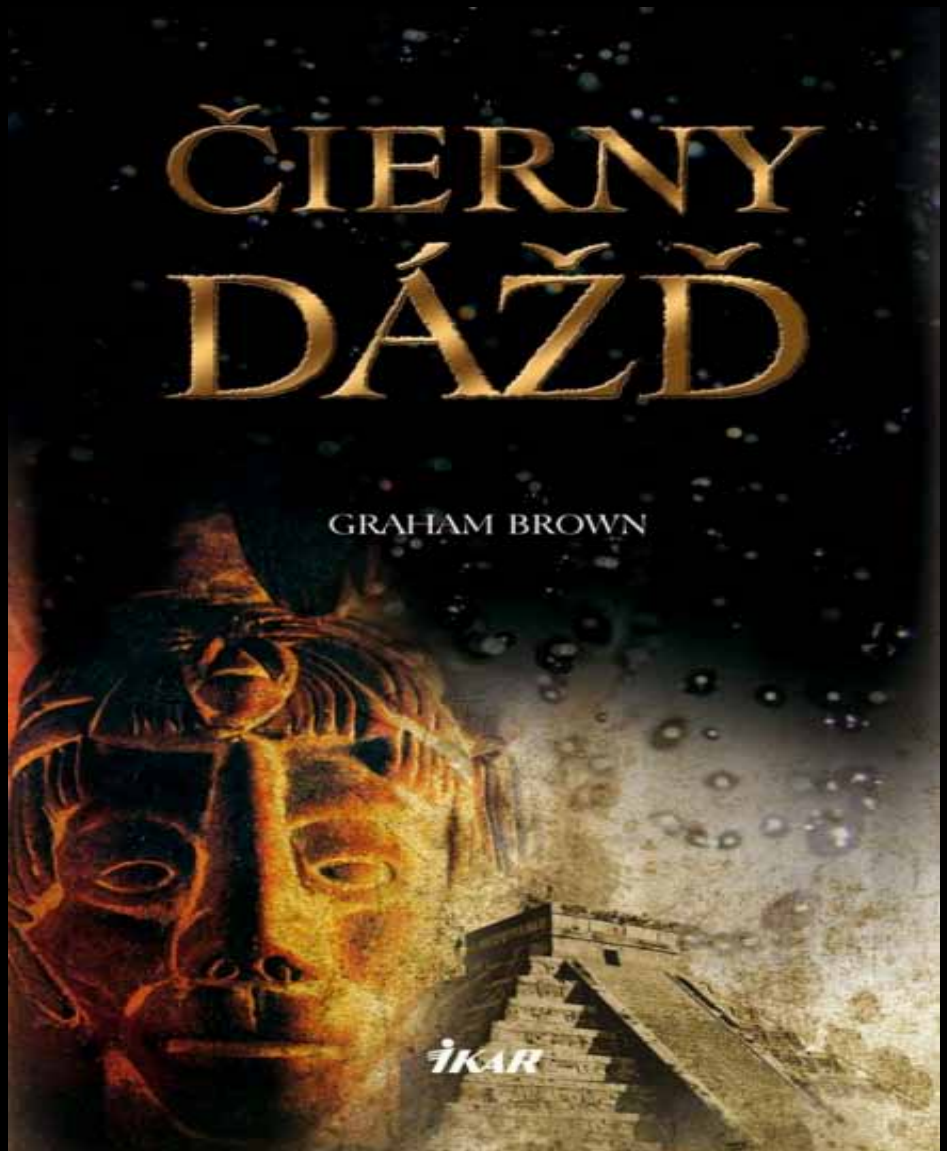
dočkáte sa. Ale pozor! Nebude klasický americký happyend. Teda vlastne bude, no nie taký ten sladký. Ale aby som toho zase neprezradila príliš veľa...

Kniha má rýchly spád, pri niektorých častiach možno nebudete dýchať, na jej konci sa zamyslíte, kam spejeme, no po jej zatvorení na ňu dlho spomínať nebudete. Ale ak máte radi dobrodružstvo, históriu,

výskumy, nech sa páči, stačí sa vžiť do jednej z postáv a prežijete výpravu, o ktorej sa vám bude ešte pár nocí snívať...

Nina Chajmovská

Autor knihy: Graham Brown
Originálny názov: The Black Rain
Vydavateľstvo: Ikar
Počet strán: 352 strán



>> Scott Westerfeld

Leviatan

V posledných rokoch sa z hlbín undergroundovej kultúry vynára na svetlo sveta aj žáner steampunk. Ukazujúc očarujúci svet alternatívnej histórie, plný retro-futuristických strojov, láka k sebe čoraz väčší počet fanúšikov. V jeho literárnom zastúpení sa na policiach našich kníhkupectiev objavil Leviatan od Scotta Westerfelda.

Príbeh je zasadený do obdobia udalostí roku 1914, vedúcich k vypuknutiu prvej svetovej vojny. Jednou z ústredných postáv príbehu je Alek, syn zavraždeného arcivojvodu Františka Ferdinanda, ktorý sa po jeho tragickej smrti kvôli neurodzenému pôvodu svojej matky stáva pre svoju rodinu nepohodlným, a aby si zachránil svoj život, je nútený spolu so štvoricou verných mužov ujsť z domova na kráčajúcom bojovom stroji. Na úteku ich prenasledujú nemecká vojská.

Druhou hlavnou postavou príbehu je Deryn Sharpová, ktorá je pre svoju posadnutosť vzduchom a službou v leteckve ochotná predstierať, že je chlapec menom Dylan. Zhodou náhod sa dostane v deň svojich prijímacích skúšok na palubu Leviatana, obrovskej živej vzducholode, poskladanej z genetických vlákien desiatok tvorov. Kvôli hroziacej vojne zostane na vzducholodi slúžiť ako kadet a čoskoro spoznáva doktorku Noru Barlowovú, ktorá nastupuje na vzducholodi so svojím záhadným nákladom, ktorý sa snaží dostať do Konštantinopolu.

História, na pozadí ktorej sa príbeh odohráva, je však poznačená steampunkom a biopunkom. Proti sebe nestoja Dohoda a Ústredné mocnosti, ale Industriáli a Darwinisti. Na jednej strane stoja armády mechanických pozemných lodí a bojových strojov, na druhej geneticky upravované zvieratá. Ako základ pre celkom slušný príbeh dostatočné. Avšak... jedna vec je určiť si zápletku a druhá ju aj hodnoverne opísať. Je mi jasné, že v týchto dvoch žánroch hrá sci-fi hlavnú úlohu,

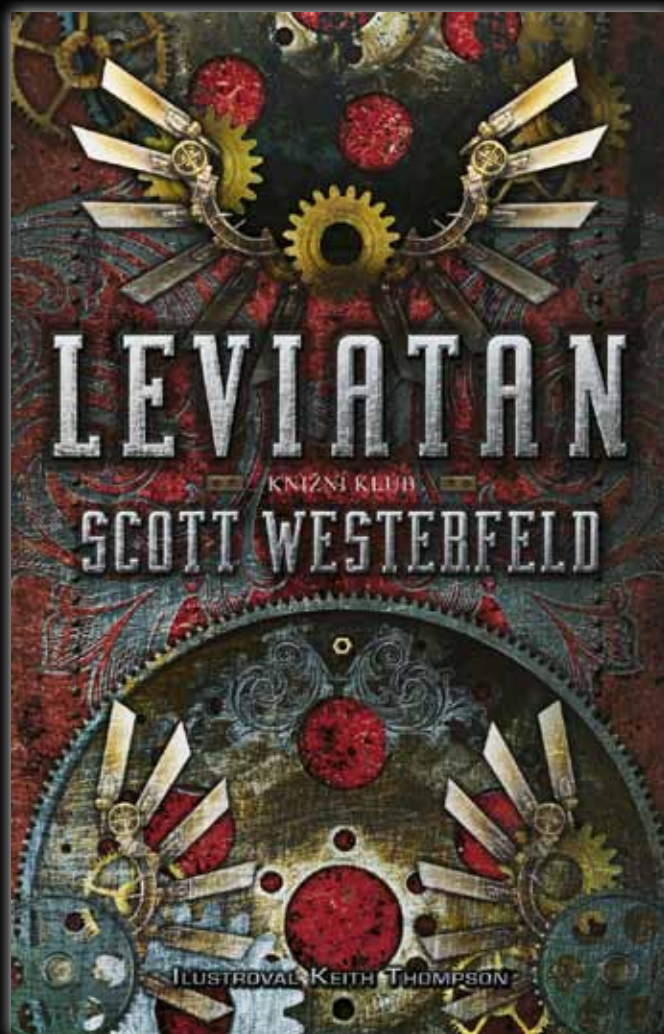
ale aj tak si myslím, že autor vysvetleniu situácie vo svojom svete rozhodne nekladol dôležitú úlohu. Steampunková časť je vysvetlená dostatočne uspokojivo, mechanika je v rámci svojich možností veľmi rozsiahlo využitá a môže byť využitá aj bez väčších odborných znalostí. Opis biopunkového prostredia zlyhal. Z môjho pohľadu si autor nedal ani tú námahu, aby si o genetike prečítal aspoň základné informácie. Jej fungovanie vo svojom svete nijako obzvlášť nešpecifikuje a z tých pár viet nadobudnete dojem, že vedcom stačí si iba rozmyslieť, aké zvieratá chcú skrížiť, urobiť pár jednoduchých úkonov a hotovo. Podľa mňa týmto príbeh značne utrpel.

Poznáte knihy, dej ktorých nedokážete prerozprávať ani po úpornom rozmýšľaní za kratšiu dobu, než je dobrá polhodina? Pri Leviatanovi vám to nehrozí. Sám osebe príbeh nie je zlý ani slabý, avšak je príliš jednoduchý a lineárny. Ak by ste veľmi chceli, dokázali by ste ho prerozprávať aj dvadsiatimi vetami. To, že vyšiel na 448 strán, je podľa mňa ekologická vražda. Zvyčajne si formátovanie nevšímam, ale v tomto prípade priam bije do očí: veľké písmo a riadkovanie, nezmyselné odsadenie. Ale späť k dej. Nie je v ňom veľa slabých a nudných miest, takmer vždy sa niečo deje. Opisy sú slabšie, často sú si na mnohých miestach príliš podobné,

niekedy sa dokonca až opakujú. Túto slabosť ale kompenzujú veľmi pekne kresby (v niektorých prípadoch vám povedia viac ako spomínaný opis).

Hoci je moja kritika veľká, toto dielo nie je zlé, ale skôr odfláknuté. Vhodné na zoznámenie sa so žánrom, ale príjemné aj na ľahšie a oddychové čítanie. Leviatan mohol na knižnej oblohe lietat ako kráľ nebies, no zatiaľ je z neho len nezvyčajnejšie lietadlo.

Tomáš Belobrad



 **NextGen**
magazín

 **NextGen**
magazín

 **NextGen**
magazín

 **NextGen**
magazín

GENERATION 

JANUÁR 2013