

# GENERATION

PREDSTAVUJEME  
Asus Nexus 7

NEPREHLIADNITE  
Assassin's Creed III

OTESTOVALI SME  
Asus GeForce  
GTX 660 TOP

TOP HRA:  
Far Cry 3

SÚŤAŽ  
O HODNOTNÉ CENY



Veľká súťaž o Far Cry 3  
o 2 x Insane Edition a viac...

→ HRY MESIACA:

Hitman Absolution  
COD: Black Ops 2  
Forza Horizon  
Fable Journey

→ HARDVÉR MESIACA:

Logitech G710  
Sound Blaster a tri veže  
Acer Iconia W510  
Creative Sound Blaster Z

→ FILMY, KTORÉ ZAUJALI:

Kino Ralph Rozbi-To  
Kino Atlas mrakov  
Bluray Temný rytier sa vracia  
Bluray Magic Mike

→ TOP TÉMY:

Nominácie na hry roku 2012  
Gamesite Deťom, Vianoce 2012  
Kniha Sila šestky  
Kniha Dokonalý pár

## REDAKCIA

**Šéfredaktor** / Zdeno HIRO Moudrý  
**Zástupca šéfredaktora** / Patrik Barto  
**Webadmin** / Richard Lonšček  
**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 Juhoš / Ján Kaplán / Miroslav Konkol' / Jozef Andraščík / Eduard Čuba / Adam Kollár / Martin Klokner

## SPOLUPRACOVNÍCI

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

## OBRÁZOK NA OBÁLKE

FarCry 3

## GRAFIKA A DIZAJN

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

## MARKETING A INZERCA

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

## INTERNATIONAL LICENSING

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

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

## PRODUKCIA A DISTRIBÚCIA

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

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

## DÔLEŽITÉ UPOZORNENIE

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

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

Žiadna časť magazínu nesmie byť reprodukována 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 © 2013 Mission Games s.r.o.  
[www.mission.sk](http://www.mission.sk)

ISSN 1338-709X



## Hirov Editoriál

**Pri písaní tohto editoriálu ma tak trochu chytila nostalgia.** Totižto pred rokom som písal editoriál k prvému číslu Gamesite magazínu. Dnes, po roku, po malých zmenách v dizajne a dvoch zmenách názvu začíname s novým názvom Generation. Ako som už spomínal, zmena bola, bohužiaľ, nevyhnutná a určite posledná. Okrem zmeny názvu sa však pre vás nemení nič, ba dokonca je dosť možné, že v priebehu roka vás prekvapíme zase niečím novým, lákavejším. Nechajme sa prekvapiť!

Samozrejme, prichádza nový rok a s ním aj želania a predsavzatia. Naším verejne známym želaním je hlavne vaša spokojnosť s tým, čo si u nás môžete prečítať. Vám všetkým za celú našu redakciu zaželám všetko dobré, či už v osobnom alebo profesionálnom živote.

Tentokrát nechcem veľmi rozoberať obsah, avšak nedá mi nespomenúť vychytávku čísla. Tou je hra Far Cry 3, s ktorou si môžete aj zasúť ažiť o skvelé ceny.

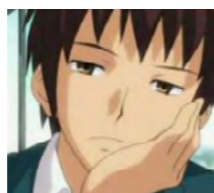
Rád by som taktiež oslovil mladých, nádejných grafikov, ktorí sa aspoň ako tak vyznajú a radi by pomohli s našim magazínom. Ozvite sa na e-mail [hiro@gamesite.sk](mailto:hiro@gamesite.sk).

Na záver zaželám magazínu čo najviac spokojných čitateľov.

# PF 2013

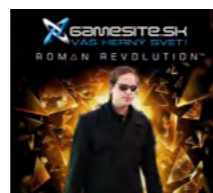
Zdeno HIRO Moudrý

## Redakcia hodnotí mesiac december...



Babli

Rovnako ako minulý rok, aj tento december sa niesol v dobiehaní zameškaného. Vďaka voľnu od školy som sa teda pustil do zhruba ôsmich hier z tohto roka, na ktoré som doteraz nemal čas. Zrejme sa to stane mojou decembrovou tradíciou.



JC

V predvianočnom zhone som ocenil najmä mobilné zariadenia – pokračoval som v hraní AC III: Liberation na Vite, avšak moje srdce si získal iPhone a iOS verzia hry Bastion. K tomuto titulu som sa dlho nevedel dostať kvôli nedostatku času.



MarkusFenix

December bol síce viac školský ako herný, no aj tak mojej pozornosti neušli niektoré tituly. FarCry 3 a Assassins Creed 3 tvorili gro, ktoré dopĺňal Max Payne 3, Darksiders 2 a Planetside 2. K tomu trochu racingu v podobe F1 2012.



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

# www.niagara.sk

vstúpte do sveta zábavy a filmu...

# ANGRY BIRDS

DVD  
VIDEO

Blu-ray Disc™



zoskenuj QR kód



## DarkSouls II

VGA 2012 prinieslo iba minimum nových ohlásení, no medzi ne patrí ohlásenie vývoja DarkSouls 2 od štúdia From Software.

Cinematic trailer ohromil, no neukázal nič z reálneho výzoru hry, čo autori obhájili tým, že hra je zatiaľ iba v rannom štádiu vývoja, a teda aj jej vydanie nemáme čakať skôr ako v roku 2014. Podľa ich slov je hra hotová asi na 25%.

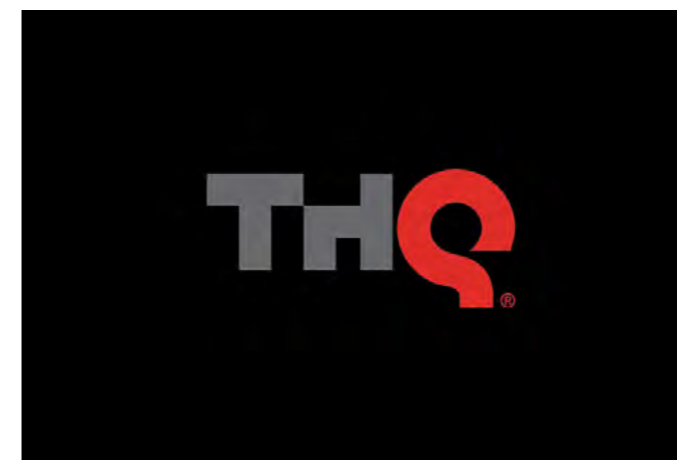
No hneď po ohlásení platforiem sa začali ozývať nespokojní vlastníci novej konzoly WiiU, pretože hra bola ohlásená iba na PS3, Xbox360 a PC, a začali spisovať petíciu, rovnako ako to bolo pri prvom DarkSouls od hráčov na PC. Hra má mať, podľa vyhlásení vývojárov, sviežejší dojem, ktorému by mala napomôcť výmena na postoch vedenia projektu. Autori sa dušujú, že ponúknu lepší

>> Kritikmi oceňovaná a hráčmi vrelo prijatá hardcore RPG hra DarkSouls sa práve kvôli týmto dvom parametrom dočká pokračovania.

príbeh, ktorý by sa mal točiť okolo bližšie nešpecifikovaného prostredia, a teda sa nebude pokračovať Lordrane. Veľkosť sveta by mala byť podobná predchodcovi, no ten vraj bude mať viac obsahu. Podľa magazínu Edge, ktorý mal tú česť zhladnúť exkluzívnu 10 minútovú ukážku z hry, sa DarkSouls 2 bude môcť po grafickej stránke rovnať takým hrám, ako sú chystaný WatchDogs či StarWars 1313, no je otázne, ako to chcú dosiahnuť pri súčasnom hardvérovom obmedzení zo strany konzol. Vylepšený by mal byť hlavne svetelný model a animácie postáv. Zároveň však s vyhláseniami autorov

prišli náznaky prezentujúce zjednodušovanie celej hry. Prehlásili, že po stránke hrateľnosti chcú hru urobiť prehladnejšou a čistejšou, aby to jednoduchšie pochopili aj nováčikovia v sérii, no zároveň nechcú sklamať hardcore hráčov, ktorí sa vyžívali práve v opačnom prístupe. Vylepšenia by sa mal dočkať aj multiplayer (založený na koncepte hrania s ostatnými hráčmi).

DarkSouls teda príde do obchodov pravdepodobne až v roku 2014 a ak sa nič nezmení, tak platformami budú PC, Xbox360 a PS3.



## THQ bankrot

A pre dobrú vec

■ Prezident THQ, Jason Rubin, sa vyjadril v otvorenom liste adresovanom hernej komunite. Vyhlásenie bankrotu a predaj spoločnosti poskytne priestor pre neprerušovanú tvorbu hier, ktoré má THQ momentálne vo výrobe. Všetky dokumenty, potrebné na tieto legálne kroky, si taktiež vyžiadali ísť s kožou na trh, čo sa týka aj pripravovaných hier. Odhalili sa tak názvy hier ako 1666, ktorého tvorbu má pod palcom niekdajší kreatívny líder Assassin's Creed série. Relic Entertainment pracuje na hre s pracovným názvom Atlas, ktorej dátum vydania zameriava rok 2014. Turtle Rock pripravuje kooperatívnu akciu Evolve a VigilGame titul s názvom Crawler.

### VIEME, ŽE UŽ ČOSKORO...

■ ... sa StarWars: The Old Republic dočká digitálnej expanzie zvané „Rise of the Hutt Cartel“. Pre odberateľov bude stáť desať dolárov, pre ostatných dvadsať a dátum vydania je stanovený na túto jar. Pre tých, ktorí si to predobjednajú pred siedmym januárom, bude dostupná o päť dní skôr.

■ ... sa fanúšikovia Borderlands dočkajú rozšírenia nesúceho názov „The Sir Hammerlock Big Game Hunt“, ktorého dátum vydania je naplánovaný na pätnásty január pre PC, Xbox 360 aj PS 3. Vývojári sa navyše vyjadrili, že budú vydávať ďalšie rozšírenia aj naďalej, dokiaľ o ne bude od hráčov záujem.

■ ... sa dočkáme odhalenia teaseru pre debutový projekt poľského štúdia The Astronauts, pozostávajúceho zo zakladateľov štúdia People Can Fly, ktoré pred časom opustili. Pôvodne mali teaser odhaliť ešte v tomto roku, no napokon sa kvôli sviatkom rozhodli posunúť ohlásenie na január.



## Pyongyang Racer

Prvá hra zo Severnej Kórei

■ Severná Kórea vydala prvú počítačovú hru vo svojej histórii a zadarmo si ju môžete zahrať na webe KoryoTours. Hlavnou náplňou hry, je prevážanie sa po virtuálnom Pchjongjangu, pričom sa vám popri cestovaní zobrazuje množstvo vítajúcich sloganov, lákajúcich potenciálneho turistu. Nesmiete navyše zabudnúť prechádzať cez baryle s benzínom, inak hra skončí. Podobne, ako keď nabúrate do desiatich áut. Túto bizarnosť dopĺňa aj príšerná grafika a hudba pripomínajúca hry z 90. rokov. Vrcholom všetkého je policajka, upozorňujúca, aby ste na ňu nezážali, pretože je v službe. Neubránime sa pocitu, že Severná Kórea nemusela prepisovať históriu a hru nikdy nevytvoriť.

## Bez poplatkov

Očakávané domnienky, že The Secret World sa zbaví povinných poplatkov, sa naplnili, a hráčom tak teraz stačí zaplatiť len raz za samotný titul a vybrať si jednu z možností členstva (free, member a grand master).



## Nové štúdio?

Po nedávnom októbrovom odchode z Epic Games sa mnohí hráči začali zaujímať o to, čo bude s Cliffom Bleszinskim. Ten sa nedávno vyjadril, že otázka, ktorú by sme sa mali opýtať, nie je, či založí nové štúdio, ale kedy a s kým.



## Úspešné predaje

Assassin's Creed 3 sa stal predajne najúspešnejšou hrou, akú Ubisoft kedy vydal. Zaslúžili sa o to tri a pol miliónové predaje v prvom týždni, ktoré sa do konca prvého mesiaca zdvojnásobili na sedem miliónov.



## AAA PopCap?

PopCap začalo zháňať softvérového inžiniera so skúsenosťami v tvorbe trojčkových, konzolových titulov a taktiež s prácou s Frostbite 2 enginom. EA, ktoré štúdio kúpilo v júli 2011, snáď vie, čo robí...





# Nokia Lumia 620

## predstavená



**Nokia nedávno predstavila model Nokia Lumia 620, tretí a cenovo najdostupnejší smartphone Nokia s Windows Phone 8. Rovnako ako vlnková loď Nokia Lumia 920 a model strednej triedy Nokia Lumia 820 ponúka i Nokia Lumia 620 viac zábavy, mladistvý vzhľad a kompaktný dizajn.**

Lumia 620 využíva pre dosiahnutie radu okúzľujúcich farieb a textúrových efektov novú dvojvstrekovú techniku. Tá prináša druhú vrstvu farebného priesvitného polykarbonátu, ktorá je nanosená na základnú vrstvu, čím sa dosiahlo druhotné premiešanie farieb a efektov väčšej hĺbky. Vďaka siedmim rôznym výmenným krytom si môžu ľudia jednoducho upraviť vzhľad Nokia Lumia 620 podľa svojej osobnej preferencie a štýlu.

Medzi funkciami, ktoré zdieľa s modelmi Nokia Lumia 920 a Nokia Lumia 820, sú exkluzívne Nokia Lenses, ktoré podčiarkujú potenciál hlavného päťmegapixelového a predného VGA fotoaparátu Nokia Lumia 620. Aplikácia Cinemagraph Lens pridáva do statických fotografií jednoduché animácie, zatiaľ čo Smart Shoot z viacerých snímok vytvára jediný perfektný záber, z ktorého je dokonca možné odstrániť nežiaduce objekty.

Nokia Lumia 620 ponúka tiež prístup k mapovým a navigačným aplikáciám, vrátane Nokia Máp, Nokia Autom, Nokia MHD a k exkluzívnej aplikácii Mestské Info Nokia. Táto

aplikácia prostredníctvom hľadáča fotoaparátu zobrazuje informácie o okolí priamo na budovách zobrazených na displeji telefónu. Vďaka podpore technológie NFC je možné telefón Nokia Lumia 620 jednoducho spárovať s príslušenstvom podporujúcim túto technológiu, napríklad s prenosným reproduktorom JBL PlayUp Portable Speaker for Nokia.

Otvorená a bezpečná NFC konektivita umožňuje zdieľať a prijímať obsah alebo uskutočňovať platby s využitím aplikácie Peňaženka vo Windows Phone 8. Nokia Lumia 620 s operačným systémom Windows Phone 8 prináša ešte širšie možnosti prispôbenia sa. Nastaviteľné živé dlaždice je možné upraviť priamo z pohotovostnej obrazovky. Z dlaždice "Ja" môžu ľudia ohlásiť svoju prítomnosť, publikovať správu, nastaviť svoj stav pre chat, zistiť, čo je nové a prezerat' oznámenia zo siete Facebook, LinkedIn a Twitter.

Windows Phone 8 tiež obsahuje Xbox Live, Microsoft Office, 7 GB online úložisko SkyDrive a vďaka Internet Exploreru 10 tiež rýchlejšie a bezpečnejšie surfovanie po internete. Lumia 620 je poháňaná dvojjadrovým procesorom Qualcomm Snapdragon S4 s frekvenciou 1GHz a disponuje tiež 2 GB pamäte RAM. Displej s rozlíšením 800x480 pixelov má veľkosť 3,8". Do predaja by sa mala dostať začiatkom budúceho roka.



## Klávesnica a trackpad pre Apple od Logitechu



**Spoločnosť Logitech minulý mesiac oznámila rozšírenie svojho radu príslušenstva pre platformu Mac o 2 nové produkty: klávesnicu Logitech Bluetooth Easy-Switch Keyboard pre počítače Mac, tablety iPad a smartphony iPhone a ovládacie zariadenie Logitech Rechargeable Trackpad pre počítače Mac.**

Klávesnica Logitech Bluetooth Easy-Switch Keyboard využíva technológiu spoločnosti Logitech s názvom Easy-Switch – podobne ako klávesnica s podsvietením Logitech Bluetooth Illuminated Keyboard K810 – takže môžete jednoducho prechádzať z

písania e-mailu na počítači Mac k zápisu poznámky na iPade alebo odpovedať na SMS na iPhone iba stlačením jediného tlačidla. K tomu vám nabíjateľný trackpad s priamočiarým názvom Logitech Rechargeable Trackpad ponúka používanie kompletnej sady viacbodových dotykových gest na hladkom sklenenom povrchu.

Klávesnica sa dobíja cez USB kábel a aj počas nabíjania ju môžete používať. Plné nabitie vám poskytne výdrž 10 dní pre batérie. Celkovú výdrž môžete ovplyvniť aj používaním vypínača a o stave nabitia vás informuje indikačná kontrolka.

## Wifi externý disk od Transcendu

**Transcend rozširuje obľúbený rad Wi-Fi externých diskov StoreJet Cloud o 128GB prevedenie.** Nosič, ktorý využíva Wi-Fi technológiu, umožňuje súčasne zdieľanie dát medzi piatimi rôznymi počítačmi. Podpora systémov iOS, Android, Windows a Mac OS umožňuje použitie diskov s takmer každým tabletom, smartphonom alebo počítačom. StoreJet Cloud vám tak poskytne dostatok miesta aj u zariadení, ktoré nepodporujú pamäťové karty alebo pripojenie pomocou USB portu. Zariadenie je vybavené lítium polymérovou batériou, ktorá umožňuje 6 hodín aktívneho používania alebo 8 hodín v stand-by režime. Predpokladaná maloobchodná cena StoreJet Cloud 128GB je 160€.



## Pozlátený USB kľúč



TRANSCEND pripravila USB kľúč, ktorý je pokrytý 24-karátovým zlatom.

Pozlátené puzdro je vyrobené z čistej zinkovej zliatiny a je vode odolné. V ponuke sú tri veľkosti – 8, 16 a 32GB. Dostupná je aj verzia v striebornej farbe, označená písmenom S.

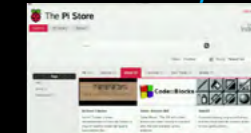
## Surface má cenu



Spoločnosť Microsoft potvrdila, že 64 GB verzia ich tabletu Surface bude stáť 692 €

a 128 GB vás vyjde na 769 eur. Surface s Windows 8 Pro disponuje procesorom Intel Core i5, 10,6-palcovou obrazovkou ClearType s full HD rozlíšením 1920x1080, portom USB 3.0 a Mini Display portom.

## Raspberry Pi app store



25-dolárový linuxový minipočítač dostal vlastný obchod s

aplikáciami nazvaný Pi Store. Aktuálne sa tam nachádza 25 titulov. Ide o všetko od hier, tutoriálov, programov až po vývojárske pomôcky. Pre túto platformu sa tiež rozhodol Mojang preportovať Minecraft.

## USB s prenosným OS



Spoločnosť Now Computing predstavila 16-gigabajtový USB 3.0 disk, ktorý obsahuje operačný systém.

Bootovať z neho môžete pri platforme PC aj MAC. Svoje dokumenty, aplikácie a médiá tak môžete mať stále pri sebe. USB využíva operačný systém Ubuntu. Cena je 60 dolárov za 16 GB verziu.

## All in one počítače Lenovo

Lenovo rozširuje svoju ponuku All-in-One počítačov o dve novinky – Idea Centre C340 a Idea Centre C440, ktoré sú užívateľsky prispôsobené pre celú rodinu.

Vďaka konštrukcii „všetko v jednom“ na pracovnom stole nezaberú príliš miesta, ľahko sa zapájajú a ich stabilitu zabezpečuje celokovový stojan. Idea Centre C340 a Idea Centre C440 sú vybavené operačným systémom Windows 8, obe novinky ponúkajú 1 TB priestoru na pevnom disku a operačnú pamäť až 8 GB DDR3. Sú poháňané tretou generáciou procesorov Intel Core i3 a grafickou kartou NVIDIA GeForce GT 615 2GB. Užívateľia určite ocenia aj zabudovanú DVD mechaniku, voliteľný TV tuner alebo čítačku kariet 6v1.

Obraz poskytujú širokouhlý displej LED HD+, ktorý je možné nastaviť v uhle -5 až 25 stupňov. Používatelia si tak môžu zvoliť sklon obrazovky, ktorý najviac vyhovuje ich potrebám. Prístup k radu aplikácií, ako je Lenovo Companion a Lenovo Support, umožňuje vyskúšať mnoho praktických a zábavných funkcií, pre deti je pripravený výukový softvér. Aplikácia YouCam je schopná rozpoznávať tváre a vytvárať obrazové efekty, čo zvyšuje interaktivitu a zábavu počas videohovorov. Systém Lenovo



Dynamic Brightness zase automaticky upravuje jas displeja podľa okolitého osvetlenia.

## Reproduktory radu Inspire od Creative

Spoločnosť Creative predstavila nové reproduktory Creative Inspire T3300 a Creative Inspire T6300. Tieto dva najnovšie prírastky radu Creative Inspire, viackanálových reproduktorových systémov, zostávajú verné dlhodobému dedičstvu spoločnosti Creative.

Ponúkajú vysokú kvalitu zvuku a obrovskú hodnotu. Reproduktory Creative Inspire T3300 a Creative Inspire T6300 za ceny 49.99 eur a 79.99 eur ponúkajú výbornú hodnotu pre reproduktory vo svojej triede. Trojdielny reproduktorový systém Creative Inspire T3300 je ideálnou voľbou na počúvanie hudby, hranie hier alebo na sledovanie filmov na PC, notebooku a mobilných zariadeniach, zatiaľ čo reproduktorový systém Creative Inspire T6300 je špeciálne navrhnutý tak, aby vás dokázal pohltiť pri hraní hier alebo priniesol zážitky zo zábavy pri sledovaní filmov z PC a notebooku so svojím vysoko kvalitným priestorovým zvukovým výkonom 5.1. Technológia Image Focusing Plate (IFP), vylepšená spoločnosťou Creative, umožňuje satelitu reproduktora ponúknuť užívateľovi lepšiu akustiku, čo vedie k ešte lepšej akustickej hodnote v porovnaní s predchádzajúcim IFP dizajnom. Creative Dual Slot



Enclosure (DSE) umožňuje osadenie bežného bassreflexu aj do malej ozvučnice. To zlepšuje rozloženie frekvencie pre celý systém, čím robí zvuk a prehrávanie hlasitejším. Creative Inspire T3300 má výkon 5.5 wattov na jeden kanál satelitu a výkon subwoofera je 16 wattov. Inspire T6300 má na jeden kanál 7 wattov a 22 wattov je výkon subwoofera.

## Samsung Galaxy Camera

Spoločnosť Samsung uviedla na trh novinku, ktorá mení stereotyp fotoaparátov a zdieľania snímok, fotoaparát Samsung GALAXY Camera.

Kvalitný fotoaparát a smartphone v jednom bol vyvinutý na základe meniacich sa potrieb súčasných používateľov. Kombináciou špičkovej technológie fotoaparátov Samsung a najnovšej verzie systému Android 4.1 Jelly Bean s možnosťami 3G a Wi-Fi pripojenia vznikol úplne nový typ zariadenia, ktorý ocenia všetci nadšenci, ktorí radi fotia a spontánne fotky zdieľajú s ostatnými. Fotografie s ním urobíte, upravíte a zdieľate bez toho, aby ste potrebovali ďalšie zariadenie, napríklad počítač. V ponuke mobilných operátorov bude so SIM kartou v dvoch farebných prevedeniach. Samsung Galaxy Camera disponuje 21-násobným optickým priblížením a snímačom 16M BSI CMOS s rozlíšením 16 Mpix, vďaka čomu vznikajú fotografie s verným podaním farieb. Optický zoom sa ovláda pomocou tlačidla alebo dotykového displeja a urobíte s ním snímky vzdialených predmetov, ktoré zostanú jasné a ostré. 23mm objektív sa postará o širokouhlé zábery v neporovnateľnej kvalite s fotografiami urobenými klasickým smartphonom. Používateľ všetko uvidí na HD Super Clear Touch displeji s veľkosťou 12,12cm (4.77"). Revolučnými vlastnosťami prístroja sú operačný systém Android 4.1 Jelly Bean a bezdrôtové pripojenie či už prostredníctvom Wi-Fi, alebo



s využitím SIM karty s dátovým prístupom. Vďaka operačnému systému Android si môžu používatelia okrem predinštalovaných aplikácií obohatiť obsah GALAXY Camera o akúkoľvek aplikáciu z ponuky Google Play alebo Samsung Apps store, ako sú napríklad Instagram, Facebook a Skype. Zorientovať sa v ponuke aplikácií pomôže nástroj S Suggest, ktorý na želanie vyhľadá nové aplikácie pre úpravu fotografií alebo napríklad zábavnú hru. Samsung Galaxy Camera je k dispozícii od decembra za 499€.

## Lenovo Thinkpad T430U

Skupinu profesionálnych notebookov ThinkPad rozširuje zástupca Ultrabookov - Lenovo ThinkPad T430u.

Jeho kovové telo so 14" uhlopriečkou HD displeja je tenké 21mm a aj s batériou neváži viac ako 1,8kg. Šasi má matnú povrchovú úpravu, elegantné línie a tvary zvýrazňujúce tenkosť a ľahkosť stroja. Vysoký výkon i úsporu energie ponúkajú najnovšie dvojjadrové procesory Intel Core tretej generácie s integrovanou grafickou kartou. Dopĺňa ich výkonný dedikovaný grafický čip NVIDIA GeForce, ktorý vďaka automatickej technológii Optimus dokáže pomocou úsporného prepínania výrazne predĺžiť výdrž batérie až na 6 hodín. K dispozícii sú verzie až s 1TB mechanickým úložným priestorom alebo s SSD pevným diskom. Certifikácia Lenovo Enhanced Experience 3 zaručuje optimalizáciu pre rýchlejší start operačného systému, ale aj okamžité prebúdzanie z režimu spánku. Ultrabook Lenovo ThinkPad T430u je k dispozícii na trhu v cene od 1069 eur s DPH.



## Rozhovor s EPSON



>> Peter Zvarík, Epson Account Dealer Manager Slovakia

Ako sa darí vašej spoločnosti na našom trhu? Darí sa nám celkom dobre, hlavne v projektoroch a business atramentových tlačiarnach.

Ktoré z vašich produktov by nás mali zaujať? Business atramentové mfp a tlačiarne, interaktívny projektor a full HD 3D projektor s bezdrôtovým prenosom, tankové tlačiarne a mfp.

Na čo sa viac zameriavate pri vývoji tlačiarne? Respektíve čo je podľa vás pre zákazníkov dôležitejšie: rýchlosť tlače alebo jej kvalita? Zameriavame sa na kvalitu aj rýchlosť, ale hlavne na nízke celkové náklady. Teda náklady na tlač a prevádzku tlačiarne.

Dnes sa už takmer každý vlastní nejaké mobilné zariadenie. V prípade, že takýto zákazník vlastní tlačiareň značky Epson, majú k dispozícii nejakú možnosť ako by si uľahčili priamo tlač fotografií? Áno, samozrejme. Môžu používať iPhone alebo Android, a v blízkej dobe už bude možný aj prenos dát na projektor.

Akú úspešnosť mala nedávna akcia WorkForce pre podporu predaja tlačiarne? Veľmi dobrú, celkovo sa tlačiarne WorkForce vďaka ich vlastnostiam a parametrom veľmi dobre predávajú.

Čo Epson a 3D tlač? Do konca roka neplánujeme uviesť 3D tlačiareň.

Vaše projektory sú vybavené vašou technológiou 3LCD, aké sú výhody tejto technológie? Hlavná výhoda je, že máme plno farebný svetelný výstup a uvádzame ho aj pri každom projektore, oproti tomu naša konkurencia udáva výstup len bieleho svetla.

Začiatkom tohto roka sa v internetovom obchode App Store firmy Apple objavila vaša bezplatná aplikácia iProjection. Čo táto aplikácia umožňuje a je alebo bude dostupná podobná aplikácia aj pre zariadenia s Androidom alebo Windows Mobile? Táto aplikácia zatiaľ nie je dostupná pre SK App Store, malo by sa tak udiť do konca roka. Samozrejme, aplikácia je dostupná pre Android.

V ponuke máte celkom veľké množstvo projektorov s rôznym zameraním či už pre čo najlepšie sledovanie filmov, kvalitné hranie hier. Máte v ponuke aj nejaké interaktívne projektory určené pre vzdelávací sektor? Áno, máme v ponuke dva interaktívne projektory, podporujú prácu s dvoma perami naraz a dokážu pracovať aj bez PC.

Ako je to s 3-ročnou zárukou na lampu u vašich projektorov? Je tam nejaké obmedzenie ako napríklad počet nasvietených hodín?

Pri záruke sa berie do úvahy tri roky, alebo 2000 nasvietených hodín, záleží, ktorý parameter dosiahne projektor skôr.

Nerozmýšľali ste o tom, že by ste k 3D projektorom dodávali 3D okuliare automaticky bez ďalších príplatkov? Cenu okuliarov sme znižovali, a pravidelne spúšťame akcie "Dostať 3 ks okuliarov zdarma".

Ako vidíte budúcnosť 3D technológie? Myslím, že sa bude dostávať stále viac do popredia, ale nemyslím, že do budúcnosti bude preferovaná len 3D technológia. Vidím to tak 50 na 50.

Neplánujete prísť na trh s mini (PIKO) projektormi? Zatiaľ nie, ich využitie je skôr imidžové ako efektívne, ich svetelnosť je zhruba 100ansi. Máme výkonné prenosné projektory, ktoré majú veľkosť A4 a hrúbku 3cm a majú dostatočne silný farebný svetelný výstup 3000ansi, aby sa mohli používať v bežnom živote.

Chystáte nejaké zaujímavé novinky v blízkej budúcnosti? Teraz budeme uvádzať na trh čiernobiely tankový atramentový multifunkčný.

Ďakujeme za rozhovor.  
redakcia Gamesite.sk

## Najpraktickejší vianočný darček

Čo môžeš urobiť dnes, neodkladaj na zajtra! Táto prastará múdrosť platí v prípade kancelárskeho balíka Microsoft Office hneď dvojnásobne, pretože ak dnes s jeho kúpou nebudete váhať, získate jeho novú verziu úplne zadarmo! Chcete vedieť ako na to?

Celý postup je veľmi jednoduchý. Akcia sa vzťahuje na 3 základné verzie balíka Office. Po ich inštalácii a následnej aktivácii sa stačí zaregistrovať na stránke [www.microsoft.sk/office](http://www.microsoft.sk/office), kde uvediete svoju e-mailovú adresu. Na túto adresu vám bude neskôr doručené oznámenie o možnosti uplatnenia ponuky a ihneď ako bude dostupná nová verzia Office (predbežne v marci), môžete si ju zadarmo stiahnuť a nainštalovať. No povedzte sami, nie je to skvelá ponuka? Najmä, ak si uvedomíte, že za jednu cenu získate nielen najlepší kancelársky balík súčasnosti, ale aj bezplatne jeho budúcu inovovanú verziu.

Slová ako Word, Excel alebo PowerPoint, OneNote sa už stali synonymom pre dokonalé kancelárske aplikácie. Pred pár týždňami prišla nová verzia operačného systému Windows 8, ktorá predstavila niekoľko vskutku revolučných inovácií pre čo najjednoduchšie využívanie moderných technológií. Tie, práve v kombinácii s novým Office vytvárajú ideálne podmienky pre efektívnejšie plnenie úloh a komunikáciu.

Tak napríklad môžete pokojne zabudnúť na prenášanie súborov cez USB a vymeniteľné médiá, pretože nový Office umožní ukladať dokumenty vo virtuálnom priestore cloud. Vďaka tomu ich môžete ľahšie zdieľať, a samozrejme, aj otvárať a upravovať nielen na notebooku, ale aj na tablete a v mobile. Rovnako jednoducho môžete využívať aj dokumenty v PDF formáte, pretože Office vám ich umožní otvárať priamo v aplikácii Word.

Poznámky si už nebudete musieť zapisovať na papieriky, alebo vytvárať komplikované textové zápisky pomocou klávesnice. Vďaka dotykovým displejom môžete priamo na obrazovke urobiť prstami náčrt, nakresliť schému, napísať e-mail, alebo ovládať počítač. Aplikácie v novom Office sú plne prispôbené aj počítačom s dotykovým ovládaním, a tak sa dialógové okná alebo nástroje menia podľa potreby, pre pohodlné ovládanie aj pomocou dotyku prstom alebo stylusom.

Inovácií je skrátka toľko, že len na ich vymenovanie by nám nestačil ani rozsah celého magazínu. Office 2013 je veľmi zaujímavý aj nenápadnými funkciami, ktoré uľahčujú používateľom ich každodennú prácu, čím stúpa efektívnosť v kancelárii, ale aj mimo nej prostredníctvom rôznych moderných prenosných zariadení.

Toto všetko a ešte oveľa viac môžete získať, keď si dnes kúpite balík Microsoft Office 2010 a využijete registráciu na stránkach [www.microsoft.sk/office](http://www.microsoft.sk/office). No povedzte sami, nebol by to skvelý darček na blížiacu sa Vianoce? Vlastne sú to hneď dva praktické darčeky v jednom, pri ktorých si na vás obdarovaný iste vždy s láskou spomenie. Rozhodne sa neoplatí váhať, pretože táto skvelá ponuka je časovo obmedzená.

Časovo obmedzená ponuka!

Office

Kúpte si Office ešte dnes a získajte novú verziu zadarmo.



Stačia na to 3 jednoduché kroky:

1. **Kúpte a aktivujte si balík Office 2010.**
2. **Registrujte sa** na stránke [www.microsoft.sk/office](http://www.microsoft.sk/office) a uveďte e-mailovú adresu na doručenie oznámenia o možnosti uplatnenia ponuky.
3. **Až bude dostupný nový Office, stiahnite si ho** – len čo dostanete e-mailové oznámenie, vráťte sa na stránku [www.microsoft.sk/office](http://www.microsoft.sk/office) a stiahnite si ho.



Microsoft



**Už tretie Vianoce redakcia Gamesite.sk zavítala do vybraného slovenského detského domova. Samozrejme, so zbierkou darčiek od vás, našich čitateľov a so špeciálnymi prekvapeniami od výrobcov herných konzolí.**

Pred Vianocami 2010 sme prvýkrát zorganizovali charitatívnu zbierku hier pre deti z vybraného detského domova. Vaša odozva a radosť detí nás motivovali k tomu, aby sme rozbehli dlhodobý projekt Gamesite.sk det'om.

Tento rok, 15. decembra, sme odovzdali už tretiu Vianočnú zbierku (a piatu celkovo) v ďalšom zo slovenských detských domovov. Zavítali sme do banskobystrického detského domova Centrum Srdiečko. Vďaka vám sme det'om mohli odovzdať mnoho hier pre PC aj PlayStation a rôzne iné drobnosti.

Keďže najviac hier sme mali pre PlayStation 2, spoločnosť Sony nám do zbierky venovala PS2 s kompletným príslušenstvom a aj s niekoľkými hrami, vrátane Singstar s mikrofónmi a s kopou datadiskov.

Samozrejme, darček do zbierky venovala aj spoločnosť Microsoft, a to v podobe nového Xboxu 360 aj s Kinectom.



Nedá sa povedať, čo zožalo najväčší úspech, čo viac potešilo. Všetko dohromady vyčarovalo skvelú atmosféru a ohromnú radosť malých obyvateľov detského domova. Každý, kto prispel do zbierky, má svoj podiel na úžasnom výsledku.

Na záver chceme poďakovať všetkým, čo nás podporujú, všetkým, ktorí prispeli svojím dielom do charitatívnej zbierky, každému jednému, čo poslal čo i len jednu hru a, samozrejme, aj spoločnostiam Sony a Microsoft, ktoré obe darovali det'om hracie konzoly aj s príslušenstvom.

Prosíme vás, ak vám doma na policičke ležia hry, ktoré nikto nehra, 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 det'om v ďalšom detskom domove.

**Adresa redakcie:**

**Mission GAMES s.r.o.  
Železiarská 39  
040 15 Košice 15**

Prosíme vás, pri zasielaní zväžte vhodnosť hier pre deti. Odporúčame



riadit' sa vekovým obmedzením na obaloch, všetky hry od 18 rokov budú automaticky vyradené, ako aj väčšina hier od 16 rokov (špeciálne striel'ačky).

Pri selekcii spolupracujeme s pedagogickými odborníkmi s dlhoročnou praxou a s vlastným svedomím.

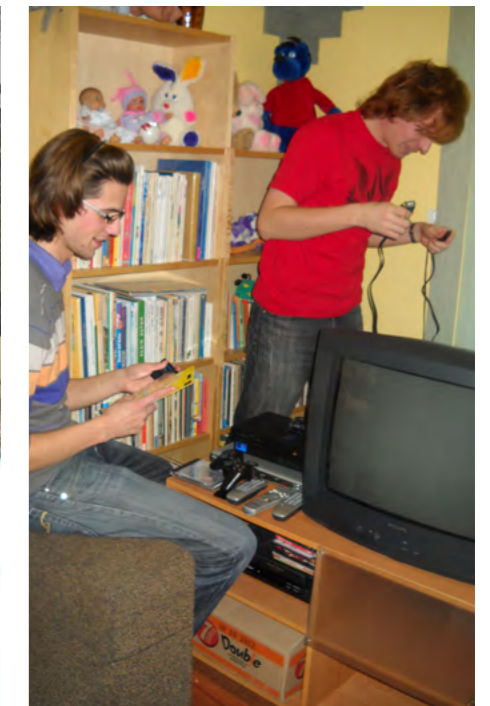
Ak máte doma nejaké súčiastky alebo počítač, ktorý tak úplne nefunguje, a nie ste si istí, či ho máte poslať, neváhajte sa na nás obrátiť cez mail.

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 starší počítač.

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

*Pavol Ondruška*





# Nominácie na hry roku 2012

Rok 2012 sa blíži k svojmu koncu a opäť nastal čas poobhliadnuť sa po tom (nielen) najlepšom, čo hráči mohli dopriať svojim PC zostavám, konzolám či handheldom. Už čoskoro si budete môcť prečítať článok o najlepších hrách za aktuálny rok. Najprv to bude vyhodnotenie najlepších hier podľa redakcie portálu Gamesite.sk a potom vyhodnotíme najlepšie hry podľa vás, čitateľov. V pripravenej ankete máte možnosť hlasovať za vašich favoritov. Hry sú zotriedené do viacerých kategórií. Hlasovať sa bude podľa žánrového zatriedenia, podľa platformy a napokon sa vyberie 10 najlepších hier. Kategórie sú nasledovné:

## Najlepšia FPS:

Darkness 2  
Counter Strike Global Offensive  
Borderlands 2  
HALO 4  
Call of Duty: Black Ops 2  
Far Cry 3  
Planetside 2

## Najlepšia TPS:

Binary Domain  
Max Payne 3  
Ghost recon: Future Soldier  
Specs Ops: The Line  
Transformers: Fall of Cybertron  
Hitman Absolution

## Najlepšia akčná adventúra:

Sleeping Dogs  
Darksiders 2  
Dishonored  
Assassins Creed 3

## Najlepšia adventúra:

Yesterday  
Catherine  
Botanicula  
Resonance  
Testament of Sherlock Holmes  
The Walking Dead

## Najlepšie RPG:

Kingdoms of Amalur: Reckoning  
Final Fantasy XIII-2  
Mass Effect 3  
Risen 2: Dark waters  
Diablo 3  
Dragons Dogma  
Torclight 2

## Najlepšia stratégia:

Wargame: European Escalation  
Crusader Kings 2  
XCOM  
FTL

## Najlepší racing:

Ridge Racer Unbounded  
Dirt Showdown  
Forza Horizon  
F1 2012  
Need for Speed Most Wanted

## Najlepší šport:

Grand Slam Tennis 2  
London 2012  
NHL 13  
FIFA 13  
NBA 2K13

## Najlepšia MMO:

TERA  
The Secret world  
Guild Wars 2  
WoW: Mists of Pandaria

## Najlepšia Plošinovka:

New Super Mario Bros. 2  
Little Big Planet Vita  
Mark of the ninja  
Deadlight  
New Super Mario Bros. U

## Najlepšia Bojovka:

Soul Calibur 5  
Street Fighter x Tekken  
Tekken Tag Tournament 2  
Playstation All-stars Battle royal  
Dead or Alive 5

## Najlepšia Indie hra:

Legend of grimrock  
Mark of the Ninja  
Journey  
Katawa Shoujo  
Resonance  
Dear Esther  
FTL

## Najlepší multiplayer:

Counter Strike Global Offensive  
Call of Duty Black Ops 2  
Medal of Honor Warfighter  
HALO 4  
Far Cry 3  
Borderlands 2  
Ghost Recon: Future Soldier

## Najlepší Co-op:

Mass Effect 3  
Borderlands 2  
Halo 4  
Far Cry 3

## Najväčšie sklamanie:

Silent Hill: Downpour  
Resident Evil 6  
Medal of Honor Warfighter

## Najväčšie prekvapenie:

Dishonored  
Journey  
Sleeping Dogs  
Spec ops: The Line  
Binary Domain  
The Walking Dead

## Najlepšie štúdio:

Blizzard  
343 Industries  
thatgamecompany  
Arkane Studios  
Telltale Games

## Najlepšia hra na PC:

Alan Wake  
Diablo 3  
Guild Wars 2  
Mass Effect 3  
Dishonored

## Najlepšia hra na PS3:

Journey  
The Unfinished Swan



StarHawk  
Sorcery  
Catherine  
PS all stars battle royale

## Najlepšia hra na Xbox360:

Mass Effect 3  
Zaklínač 2  
Forza Horizon  
Halo 4  
Dance Central 3

## Najlepšia hra na Wii U:

ZombiU  
New Super Mario Bros. U  
NintendoLand

## Najlepšia hra na Nintendo 3DS:

Resident evil: Revelations  
Kid Icarus: Uprising  
New super Mario Bros 2.  
Paper Mario Sticker Star

## Najlepšia hra na PS Vita:

Uncharted: Golden Abyss  
Wipeout 2048  
Gravity Rush  
Little Big planet

## Najlepšia hra roka 2012:

Borderlands 2  
Halo 4  
Far cry 3  
Max Payne 3  
Hitman Absolution  
Darksiders 2  
Sleeping dogs  
Dishonored  
Assassins creed 3  
Catherine  
Walking dead  
Mass Effect 3  
Diablo 3



XCOM  
Forza Horizon  
FIFA 13  
NHL 13  
Guild Wars 2  
Tekken tag tournament 2  
PS all stars battle royale  
Counter Strike Global offensive

Hlasovať za svoje najobľúbenejšie tituly máte možnosť už teraz. Vopred pripravenú anketu nájdete na odkaze:

<http://www.gamesite.sk/ostatne/novinky/13416-citateska-anketa-o-hry-roka-2012.html>







## Jozef "Terzeus" Andraščík

Ani januárové číslo nie je výnimkou, a tak si aj tento mesiac môžete prečítať čo-to zo súkromia ďalšieho člena redakcie. Stal sa ním Terzeus, ktorý nám porozprával o sebe, hrách a filmoch. >>

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

Som Jozef Andraščík, mám 17 rokov. Študujem grafiku digitálnych médií v Prešove. Pochádzam z jednej roztomilej dedinky pod pohorím Branisko.

Ako vyzerala tvoja cesta ku gamesite.sk?

Na gamesite som sa dostal asi najobľúbenejšie. Chcel som niekde pravidelne písať, aby som sa v tejto činnosti zlepšil, a tak som zavítal na gamesite.sk. Matne som si pamätal, že tam tuším vždy hl'adali možných záujemcov. Napísal som Zdenovi a bolo to. Odvtedy píšem a môžem povedať, že ma to teší.

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

Spočiatku som písal len novinky, po niekoľkých mesiacoch som začal písať aj recenzie hier, do nášho magazínu pravidelne píšem recenzie na DVD či Blu-Ray vydania rôznych filmov. S časom je to relatívne. Pokiaľ toho mám viac na recenzii, tak zvyčajne mi jedna recenzia zaberie pár hodín a nepíšem viac ako jednu denne, aby som mal aj nejakú inšpiráciu. S novinkami je to jednoduchšie. Podľa množstva a rozsahu zaberú zvyčajne len pár minút alebo maximálne polhodinu.

Prejdime k samotným hrám. Ktoré považuješ za tie najlepšie?

Osobne mám najradšej Alana Wakea a Maxa Paynea 1 & 2 od spoločnosti Remedy, nakoľko obľubujem filmovú hratel'nosť a príbeh, aké Remedy vždy doručia. Z iných hier však nemôžem nespomenúť záľubu v sérii Assassins Creed alebo Halo.

Takisto patrí k mojim najlepším herným zážitkom Deus Ex: Human Revolution.

A naopak? Spomínaš si na nejakú hru aj po dohraní s totálnou nechut'ou?

Paradoxne som málokedy zlé hry dohral. Medzi najväčšie sklamanie patrí Deadly Premonition, ktorý som si zaobstaral kvôli mysterióznemu príbehu inšpirovanému mojim obľúbeným TV seriálom Twin Peaks. Príbeh mala hra skutočne super, no hratel'nosť a mechanizmy ju degradovali na takú nízku úroveň, že hra doteraz leží na poličke l'adom.

Kedže sa okrem hier vyznáš aj vo filmoch, čo tie? Ktoré filmy považuješ za tie, ktoré musí každý vidieť?

Subjektívne môžem označiť za najkrajší záver a pointu vôbec Vykúpenie z

väznice Shawshank (1994), Sedem (1995) od môjho obľúbeného Finchera, melancholický Drive (2011) od Refna, skvelý Šiesty zmysel (1999) a aby som tu nevypisoval dlhý zoznam, milujem takmer všetko od Hitchcocka alebo Tarantina.

V prípade, že nehráš hry, resp. sa nevenuješ gamesite.sk, ako tráviš voľný čas?

Mám viacero záujmových aktivít. Rád píšem, takže buď pracujem na nejakej poviedke, alebo sledujem filmy. Tiež sa venujem čítaniu a ak je leto, rád bicyklujem. Samozrejme, ísť sa prevetrať na vzduch s priateľmi vždy čas spríjemní zdaleka najviac.

Ako vidíš svoju budúcnosť? Chceš sa venovať písaniu aj naďalej?

Určite by som chcel v písaní pokračovať aj naďalej, a to jednak v rámci gamesite.sk dakedy na stránku budem mať čas tak aj v rámci osobného rozvoja a záujmu v tejto činnosti. A budúcnosť samotná? Rozmýšľam nad štúdiom žurnalistiky alebo humanitných vied. Najradšej by som to spojil, ak by sa dalo (smiech). No nikdy človek nevie, kam ho vietor zaveje.

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

Ak by som si mohol vybrať, chcel by som byť Alan Wake. Táto postava v mnohom odráža moje vnímanie sveta a psychologicky je mi zo všetkých herných postáv, za aké som hral, aj najbližšia.

A ak by si si mal vybrať z oblasti filmov?

Bol by to Dale Cooper zo seriálu Twin Peaks (stvárnny Kyleom MacLachlanom). Najsympatickejšia a tiež v rôznych osobnostných črtách mne podobná filmová postava, akú som mal možnosť sledovať. Akoby povedali fanúšikovia na Youtube: „Neviem opísať úžasnosť Coopera.“ Tá postava je skutočne legendárna.

Máš nejaké životné motto, ktorým sa riadiš?

Motto nemám, jedine morálne základy z biblického Nového zákona obohatené o to, čo ma naučili humanitné vedy. V zásade sa správam tak, aby som svojou slobodou neobmedzoval slobodu iných, presadzujem hlavne zdravú morálku a humánný prístup v jednaní s ľuďmi. Nad provokatívnymi jedincami sa smejem, netreba predsa

klesnúť na nižšiu úroveň. Rád prijmem konštruktívnu kritiku, a hoci je ťažké priznať si chybu, ak tak spravím, nájdem v tom posilu. V živote treba byť silný a vždy hl'adiet' dopredu s nohami v súčasnosti, nech už budúcnosť priniesie čokoľvek.

Na záver trocha bilancovania. Ako by si zhodnotil rok 2012?

Po hernej stránke bol zaujímavý a v mnohom aj netradične kontroverzný, keďže sa ukončili 2 trilógie slávnych sérií (Mass Effect a Assassin's Creed), z toho obidve dost' fiaskom. Naopak sa začala jedna nová v podobe Halo 4, ktorá je zároveň definitívne mojou hrou roka. Z hl'adiska môjho života bol rok 2012 hlavne veľmi rýchly, no v zásade aj rok rozvoja v mnohých aspektoch osobnosti aj písania. Za to druhé vd'áčim hlavne gamesite.sk a menovite Lenke2 a the-GURU-manovi.

Na čo sa v hernom roku 2013 tešíš najviac?

Bezpochyby na BioShock: Infinite. Určite však neobídeme ani nového Tomb Raidera.

Ďakujeme za rozhovor.

Pýtal sa Adam Kollár





## Škola v Banskej Štiavnici využíva pri výučbe iPady



Žiaci sa pripravujú na hodinu matematiky.

Namiesto učebnice si však berú do rúk iPady. Nie, nie sme na americkej škole, ale na Slovensku, v malebnej Banskej Štiavnici v Katolíckej spojenej škole sv. Františka Assiského. Tu totiž používajú pri výučbe iPad spôsobom 1:1, kde každý študent a aj každý učiteľ má k dispozícii vlastný iPad.

"iPad som spoznal asi pred rokom na medzinárodnej konferencii v Budapešti a následne ma oslovili študenti, či by mohli pri výučbe používať v triedach notebooky a tablety iPad. To už sme mali internet potiahnutý do každej triedy, mali sme kvalitné wi-fi pokrytie, projektor s počítačom v každej triede a plánovali sme riešiť interaktívne tabule," povedal Mgr. Karol Palášthy, riaditeľ školy. "Keď som spoznal iPad, pochopil som, že toto zariadenie v plnej miere nahradí interaktívnu tabuľu a zároveň ponúka množstvo úplne nových možností."

Je to jednoznačne veľké spestrenie hodiny. Študenti nemali s používaním iPadov žiadny problém. Dnešná mladá generácia je veľmi šikovná. Zariadenia iPad majú študenti k dispozícii nielen pre prácu v škole, ale aj na používanie doma a po ukončení štúdia im tieto zariadenia ostávajú aj so všetkým materiálom, ktorý si počas štyroch rokov štúdií nazbierali. Môžu ich tak využívať napríklad ako zdroj materiálov pri prijímacích pohovoroch na vysoké školy, naďalej pri svojom ďalšom vzdelávaní, alebo pri svojej budúcej práci.

"Zo začiatku som sa toho trochu bála, ale priznám sa, že to je veľmi jednoduché a na ovládanie veľmi intuitívne zariadenie. Aj pre mňa to bolo niečo nové, ale beriem to aj ako prácu, aj ako zábavu," prezradila Mgr. Gabriela Poliaková, učiteľka Nemeckého jazyka. "Študenti využívajú aplikácie, ktoré máme k dispozícii, podľa svojho tempa a úrovni vedomostí."

### A ako to vnímajú študenti?

Študenti iPady privítali s nadšením: "Baví ma práca s technikou a vďaka iPadu ma škola začala viac baviť," prezradil jeden z nich a ďalší dodal: "Môžeme sa učiť aj mimo domova. Na cesty si nemusíme brať všetky učebnice. Len si to otvoríme a je to tam!" Aj ďalší študenti si iPady pochvalujú: "Je to lepšie ako keď má človek len knihy."

U väčšiny študentov sa výrazne zvýšila motivácia na predmety, ktoré sa vyučujú pomocou iPadov. Tieto slová potvrdzujú aj samotní rodičia, ktorí vítajú zdokonaľovanie výučby v škole, kam chodia ich deti.

"Sme radi, že sa deti naučia používať novinky zo sveta technológií. Vidno, že sa pre ne učenie stáva prítazlivejším," zhodujú sa rodičia.

### iPady do školy dodali špecialisti

Škola na zabezpečenie výučby počítačovou technikou využíva granty, vlastné prostriedky a aj príspevky priamo od rodičov. iPad zatiaľ dostali všetci študenti prvého a druhého ročníka s tým, že im tieto zariadenia ostanú aj po ukončení ich štúdia na škole. Celý proces je nastavený do budúcnosti tak, aby vždy prváci dostali pri nástupe do školy svoj iPad, ktorý budú môcť využívať počas celého štúdia a aj po jeho ukončení.

"Ovládanie tabletu je veľmi jednoduché, no samotná príprava je už pre učiteľa o čosi náročnejšia. Neustále hľadáme nové aplikácie. Existuje obrovské množstvo aplikácií zameraných na učenie a väčšinu materiálov si dnes už pripravujú aj sami učitelia. Vďaka portálu ako je eAktovka.sk, infovek.sk, zborovna.sk a iným nie je problém získať študijný materiál pre žiakov aj učiteľov. Pomocou aplikácie iBooks Author si dokonca vyrábame vlastné interaktívne učebnice, ktoré si naši študenti môžu cez iTunes stiahnuť do svojich iPadov. A aj sami študenti prichádzajú s novými nápismi a tipmi ako využiť iPady pri štúdiu," dodal Mgr. Siska.

Škola nie je na zvládnutie techniky a príslušných programov sama. Spolupracuje totiž s dodávateľom zariadení, autorizovaným poskytovateľom riešení pre vzdelávanie firmy Apple, so spoločnosťou **TRACO Computers**.

"Ako certifikovaný Apple Solution Expert Education sme ani chvíľu neváhali keď nás škola kontaktovala ohľadom možnosti využitia iPadov pri výučbe a zorganizovali sme pre pedagógov, rodičov a radu školy malý iPad workshop, na ktorom sme im predstavili možnosti týchto skvelých zariadení a prebrali možnosti vzájomnej spolupráce," povedal Andrej Kusenda, technický riaditeľ spoločnosti TRACO Computers. "Následne sme do školy dodali potrebný hardvér a pomohli sme s jeho prípravou a zavedením do vyučovacieho procesu."

"Zo školy si žiaci po ukončení štúdia odnášajú množstvo vedomostí, či už v hlave, alebo možno aj vo svojom iPade," dodal riaditeľ školy Mgr. Karol Palášthy.

### O zariadení iPad

iPad sa od svojho uvedenia na trh v roku 2010 používa na výučbu na celom svete. V USA zavádza väčšina škôl učebne vybavené tabletmi ako doplnok ku štandardnému výukovému programu.

Školy využívajú jeho ľahké, intuitívne ovládanie a veľmi citlivý dotykový displej, ktorý sa hravo zmení na obrazovku pre prehrávanie videí, písací stroj alebo aj hudobný nástroj. Všetko možno navyše ovládať iba dotykom prstov. Niektoré školy začali ľahkými interaktívnymi tabletmi nahrádzať aj učebnice, ako napríklad Woodford County High v Kentucky, ktorá iPadmi vybavila všetkých žiakov.



Ďalšie informácie o využití iPadu v KSŠ v Banskej Štiavnici nájdete na tejto adrese: <http://www.katgymb.sk/ipady/>



## Martin Gren v Prahe: Kamery už vidia lepšie ako ľudské oko

V odborných kruhoch je často zrovnávaný s vizionármi ako Bill Gates alebo Steve Jobs. Martin Gren je spoluzakladateľom Axis Communications a v súčasnosti pôsobí ako člen predstavenstva švédskej materskej spoločnosti Axis AB. Vyštudoval pokročilé počítačové vedy a elektroniku na univerzite v Lunde (Švédsko). Ako vizionár spoločnosti mal a stále aj má veľmi významnú úlohu pri zavádzaní kľúčových produktov, napríklad aj prvej IP kamery na svete. >>

Spoločnosť Axis Communication, ktorej ste zakladateľom, je dnes svetovým výrobcom IP kamier a video dohľadových systémov. Ako to ale celé vzniklo?

V 90. rokoch začínala naša spoločnosť s úplne iným portfóliom – vyrábali sme tlačové servery a sieťové úložiská. Naším mottom bolo „Make your network smarter“ – urobte sieť inteligentnejšou – napríklad tým, že do nej pripojíte rôzne zariadenia. Keď som bol na pracovnej ceste v Japonsku, jeden z našich zákazníkov mi povedal: „Vy pripájate všetko k sieti a ja mám plný sklad nepredaných analógových kamier. Nedokázali by ste ich tiež pripojiť do siete?“ To sa mi zdalo ako dobrý nápad a pretože sme v Axeise otvorení novým nápadom, pustili sme sa do toho.

Takže šlo o podnet zo strany zákazníka?

Áno, prvotný impulz nám dal zákazník, ale v tom čase pracoval aj náš kolega Carl Axel-Alm na podobnom koncepte, na zariadení pre videokonferencie cez rodiacu sa sieť internet. Keď som sa vrátil z Japonska a videl som jeho prototyp, zhodli sme sa na tom, že videokonferenčný systém nezodpovedá nášmu obchodnému modelu, pretože je určený priamo pre koncového používateľa, zatiaľ čo my vždy pracujeme s partnermi. Ale prečo nevyužiť túto technológiu pre vytvorenie sieťovej kamery? A tak sa zrodila prvá IP kamera.

Aké mala táto prvá IP kamera parametre? Dá sa to zrovnat' s dnešnými kamerami?

Z dnešného pohľadu mala prvá IP kamera Axis Neteye 200 veľmi nízky výkon. V štandardnom rozlíšení dokázala urobiť iba jednu snímku za 17 sekúnd, čo predstavuje rýchlosť 3 obrázky za minútu! Dnes to znie

naozaj hrozne, ale treba si uvedomiť, že to bolo v roku 1996, kedy internet fungoval cez modemy a telefónne linky. V tej dobe prenos jedného obrázku vo formáte VGA v skutočnosti naozaj trval tých 17 sekúnd.

Mala takto pomalá kamera vôbec zmysel?

Určite áno, pretože sa hodila na monitoring na veľkú vzdialenosť v určitých aplikáciách, hoci nešlo o video dohľad v tom pravom zmysle slova (skôr o odosielanie jednotlivých snímok). V tej dobe bol samozrejme celý trh postavený čisto na analógových kamerách, ale my sme videli nastupujúcu digitalizáciu v rôznych smeroch a povedali sme si, že raz k tomu aj tak príde a aj dohľadové kamery budú mať pripojenie k internetu. Tak sme zariskovali a zainvestovali sme naozaj veľa peňazí do vývoju vlastného čipu. Ten prišiel v roku 1999 a dokázal už zabezpečiť

prenos 30 obrázkov za sekundu – video prenos v pravom zmysle slova. Tento procesor s názvom ARTPEC sa stal skutočným základom, na ktorom sme neskôr založili úplne nové portfólio spoločnosti Axis: sieťové kamery. Od tej doby sme nikdy neprestali byť ich najväčším svetovým výrobcom.

A čo dokážu dnešné kamery? V kriminálnych seriáloch a špiónážnych filmoch síce vídame úžasné schopnosti, no pravdepodobne realita bude trochu iná...

Podobnú otázku dostávam často. Ľudia sledujú seriály typu C.S.I. a zaujíma ich nakol'ko sú tie technológie reálne. Z veľkej časti ide vo filmoch stále ešte o science fiction, pretože tam jednoducho neplatia fyzikálne zákony (satelit snímajúci zem zhora nemôže zobrazit' obraz z profilu). Dnes existujú naozaj skvelé aplikácie, napríklad analýza biometrických dát (rozpoznávanie tváří), ktoré sa dajú využiť vo veľmi presne definovanom prostredí, napríklad pri pasovej kontrole na letisku. Rozpoznať ale tvár jednotlivca v dave ľudí, ako sme videli vo filme Minority Report, kde Toma Cruise oslovil reklamný baner jeho vlastným menom? Na to zabudnite. Na toto si ešte budeme musieť pár rokov počkať a možná aj o trochu dlhšie než si myslíme...

Kde teda pozorujete najvýraznejšie pokroky pri video dohľade?

Najzásadnejším je neustále zlepšenie kvality obrazu. Máme špičkové televízory s plochou HD obrazovkou, tak prečo

by nemohol byť aj záznam z kamier v HD kvalite? Vyššie rozlíšenie dnešných IP kamier má na rozdiel od starých analógových systémov veľký význam pri presnejšej identifikácii. Vďaka našej technológii Lightfinder máme dnes kamery, ktoré dokážu vidieť farebne aj v tme. Tým posúvame ich možnosti ďaleko za schopnosti ľudského oka.

Neobávate sa trochu straty súkromia keď viete, že vás na každom kroku môže sledovať nejaká kamera?

Určite nie pretože viem, že na 99% videí, ktoré urobia kamery sa nikto nikdy nepozrie! Nemáme toľko času, aby sme sledovali všetko, čo zaznamenávajú kamery. Záznam sa väčšinou pozerá až keď sa niečo stane a navyše v prípade pouličných IP kamier so širokým záberom je možné napríklad pomocou softvéru zablokovať súkromné zóny, takže ich pri monitorovaní kamera ani obsluha „nevidia“. Pri inštalácii kamier je treba vždy nájsť kompromis medzi rešpektom k súkromiu a mierou bezpečnosti. Spoločnosť Axis Communication pochádza zo Švédska, kde sú v tomto smere prísne zákony a na etiketu podnikania kladieme značný dôraz. Pred každou významnejšou zákazkou sa schádza etická komisia, ktorá posudzuje, či použitie systému nebude zneužit' proti ľudským právam. Som rád, keď sú naše kamery použité v súlade so svojím účelom a pomáhajú k tomu, aby bol svet bezpečnejší. Typickým príkladom sú športové štadióny. Jeden náš partner na Slovensku (spoločnosť Canex) napríklad vybavil futbalový štadión

v Bratislave inteligentným kamerovým systémom pre skenovanie hl'adiska. Systém krátko na to v praxi dokázal medzi stovkami ľudí presne identifikovať konkrétneho fanúšika, ktorý hodil na plochu dymovnicu. Takýchto inštalácií pribúda a poviem vám, že v budúcnosti bude naozaj ťažké byť chuligánom!

Viete odhadnúť ako bude vyzerat' video dohľad za povedzme 20 rokov?

No, priznám sa, že sa viem pozrieť do horizontu piatich rokov, ake 20 je naozaj veľa. Za dvadsať rokov už ale nebude žiadny analóg! (úsmev) Kto si dnes kúpi CRT televízor alebo analógový fotoaparát? Snáď len zberateľ alebo milovník starožitnosti. Kuriózne je, že väčšina z nás má v obývačke HDTV, ale v práci funguje veľká časť bezpečnostných profesionálov na kvalitatívne výrazne nižšej úrovni s analógovými systémami a pritom bezpečnostné systémy strážia a chránia často mimoriadne hodnoty.

Je jedna vec, o ktorej sa dá uvažovať v horizonte 20 rokov. Po dlhý čas bolo ľudské oko lepšie než kamera. V budúcnosti to bude naopak. Už dnes dokážu v určitých situáciách vidieť kamery lepšie než človek. Keď som v noci na svoje záhrade testoval s dcérou našu kameru s Lightfinder, divila sa preč kamera ukazuje „čiernu“ oblohu modro. Lenže obloha je stále modrá – vo dne aj v noci. To len ľudské oko už za tmy nedokáže túto farbu rozlíšiť...

Ďakujeme za rozhovor.

Text a foto: DataConsult



Herný rok 2012 je za nami. Nepokúšali sme sa o žiadne špeciálne rebríčky toho najlepšieho. Do žiadnej Top 10-ky by sa všetky tie hry nezmestili a my by sme sa len zbytočne pohádali. Namiesto toho vám ako zvyčajne prinášame zaujímavovo vyzerajúce tituly.

## Proteus

Pokiaľ poznáte niekoho, kto tvrdí, že hry nie sú deťom prospešné a že by mali radšej tráviť čas vonku, tak im Proteus rozhodne neukazujte, pretože poskytuje pádny argument v prospech sedenia za počítačom a prechádzania sa vo virtuálnej realite.

Ako máte možnosť vidieť, nejde o klasickú hru, no jej odlišnosť d'aleko presahuje vizuál a obrázky ju vystihnúť nedokážu. Hlavnou devízou hry je jej soundtrack, respektíve zvukové pozadie. Každý objekt, na ktorý počas svojho putovania v tomto svete narazíte, či už ide o stromy, jazerá, zvieratá alebo zvláštne monumenty, vydáva svoj vlastný zvuk.

Ten silnie čím bližšie sa k nemu hráč priblíži. Hráč nemusí robiť vôbec nič, k dispozícii nemá ani žiadne tlačidlo na interakciu so svojim okolím. Výsledkom



tohto orchestra prekvapivo nie je nepríjemná kakofónia, ale okúzľujúca, interaktívna hudba, nad ktorou má hráč neustálu kontrolu a nech urobí čokoľvek, stále to znie vynikajúco. Zvuky ovplyvňuje aj denná doba. Všetko znie inak, keď namiesto slnka objekty osvetľuje mesiac.

A ak sa pýtate, čo je cieľom toho všetkého...

Žiaden tu nie je. Ide skôr o relaxačný zážitok, kde vás nič do ničoho netlačí. Čiže ak potrebujete vo svojom hernom zážitku mať jasnú destináciu, Proteus rozhodne nie je to pravé. Ciele pre hru sa pôvodne zvažovali, ale prišlo sa na to, že s nimi hra stráca na svojom pôvabe. Vyskúšať sa to napriek tomu oplatí. Ranná verzia hry je k dispozícii na stiahnutie zadarmo a už tá ukazuje svoju silu. Vonku je momentálne aj beta verzia, ktorú si je možné zakúpiť

s tým, že k plnej sa dostanete zadarmo, hneď ako vyjde, čo by malo byť v priebehu roka 2013. Tvorca hry, Ed Key, prišiel s nápadom pre Proteus počas návštevy svojho rodného domu, kde sa ned'aleko od neho čnejú netradičné kopce, ktoré inšpirovali to, čo máte možnosť vidieť na obrázkoch. Nezostaneme však len pri jednom ročnom období, pri navštívení istého špeciálneho miesta sa obdobia budú meniť, rovnako ako aj miesta, ktoré navštívite. Nepôjde len o trávnaté kopce a lesy, ale aj o veľké, otvorené priestranstvá, špecificky nadizajnované tak, aby nás vyzvali k ich preskúmaniu.

Herný svet v Proteusovi pôsobí živo takým spôsobom, akým sa to iným hrám doteraz nepodarilo.

Dátum vydania: 2013



Technicky tu máme v tejto rubrike prvýkrát hru založenú na motívy filmu. Filmu vytvoreného na základe knižných udalostí.

Za všetkým stojí jediný človek, francúzsky vývojár, režisér, spisovateľ, grafik a kto vie čo ešte, Simon Mesnard. Pôvodná kniha, ktorú si sám vydal, niesla názov „The Tower in the Space“, ktorej príbeh neskôr predniesol v krátkom filme zvanom 2011: A Space Adventure a momentálne je tesne pred vydaním



## Perspective

DigiPen Institute of Technology je vysoká škola zameraná na počítačovú vedu, inžinierstvo a umenie so špecifickým zameraním na tvorbu hier. Nachádza sa v americkom meste Redmond, v štáte Washington.

Chodili na ňu napríklad tvorcovia hry Narbacular Drop, ktorá sa Valve

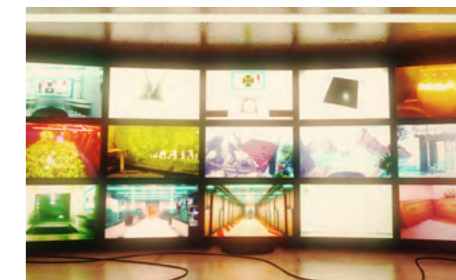


hry (ktorú od vydania držia v dobe písania tohto článku už len problémy s verzou pre Windows 8). Pôjde o „mystovskú“ adventúru, vytvorenú v Adventure Makeri, ktorej odhadovaná herná doba by sa mala pohybovať okolo desiatich hodín. Okrem Mystu cituje inšpiráciu z titulov ako L'Amerzone, Atlantis, Shizm či Cydonia. V ASA: A Space Adventure sa chopíme role astronauta, vyslaného na opravu starej, umelej družice. Po oprave si astronaut všimne ned'aleko vznášajúcu sa záhadnú, čiernu kocku. Priam zhyponotizovane sa za ňou vypraví, nedbajúc na vlastné bezpečie, čo vyústí v odpojení

zapáčila natoľko, že ľudia, stojacich za hrou, najalo, aby pracovali na niečom podobnom priamo u nich po vyštudovaní. Z toho niečoho podobného sa napokon vykľul Portal.

Dnes sa pozrieme na najnovší výtvor študentov tejto školy a tým je 3D puzzle-hra v pohľade prvej osoby, spojená s 2D platformovou „skákačkou“, Perspective. A ako vlastne dokáže hra kombinovať 3D svet s 2D?

Koncept hry sa nevysvetľuje práve najľahšie, ale napriek tomu to skúsime. V Perspective ovládate svoj vlastný charakter v pohľade prvej osoby, s



bezpečnostného káblu. Astronaut, vznášajúci sa vo vákuu vesmíru, bez možnosti návratu sa do lode, s nízkou zásobou kyslíku, je však spokojný. Stačí mu, že má čiernu kocku vo svojej moci. Ako bolo spomínané, pôjde o adventúru inšpirovanú Mystom, čiže slideshow point & click s možnosťou 360 stupňového rozhl'adu pre lepšiu orientáciu. Navštívime v nich deväť rôznych prostredí, od šiestich oblastí na hlavnej vesmírnej lodi, cez dve planéty a jednu umelú družicu. Dúfame, že hra naplní svoj potenciál.

Dátum vydania: január 2013

ktorým sa pohybujete v 3D svete a zároveň postavičku pohybujúcu sa po platformách, ktorá sa môže hýbať len do strán. Veľkosť tejto postavičky a prekážok/platformiem samotných určuje vzdialenosť a uhol, ktorými sa vaša 3D postava díva. Čím ste bližšie postavičke, tým je menšia a môže sa dostať skrz malé otvory a naopak, čím ste d'alej, tým je väčšia a má tak lepšiu šancu preskočiť dlhú jamu. Najlepšie však bude, keď si to pozriete na videu alebo zahráte sami.

Plná verzia hry je dostupná zadarmo priamo z oficiálnej stránky.

Dátum vydania: 31. august 2012



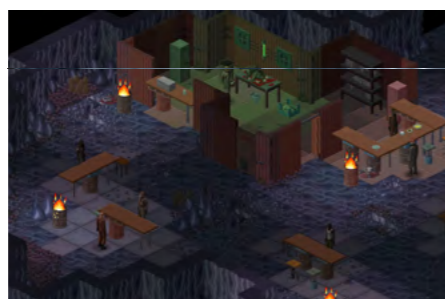


## Underrail

**K**Pod trošku nezvyčajným názvom **Underrail** sa ukrýva izometrické RPG, zamerané na skúmanie herného sveta a taktické súboje. Netají sa inšpiráciou v starých klasických tituloch ako **Arcanum** či **System Shock**, no najviac pripomína práve **Fallout**.

Príbeh hry sa odohráva po apokalypse. Ľudia žijú už len pod zemou v staniciach metra, podobne ako v hre alebo knihe **Metro 2033**. Hlavným hrdinom sa stane jeden z obyčajných obyvateľov stanice, ktorý sa ocitne uprostred konfliktu medzi jednotlivými frakciami v metre. Pri hrách, zakladajúcich si hlavne na trpezlivom postupe a skúmaní prostredia, je samozrejmosťou aj detailný skill tree, množstvo predmetov, zbraní či štatistík. Nechýba aj práca s inventárom a hlavne „craftovanie“, respektíve vyrábanie si nových zbraní či liekov. Dokonca aj grafické spracovanie pripomína staré klasiky, hlavne farebným ladením. V **Underrail** nechýba nič, čo poznáme zo starších západných RPG, a dokonca ponúka, v dnešnej dobe už pomaly zaniknutý, ťahový systém. Ten pripomína už spomínaný **Fallout**. Čiže určitý počet AP (akčné body) využívate na pohyb, útok

alebo využitie špeciálnej schopnosti a po ich vyčerpaní nasleduje ťah protivníka. Po skončení súboja sa hra opäť prepne do real-time režimu a môžete pokračovať v zakrádaní sa tmavými chodbami. Na to, aký ambiciózný a rozsiahly tento projekt je, je až neuveriteľné, že na hre pracuje len jeden vývojár. Popri neustálom vylepšovaní hry, ktorá sa momentálne nachádza v štádiu Alpha a už teraz si ju môžete kúpiť na Gamers Gate alebo Desura, sa tento jediný člen Stygian Software dôsledne stará aj o svojich fanúšikov a buduje komunitu okolo hry. Každé dva týždne na svoj „dev blog“ pridáva informácie o novinkách v hre a často pridá aj krátke gameplay video. Vývoj môžete rovnako sledovať aj na Steam



**Greenlight**, kde tvorca tiež pridáva aktuálne videá a link na novú verziu hry. Dátum vydania je zatiaľ v nedohľadne, no na domovskej stránke **Underrail** je stanovený predbežný dátum na druhú polovicu roku 2013. To sa však môže ešte rýchlo zmeniť a dúfame, že hru uvidíme čo najskôr.

**Dátum vydania:** druhá polovica 2013



**Autori nezávislých hier, oproti „áčkovým“ titulom veľkých štúdií, často využívajú inovatívne prvky alebo netradičné podanie príbehu. Podobne je na tom aj ruská hra The Light.**

Ako samotný autor hovorí, nie je to len hra. Je to interaktívny filozofický príbeh, ktorý vás donúti rozmýšľať nad smerovaním hier ako takých. Nie je



to len hra, je to skúsenosť. Hru poháňa známy a indie vývojármi často používaný **Unity3D** engine. V **The Light** predváža divy. Krásne svetelné efekty, hra tieňov alebo lúče svetla skvele dokresľujú atmosféru sveta hry. Na prvý pohľad by sa hra dala ľahko prirovnať k ukrajinskej sérii **S.T.A.L.K.E.R.**, no bez mutantov, ľudí a strielania. **The Light** nie je o akcii. Práve naopak, je o duševnom pokoji a spojení s prírodou. Navštívite svet, ktorý nesie len pozostatky kedysi existujúcej ľudskej rasy, ktorá zanikla kvôli túžbe po bohatstve a nekonečných prírodných zdrojoch. Z textu je určite ťažké si predstaviť, o čom hra vlastne bude, no musíte uznať,

že tento projekt znie veľmi zaujímavo. Určite odporúčam pozrieť si hlavne najnovší trailer, ktorý odhalí niektoré základné prvky hrateľnosti. A hlavne si môžete vypočuť aj jeden z hudobných motívov, ktorý znie fantasticky. **The Light** by sa teda dal nazvať ako adventúra, zameraná na silnú atmosféru a interakciu s prostredím, obalenú do filozofického príbehu. A veľké plus má aj za nezahrnutie žiadnych nemŕtvych, mutantov alebo iných príšer. A kedy by ste si mohli **The Light** zahrať? To, bohužiaľ, zatiaľ nevieme.

**Dátum vydania:** neznámy



## NEOTOKYO

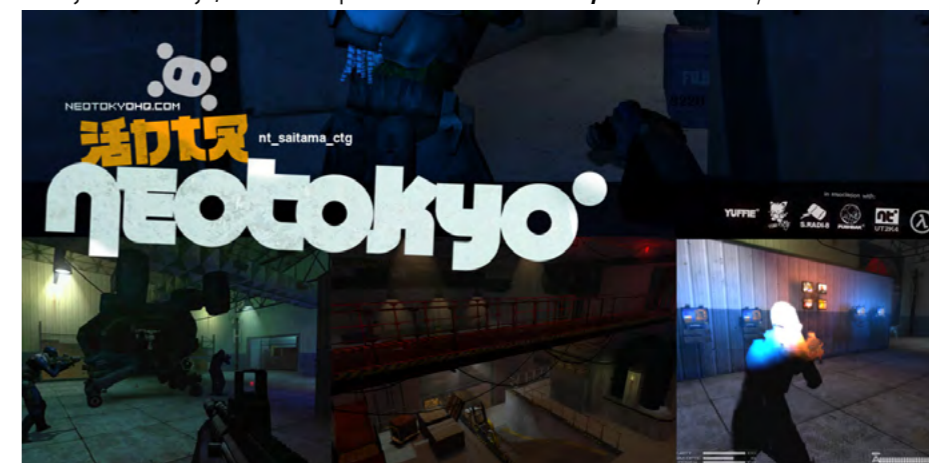
**Aj keď NEOTOKYO vyšlo už niekoľko rokov dozadu, nedá mi neupozorniť naň.**

Táto multiplayerová FPS, poháňaná **Source** engine, je inšpirovaná japonskými futuristickými anime filmami a seriálmi ako **Ghost in the Shell** alebo **Akira**. Odohráva sa v tridsiatych a štyridsiatych rokoch tohto storočia v Japonsku, ktoré sa zmieta v geopolitických, ekonomických a sociálnych problémoch. Neúspešné jednania doviedli Japonsko na pokraj vnútorného konfliktu, medzi jednotkami **NSF**, ktoré sa spovedajú priamo premiérovi a odtrhnutou časťou

japonskej armády, **JINRAI**. Konflikt medzi dvomi frakciami je základom herného systému a podobne ako si napríklad v **Counter-Strike** vyberáte medzi teroristami a proti-teroristickými jednotkami, si aj v **NEOTOKYO** volíte svoju stranu. Herný štýl nie je ako v iných, komerčných alebo nezávislých FPS. V **NEOTOKYO** je dôležitá hlavne trpezlivosť a použitie špeciálnych schopností v ten správny moment. Veľký dôraz je kladený aj na tímovú spoluprácu. Neexistuje žiadny systém oživovania, ani respawn. Jednotlivé mapy, na ktorých sa súboje odohrávajú, sú skvele spracované

a nechýba im práve ten originálny štýl inšpirovaný známym anime. Pre každého fanúšika sci-fi a japonských kreslených filmov či hier je **NEOTOKYO** povinnosťou. A prečo o tejto hre vlastne informujeme teraz? Pretože napriek rýchlo ubúdajúcej komunite sa **NEOTOKYO** dostalo na **Steam Greenlight**, kde dostalo zelenú. To znamená, že po pridaní obsahu a vyladení chýb a herného systému, sa hra dostane do predaja ako samostatná nezávislá hra. A tú si určite nenecháme ujsť!

**Dátum vydania:** neznámy



# Far Cry 3

JE SPÄŤ, ABY OPÄŤ OVLÁDOL DŽUNGLU

## ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner: FPS  
Výrobca: Ubisoft  
Zapožičal: Playman

## PLUSY A MÍNUSY:

- + úžasne premyslený príbeh
- + Vaas Montenegro
- + dabing postáv
- + grafické spracovanie
- + zvieratá
- + menu výroby
- + strom schopností
- + opravené chyby oproti dvojke

- AI postáv niekedy drhne
- zvieratá dlho vydržia
- menšie chybičky

**Štyri roky sme čakali na nové dobrodružstvo. To posledné malo niekoľko výrazných chýb, no všetky recenzie okolo sveta naznačujú, že tretie pokračovanie exotickej striel'ačky je takmer bez chyby. Alebo úplne bez? Pod'me sa teraz spolu pozrieť na to ako dopadlo neočakávané dobrodružstvo Jasona Brodyho neprajnou džungľou.**

Séria Far Cry sa vyznačuje najmä exotickým prostredím. Už jednotka si získala srdcia hráčov a vášnivých dovolenkárov nádherne spracovaným prostredím džungle. Doteraz sa o nej hovorí ako o jednej z najlepších FPSiek. Dvojka pokračovala v štýle netradičných prostredí a zaviedla nás do Afriky. Avšak to nebol najlepší nápad, keďže džungľa bola jednotvárna, cestovanie dlhé a misie sa po čase stávali jednotvárnymi. Tretia časť akoby všetky tieto chyby odstránila a samozrejme pridala aj čosi navyše.

Je krásny deň. Slnko na vás svieti, pripíjate si s kamarátmi, skúšate rôzne atrakcie, dvíhate si deň za dňom adrenalín, tancujete a dokonca aj skočíte s padákom z lietadla. V tom Vaas od vašej tváre odtiahne fotoaparát a zistíte krutú pravdu. Ste v zajatí a oproti vám v cele zviazaný sedí váš brat Grant. Vaas je obchodník s bielym mäsom a zajal vás a vašich priateľov po tom čo ste si dovolili zoskočiť padákom a je to dosť výbušný človek. Ak čokoľvek nejde podľa jeho predstáv prejaví sa jeho zlosť. Skrýva sa za milou tvárou a niekedy z neho budete mať pocit, že je to vlastne celkom milý chlapík. Ale verte mi, že nie je. Vaas má však aj iné povinnosti a čoskoro od vás odíde čo pre dvoch bratov v zajatí znamená jedno – šanca na útek. A chvalabohu (alebo žiaľbohu?) sa vám to aj podarí. Ako sme už klasický zvyknutý vaše prvé kroky budú v náučnom štýle. Ako sa potichu presunúť poza chrbát nepriateľa



na iné miesto, ako potichu zozadu niekoho zabiť alebo ako nepriateľa odlákať na iné miesto jednoduchým hodením kameňa. Vaša prvá skutočná misia začína, keď Vaas príde na to, že ste utiekli a nájde si vás. Dá vám však šancu zachrániť si

život tak, že budete utekať džungľou kade ľahšie. Úloha je jednoduchá – držať Shift a rysovať cestičku no napriek tomu vám tuhne krv v žilách a čakáte ako to celé skončí. A takto je stavaná každá misia. Začnete, prídete na určené miesto a vžijete



sa do misie tak, že vás to zakaždým t'ahá dopredu zistiť čo je na jej konci. Po tom, čo vás zachráni Dennis Rogers sa ocitáte v malej dedinke alebo skôr v menšom kempu, kde vás každý uznáva za to, že ste jediný ktorému sa podarilo utiecť z Vaasovho zajatia. Vďaka tomu vám nedobrovoľne prischne úloha nájsť a zabiť ho. Vidia vo vás totiž nádej. Nakoniec zistíte, že to nie je až také nelogické ved' aj tak chcete zachrániť svojich priateľov zo zajatia a určite naňho popritom narazíte.

Zaujímavé na misiách je tiež to, že hneď zistíte ako najlepšie ju prejdete. Či to bude tichým spôsobom alebo vyťahnutím a striel'aním olova okolo seba, je len na vás no po prvom zabitom nepriateľovi v misii sami zistíte ako to pôjde najlepšie. Ak si zvolíte tichý spôsob tak misie vás nenudia, nemusíte sa dlho skrývať a mapovať cestu nepriateľovi, stačí si ho označiť svojou kamerou a uvidíte ho na

svojej mapke a rovnako tak jeho obrysy aj cez stenu alebo iné predmety. Ak vás teda dovtedy neuvidia a stihnute si ich označiť všetkých máte výhodu, že viete kto kde je a kde sa pohybuje aj keď ste skrytý za stenou a nemáte na nich priamy výhľad. Ak sa ale rozhodnete pre cestu bojového pokriku a striel'aním do všetkého čo je okolo vás, ponúknem vám nepriateľa aj na najľahšej úrovni dostatočnú odozvu a odpor, čiže sa nemusíte obávať ľahkým preplávaním príbehu a plného zásobníku na konci misie. Po každej úspešnej misii dostanete niekoľko bodov skúseností a tu sa dostávame k novinke vo Far Cry 3 sérii. Máte k dispozícii takzvaný strom schopností v ktorom si pomocou Skill Pointov odomykáte rôzne bojové taktiky a schopnosti, ktoré vám pomôžu v boji. Môžete si zlepšovať tri druhy schopností a to Heron (Volavka), ktoré sú zamerané na vašu mobilitu a rýchlosť medzi ktoré patria napríklad aj schopnosti prebijať zbraň

pri šprinte a samotná rýchlosť šprintu. Druhým v poradí je strom schopností s názvom Spider (Pavúk) a ten vás vypracuje na tichého zabijaka ak preferujete tichý postup pri plnení misií. V praxi to znamená, že si môžete vylepšiť svoje smrtiace taktiky a formu zabitia zblízka. Teda sa môžete napríklad naučiť zabiť nepriateľa keď ste v pozícii nad ním a zoskočíte naňho, alebo zabitie zblízka a zároveň okradnutie, čo je trochu morbidné ale nutné ak chcete prežiť. Posledným a tretím stromom schopností je strom s názvom Shark (Žralok) a ten vám umožní vylepšiť sa, ak máte radi akciu a boj na každom kroku, teda ak ste ten typ čo striel'a kde môže a všetko čo môže. Môžete si napríklad zvoliť možnosť rýchlejšieho uzdravenia alebo rovno zväčšiť zdravie. Po každom vylepšení akéhokolvek typu schopností sa vám na ruku doplní tetovanie, čo môžete považovať za akýsi ukazovateľ postupu vo vašich schopnostiach. Platí teda, že čím väčšie tetovanie, tým lepší je z vás zabijak.

Schopnosti však nie sú jediné, čo môžete vylepšovať. Rovnakú možnosť ponúkajú aj v obchodoch so zbraňami, kde si môžete nielen kúpiť nové alebo predať staré zbrane, ale aj vylepšiť tie, ktoré už vlastníte. Určite sa vám zide rozšírený zásobník, ktorý pojme viac nábojov alebo laserový zameriavač pre presnejšie striel'anie. Tlmič je rovnako možnosť vylepšenia. Zbraní je na výber dostatok za prijateľné ceny, no prekvapivo peňazí nebudete mať až tak veľa. Zarobíte si viac predávaním vecí, ktoré nájdete pri plnení misií ako samotnými odmenami za ich splnenie. Plusom v hre je tiež to, že ak po ceste džungľou vymeníte svoju dobrú zbraň za nejakú inú, nemusíte ju znovu hľadať alebo si ju kupovať. Stačí prísť do obchodu, zvoliť si ju a nahradiť ňou tú starú. V hre je celkovo dostupných 39 zbraní medzi ktorými samozrejme nesmú chýbať klasické pušky, sniperky, SMGčka alebo pištole. Pre tých, čo to majú radi horúce sú tu napríklad 3 typy RPGčiek, teda takzvaných raketometov. V dnešných hrách je rovnako obľúbený luk, ktorý nesmie chýbať ani v tejto hre. Môžete si do neho zasadiť klasické šípy alebo ak máte potrebné suroviny, vyrobiť si vybuchujúce alebo s jedom. Luk využijete najmä pri love zvierat.

A tu sa dostávame k úplnej novinke v hre Far Cry. Zvieratá vás budú sprevádzať na vašich cestách po džungli. Nájdete tu vskutku priateľské zvieratá ako napríklad sviňu alebo kozu, hoci pozor



pretože aj ja som si myslel, že je koza priateľská a po krátkom súboji som na zemi ležal mŕtvy. Horšie to však bude ak narazíte na medveďa, tigra alebo krokodíla. T sú zvery do ktorých nestačí ani jeden zásobník z AK 47. Najúčinnější je proti takýmto typom ťažký kaliber so sto nábojmi alebo prinajhoršom dobre mierený granát. Ak nemáte nič z toho a za chrbtom vám beží tiger, nuž utekajte aj vy no do vody by som tiež veľmi neradil aby ste nakoniec nenarazili na žraloka. Zvieratá sú teda veľmi dobrým doplnkom do hry najmä vtedy ak sú na vašej strane. Musíte ich len vedieť v správny moment vypustiť z kletky ak budete mať možnosť a byť na bezpečnom mieste. O väčšinu nepriateľov sa taký tiger stihne postarať. Čo je na nich zlé je snáď len to, že dlho vydržia, čo mi príde nereálne.

Ak práve nebudete mať za chrbtom divokú zver alebo nebudete na love, môžete si do svojho ruksaka odrezat' rastlinu, ktorá vám pomôže pri výrobe tých najrozličnejších pomocníčkov od klasickej injekcie, ktorá vám pridá život až po úplne zdrogovaný stav keď sa budete cítiť nesmrteľný. A práve to o čom teraz píšem – crafting (výroba predmetov) je ďalšou zaujímavou novinkou v sérii Far Cry. Vylepšenia už nekúpite na každom kroku v obchode a nebude vám stačiť plný mešec peňazí. Ak chcete mať to najlepšie vybavenie musíte

si ho najprv uloviť, spracovať a potom z neho kombináciou s inými surovinami urobiť potrebnú vec. Ak napríklad chcete ďalší slot pre zbraň, musíte uloviť toľko obávanú kozu a vypitvať ju. Z toho si potom v menu vyrobíte kapsu na ďalšiu zbraň. Každé zviera vám ponúkne čosi iné a zvyčajne je to tak, že tie najnebezpečnejšie ponúknu najvzácnejší materiál a teda ak pôjdete okolo a uvidíte medveďa alebo tigra a ste si istý, že máte dobré vybavenie pokúste sa ich zdolat' a vziať si z nich odmenu. Na menej nebezpečné zvieratá vám s stačí len rýchlo bežať a trochu obratnosti, keďže sú dost' rýchle. To isté platí aj pre rastliny. Všetky, ktoré sa dajú spracovať sú zvýraznené žltým blikaním a všimnete si ich. Stačí k nim prísť, stlačiť príslušnú klávesu a odrezat' ich. V menu výroby predmetov si potom zvolíte vec, ktorú chcete pomocou získaných materiálov vyrobiť. Výroba sa delí na veci, ktoré môžete vyrobiť z rastlín a zo zvierat. Tie sa potom delia na ďalšie skupiny. Z rastlín vyrábate všeobecne látky, ktoré užijete vy sami a ide hlavne o uzdravovanie, dlhší výkon pri akcií alebo odolnosť voči ohňu. Možnosti je naozaj veľa. Pri zvieratách si zase vyrábate užitočné doplnky ako už spomínané sloty pre ďalšie zbrane, peňaženky pre možnosť vziať viac peňazí so sebou, miesto pre viac munície alebo zväčšiť samotný ruksak pre možnosť vziať so sebou viac predmetov. Túto možnosť odporúčam,

pretože predmety, ktoré vezmete môžete predat' za celkom slušné peniaze a pri plnení misií je ich naozaj dost' a niekedy sa stane, že popri úlovkom zo zveri a rastlín vám už nezvyší miesto pre cenné veci. Všeobecne ponúka možnosť výroby naozaj veľa spôsobov a možností vylepšenia.

Niektoré z nich vám pomôžu sa lepšie pohybovať po mape, ktorá je naozaj veľká a funguje úplne novým spôsobom. Výrobcovia sa inšpirovali odomykaním mapy v štýle Assassin's Creed a preto keď chcete odhaliť kúsok z mapy, musíte si nájsť piktogram rádiovkej veže, nájsť ju vyliezť na ňu. Ale pozor. Nebude na vás čakať nablýskaný rebrík až na samý vrch. Na to, aby ste sa dostali hore musíte zdolat' pomerne ťažký prístup, keďže veže sú zvyčajne ohlodané časom a na spadnutie. Keď už sa trochu potrápate a dostanete sa hore, otvoríte násilným spôsobom istú skrinku v ktorej sa ukážu vaše technické schopnosti a odkryje sa vám kúsok mapy sprevádzaný peknu animáciou, ktorá vám ukazuje zaujímavé miesta v blízkosti danej rádiovkej veže. Nebojte sa však zostupu dole. Je pre vás pripravený takzvaný zipline, čo v preklade do slovenčiny znamená lano natiahnuté z veže až po zem na ktorom sa môžete spustiť. Veľmi zábavný, kvalitný a hlavne rýchly spôsob cestovania. Odkryť celú mapu vám zaberie niekoľko desiatok minút' ba až hodín a preto je lepšie robiť to

postupne keď idete napríklad na misiu a po ruke máte vežu. Je to však na vás. Po mape môžete od začiatku voľne chodiť a jazdiť a na rozdiel od Far Cry 2 na vás nebudú na každej križovatke čakať nepriatelia aby vám auto totálne prestrelali. Rovnako lepšie vyriešené je aj rýchle cestovanie po mape. Zatiaľ čo v dvojke ste boli obmedzený cestovať len na pár miest na mape, čo znázorňovali autobusové stanice, vo Far Cry 3 je oveľa viac možností. Sprístupniť si rýchle cestovanie môžete napríklad dobitím nepriateľského teritória alebo lepšie povedané menšieho kempu, kde sa vám takáto možnosť sprístupní. Týchto kempov je po mape požehnané a tak sa nemusíte trápiť zdĺhavým cestovaním. No môžete pretože na výber je dostatočné množstvo dopravných prostriedkov. Či už sa rozhodnete ísť po ceste autom, po vode lodkou alebo skútrom alebo lietat' vo vzduchu pomocou rogalu. Posledná možnosť je najzaujímavejšia a zábavná. Rogalo hľadajte logicky na vyvýšených miestach a užívajte si pľachtenie vzduchom a výhľadom na krásy ostrova.

A tu sa dostávame k silnej stránke celej hry. Grafika je to čo si všimame všetci, podľa čoho niektorí hru dokonca aj vyberajú. Môžem s čistým svedomím a dvihnutou hlavou povedať, že grafická stránka hry Far Cry 3 je vyšperkovaná diamentami. Či už budete hrať na nízkych detailoch, pri ktorých si hru s prehl'adom

užijete alebo na vysokých, pri ktorých budete chytat' záchvaty úžasu, hra má čo ponúknuť každému typu počítača. Silnejšiemu aj slabšiemu. Džungľa je spracovaná dokonale. Samozrejme chybičky ako prechádzanie autom priamo cez listy bez pohybu s radosťou pretrpíme. Hoci sa nedá hovoriť o trpení, keďže nám to hra kompenzuje krásnymi a detailnými objektmi, zelenou a farebnou prírodou, modelmi zbraní pri ktorých sa slnko odráža ako od reálnych a dokonca aj zvieratami. Rád by som však videl vaše tváre pri hraní misií v ktorých budete skúmať podzemný svet. Mestečka pod zemou obrastené machom a lúč slnka dopadajúci na veľkú sochu pred ním. To je proste pohľad pri ktorom sa musíte zastaviť a zaobstarat' si screenshot. Dych vyrážajúce. Grafickú stránku teda musím aj keby som nechcel hodnotiť slovom vynikajúca.

Príbeh, možnosti a grafika – to všetko je v hre na vysokej úrovni. Ale čo samotné ovládanie a riadenie tohto zatiaľ úžasného celku? Ak ste si teraz mysleli, že príde kritika, musím vás sklamať. Ovládanie je naozaj jednoduché, ničím sa od ostatných hier nelíši, čo je dobré pretože my ako hráči máme zaužívané rozloženie prstov a palcov na klávesnici a Far Cry 3 na tom pochopiteľne nechce nič meniť. Chodenie, šprintovanie, prepínanie zbraní, liečenie alebo priradovanie slotov – to všetko má v hre svoju vlastnú klávesu opodstatnené

umiestnenú pre čo najľahší prístup. A to robí z tejto hry jednoducho klenot.

Spomenul som snáď všetko, alebo takmer všetko čo vás v hre čaká, čo vám hra ponúkne, na čo sa môžete tešiť a nad čím môžete vešať hlavu. No pravdou je, že už dlho som nepísal a ba ani nečítal recenziu, pri ktorej by som našiel tak málo mínusov a tak málo chýb. Možno je to len tým, že som sa do hry naozaj vžil, že ma zláskalo prostredie, jedinečný a premyslený príbeh a dabing, ktorý sa ťažko rovná aj niektorému dnešnému filmu, pričom by som do popredia rád vysunul dabéra Vaasa Montenegreho a to Michaela Mando, ktorý pri tvorbe jeho pohybov a hlasu požil snáď všetok talent čo mal. Nečudo potom, že sa z Vaasa stala obľúbená herná postava behom niekoľkých hodín. Paradoxne si hra s tak dlhou recenziou a s toľkými možnosťami vyžaduje krátke a rýchle hodnotenie. Jednoducho úžasná. Existujú filmy, ktoré keď ste nevideli, neviete čo je film. Rovnako tak existujú aj knihy, ktoré keď ste nečítali, neviete čo vaša fantázia dokáže. A čo sa hier týka, Far Cry 3 sa stáva hrou, ktorú keď ste nehrali, neviete čo je to pravá akčná, graficky a príbehovo vyšperkovaná hra. Ak po tejto recenzii ešte stále rozmýšľate, či si hru kúpiť. Máte posledných 5 sekúnd sa rozhodnúť pre áno.

Michal Frajkor



# Hitman Absolution

TICHÝ ZABIJAK SA VRACIA

## ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner: stealth/akcia  
Výrobca: IO Interactive  
Vydavateľ: Square Enix  
Započítat: Cenege

## PLUSY A MÍNUSY:

- + množstvo postáv
- + grafika spolu s audiom
- + viacero možností prechádzania misí
- + opätovná hrateľnosť
- + Contracts mód
- nefunkčný disguise systém
- AI podvádza
- save systém prostredníctvom checkpointov

**Hitman, tichý zabijak alebo Agent 47. Je jedno, ako ho nazveme, každý hráč si pri týchto pomenovaniach nepochybne predstaví holohlavého zabijaka v obleku. Séria Hitman sa do herných dejín už stihla zapísať ako kvalitný zástupca stealth žánru hier. Dánske štúdio IO Interactive si však od svojho zabijaka dalo po roku 2006 na chvíľu pokoj a priniesli na trh novú akčnú hru Kane & Lynch a taktiež druhý diel s podtitulom Dog Days. Teraz, po šiestich rokoch, sa vracajú k svojim koreňom a prichádza Hitman Absolution.**

Holohlavého zabijaka s čiarovým kódom na zadnej časti hlavy netreba nikomu predstavovať. Takisto je dobre známa aj Diana Burnwood, ktorá bola v minulých dieloch vašou zadávateľkou úloh a vašou spojkou. Veci sa zmenili, Diana zradila a Agentúra na jej zlikvidovanie pošle práve vás. Ste predsa chladnokrvný zabijak a osobné veci musia ísť pri tejto práci bokom. Diana vás však pred smrťou požiada, aby ste zachránili dievča, Victoriu. Vy ste si svoju cestu vybrať nemohli, tak nech má tu možnosť aspoň Victoria. Agentúra neposlušnosť tolerovať nemôže ani v prípade ich najlepšieho zabijaka. Takto približne vyzerá úvod do Hitman Absolution. Príbeh zďaleka nepatrí medzi najlepšie a najoriginálnejšie, no nie je zlý. Pre potreby Hitmana by som ho nazval postačujúcim.

Kvitujem množstvo postáv zakomponovaných do príbehu Absolution. Už od úvodu je tu dievča Victoria, šéf Agentúry Benjamin Travis, neskôr sa pridáva kriminálny lord Blake Dexter a mnoho iných kriminálnych živlov, ktoré budete na svojej ceste likvidovať. Niektoré postavy zaujmú aj svojou gýčovitosťou, napr. obrovská hora svalov Sanchez alebo komando vražedných mníšok odetých do latexu nazvaných The Saints.

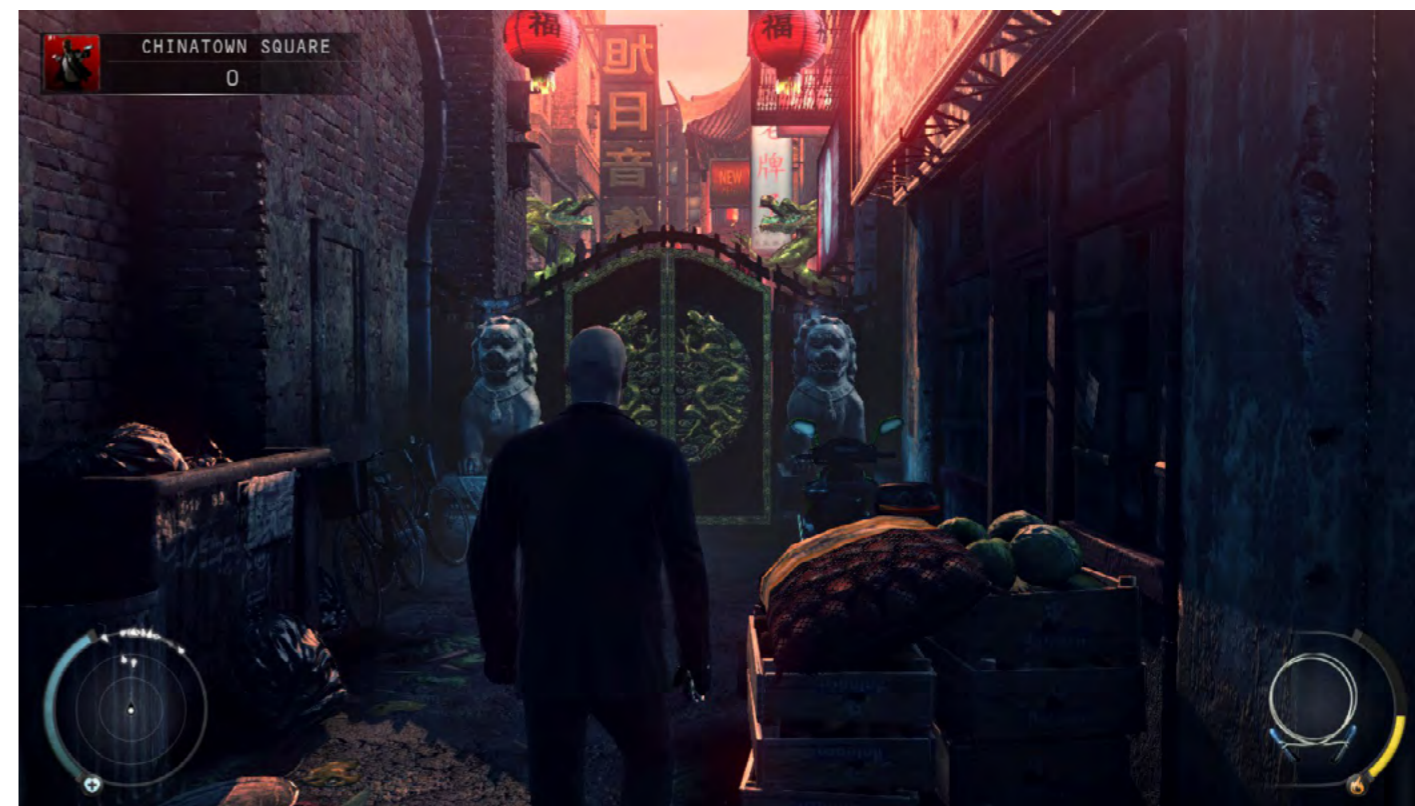
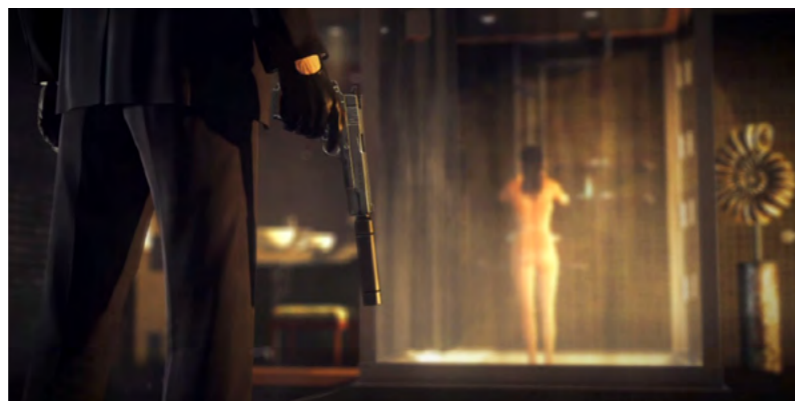
Hitman prešiel oproti predchodcom aj niekoľkými zmenami. Kto však čakal úplne odbúranie stealth štýlu a prechod k akcii, ten sa mýlil. Absolution je stále stealth hrou. Vždy máte v leveloch na výber to, ako budete hrať. Aj tu sa môžete nenápadne zakrádať a prejsť nenápadne okolo stráže a jediný, koho zabijete, bude váš cieľ. Alebo budete stráže likvidovať pomaly, nenápadne a tela sa zbavíte hodením do smetného koša, skrine, alebo aj zhodením z útesu. Netrpezliví hráči môžu pokojne všetkých vystrieľať a takto pokračovať v každej misii. Keďže však Hitman vždy bol a dovoľm si povedať, že ešte stále je stealth hrou, tak väčšina bude pravdepodobne hru aj hrať týmto



štýlom. Pre tých najtrpezlivejších, ktorí si dajú poriadnu námahu, čaká na konci misie ocenenie Silent assassin, no to len vtedy ak budete hrať ako skutočný tichý zabijak. Hra má na výber až 5 náročností, takže si vyberie každý. Na Easy je to viac menej pohoda, ale na najvyššej, Purist, je to už peklo. Do hry je zapracovaný aj bodovací systém. Ten vás hodnotí v každej misii. Plusové body dostávate za splnené úlohy, ak po sebe schováivate mŕtvolky a pod. Body sa vám naopak odrátavajú, ak zabijete civilistu, nepriateľ vás odhalí a podobné veci nehodné Agentu 47.

Oproti minulým dielom si hráč zaiste všimne menšie prostredia, ktoré sú navyše delené na jednotlivé časti. No stále je tam priestor na určitú voľnosť. Aj keď sa levely zmenšili, tak nepriateľov je na nich niekedy rozostavených viac, ako je zdravé. Dokončenie niektorých úsekov bez odhalenia vyžaduje nadľudskú námahu a presné vypočítanie pohybov stráže, keďže sú prostre všade. Každá chyba sa trestá, a preto treba dávať veľkú pozor, keďže hra neobsahuje tradičný save systém. Hra sa ukľadá prostredníctvom checkpointov a tých v leveloch veľa nenájdete. Niekedy sú tak ukryté, že je aj problém ich nájsť bez dôkladného skúmania terénu. Túto zmenu hodnotím negatívne a určite by som radšej prijal klasický systém, kde si sám môžem ukladať hru kedykoľvek.

Správnemu zabijakovi nesmú chýbať nástroje jeho práce. Samozrejmosťou je už tradičná škrtiaca struna a jeho dve pištole s tlmičom. Dostanete sa aj k iným zbraňam, ktoré je možné brať po padlých nepriateľoch. Pri zabíjaní poslúžia tiež aj všemožné predmety, povalujúce sa po okolí, napr. nôž, sekera, skrutkovač, tehla, ale aj busta či kniha. Predmety, ako je napr. tehla, sa dajú použiť aj na odľakanie nepriateľov, stačí ju hodiť niekde v ich dosahu a kým oni preskúmajú dané miesto, vy bezpečne prejdete. Pred nepriateľmi sa dá aj skryť do skrine, smetiaku či kukurice. V prípade odhalenia určite poteší aj možnosť predstierať vzdávanie sa. Hitman drží ruky hore a keď sa nepriateľ priblíži



dostatočne blízko, tak ho náš zabijak rýchlo spacifickuje a spraví si z neho živý štít.

Súčasťou série Hitman bolo vždy aj prezliekanie sa za iné postavy. Tento "disguise" systém je aj tu, avšak nefunguje tak, ako sa od neho očakáva. Ak sa prezlečiete, napr. za strážnika, tak ostatné postavy vás nespoznajú, no všetci strážníci áno. Takýto v podstate nefunkčný "disguise" systém sa ani veľmi neoplatí používať. Miestami som mal pocit, že AI prostre podvádza a odhalí ma aj vtedy, keď ma nikto nevidí. Medzi novinkami sa nachádza aj Instict systém, ktorý umožňuje vidieť cez steny a zvýrazniť blízkych nepriateľov. Pri prechádzaní okolo nepriateľov a aktivovaní Instinctu si tiež Hitman zakryje tvár a oddiali vaše odhalenie, aj keď nie vždy to vyjde. Novinkou je aj "Point Shooting" pri jeho aktivácii sa zastaví čas, vyberiete si, kam zasiahnuť nepriateľov a po stlačení jedného tlačidla uvidíte ich efektívne popravenie. Tí, čo si hru



nechcú zjednodušovať, vôbec nemusia používať instinct a point shooting.

Dĺžka príbehovej kampane v Hitman Absolution závisí od štýlu, akým hru hráte. Mne trvalo prejsť hru za zhruba 12 hodín. Ak vám to však nebude stačiť, tak autori do hry zabudovali mód Contracts. V tomto móde si môžete vytvárať vlastné ciele. Vyberiete si, do ktorej lokality z kampane sa chcete vrátiť a potom si ľubovoľne vyberiete maximálne 3 ciele, ktoré budete musieť zneškodniť. Contracts síce môže predĺžiť hrateľnosť titulu, no škoda je, že v ňom nájdeme iba lokality použité z kampane, určite by potešili aj nejaké nové.

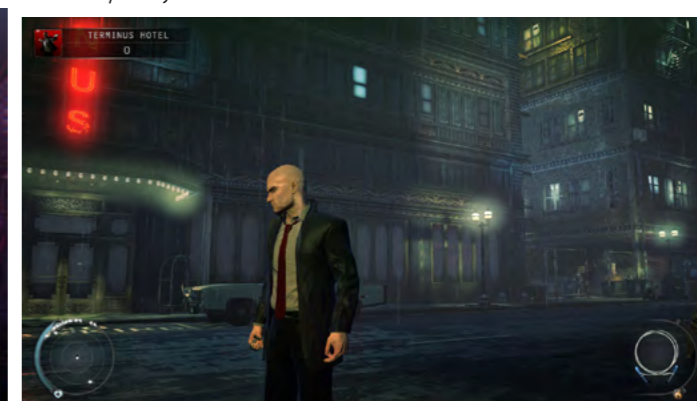
Absolution beží na engine Glacier 2, ktorý si vyvinuli v IO Interactive. Hra ponúka kvalitnú grafiku s pekným nasvetením a asi aj najväčší počet ľudí na jednom mieste. Umiestnenia sú rozmanité, pozriete sa do striptíz klubu, na trh v čínskej štvrti, na farmu... Audio je takisto na vysokej

úrovni. Zvuky aj dabing sa dobre počúvajú. Hitmana opäť nadaboval David Bateson.

Skalní fanúšikovia sa obávali, ako táto hra dopadne v dnešnom trende zjednodušovania. Mnohí z nich zrejme aj tak budú mať výhrady. Dovoľm si tvrdiť, že Hitman Absolution je kvalitnou hrou, ktorá nerobí hanbu svojim predchodcom. Ponúka viacero možností hrania a tým pádom aj vysokú opätovnú hrateľnosť. V príbehu narazíte na množstvo postáv a Hitman si spôsob zabitia vždy môže vybrať. Hra baví počas celej doby kampane. Ani chvíľu som sa nenučil. Avšak nabudúce by sa autori mali vyvarovať checkpointovému save systému a prepracovať "disguise systém." Nepoteší ani dost často podvádžajúca AI, ktorá vás odhalí aj vtedy, keď vás nevidí.

Celkovo však pozitívne dojmy prevažujú a kúpu tohto titulu by ste nemali oľutovať.

Martin Sabol





# CoD: Black Ops II

## NÁVRAT ČIERNYCH OPERÁCIÍ

### ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner: FPS  
Výrobca: Treyarch  
Vydavateľ: Activision  
Zapoíčať: ABC DATA

### PLUSY A MÍNUSY:

+ premyslený príbeh  
+ soundtrack  
+ nie je až taká lineárna  
+ viac koncov  
+ spracovanie budúcnosti  
+ zombie mód a multiplayer

- stále stará grafika/engine  
- kone, kone, kone  
- StrikeForce misie  
- dĺžka kampane

Prešiel nám rôčik a do našich herných zbierok pribudlo ďalšie pokračovanie diskutabilnej série Call of Duty, tento raz opäť s podnázvom Black Ops, no s poradovým číslom dva. Vývoja sa, samozrejme, opäť chopilo štúdio Treyarch a urobilo niekoľko menších, ale aj niekoľko podstatných zmien oproti ich predošlému dielu dúfajúc, že hra bude v očiach hráčov obľúbená. Či sa im to podarilo, sa dozvieme v recenzii na konzolovú verziu pre PS3.

Mám zvyk začínať recenzie grafickým spracovaním, keďže je pochopiteľné, že to bude to prvé, čo si v hre všimnete. Nuž keďže je to v tejto hernej sérii dosť citlivá téma, budem sa snažiť byť opatrný. Popravde, keď som hru prvýkrát zapol a uvidel tú hroznú grafiku, myslel som si, že odpadnem. Našťastie som si neskôr konzolu nastavil správne a hneď to bolo lepšie. Hra hneď na začiatku ukáže, že pôjde o modernú striel'ačku z budúcnosti. Páči sa mi najmä vychytávka v hlavnom menu, keď si zvolíte nejakú možnosť, a zároveň si rukou t'uknete do malého displeja. Čo sa týka grafiky v hre, akoby som videl klasické Call of Duty z minulých rokov. Nič podstatné sa nezmenilo, takže ak ste hrali predchádzajúce diely, môžete očakávať čosi podobné až na to, že bola pridaná podpora DirectX11, čo sa prejaví v niekoľkých prípadoch. Je však potrebné uznať Treyarchu, že sa snažili dostať z grafiky čo najviac, čo zistíte aj sami, ak nachvíl'u spomalíte a poobzeráte sa okolo seba. Vo väčšine FPS hier však takúto možnosť nemáte, keďže ste neustále v akcii, a tak si skôr všimnete svoju zbraň. Tie v Call of Duty, či už hovoríme o tých z minulosti, alebo budúcnosti, sú spracované naozaj pekne, odrazy svetla sú veľmi dôveryhodné a dokonca aj opotrebovanie je pekne vidno. Skrátka grafika môže v niektorých prípadoch aj uraziť, no



to len naozajstných haterov série. Ostatní hráči sa touto otázkou veľmi zapodievať nebudú.

Druhou stránkou hry je príbeh. Ten sa bude opäť točiť okolo hlavných postáv z prvej časti Black Ops.

Konkrétne ide o Alexa Masona a Franka Woodsa. Vy hráte za postavu Davida Masona, syna Alexa, a po celé hranie hry sa rozprávate so starým Frankom Woodsom, ktorý chudák ostal na vozíku s kopou šedivých vlasov. No pamäť mu

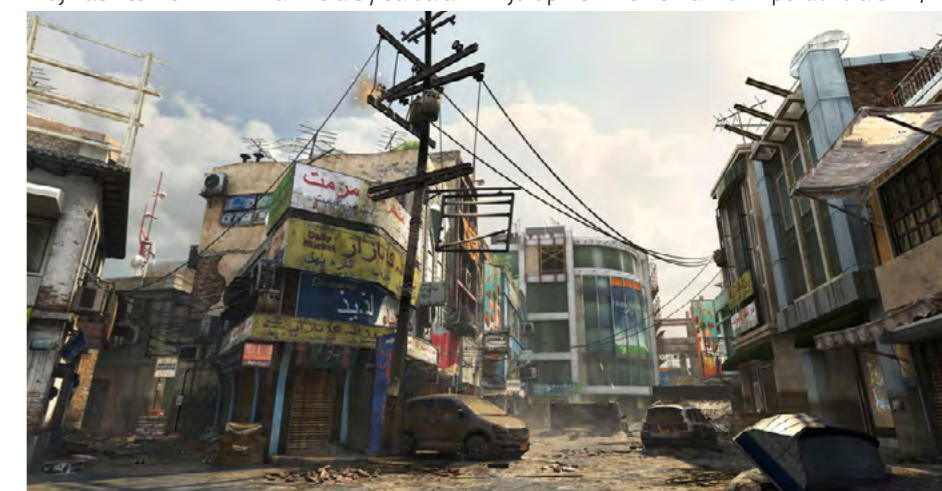
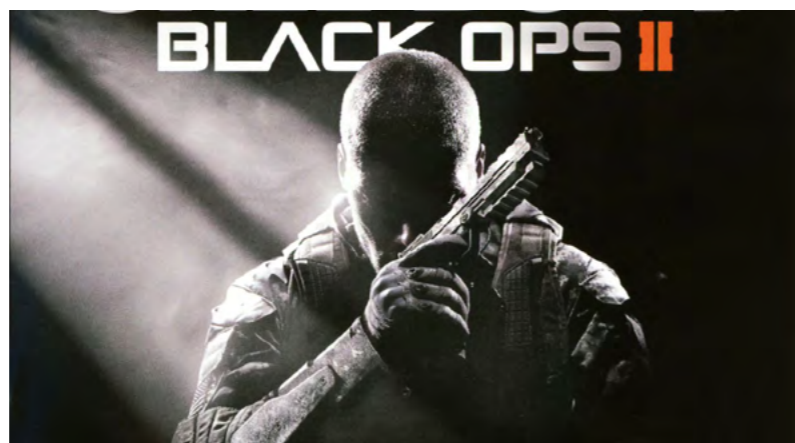
služi stále dobre a vy sa dozvedáte veci ohľadom svojho otca a o tom, ako to vlastne všetko bolo. Tiež vám ten dedo rozpráva aj príbeh Raula Mendeneza, ktorý sa tiahne celou hrou od 80tych rokov až do roku 2025, čo je asi klúčová vlastnosť hry. Samozrejme, v tom nejdete sám, spoločnosť vám robia tvrd'as menom Harper a človek so zaujímavým menom, Salazar. Aj vám sa zdá, že s takým menom má určite mnoho tajností? Veruže má, ale ich odhalenie nechám na vás.

A prečo je vlastne človek menom Raul Mendenez ten zlý chlapík? No kebyže vám nad hlavami lietajú jeho bezpilotné vrtul'níky a ničia vám vaše obľúbené mesto a krčmu, tiež by ste ho označili za zlého. To, že je zlý, však vedia len niekoľkí, keďže na šírenie svojho slova (rovnako ako Gamesite) používa YouTube kanál s názvom Cordis Die (neponáh'ajte sa s jeho h'adaním na YouTube. Síce naozaj exituje,

no nachádza sa tam len jedno video, ku ktorému nie je možné ani pridať komentár a je dokonca bez obrazu.) Ľudia veria, že on je ten dobrý a zrak majú akoby zahmlený pred skutočnosťou, že práve on preliel v ich krajinách toľko krvi. Prvá misia by sa dala

nazvať script. Scripty sú súčasťou celej hry, no niektorí zastávajú názor, že Treyarch tým chcel vytvoriť filmovú atmosféru. Ja osobne idem na film do kina a hru si kupujem kvôli hraníu. Ale nechcem tu rozvíriť búrlivú debatu, tak poviem len toľko, že sa ocitáte v Angole, presnejšie v roku 1986 a vašou úlohou je už klasicky pozabíjať nepriateľov a zastaviť tak nával MPLA. Ak ste sa tešili, že si prvú misiu zahráte s novými zbraňami a v budúcnosti, nebud'te sklamaní, hneď druhá misia vám splní vaše želanie. K dispozícii máte vskutku zaujímavé zbrane, dokonca jednu s takým zameriavačom, čo vám pri priblížení skenuje okolie a ukazuje obrysy nepriateľov. Táto funkcia vám pomôže najmä pri hraní na konzole a v misiách, kde je tma. Chválim. Dajte si však pozor na misiu s koníkmi. Tá by sa podľa mňa mala premenovať na „Aspoň sme sa pobavili“. Na začiatku to vyzerá celkom dobre. Nasadnete na koňa a idete. Potom si do jednej ruky dáte zbraň. Fajn aj to prekusnem. Ale vytiahnuť RPG a zostreliť vrtul'ník za plnej konskej rýchlosti, je už aj na mňa veľa a musel som si dať aspoň pol hodiny spánku. Nehovoriac o tom, že kôň má zabudovaný čuvací senzor, takže s ním zaparkujete lepšie ako s autom.

Ako som už spomínal, rok 2025 je klúčovou vlastnosťou hry, no netreba čakať futuristické výplody fantázie vývojárov tak, ako sa to mohlo zdať v traileri. Ide len o jemný a pekne spracovaný náčrt budúcnosti. Pochopiteľne, nevyhnete sa veciam, ktoré možno ani o pár rokov nebudú možné, ako napríklad úplne zneviediteľnenie sa pomocou špeciálneho obleku, čo mi v prípade Black Ops 2 pripomínalo mierny odkaz na Crysis. Novinkou je aj to, že pred každou misiou si môžete zvoliť svoje vlastné vylepšenie zbrane, ba dokonca si ju úplne zmeniť na inú. V poradí ďalšími,





odpustiť, sú StrikeForce misie. To je, jednoducho povedané, "poriešené" nudne. Chvalabohu, že to nie je povinné no tí, ktorí chcú mať z príbehu maximum a okrajovo tak ovplyvniť dej, si ich zahrajú. Princípom misie je 10 minút brániť určené územie všetkými dostupnými jednotkami, pričom sa môžete prepínať medzi vojakmi, robotom alebo napevno postaveným gul'ometom. Ak vás to nebude baviť prepnete sa do vtáčej perspektívy a budete

určovať jednotkám, kam ísť alebo na koho zaútočiť. Ako hovorím, nepotrebná súčasť hry, no niekoho možno pobaví a navyše pridá necelú hodinku hrania do hry. O hudbu v hre postaral Jack Wall, no môžeme započuť aj pecky od Skrillexa alebo Trent Rezor, ktorí sa majú na svedomí theme song. Celkovo je soundtrack zvolený vkusne na dynamiku a akčnosť hry, takže vás pri hraní bude poháňať vpred, ak si to bude misia vyžadovať, alebo vás príbrzdí, ak to

bude nutné. Hudbu teda hodnotím veľmi kladne. Poslednou časťou hry, teda ak dohráte 5 až 6 hodinovú kampaň a budete sa nudiť, je, samozrejme, multiplayer, ktorý je vyriešený veľmi dobre. Síce nie som fanúšikom multiplayeru na konzolách, no môžem povedať, že to je zábava. Na pomoc si napríklad môžete zavolať psy, ktoré rozkúšu všetko a všetkých, čo bude stáť proti vám alebo aj RC auto s bombou, ktoré sme už mali možnosť vidieť. Ostalo aj



to, že si svoj vlastný erb, ktorý si vytvoríte, môžete po čase pricapiť na svoju zbraň. Ak vás hranie proti ostatným hráčom nebaví, skúste zombie mód, ktorý má tentokrát v menu vlastnú sekciu, takže sa stáva samostatnou časťou hry. Môžete ho hrať sami alebo s kamarátmi. Odporúčam druhú možnosť, najmä ak mávate nočné mory alebo ste z tých, ktorí sa trochu viac boja. No vedzte, že v zombie móde pokoj mať nebudete. Vlny nemŕtvych

sa budú stále zväčšovať a úroveň sa tak bude priamo úmerne sťažovať, takže potrebujete riadne náradie na ich odstavenie. To vám hra rada ponúkne. Čiže multiplayer a zombie mód hodnotím ako ďalšiu zábavnú činnosť hry a hlavne kopec hodín hrania navyše, čo je vzhľadom na dĺžku hlavnej kampane dobrá voľba.

Call of Duty. Slovné spojenie, ktoré vyvoláva dlhú diskusiu. Čaká na vás

premyslený príbeh, zaujímavé cutscény, trochu viac scriptu a v podstate rovnaké grafické spracovanie so svetlejšími chvíľkami. Pobaví vás najmä spomínaný multiplayer a zombie mód. Zaujímajú zbraň a prostredie ladené do budúcnosti. Vaším ušiam ulahodí soundtrack. Či už ste alebo nie ste fanúšik tejto hernej série, za skúšku to určite stojí a nič tým nestratíte. Akurát 5 hodín z jednej nudnej nedele.

Michal Frajkor



# Epic Mickey 2: The Power of Two

## Vizuálne pôsobivé ambície

**Keď pred dvomi rokmi vyšiel prvý Epic Mickey z pera Warrena Spectora, nikto netušil, čo čakať. Hra sa napokon dočkala len vlažného prijatia, o to viac prekvapilo ohlásené pokračovanie. Poučili sa tvorcovia z nedostatkov prvého dielu?**

Pôvodný Epic Mickey vyšiel exkluzívne na Wii, no pokračovanie si zahráme na platformách od Nintendo, Sony a Microsoftu, ale aj na PC a Mac OS X. Práve preto pôsobia niektoré rozhodnutia v hre prinajlepšom rozpačito. V prvom rade je to nespočetné množstvo naratívnych odkazov na prvý diel, hneď za nimi nasledujú niektoré mechaniky z prvej hry, ktoré sa už v pokračovaní nikto neunúva vysvetľovať. Premisa príbehu a niektoré herné princípy teda zlyhávajú na nelogickom odkazovaní a spoliehaní sa na znalosti prvého dielu – ale ten si mohli zahrať len majitelia Nintendo Wii! Epic Mickey 2 však vychádza na množstve iných platforiem, ktorých majitelia pravdepodobne nemajú skúsenosť s pôvodnou hrou.

Vzhľadom na to, že pôvodnú hru sme nehrali, nemôžeme posúdiť zmeny, ktoré v druhom diele nastali, ani to, akú súvislosť má príbeh novej hry so starou. Na recenziiu sme dostali PS3 verziu, ktorá u nás vychádza aj s českými titulkami. V tejto recenzii teda vychádzame z predpokladu, že majiteľ hry na väčšine platforiem nemal možnosť si prvý diel vyskúšať.

Epic Mickey 2 nás zavedie do sveta Pustiny, čo je krajina, kde žijú staré a zabudnuté postavičky z Disneyho univerza. To sa síce dozvieme z propagačných materiálov, hra sa už neobťažuje vysvetľovať, čo to vlastne Pustina je a ako to v nej funguje. Ak ste nehrali prvý diel, máte smolu. My sme si to vygooglili, aby sme sa v príbehu úplne

**ZÁKLADNÉ INFO:**  
**Platforma:** PS3  
**Žáner:** skákačka  
**Výrobca:** Junction Point/Disney  
**Zapoíchal:** Comgad

**HODNOTENIE:**  
**50%**  
**PLUSY A MÍNUSY:**  
+ nostalgia  
+ české titulky  
+ pekný level dizajn  
- kamera  
- AI  
- platformovanie  
- odkazovanie na prvý diel

nestrácali. Pustinou otriasa zemetrasenie. Všetko sa rozpadá a zrazu sa objavujú nejaké zlé mechanické postavičky, ktoré všetko ničia. Na scénu v poslednej chvíli prichádza Šialený Doktor, ktorý všetko zachraňuje. Kto to vlastne je a odkiaľ pochádza, to sa nedozvieme. Len z dialógov postavičiek zistíme, že v prvom diele bol asi hlavným antagonistom.

Takže do rozpadajúceho sa sveta je povolaný Mickey, aby ho zachránil. Evidentne ho zachraňoval už predtým, ale aj to sa dozvedáme len z náznakov. Všetky postavičky, ktoré sme v hre stretli, vo svojich replikách odkazovali na prvý diel.

Vety typu: „Minule to vyzeralo lepšie, ale veríme, že aj teraz sa ti tu bude páčiť“ a „Odkedy si odišiel, tak sme otvorili nový obchod“ či „Premietačky fungovali lepšie ako minule, ale potom sa rozbili“ sú v hre úplne bežné. O to viac zamrzí, že nikto nevysvetlí, čo to tie premietačky vlastne sú (pozn.: sú to akési teleporty, ale na to prídete až po niekoľkých hodinách hrania) a prečo by sme ich vlastne mali chcieť opravovať.

Mickey musí nájsť čarovný štetec. Samozrejme, nikto neprezradí, čo to ten štetec je, čo robí a prečo ho vlastne tak nutne musíme mať. Keď ho nájdeme, zistíme, na čo je vlastne

dobrý – dá sa s ním maľovať, ale aj mazat'. Nie obrázky, ale skutočné objekty v hre. Celkom zaujímavá herná mechanika. Evidentne bola základom prvého dielu, ale namaľovať alebo zmazať sa neďá čokoľvek. Len na niektorých vyznačených miestach sa dajú maľovať objekty a len niektoré objekty sa dajú vymazať. Sem-tam nájdete aj dva odlišné atramenty – neviditeľný a nezničiteľný. Do tých sa ale môžete štetec len namočiť, nie s nimi maľovať.

Našťastie level dizajn je zvládnutý lepšie ako naratívna stránka. Prostredia sú pestré a plné najrôznejších postavičiek z celého Disneyho univerza. Veď je to predsa svet starých a zabudnutých postavičiek, na ktorých mená sme už pomaly aj zabudli, ak sme ich vôbec poznali.

Herný svet má na svedomí známy producent Warren Spector. Ak vám to nič nehovorí, spomeňte si na niektoré hry, ktoré má na svedomí – Wing Commander, Deus Ex, Thief, System Shock... Jeho vízia Disneyho sveta, ktorý je na povrchu krásny, avšak pod tým poháňaný chladnými strojmi, je pútavá a podnecuje túžbu po skúmaní. Epic Mickey 2 stavia na nostalgii.

Problém je totiž so samotnými hernými mechanikami a ich pestrosťou, teda v tomto prípade monotónnosťou. V hlavnej príbehovej

línií robíte stále to isté dokola. Bojujete s nepriateľmi a opravujete pokazené stroje. To v podstate znamená, že packáte farbu alebo zmizík na nepriateľov a dofarbujete pokazené (čítaj chýbajúce) časti strojov. Spojte to ešte s naozaj dost' blbou kamerou (vraj v prvom diele bola ešte horšia), ktorá má tendencie neustále sa centrovat' do akejsi východiskovej pozície. Mierenie „štetcom“ je niekedy dost' nepresné, keďže sa dost' zle odhaduje presný smer prúdu farby. Často teda nafarbíte všetko navôkol, len nie to, čo ste naozaj nafarbit' chceli.

Tento problém je spojený s pôvodom série. Epic Mickey totiž pochádza z Wii, z konzoly, kde sa hry ovládajú pohybovým ovládačom. Našťastie na PS3 máme Move a Epic Mickey 2 je teda, paradoxne, hrou, ktorá sa ovláda lepšie pomocou pohybového ovládača, než pomocou DualShocku. Úprimne však ťutujeme hráčov tejto hry na ostatných platformách, kde takýto spôsob ovládania nemajú k dispozícii.

Ďalší problém je spojený so samotným „platformovaním“. Mechanika, ktorá by mala byť spolu s maľovaním základom hry, funguje nespoľahlivo. Nie sme si istí,

či sa to spája s nie-zrovna-vydarenou kamerou alebo level dizajnom, ale často je problém správne odhadnúť vzdialenosti a mnoho skokov sa končí pádom do prázdna. Tu trochu pomáha prepnutie do stereoskopického 3D režimu, ale povedzme si na rovinu, že túto možnosť má len zanedbateľná časť hráčov. Omnoho lepšie spracované sú 2D čiernobiele levely. Ide o doplnkové časti hry, prechody medzi dvomi premietačkami. Sú však veľmi vydarené, plné nostalgie a krásy starých Disneyho rozprávok.

Podtitul hry „Dvojité zasah“ naznačuje, že hra nie je len pokračovaním, ale aj kooperatívnou hrou pre dvoch hráčov. Samozrejme, všetko sa dá spraviť samostatne, s tým, že Mickeymu pomáha Wšš'astný králik Oswald. Mickey vie robiť dvojité skoky, Oswald zase lietat', Mickey maľuje štetcom a Oswald vládne elektrine.

Spolu dokážu vyriešiť každú situáciu. Počítačom riadený Oswald však trpí slabšou formou mentálnej nedostatočnosti, keď niekedy zabúda plniť aj tie najtriviálnejšie úlohy. Často sa stáva, že zakričí „Nechaj to na mňa!“ a ostane stát' na mieste. Niekedy zmizne nevedno kam a po chvíli sa zrazu

objaví, len tak zo vzduchu. Problém je, že bez neho sa cez niektoré prekážky nedostanete. Zábavnejšie to je, keď hráte s kamarátom, samozrejme, za predpokladu, že vie, čo má robiť a ako to má robiť.

To sa už hrá omnoho lepšie, keď nemusíte čakať na nespoľahlivú AI a môžete s kamarátom spoločne plniť úlohy. Zaujímavé je, koniec koncov, vybočiť z hlavnej dejovej línie a len tak behať po Pustine, skúmať svet a plniť bočné úlohy.

Epic Mickey má ambície dosiahnuť mnoho, ale väčšinu toho nerobí poriadne. V tomto prípade by naozaj platilo, že menej je predsa len viac. Namiesto koncentrácie na vyladenie základných mechaník sa vývojári pustili do dabovania každej jednej NPC postavy a pridávania RPG elementov. Avšak na vratkých základoch sa stavia veľmi ťažko a hre k dobru nepomôžu ani pekné muzikálové sekvencie a 2D sub-levely.

Medzi hrami určenými pre deti sa Mickey radí k slabšiemu priemeru a jediný, vďaka čomu by sme ho mohli odporučiť, sú integrované české titulky.

Pavol Ondruška



# Forza Horizon

Pod'me sa opäť stat' šampiónmi v pretekaní!

## ZÁKLADNÉ INFO:

**Platforma:** XBOX  
**Výrobca:** Playground Games, Turn 10 Studios  
**Zapožičal:** Microsoft  
**Žáner:** pretekárska

## PLUSY A MÍNUSY:

- + atmosféra festivalu
- + soundtrack / tri rádiá
- + otvorený svet
- + jazdný model
- deštrukčný model
- niekedy nudný svet

## HODNOTENIE:

**85%**

**Forza sa vracia na naše konzoly vo veľkom štýle a v atmosfére automobilového festivalu Horizon. Spoločne sa teraz pozrieme na to, či si Forza pripravila dobrý festivalový lineup a či uspokojí vaše pretekárske chůtky v jej ďalšom pokračovaní.**

V prvom rade si treba uvedomiť, že Forza už nie je to, čo jej predchodca. Je to tak, akoby som si zahral úplne inú hru. Hlavnou zmenou, ktorá mi priniesla tento pocit, je zmena klasických okruhov za festivalové okruhy, kde namiesto pásu piesku a pneumatík je ohraňovaním okruhu zvodidlo alebo malý plôtk, ktorý vie aj zvýšiť tlak, ak ho trafíte v nesprávny čas na nesprávnom mieste.

Čo si všimnete hneď po zapnutí hry nielen v prípade Forzy? Určite grafickú stránku, kde je dôležitý prvý dojem. Môžem s čistým svedomím povedať, že môj bol veľmi dobrý. Hneď na začiatku si sadnete do žltého Dodge Viper a práve v tomto momente oceníte grafickú stránku. Najprv pôjdete

pomaly, aby ste sa pokochali odrazom slnka od vášho nablýskaného laku. Potom pridáte plyn, pretože budete chcieť zistiť, čo Viper dokáže a keďže do zákruty neradno pridávať, príde aj váš prvý styk so zvodidlom. Rýchlo sa spamätáte, otočíte auto a budete pokračovať v ceste. Tentoraz si už všimnete vodiacu čiaru. Pri jej zelenom sfarbení pridáte, pri červenom brzdité. Takže plyn, ručná, zvodidlo, plyn – gratulujem! Práve ste sa naučili to, čo budete v celej Forze opakovať na každom okruhu. Naozaj, ovládanie nie je ťažké a postupne, ako sa do toho dostanete, začnete ignorovať červené sfarbenie vodiacej čiar. To však neznamená, že ste profesionáli, ale že ste nezodpovední vodiči a je vám jedno, že auto rozbijete na najbližšom múriku a, nedajbože, zrazíte nič netušiaceho diváka, ktorý sa práve napcháva párkom v rožku.

Netešte sa však dlho. Viper vám čoskoro zoberú z rúk a namiesto neho dostanete starý červený kontajner, s ktorým sa budete musieť rýchlo dostaviť do centra festivalu, pretože ak sa ho chcete zúčastniť, musíte byť medzi poslednými, čo sa zapíšu. Počet miest je obmedzený a postupne, ako sa budete hnať krajinou, budú

ubúdať. Stihol som to ako predposledný. Možno aj preto, že som prvých 5 kilometrov išiel opačným smerom. A tu už je na vine spomínaná grafika a okolie. Úplne ma pohltilo. Krajina je spracovaná pekne do detailov. Ak jazdíte oproti slnku, nevidíte poriadne ani svoje auto. Nevýhodou v pretekárskych hrách bolo to, že pri pretekaní ste sotva mali čas kochať sa okolitou prírodou, a preto si vo väčšine prípadov dávali výrobcovia viac záležať skôr na autách a objektoch priamo v okruhu. To Forza mení otvoreným svetom, po ktorom sa môžete preháňať kade-tade. Skutočná atmosféra festivalu však začína až po zotmení, keďže denná doba sa vám v hre pravidelne a plynule mení, nehovoriac o tom, že západ a východ slnka je taktiež nádhorne spracovaný. V noci sa však môžete zastaviť niekde, kde je z dial'ky pekný výhľad



na samé srdce festivalu, a pozerat' sa, ako vystrel'ujú delobuchy. Ak vás výhľad začne nudit', prepnite si kameru z interiéru a užívajte si všetky tie svetielka na vašej palubnej doske. Auto je váš domov.

S týmto domovom budete jazdiť na rôznych pretekoch. Klasické okruhy na niekoľko kôl alebo preteky so začiatkom a koncom na iných miestach s tým, že o postupe na trati vás, samozrejme, hra informuje v percentách. Pre tých, ktorí sa budú cítiť nieisto, hra ponúka možnosť nastavenia si náročnosti na začiatku každého preteku s tým, že čím väčšiu náročnosť máte nastavenú, tým väčší bonus ku kreditom sa vám pri víťazstve započíta. Najlepšie je na pretekoch to, že nemusíte skončiť prví ako pri niektorých hrách a môžete buď to skúsiť št'astie znova, alebo to nechať tak a pokračovať na iných pretekoch. Po dosiahnutí určitých bodov skúseností vám v centrále festivalu vymenia farebný pásik na ruke za iný,

čo bude označovať, že ste vyšší level. Ak vás obyčajné pretekanie začne nudit', tak si pokojne zmerajte sily, napríklad s lietadlom, balónom alebo vrtul'níkom. Za získané kredity si potom môžete kupovať nové autá, ktorých je neúrekom, a preto je len na vás, aby ste sa na to podrobnejšie pozreli. A to som sa ešte nedostal k hudbe. Tá je dokonalá. Výrobcovia zvolili dobrý mix pre všetky tri rádiá, ktoré si môžete vybrať (Rock, Pulse a Bass Arena). Sprevádzať vašimi kaskadérskymi kúskami vás budú známe kapely, skupiny a speváci, napríklad The Black Keys, Arctic Monkeys, Nero, Skrillex a podobne.

Aj vy máte pocit, že stále len chválím? Som to ja ale dobrák. Ale napriek tomu ma aj v tejto hre čosi sklamarilo, a to konkrétne slabší deštrukčný mód auta. To znamená, že si ho poškodíte pri náraze, no po každej jazde a po každom potvrdení účasti na preteku sa vám automaticky opraví, a to pôsobí trochu divne. Ďalším mínusom

v pluse je to, že svet je síce otvorený, pekný, no nudný. Niekedy sa vám stane, že budete chcieť ísť k preteku 13 míľ d'aleko a cesta tam bude pre vás nudná a plná samých búračiek. V takom prípade radšej využite rýchle cestovanie medzi stanicami, ktoré najprv musíte objaviť.

Koniec koncov je Forza určite dobrá pretekárska hra s veľkou ponukou možností, ktoré sa do recenzie ani nezmestia, a preto (ako vždy tvrdím) najlepšia recenzia je tá, ktorú si urobíte sami. Hru zvládne hrať každý, keďže za strihanie trate, búranie a iné podvody sa netrestá. Ak sa vám práve nechce súť'ažiť, tak vám ponúkne krásnu atmosféru a skvelú hudbu. V Showroome si pozrite autá, na ktoré si budete musieť zarobiť tisíce kreditov a keď ich už konečne budete mať aj so svojím vysnívaným autom, započúvajte sa do zvuku jeho motora.

Michal Frajkor



ZÁKLADNÉ INFO:

**Platforma:** PC  
**Žáner:** manažér-sport  
**Výrobca:** Sports Interactive  
**Vydavateľ:** Sega

PLUSY A MÍNUSY:

- + počet módov
- + celkové spracovanie
- chýbajúce licencie

HODNOTENIE:

**90%**

# FootballManager 2013

ZELENÁ JE TRÁVA, FUTBAL TO JE...

**Futbal. Šport, ktorý spája ľudí po celom svete, sa na naše herné obrazovky dostáva pravidelne vo viacerých podobách. Ale čo tak vychutnať si futbal z pohľadu manažéra?**

Správne, v tejto hre sa zhostíte úlohy manažéra vami určeného futbalového mužstva a staráte sa oň. Kupujete, predávate alebo vymieňate hráčov, dohadujete zmluvy, plánujete tréningy, vediete tím pri zápasoch, vybavujete priateľské zápasy a robíte všetko ostatné, čo k tejto práci patrí. Avšak musíte si dávať pozor, pretože každé vaše rozhodnutie pôsobí na každého hráča a jeho psychiku, ktorá sa môže pod vplyvom vášho rozhodnutia meniť. Ak je hráč naladený na pozitívnu vlnu, tak je väčšia pravdepodobnosť, že podá skvelý výkon a vsieti gól. Keď sa vám v pozícii darí, tak vám to dá vedenie poriadne najavo finančnými prémiami, a ak sa vám naopak nedarí, hrozí vám vyhazov. V hre sa nachádza niekoľko módov, ktoré sú prispôbené pre všetky typy hráčov. Začneme klasickým módom futbalového manažéra, ktorý je plnohodnotnou simuláciou života človeka s povolaním manažéra. Telefonáty hráčom sú na dennom poriadku a na pozornosť médií sa určite sťažovať nemusíte, pretože vás stále pozývajú na tlačovky. Nesmú chýbať ani hádky s konkurenčným manažérom prostredníctvom dennej tlače. Tento mód vás vôbec neobmedzuje a prakticky robíte to, čo chcete. Dovolím si povedať, že práve tento mód je tým najhranejším, pretože ponúka ten najlepší zážitok z hrania, avšak neodporúčame ho hráčom, ktorí s touto hrou neplánujú bežať dlhé maratóny,

nakoľko jedna sezóna zaberie tak približne 20 hodín hrania, ale to sa mení v závislosti od toho, akú ligu si vyberiete. Druhý mód sa veľmi podobá tomu prvému, avšak je efektívnejší pre rýchlejšie hranie. Ponúka totiž veľa noviniek, ktoré neobsahuje klasický mód. Pribudla simulácia zápasov, kde si síce určíte taktiku zápasu, no samotného zápasu sa nezúčastníte. To však nemení postoj vašich hráčov a vedenia k vám, a dokonca takto môžete prejsť celú sezónu a nič sa nestane. Taktikou máte menej roboty, pretože na tlačovky za vás chodí váš asistent, o zmluvy sa stará vedenie a tréningy má na starosti vami určený človek. Tento mód je určený hráčom, ktorí to s touto hrou nemyslia veľmi vážne alebo nemajú čas hrať takéto dlhé hry. Je potrebné upozorniť, že hra je veľmi návyková a často si veľmi rýchlo poviete: „Ešte jeden zápas a idem spať.“

Prvýkrát sme sa v tejto sérii dočkali aj multiplayeru, ktorý nesie názov versus. Ide o klasický multiplayer mód, v ktorom sa stretnete buď s vaším priateľom, alebo s náhodným hráčom. Multiplayer je možné hrať na viacerých spôsoboch. Možnosti sú tri – klasický vyradovací turnaj, v ktorom sa nachádzajú minimálne dva mužstvá a hrá sa spôsobom vyhráš pokračuješ, prehráš vypadávaš. Ďalším spôsobom je liga, v ktorej môže byť maximálne 6 tímov a hrá sa spôsobom každý s každým. Spočíta sa počet bodov uhratých počas zápasov a ten, kto ich nazbiera najviac, vyhráva. Posledným spôsobom je tzv. head to head, ide o turnaj, kde stoja proti sebe len dvaja hráči, ktorí proti sebe nastúpia v piatich zápasoch a ten, kto uhrá najviac



vít'azstiev, vyhráva. Posledným módom je mód výziev, ktorý je tiež novinkou v tejto sérii. Vyberiete si klub a pustíte sa do preddefinovanej situácie v klube, z ktorej sa musíte dostať. Napríklad sa dostanete do klubu, v ktorom sú zranení všetci kľúčoví hráči, ste na vrchole tabuľky, ale dobieha vás váš rival. Vašou úlohou je postaviť klub na nohy a donútiť aj slabších hráčov podávať dobré výkony. Tento mód mal veľký potenciál, pretože si pri spustení povieť staré známe „challenge accepted“, čo vás na výzvu namotivuje. Skoda, že sa v hre nachádzajú len štyri výzvy, ktoré splníte celkom rýchlo a nič iné vás pri móde nedrží. Poteší veľký počet lig, futbalových tímov, reálnych rozhodcov a manažérov, no je veľká škoda, že niektoré tímy nie sú licencované, a tak aj v prvej slovenskej lige nájdete vymyslených hráčov. Graficky hru nemožno hodnotiť, pretože je to prakticky len plocha počítača manažéra a animované sprostredkovanie zápasov je kockované, avšak nič iné sme od toho neočakávali. Určite nie je prekvapením, že sa tu nenachádza žiadna hudba, no spracovanie zvuku počas zápasov a chorály fanúšikov je treba vyzdvihnúť, pretože dotvárajú reálnu atmosféru na štadióne. Hráčov, ktorí nemajú znalosť v cudzích jazykoch, poteší česká lokalizácia, pretože v hre nájdeme tony textu.

Ak ste fanúškami futbalu a máte radi všetky záležitosti spojené s tým, tak je tento titul pre vás „musthave“ titulom. Keď patríte k hráčom, ktorí o takéto tituly ani nezakopnú, tak tento titul určite nie je pre vás a bude vás nudiť. Aj napriek tomu, že veľa športovo nepozitívnych hráčov nechápe, ako sa tento titul môže hrať, tak pozor. Táto hra je zatiaľ najlepšou vo svojom odbore.

Dávid Tirpák

# FARCRY 3 TOURNAMENT



ZAPIŠ SE NA  
**WWW.HRAFARCRY3.CZ**  
 A VYHRAJ SKVELÉ CENY!



UBISOFT

# Killzone HD

ĎALŠÍ Z VLNY HD PORTOV  
AKO ROZŠÍRENIE PRÍBEHU

Séria Killzone odštartovala pred ôsmimi rokmi ako odpoveď na Halo. Napriek tomu, že hra sa nedočkala takej odozvy ako jej konkurent na Xboxe, mala svoje kvality. Teraz, keď vychádza jej HD port, si ju môžeme vychutnať aj na PS3.

PlayStation 3 by sa dalo označiť aj ako konzola HD remakov starších hier. Plejáda titulov z éry PS2, a dokonca aj z PS1 vo vylepšenej grafike zapĺňa prázdne miesta na pultoch predajní a vývojári často spravia remake staršej hry ako doplnok ku kolekcií zabehnutých hier na PS3. Podobne je to aj v tomto prípade.

Killzone 2 a 3 sú vydarené striel'ačky na PS3, známe najmä pre špičkové technické spracovanie a level design. Séria však odštartovala už na PS2 hrou Killzone, bez ktorej príbeh dvojky a trojky jednoducho nie je kompletný.

## Návrat ku koreňom príbehu

Killzone začína útokom Helghastov na planétu Vekta. Sme v ére kolonizovania vesmíru a Vekta patrí do medziplanetárnej strategickej aliancie ISA (dobří chlapi). V koži kapitána Jana Templara musíme nájsť spojeneckého špióna za nepriateľskými líniami, odhaliť sprisahanie a, samozrejme, zachrániť tento svet.

Nedajte sa však oklamať. Napriek ukotveniu hry do sci-fi príbehu je Killzone typickou military FPS. Hlavným hrdinom je vojak, striel'a sa na vojakov, behá sa po vojenských základniach, zákopoch... Zbrane tiež nie sú nejaké futuristické. Samopal, gul'omet, brokovnica, pištol', odstrel'ovačka, raketomet – proste typický vojenský arzenál. Sem-tam použijeme statický gul'omet, sem-tam odpálime nejakú tú bombu a hodíme granát, nič nezvyčajného nás v tomto smere nečaká.

### ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS3  
Žáner: military FPS  
Výrobca: Guerilla games  
Vydavateľ: Sony SCEE

### PLUSY A MÍNUSY:

- + podpora trofejí
- + modely zbraní a postáv
- + pomer ceny a kvality obsahu
- + nepriateľská AI
- zastaraný level design
- AI spojencov
- slabšia grafika prostredí

### HODNOTENIE:

**65%**

**KILLZONE HD S PRECHODOM NA NOVŠIU PLATFORMU PRINÁŠA HLAVNE PODPORU TROFEJÍ A SONY ZNOVU SPUSTILO SERVERY PRE VŠETKÝCH MILOVNÍKOV MULTIPLAYERU...**



V Killzone sa život automaticky dopĺňa, našťastie nie závratnou rýchlosťou a sme ľahko zraniteľní. Preto je hra aj na nižšom stupni náročnosti celkom výzvou. Prednastavené schéma ovládania tiež pochádza z čias predošlej generácie konzol, našťastie sa dá zmeniť podľa osobných preferencií.

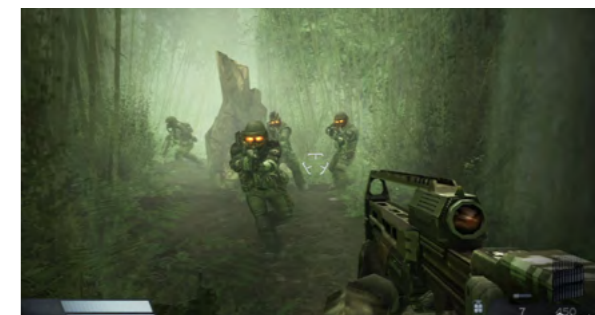
## Patrí do trilógie

Killzone HD s prechodom na novšiu platformu prináša hlavne podporu trofejí. Vo vylepšenom grafickom kabátiku je to najlepší spôsob, ako sa zoznamiť s koreňmi série, prípadne ako znovu prežiť dobrodružstvo, ktoré nás pred ôsmimi rokmi na dlhé hodiny bavilo.

Herná mechanika, kvalitný multiplayer a slušná AI ukazujú talent vývojárov z Guerilla games, pričom zastaraný level design pripomína, ako ďaleko sa hry od čias PS2 posunuli. Killzone HD necháva v kontraste vyniknúť krásu novších dielov. Ak sa chcete zoznamiť s tým, ako séria Killzone odštartovala, prípadne ak hľadáte lacnú striel'ačku, ktorá vám vydrží na dlhé hodiny slušnej zábavy, tento HD port môže byť tým pravým orechovým.

Sony dokonca znovu spustilo servery pre všetkých milovníkov multiplayeru.

Pavol Ondruška



## Gameplay (alebo: „Ako hra zostarla?“)

Hlavným hrdinom príbehu je kapitán Jan Templar, ale postupne získame možnosť zahrat' si za ďalšie tri postavy – špióna Hakhu, gul'ometčika Rica a odstrel'ovačku Lugren. Hratel'nosť to však nijako zásadne neovplyvňuje

Killzone je aj v HD kabátiku tou istou hrou, akou bola pred ôsmimi rokmi. Nejedná sa totiž o HD remake, ale o HD port, takže jadro hry ostalo nezmenené. To so sebou nesie všetky pozitívne aj negatívne konškvencie.

Level design je zastaraný. Často sa pohybujeme len po prázdnych chodbách, z jednej do druhej, takmer identickej, líšia sa len rozhodnutím škatúl' na zemi a počtom protivníkov. Aspoň že jednotlivé levely sú od seba relatívne výrazne vizuálne odlišné, niečim charakteristické. PlayStation 2 malo relatívne slabý výkon (na dnešné pomery), a tak bola

v exteriéroch vytvorená hmla, ktorá obmedzovala vykresľovanie vzdialených predmetov. Táto „hmla“ sa preniesla aj do HD portu, čo je na škodu, lebo PS3 má dostatočný výkon na to, aby vykreslila relatívne jednoduché modely objektov z pôvodného Killzone.

Grafického vylepšenia sa dočkali hlavne modely postáv a zbraní. Tie sú naozaj krásne a konečne vyzerajú lepšie ako v cutsčénach medzi levelmi. Potešia aj vylepšené efekty motion-blur pri rýchlom behu a, samozrejme, prepočítanie do HD rozlíšenia.

Umelá inteligencia protivníkov je stále prekvapivo dobrá. Uhýbajú, skrývajú sa, nechcú sa nechať len tak zastrelit'. To však nevylučuje občasné bugy, keď sa AI správa nelogicky, postavy sa sem-tam niekde zaseknú. Horšie je to s AI spojencov. Väčšinou toho veľa nespraví, veľa mi nepomáhajú, ale aspoň, že sa nedajú zabiť, a tak občas poslúžia na odľákavie pozornosti, kým sa nám obnoví život.

# Painkiller: Hell&Damnation

## BROKOVNICA A INÉ "VŠELIČOMETY"

Štúdiá Nordic Games a The Farm 51 spravili remake ich hry Painkiller z roku 2004.

Hlavnou postavou opäť ostáva Daniel Garner, ktorý spolu so svojou ženou zahynul pri autonehode, no nedokázal nájsť pokoj, a tak ostal uväznený medzi nebom a peklom. S lákavou ponukou prichádza Smrt'. Ak pre ňu nazbiera 7000 duší, tak sa znovu stretne so svojou láskou. Daniel sa s odhodlaním vydáva na dobre známu a krvavú cestu, aby sa mohol opäť stretnúť so svojou milovanou.

Po prvom zapnutí hry a nastavení detailov na maximum sme sa s Danielovou postavou ocitli na starom známom cintoríne. Už od prvých pohybov je vidieť, že si vývojári dali na grafickej stránke záležať. Hra je pomerne slušne optimalizovaná, čo poteší predovšetkým majiteľov starších PC zostáv. K splneniu cieľa 7000 duší máme opäť k dispozícii pestrý zbraňový arzenál, v ktorom nechýba brokovnica, gul'omet, plameňomet a iné „všeličomety“.

Novinkou, ktorú nám podarovala sama Smrt', je Soulcatcher, ktorý primárnym útokom strieľa ozubené kolesá. Tie ľahko položia viac nepriateľov naraz, slušne sa pohrajú s ich končatinami. Sekundárnym útokom môžete nepriateľov ochromiť, prípadne zbierať „vypadnuté“ duše z určitej diaľky. Tento štýl zbierania duší využijete hlavne v tých miestach hry, kde sa na vás rozbehnú desiatky nepriateľov, behanie ku každej dušičke by vás totiž mohlo pripraviť o ich počet.

V hre nenájdete žiadne lekárnicky, prípadne iné doplňovacie mechanizmy zdravia (okrem dušičiek a checkpointov). Po zozbieraní určitého počtu týchto orbov sa premeníte na démona, ktorý bez akýchkoľvek problémov roztrhá na kúsky všetko, čo sa v jeho okolí pohne.

Určite sa nájdú ľudia, ktorí si pozrú nejaký trailer, prípadne gameplay video a povedia si, že takáto nudná

### ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC

Žáner: FPS

Výrobca: Nordic Games

Zapôžička: HYPERMAX

### PLUSY A MÍNUSY:

- + množstvo nepriateľov
- + grafické prevedenie
- + kombinácie útokov zbraní rozdiely v herných obťažnostiach
- krátka hracia doba
- nedostatok hráčov pri multiplayer móde

### HODNOTENIE:

**70%**



a jednotvárná strieľačka ich baviť nebude. Dovoľte nám, aby sme vás vyviedli z omylu. Vývojári hry to spravili veľmi lišiacky s rozdielmi náročnosťami. Najjednoduchšia obťažnosť je pre „casual hráčov“, ktorí si vyslovene prehopsajú celou hrou bez jediného úmrtia. Druhá najľahšia úroveň je už o poznanie (cháp ako P-O-Z-N-A-N-I-E) ťažšia. Pri hraní na tejto náročnosti sa nám podarilo dvakrát vyliať kávu, pretože na prežitie bolo nutné doslova zametať myšou po stole.

K ďalším dvom náročnostiam sme sa nedostali, pretože sme recenziu na túto hru chceli dokončiť ešte v tomto kalendárnom roku. Takže ak má niekto rád výzvy a neodradí ho neúspech, rozhodne odporúčame vyskúšať náročnejšie obťažnosti. Ďalším dôležitým faktorom je rýchlosť pohybu vašej postavy a dostatok miesta na beh či úskoky pred zásahmi nepriateľov. „Bunny-hoperi“ budú mať pri hraní určite obrovskú výhodu, pretože pri „bunny-hope“ sa vám

rapídne zvýši rýchlosť vašej postavy a tak isto sú efektívnejšie aj úskoky do strán. Úplnou lahôdkou tejto hry

sú súboje s epickými bossmi, ktoré sú zväčša na konci každého aktu. Nenechajte sa však zmiasť predstavou, že si budete poskakovať po aréne a raz za čas vystrelíte na bossa, až pokiaľ ho takýmto spôsobom nezabijete. Nie! Máte totiž obmedzené zásoby munície a tak isto aj života. Ak by sa vám to aj tak zdalo ako malá motivácia, do hry boli zahrnuté achievementy s časovými limitmi na zabitie takýchto bossov, ktoré vám odomykajú tarotové karty, ktoré môžete v hre využívať ako špeciálne schopnosti.

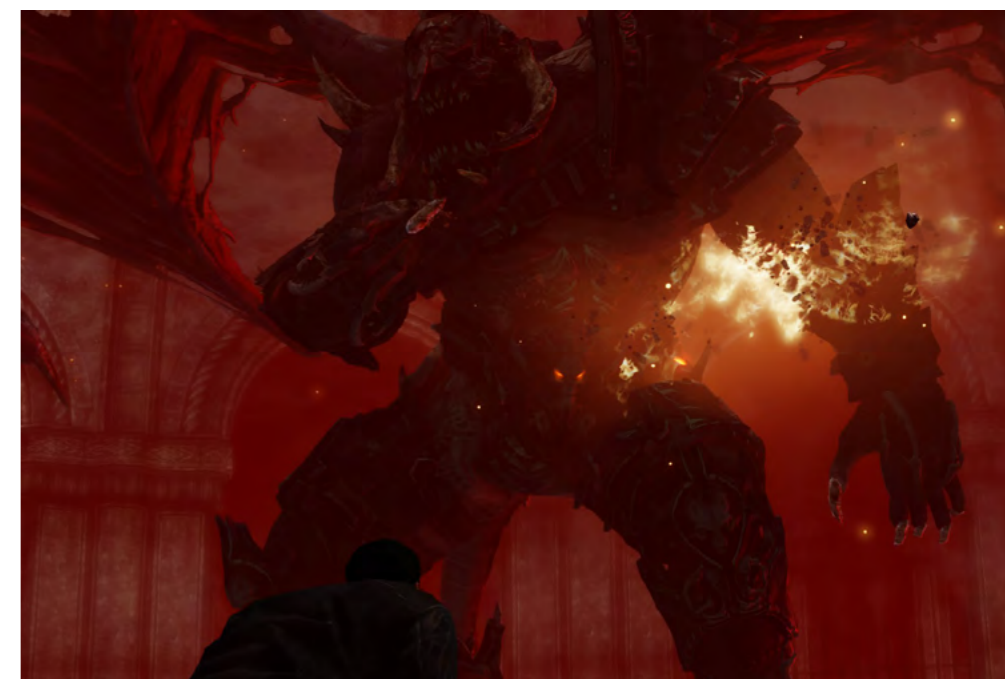
V hre je možnosť multiplayeru, ako LAN tak aj po internete. Bohužiaľ, kvôli nedostatku hráčov sa nám tento mód nepodarilo otestovať.

Zhrnieme si to. Graficky je hra na veľmi dobrej úrovni, dokáže konkurovať aj najnovším FPS akciami od iných vydavateľov. Adrenálny prí súbojoch dopĺňa kvalitná rocková hudba, ktorá navodzujú tú správnu atmosféru a zároveň nám ukončenie hudby oznamuje, že sme úspešne „vyčistili“ danú lokalitu od nepriateľov, ktorých je, mimochodom, v hre viac ako 30 druhov. Vaše masochistické „ja“ si pri kombinovaní útokov a zbraní môže prísť na svoje. Do popredia určite dáme aj samotný koniec hry, ktorý v nás zanechal pocit, že sa môžeme tešiť na ďalšie pokračovanie.

Trošku nás v hre zamrzeli bugy v podobe zaseknutých monštier v textúrach. Priznávame, že občas to prišlo naozaj vhod. Slabá návštevnosť multiplayer módu je tak isto veľkou škodou. Veríme, že pri hraní s ostatnými hráčmi by sa dala zažiť nejedna zábavná situácia. Posledným a asi najväčším nedostatkom je dĺžka hry. Za 4,5 hodiny hracieho času sme hru dohrali dokonca. Pri odomknutí všetkých achievementov a bonusov sa odohraný čas môže o nejakú hodinu predĺžiť.

Ak je niekto fanúšikom Painkillera, prípadne akčných FPS, tak táto hra stojí za vyskúšanie. Keď sa vývojári odhodlajú k pokračovaniu, tak bude minimálne v kvalite tohto dielu.

Mundy



# Need for Speed: Most Wanted

Najlepšie preteky na handhelde

## ZÁKLADNÉ INFO:

**Platforma:** PS VITA  
**Výrobca:** Criterion  
**Zapožičal:** Gamesite.sk  
**Záner:** ark.preteky

## PLUSY A MÍNUSY:

- + otvorený svet
- + minimum kompromisov oproti PS3 verzii
- + audiovizuálne spracovanie
- + genetický kód Burnoutu
- + funkcie Autologu a multiplayeru
- absencia príbehu

## HODNOTENIE:

**90%**

**Nový Most Wanted od Criterionu po vlnajšom fiasku The Run s napätím očakávali nielen priaznivci série NFS, ale aj fanúšikovia Burnoutu. Verziu hry pre PS Vita sme pre vás podrobne otestovali. Naplnila naše prehnaté očakávania?**

Nový Most Wanted je úplne inou hrou, než by ste čakali. Criterion prišli s novou koncepciou, ktorá stojí úplne mimo zaužívaných pravidiel. Takmer všetky autá sú totiž odomknuté už od začiatku hry, stačí ich len nájsť. Okrem toho, NFS:MW nemá príbeh ani žiadnu pevnú štruktúru. Tieto dva koncepty sú nosným pilierom hry, zároveň sú však dvojsečnou zbraňou.

Pocit slobody, ktorý hra poskytuje, je priam ohurujúci. V úvodnej animácii nás ženský hlas uvádza do mesta Fairhaven. Prezradí nám, že v meste sa pohybuje desať pretekárov najviac hľadaných (teda most wanted) miestnou políciou. Naším cieľom je dostať sa na prvé miesto v tomto rebríčku, čo znamená poraziť každého z

najlepších pretekárov v meste. Najprv si však musíme zaslúžiť oprávnenie vôbec s nimi pretekať. Všetko ostatné je už na nás.

Viac príbehu sa už v hre nenachádza. Tieto preteky sú stelesnením otvoreného sveta. Nič vás nenúti pretekať, môžete sa len tak premávať po meste a hľadať nové autá, rozbiť brány a preskakovať cez billboardy. Chcete jazdiť na Lamborghini? Nech sa páči, stačí ho nájsť zaparkované niekde v meste. A čo Bentley či snád' Porsche? Postup je rovnaký. Vo Fairhaven sa nachádza dokopy 41 áut, každé trikrát, na troch rôznych lokáciách. Z toho desať si musíte zaslúžiť, sú to most wanted pretekári. Ak chcete ich auto, musíte ho po úspešnom zdolaní preteku zlikvidovať.

Áno, deštrukcia je jedným z charakteristických rysov nového Most Wanted. Vôbec nás to neprekvapuje, keď predsa Criterion majú na svedomí sériu Burnout, a tak nečudo, že sa tento genetický kód preniesol aj do ich najnovšieho diela. V skratke by sa dalo povedať, že NFS:MW je Burnout v lepšej grafike a s licencovanými autami. Chýbajú len Road Rage preteky a Crash mód.

Pozrime sa detailnejšie na hrateľnosť a herné mechaniky. Hra je čistokrvnou arkádou. Vývojári úplne rezignovali na integračiu

manuálneho radenia do hry. Pohľad na svet je obmedzený na dve možnosti – spoza auta a pohľad z nárazníku. Ovládateľnosť áut je podobná ako v Hot Pursuit, len s tým rozdielom, že pri šmykovaní sa autá pohybujú snád' ešte o niečo rýchlejšie, než normálne. To je len dobre, pretože inak by sa v tých šíalých rýchlostiach po mestských tratiach nedalo pohybovať. Zvládnutie mechaniky šmykovania je pre postup v hre kľúčové.

Most Wanted nikoho nevedie za rúčku a necháva nás hrať hru podľa seba. Jedinou pevne stanovenou vecou sú podmienky oprávňujúce pretekať s „top ten“. Za zbesilú jazdu, ničenie billboardov, brán, naháňačky s policajtm, deštrukciu a víťazstvá v pretekoch dostávame Speed Points. Podmienkou pre pretekanie s niekým z najhľadanejších je istý počet SP bodov. Samozrejme, ani ak máme dostatok bodov, hra nám nedovolí pretekať s najhľadanejším pretekárom, ak sme nevíťazili nad predošlými pretekármi.

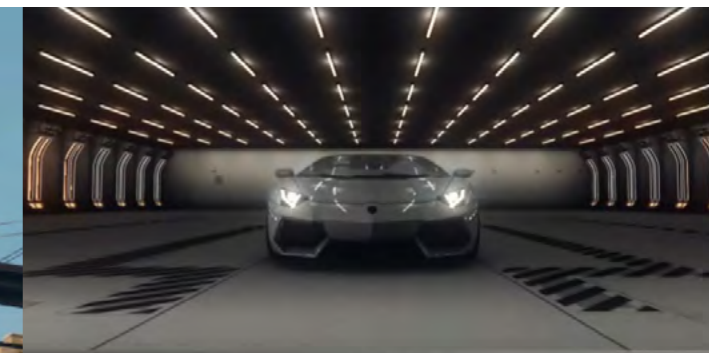
V hre takmer úplne absentuje kustomizácia vozidiel. Každé auto najprv dostaneme v základnom nastavení. S každým autom sa potom spája päť pretekov, pričom za víťazstvá v nich získavame doplnky ako nitro, odľahčenú či spevnenú karosériu alebo iné pneumatiky. Nedá sa nastaviť ani len



farba vozidla. Tá sa mení náhodne po prejazde „dielňou“, ktorá zároveň vozidlo aj opraví. Výhoda týchto „dielní“ je v tom, že sú roztrúsené po celom meste a dajú sa použiť aj počas pretekov (ohromná vec, keď počas preteku nabehnete na policajtm nastražené ostne a jazdíte s prepichnutými pneumatikami).

Vývojári z Criterion si veľmi dobre uvedomujú, že vybehnúť z hry do menu, aby sme si nakonfigurovali vozidlo a vybrali pretek, je veľmi rušivé a kazí pôžitok zo samotnej jazdy. Preto priamo do hry integrovali systém Easydrive, akési mini-menu, ktoré sa priamo za jazdy dá ovládať pomocou D-padu. Tu si môžete vybrať pretek alebo zmeniť či nakonfigurovať auto. Ale pozor, Easydrive funguje skôr ako GPS navigácia a nie ako teleport. K autu alebo k preteku sa už musíte dopraviť sami. Teleportuje vás priamo na miesto jedine v prípade, že ste už dané auto našli alebo keď ste už daný pretek vyskúšali. Super vec je aj to, že si môžete upravovať auto aj uprostred preteku, vopred však upozorňujeme, že je to dosť riskantná stratégia.

Polícia je všadeprítomná. Stačí náhodne t'uknúť do policajného auta a už ich máte na krku. Raz sa nám stalo, že sme stáli s autom na ceste, policajti narazili do nás a začali nás naháňať. Niekedy stačí aj dostatočne rýchlo prefrčať popri radarovej kamere a už sú vám za zadkom. Najneprijemnejší sú počas pretekov, to sa strategicky rozkladajú po trati, robia blokády a kladú na cestu ostatné pásy



a, samozrejme, neustále jazdia okolo vás a snažia sa vás vyraziť z cesty.

Ako už určite predpokladáte, handheldová verzia sa nezaobišla bez istých kompromisov. Skvelou správou je, že na Vita verzii pracovali samotní vývojári z Criterionu a neoutsourcovali hru inému štúdiu. Hra je preto rovnako adrenalínová bomba ako na PS3. Mesto je identické, všetky autá nájdete na rovnakom mieste, každý billboard, radarová kamera a brána sú presne tam, kde aj v PS3 verzii.

Trochu okresaná je grafika, modely áut sú menej detailne spracované, detailnejšie textúry sa na budovách objavujú, až keď sa k nim priblížite... v rýchlosti na malom displeji si to však ani poriadne nevšimnete, nám to rozhodne neprekážalo.

Chýbajú aj niektoré grafické efekty PS3 verzie, napríklad všadeprítomný dym či iskry na každom rohu. Na Vite je aj menej stromov popri cestách. Teda, stromy v hre sú, ale len málo ich je tak, že sa do nich dá naraziť. Väčšina je niekde za stenou, za plotom. Takisto je na Vite nižšia premávka, teda menej civilistov na cestách a aj menej policajtov oproti PS3 verzii.

Autolog je skvelá funkcia posledných dielov NFS a ani Most Wanted nie je výnimkou. Tentokrát sa vďaka nemu aj vaši kamaráti dostávajú do rebríčka najhľadanejších a aby ste ich predbehli, musíte získať viac Speed Points. Pri každom preteku vás Autolog informuje o časoch, aké v ňom

dosiahli kamaráti a ak ich prekonáte, dostanete šťavnatý bodový bonus.

Hra obsahuje aj progresívny multiplayer. V podstate absentuje tradičné lobby menu, namiesto čakania na pripojenie súperov môžete jazdiť po meste. V multiplayeri sa autá odomkajú podľa vášho Speed Levelu (ten závisí od počtu SP). Levelov je až 70 a multiplayer obsahuje aj pár unikátnych áut, ktoré sa inak v hre nedajú získať – ani tu to však nie je ľahké. Keď sa do hry pripoja ďalší hráči, stačí sa dostať na štartovaciu čiaru a pretek môže začať. Tu sa prejavuje ďalšie obmedzenie Vita verzie, pretekať môžu len štyria hráči. Nepovažujeme to však za nejaký zásadný problém. Všetky body, ktoré nahráte v single playeri, sa prenášajú do multiplayeru a naopak.

NFS: Most Wanted sa pod taktovkou Criterionu mení na Burnout v lepšej grafike a s licencovanými autami. Milovníci Burnoutu si prídu na svoje, avšak tradiční hráči NFS série možno nebudú až tak nadšení. Absentujúci príbeh a absolútna sloboda môžu pre mnohých znamenať stratu motivácie, ale tí, ktorí zotrávajú, objavia dokonale vybrúsený drahokam v podobe doposiaľ najlepšej racingovej hry na Vitu.

Otvorený svet s netradičnou koncepciou získavania áut prináša svieži vánok do pretekárskych hier a nás si napriek prvotnému šoku veľmi rýchlo získal.

Pavol Ondruška



# Nike+ Kinect Training

## POĎTE SI ZACVIČIŤ!

**Dobré ráno. Pri dnešnej rannej gymnastike radi privítame aj tých, ktorí sa dokázali premôcť, zvíťaziť nad svojou pohodlnosťou, a tak si s nami zacvičia. V prvom cviku budeme krúžiť trupom. Postavte sa do stoja rozkročného, ruky vbok. Začneme úklonom vpravo, predklon, úklon vľavo a vzpriamiť. Začneme s hudbou. Teraz!**

## Cica nežer!

Podobne, ako naposledy recenzovaný Dance Central 3 a v podstate všetky tanečné tituly, sú fitness hry rovnako veľmi vhodné pre Kinect.

Senzory Kinectu dokážu skvele rozoznať jednotlivé pohyby hráča (v tomto prípade skôr raz za čas sa pohybujúceho človeka) a určiť, nakoľko je dosiahnutá správna pozícia alebo presný cvik.

Z množstva titulov (napríklad Adidas miCoach, UFC Personal Trainer, EA Sports Active, Fitness Evolved 2012) je bez poctivého skúšania ťažké zhodnotiť, ktorý je tým najlepším, no moje očakávania boli vysoké, keďže spolupráca s Nike+ nie je lacný špás.

Exkluzivita Nike+ prináša aj prepojenie so smartphone aplikáciou, obsahujúcou informácie o cvičeniach, odosielaných na Nike servery. Ide o atraktívnu funkciu hlavne pre fanatických športovcov, ktorí vlastnia aj ostatné Nike výrobky a aplikáciu využívajú aj na bežné cvičenie mimo pohodlia obývačky.

Všetko začína základným testom výdrže, ohybnosti a pohyblivosti, ktorý identifikuje oblasti, vyžadujúce zlepšenie a posilnenie. Môžete sa rozhodnúť, či sa chcete zamerať na budovanie sily, tónovanie svalovej hmoty alebo odbúravanie tukov.

Široká škála cvikov a pohybov zaistí uje dostatočnú rozmanitosť, aby hra vyhovela požiadavkám každého. Po zvolení zamerania cvičení vám hra pripraví fitness program

### ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: xbox 360  
Žáner: pohybová  
Výrobca: Sumo Digital  
Zapožičal: Microsoft

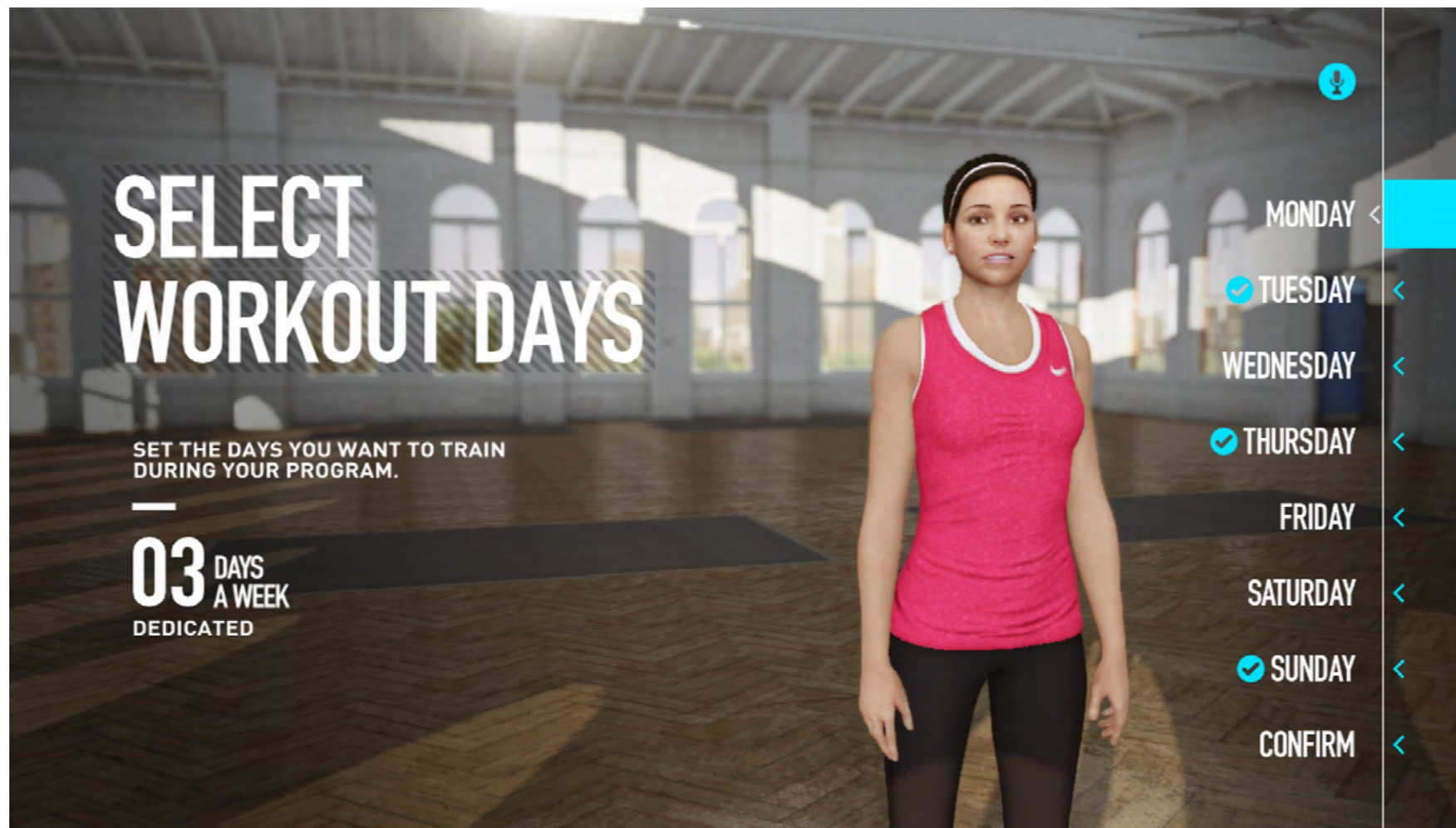
### PLUSY A MÍNUSY:

- + slušný doplnok k domácejmu cvičeniu
- + výzvy donútia hráča vydať zo seba maximum
- + veľká škála cvikov

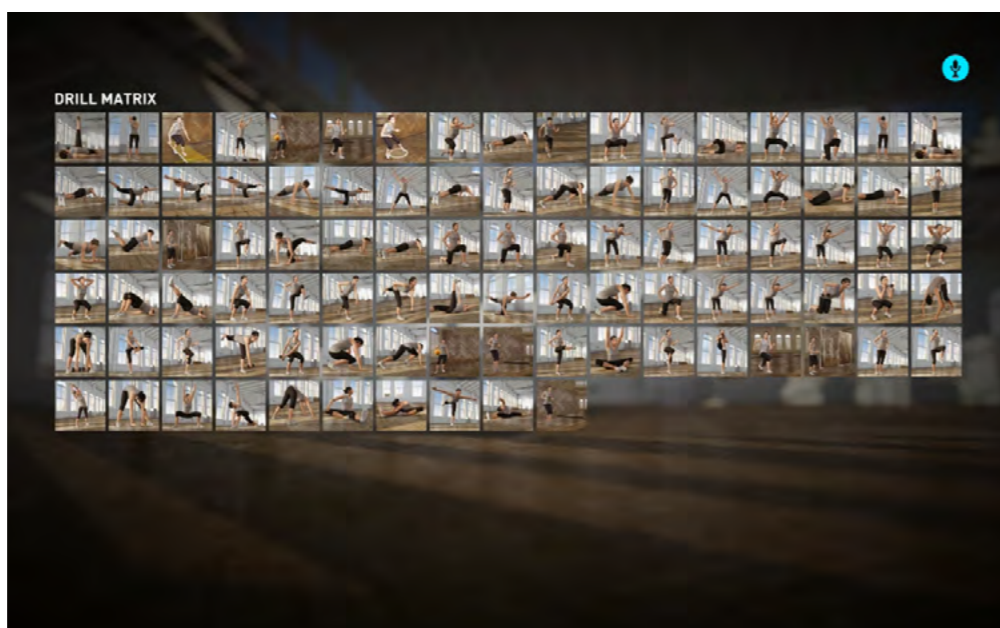
- vyžaduje abnormálne veľa priestoru
- nepresnosť niektorých pohybov
- podivné pohyby trénerov

### HODNOTENIE:

**60%**



## HRA PONÚKA PESTRÚ ŠKÁLU CVIČENIA NIEKOLKO UNIKÁTNYCH ON-LINE FUNKCIÍ. AVŠAK ODPORUČAME LEN POKIAĽ MÁTE DOSTATOČNE VEĽKÝ BYT...



rozdelení do štyroch týždňov. Ten sa postupne stane čoraz náročnejším a intenzívnejším. Okrem hlavného programu hra ponúka krátke work-outs a výzvy, ktoré sú ideálne pre hráčov, ktorí sú v časovej tiesni a málokedy si nájdu čas na pravidelné cvičenie.

### Človek aby sa pri cvičení zabil

Pomaly sa dostávame ku kritike. Nie je jej málo. Nike+ Kinect Training trpí bežnými neduhmi Kinect hier, no niektoré dotahuje do extrémov. Hlavným problémom je priestor vyžadovaný na cvičenie. Ten je taký veľký, až som nadobudol dojem, že hra bola primárne vyvíjaná pre majiteľov klasických amerických bytov, tvorených jednou miestnosťou o rozlohe 70m<sup>2</sup>.

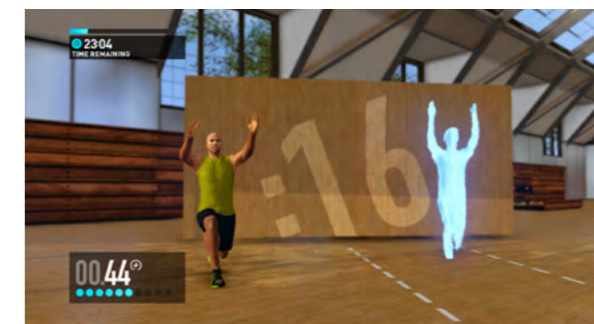
Aj po odstránení kusov nábytku mi hra prikazovala skákať na sedačku alebo vojsť do steny za chrbtom. To len vyvolávalo ďalšiu frustráciu. Jednotlivé cvičenia sa nespustia, pokiaľ

nezaujmete správnu pozíciu, čo sa však ľahšie povie, ako urobiť, keďže niektoré cviky vyžadujú otočenie chrbtom k televízoru. A aj keď si už počítačnú polohu 'naštelujete' správne, nasledujúce cviky môžete robiť celý čas zle bez toho, aby ste o tom vedeli. Upozorniť vás na to môže nanajvýš jeden z trénerov, o ktorých si viac povieme neskôr.

### Opäť d'alší z klasických graficky neuspokojivých titulov

Čo sa týka grafického spracovania, Nike+ Kinect Training je šedý priemer. Ak ste očakávali rozmanité priestory, v ktorých budete môcť cvičiť, musím vás sklamať. Hra sa väčšinou odohráva v prázdnom štúdiu alebo vonku na trávě, zatiaľ čo hráč je klasicky vystrihnutý z nasnímaného obrazu a vložený do prostredia.

Dokonca aj dvaja tréneri, ktorí vás majú sprevádzať hrou a ukazovať



správne polohy pri jednotlivých cvikoch, pôsobia akosi umelo a nel'udsky. Ich pohyby pripomínajú skôr robota a zostávajú tak na smiech. Oproti iným Kinect hrám musím pochváliť ovládanie herného menu, pri ktorom sa nestáva, že by ste označili niečo, čo nechcete alebo, nebudaj, sa točili dookola v kruhovom menu ako v príšernom Sonic Free Riders.

Celkovo audiovizuálne spracovanie nie je až také zlé, no neponúka nič unikátne ani zapamätateľné, čím by Nike+ Training vybočil z radu.

### Verdikt

Ak máte dostatok priestoru a nervov, Nike+ Kinect Training je slušný doplnok k cvičeniu, ako pre stálych športovcov, tak aj pre občasnú „au môj chrbát“ typy. Hra ponúka pestrú škálu cvičení a niekoľko unikátnych on-line funkcií. Pokiaľ však máte priemerne veľký byt, ako napríklad ja, v ktorom si síce zahráte Dance Central, no priestor na extra manévrovanie by človek hľadal márne, potom ruky preč.

Za neustále hromčenie nad tým koľko metrov doprava vás hra pošle, alebo že vás senzor nevidí, keď ležíte na zemi, to nestojí. Radšej zdvihnite zadok zo sedačky a choďte si zabehať von, bude to príjemnejšia záležitosť!

Juraj Vlha

# Fable Journey

Z rozprávky do rozprávky

## ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: XBOX360  
 Výrobca: LionheadStudios  
 Vydávateľ: Microsoft  
 Žáner: akčná Kinect hra  
 Zapožičat: Microsoft

**PLUSY A MÍNUSY:**

- + prezentácia hry
- + jednoduchá hrateľnosť
- + rozprávkový príbeh
- čiastočný stereotyp
- obmedzená hrateľnosť

## HODNOTENIE:

75%



Sériu Fable asi netreba nikomu bližšie predstavovať. RPG hry sa objavili na Xbone ako aj na PC (s výnimkou druhého dielu), a hoci ponúkali výbornú kvalitu, mnoho ľudí si ich spája so sl'ubmi, ktoré Peter Molyneux púšťal pred vydaním hry do éteru. Najnovší diel rozprávkovej série, FableJourney, je však veľmi atypický titul.

A je tomu tak z jedného prostého dôvodu - Kinect. Pohybový senzor je výbornou pomôckou, pokiaľ hľadáte zábavu na párty a rôzne skupinové udalosti, avšak hier, ktoré sú určené náročným hráčom, je však minimum.

Niekedy ide o umelecký a hrateľný počin, ako tomu bolo v prípade Childof Eden, inokedy je výsledkom frustrujúci simulátor futuristických tankov.

V prípade FableJourney sa podarilo vývojárom dosiahnuť pomerne zaujímavý výsledok - nie, táto hra neuspokojí hardcore hráčov, avšak ponúka pomerne unikátny herný zážitok a o tom to celé je.

Pekne postupne. Fable je jedna veľká rozprávka a do herného sveta Albion sa pozrieme aj v prípade FableJourney. Zabudnite však na izometrický pohľad, je čas preskúmať herný svet z pohľadu vlastných očí. Hlavný hrdina je na prvý pohľad úplne obyčajný chlapec, ktorého však osud obdarí špeciálnymi čarovnými rukavicami a umožní mu

čarovat' - predtým, ako sa tak stane, čakajú vás virtuálne dostihy, ktoré vás budú sprevádzať celou hrou.

Verím, že posledný odstavec mohol byť mierne mäťúci, vedzte však, že hra vám prekladá jednotlivé vlastnosti pekne postupne. Dalo by sa povedať, že prvá hodina hrania je jeden veľký tutoriál, ktorý vás naučí všetkému potrebnému. Začínate hladkaním svojho koňa - áno, pred televízorom budete mávať rukami, aby ste následne na kobylu aj vysadli a naučili sa cváľať. V tomto prípade stačí naznačiť typické gesto, ako keby ste mali v rukách skutočne popruhy. S virtuálnymi popruhmi budete následne



aj navigovať koňa pri ceste doprava alebo dol'ava, spomalíte ho alebo úplne zastavíte. V tejto súvislosti chválime reakcie pohybového senzora Kinect - hranie je pohodlné a reakcie sú presne také, aké by ste očakávali. Hoci sa z času na čas objavia menšie nepresnosti pri pohybe rukami, nejde o nič, čo by spôsobovalo frustráciu alebo inak ruinovalo herný zážitok.

Neskôr sa dostanete, ako sme už spomenuli, aj k čarovaniu. To nám mierne pripomenulo Childof Eden, najmä z hľadiska využitia oboch rúk a výborného pocitu, že (skoro) všetko funguje tak, ako má a mávanie je



veľmi cool. To, ako vyzeráte pre ostatných ľudí, ktorí sa na vás pri hraní pozerajú, radšej komentovať nebudeme.

K samotnému kúzleniu ešte dodajme, že z tejto aktivity vás môžu bolieť ruky, najmä ak dlhodobo máchate rukami, čo sa stane najmä zo začiatku, pri kalibrácii. Tá môže niekomu spôsobovať menšie problémy, senzor nás nie vždy presne poslúchal, časom sme si však na ovládanie zvykli a vedeli sme odhadnúť, akým spôsobom "mieriť", aby kúzlo dopadlo tam, kam chceme. Vývojárov chválime aj za podarené vybalansovanie hrateľnosti, kedy sa vhodne striedajú časti jazdenia na koni s čarováním. Vďaka tomu si oddýchnu aj vaše ruky a samotné hranie nie je až také stereotypné. Z tohto hľadiska získava FableJourney naše sympatie a bonusové body.

Fable je rozprávka a Journey je rozprávková cesta, čomu je prispôbená prezentácia hry. Hrateľné sekcie sa tak striedajú s animáciami, ktoré neustále

posúvajú príbeh vopred. Vďaka tomu máte niekedy pocit, že pozeráte, respektíve ste súčasťou interaktívneho filmu z pohľadu vlastných očí. Toto sa podarilo dosiahnuť iba máloktovej hre a z hľadiska titulov pre Kinect ide o vzácny unikát. Hoci môže takáto prezentácia niektorým hráčom vadiť (skutočne nejde o titul pre hardcore publikum), z hľadiska herného zážitku ide o výbornú skúsenosť. Hoci sa časom stane herná náplň mierne stereotypná, príbeh je hnacím motorom, ktorý vás núti hrať ďalej.

Samotné hranie pritom nie je príliš zložitá, a hra je tak vhodná pre všetky vekové kategórie. Pohyb je automatický - ide o takzvanú hru na kol'ajách a hráči regulujú iba rýchlosť pohybu koňa, respektíve čarovanie a iné aktivity, ako je otváranie truhlíc, pumpovanie vody či trhanie jablák. Posledné menované aktivity však tvoria minoritnú časť a ide o drobné osvieženie. Prevažnú väčšinu hrania budete sledovať, čo sa deje na obrazovke v prednastavenom slede a tieto aktivity ovplyvňovať. Z

času na čas je možné si vybrať z dvoch ciest, ide však iba o veľmi malé úseky, ktoré neovplyvňujú samotný príbeh.

Keďže Fable je RPG séria, základné RPG prvky nájdete aj v Journey. Počas cválenia a pri boji zbierate skúsenostné body. Po dosiahnutí určitého počtu je následne možné si vybrať jednu z dvojice špeciálnych schopností - vaše blesky sa tak budú môcť napríklad reťaziť.

FableJourney nás príjemne prekvapil. Ide o hru, trpiacu klasickými obmedzeniami pohybového senzora, a hrateľnosť je teda v určitom smere limitovaná - spomenutý automatický pohyb. Avšak z hľadiska herného zážitku ide o výbornú skúsenosť, o hru, ktorá je poháňaná príbehom - dobre sa ňu pozerá a príjemne sa hrá. Hoci nejde o nič revolučné, z hľadiska ponuky aktuálnych Kinect hier ide o jeden z tých lepších titulov.

Roman Kadlec



# Doom 3: BFG Edition

Revolučná séria opäť na scéne...

## ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: XBOX 360  
Výrobca: id Software  
Vydávateľ: Bethesda  
Zapožičal: Cenege  
Žáner: FPS

## PLUSY A MÍNUSY:

- + 3 výborné hry, Doom 3 sa hrá lepšie
- + hrateľnosť, arzenál
- + bohatá atmosféra, svet
- + dĺžka
- veľa technických chýb
- Doom 1 a 2 len v 4:3
- nový systém ukladania hry

## HODNOTENIE:

# 80%

**Doom 3 vyšiel prvýkrát pred ôsmimi rokmi. Stačí si nalistovať vtedajšie recenzie alebo si zaspomínať na prvé prejdenie a iste hneď viete, že šlo o jednu z najlepších a najočakávanejších FPS hier vtedajšej doby. Po dvoch vynikajúcich dieloch sa navyše id Software rozhodol ísť rukou v ruke s vývojom priemyslu. Zachoval tradičnú hrateľnosť prvých hier, avšak pridal bohaté prostredie ako odpoveď na vtedy už bohatý trend Half-Life. Teraz prichádza jedinečná BFG edícia určená aj pre konzoly Xbox 360 a PS 3. Čo ponúka a či dokáže zabaviť aj v dnešnej dobe, vám povieme v recenzii Xbox verzie...**

Na prvý pohľad je opätovné vydanie Doom 3 krokom vedľa. Veľa vecí sa však od jeho vydania zmenilo. Moderi sa na hre vybláznili snád' najviac. Okrem toho vyšiel datadisk Ressurrection of Evil. Dôležité ale je, že Doom 3 predsa nevyšiel pre moderné konzoly. Tak prečo na tom nezarobiť a nevytvoriť konzolové porty s najlepšie vyzerajúcou a trochu vylepšenou verziou Doom 3? Všetkým koncom, je to výborná hra. Súčasná edícia BFG aj na PC platformu je preto skôr len tradičným dovŕšením multiplatformovosti, ako účelom priniesť novšiu verziu aj na PC. PC hráči si toho totiž z Doomu vytiahli a pozmenili vďaka moderským nástrojom už veľa. BFG edícia napriek tomu prináša zopár novinek, ktoré výraz „port“ odsúvajú trochu stranou. Podme však pekne po poriadku. Aj na dnešné pomery dlhá kampaň (v závislosti



od náročnosti vám môže zabrat' 12 až 16 hodín) začína v civilnom výskumnom stredisku spoločnosti Union Aerospace Corporation na planéte Mars, kam ste práve vy ako hrdina hry pricestovali. Spoločnosť UAC sa akurát pustila do analýzy nedávno vykopaných artefaktov z archeologického kopu. Nebol by to ale Doom, ak by sa to všetko nejak nepokašľalo až do (doslova) pekelných rozmerov. Čoskoro bude vaša úlohou nielen prežiť, ale aj zabrániť uvoľnenému peklu, aby sa dostalo až na domovskú planétu l'udstva, matičku Zem.

Presne na tomto mieste, Marse, napadnutom démonickými silami, sa odohráva ukážkové spojenie hráča s prostredím. Vďaka možnosti zbierať záznamy a nahrávky zamestnancov celého komplexu, sa vám vytvára o mieste, kde



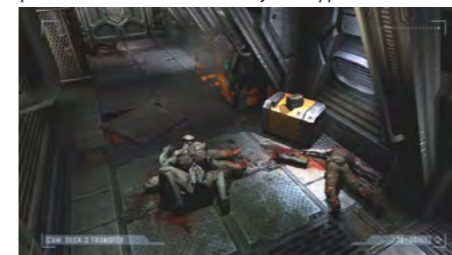
sa nachádzate, reálny pocit, že všetko tu má svoje miesto a to miesto sa rúti do záhuby. Ak teda existuje faktor hry, ktorý sa jednoducho obyčajným portom skutočne nedá skaziť, tak je to atmosféra. Svetla je tu ako šafranu, temne červené a veterné podnebie Marsu navyše pocitu samoty v pekle len a len nahráva. Nasvietenie vás tiež tlačí k používaniu baterky, ktorá mimochodom už funguje na stlačenie bez toho, aby ste si ju volili ako samostatnú zbraň.

Kto má rád sci-fi kulisy ako z 80. rokov, príde si v dizajne úrovni na svoje. Avšak lokality, cez ktoré prejdete, sa vám nesnažia predostrieť prostredie zanechávajúce mnoho mŕtvych (hoci ich zanecháva). Všetky miesta jednoducho



pôsobia tak reálne, až je to ukážkovo desivé. Pri fakte, že prieskumu prostredia sa dáva veľký priestor, sa doslova nikdy nikde nebudete cítiť v bezpečí. Nepriatelia čakajú v podstate všade, prekvapujú vás v agonicky strašidelných kovových chodbách alebo z rôznych zákutí a tieňov. Takmer vždy útočia v skupinách čím vás donucujú rozumne narábať s nábojmi, vyberať si z veľkého arzenálu pozorne, a zároveň sa im brániť čo najefektívnejšie. Nemôžete napríklad od démona strieľať ajúceho ohnivé gule čakať, že po smrti zhodí plazmovú zbraň či náboje do brokovnice. V tomto smere je spomínaný prieskum prostredia priam hráčovú nutnosťou. Pokiaľ sa vám za odvahu dostaví (ako vždy) odmena v podobe nábojov, prináša to do hrateľnosti pozitívny náboj. Rovnako poteší nález lekárníčky či obväzov. Strata zdravia je totiž do posledného, čo budete chcieť, ergo, žiaden autoheal neexistuje.

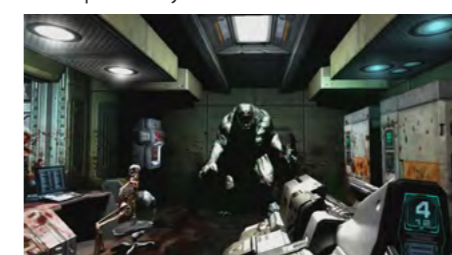
Doom 3 bol vyvíjaný a vychádzal v dobe, kedy svoj veľký a stále jasný revolučný úder zasadili hry Half-Life. Bolo a aj teraz je stále jasné, že vtedajší tón smeru vývoja herného priemyslu neignorovala takmer žiadna FPS hra. Na Dooome sa to odrazilo práve v pokojnejšej plynulosti prechádzania hry, sústredení na vloženie hráča do sveta, jeho doslovný zrast so svetom a pravidlami, aké fungujú v priestore, v ktorom sa hrá, čo zaručuje chytľavú a zábavnú hrateľnosť. To ale nie je všetko, čím Doom 3 svoju sériu revolučne posunul od svojich predchodcov, ktorí boli o krúžení v prostredí a nespočetných výstreloch. Dá sa spomenúť ešte dôraz na rozvíjanie príbehu alebo mohutnejšiu výpravu,



respektíve dobrodružstvo, ktoré Doom 3 predkladá.

BFG edícia napriek tomu, že slúži hlavne ako port na konzoly, neobišla naprázdno. Dostavilo sa viacero nových elementov. Z pôvodnej kampane je najvýznamnejšou novinkou kompletne nový systém automatického ukladania hry na istých checkpointoch. Ten ale vie byť aj nepríjemný, nakoľko prerušuje hranie s načítaním trvajúcim pár sekúnd, pričom samotný čas nahrávania nových levelov alebo uloženej hry je dosť dlhý na to, aby to hráčov iritovalo (podľa recenzií PS3 verzie je na tom načítavanie na platforme od Sony dokonca ešte horšie). Ďalším dodatkom je nových pár misií v datadisku nazvanom The Lost Mission. Napriek tomu, že bol vyvinutý pre BFG edíciu len nedávno, ihneď budete mať pocit, že stále hráte tú istú hru s bohatým prieskumom prostredia a citom pre detail v hrateľnosti. Zamrzí len jej krátkosť, ktorá je ale pri dĺžke celej Doom 3 kampane zanedbateľná. Pokiaľ si myslíte, že je to stále málo, na diskú vás čaká aj plná verzia Doom 1 a 2 (s ich dodatkovými kampaňami) + datadisk k trojke Ressurrection of Evil. A to už je hodnotný balík, či nie?

Technická stránka hry dostala vyššie rozlíšenie kvôli konzolám, takisto má samotná grafika stále šmrnc, hoci je nespochybniteľne za dobou splatnosti. Dôležité ale je, že beží na 60 snímkach za sekundu. Krásny plynulý pohyb a výborná hra svetla je samozrejmosťou, avšak dynamické tieň vytvárané vašou baterkou boli z pôvodnej verzie odstránené.



Osobitnou kategóriou je spracovanie Doom 1 a 2. Zaslúžilo si viac práce. Hry bežia v pomere obrazovky 4:3, čo vytvára nekomfortný pohľad na obrazovku s hrubými čiernymi pruhmi po stranách. Výrazným negatívom je nemožnosť vrátiť sa z tohto pomeru obrazovky do pôvodného menu výberu hry. Takže pokiaľ budete chcieť po zahraní klasík ísť nazad do menu a vybrať si druhú hru, musíte celú videohru kompletne reštartovať. Ešte spomenieme vylepšenú zvukovú stránku a päť kanálové ozvučenie. Všetkým zbraňami a hororovým zvukom dodáva lepšiu kvalitu. Okrem toho je tu ešte stereoskopické 3D, ale vzhľadom na nastavenia tieňovania ním hra skôr trpí.

## Záverečné hodnotenie

Doom 3: BFG edícia prišla primárne na konzoly ako jedinečný balík. Ten ponúka množstvo zábavy rokmi overenej hrateľnosti. Avšak krása, akú mohol tento balík mať, je pošpínená. Môže za to celá rada drobných technických chýb alebo rovno nedomyšlených rozhodnutí na ul'ahčenie hry, ako nemožnosť zmeniť nastavenie ovládania či nový spôsob ukladania a načítavania hry. Poteší rýchla a stále vcelku slušná grafika aj vyladený zvuk. Vcelku sa Doom 3 hrá výborne, o dost' lepšie ako, si to pamätáte spred ôsmich rokov, ale o dokonalý Directors Cut rozhodne nejde. A to je škoda.

**PS: Hodnotíme balík a jeho kompaktnú hodnotu, nie hru samu o sebe.**

Jozef Andraščík



# Playstation All-Stars Battle Royale

Veľká Playstation bitka

## ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS VITA  
 Žáner: bojová hra  
 Výrobca: SuperBot Ent.  
 Zapožiča: Sony SCEE

## PLUSY A MÍNUSY:

- + jednoduchosť a chytľavosť
- + ponuka herných postáv a arén
- + možnosť hrať s majiteľmi PS3 verzie
- pre niekoho rýchlo stereotypné

## HODNOTENIE:

75%



**Oblíbeným žánrom herných konzol sú bojové hry. Série ako Tekken alebo Street Fighter sa dlhodobo tešia veľkej popularite. Svojich fanúšikov si našli aj série Soulcalibur a Dead or Alive, kde na hráčov útočia najmä obnažené telá krásnych bojovníčok s veľkým poprsím. A čo ponúka Playstation All-Stars Battle Royale? Oblíbených hrdinov značky Playstation.**

Bude to stačiť na úspech? Ťažko povedať, avšak Battle Royale nie je tuctovým zástupcom kategórie bojoviek. Tie sú mnohokrát pomerne náročné na zvládnutie. Hoci bojovú hru môže hrať ktokoli - náhodne stláčať tlačidlá, čo nie je nič náročné, úspech obvykle vyžaduje dlhodobý tréning. Hráč sa totižto musí naučiť jednotlivé útoky a iné pohyby, ktorými postava disponuje, nehovoriac o rôznych kombách, ktoré môžu mnohokrát rozhodnúť zápas.

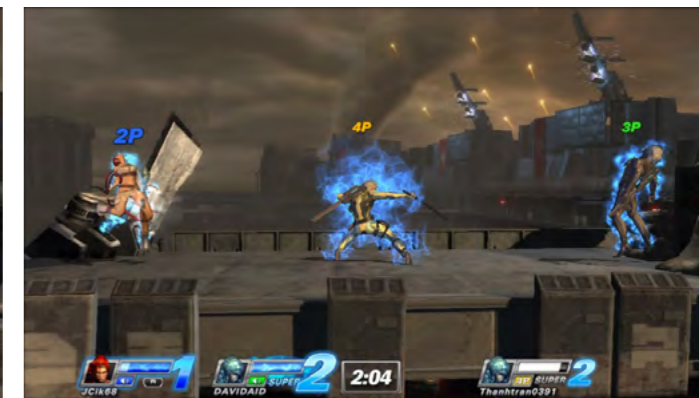
Práve tieto základy herného systému mnohokrát pôsobia odstrašujúco - nie každý chce trénovať desiatky hodín, aby dokázal poraziť aj niekoho iného, ako podobne neskúseného kamaráta. Sony však prichádza s konceptom arkádovej bojovej hry - nevyžaduje od hráča dlhé hodiny tréningu a pritom ponúka všetky prvky a vlastnosti, ktoré máme radi na „hardcore“ bojovkách. V Playstation All-Stars Battle Royale tak nájdete rôznorodé portfólio herných postáv - ponuka sa pritom neobmedzuje iba na

exkluzívnych PS hrdinov, a tak sa v hre okrem Nathana Draka, Kratosu, tučnej princeznej alebo Daxtera mihne aj Big Daddy alebo Heihachi. Ponuka postáv je rôznorodá a Battle Royale v tomto smere nesklame - aj keď neponúka až toľko charakterov ako napr. posledný Tekken.

Každá postava má svoj unikátny štýl boja - aj keď všetky dokážu prakticky to isté a ich ovládanie je totožné, každý hrdina má vlastné portfólio útokov a animácií, vďaka ktorým pôsobí hranie za každú postavu osviežujúco. Aspoň zo začiatku. Útoky môžeme vo všeobecnosti rozdeliť do niekoľkých základných kategórií - bojovníci majú hlavný útok, ktorý budete používať asi najčastejšie, spoločnosť s tlačidlom, ktoré je možné použiť na protiútok. Okrem toho je k dispozícii aj strelná zbraň, ktorou

je každý hrdina vybavený - nedá sa však povedať, že jej používanie by bolo výhodnejšie v porovnaní s klasickým bojom na blízko. V hre sa však nachádza a v niektorých momentoch sa hodí. Samozrejmosťou sú aj špeciálne chvaty, ktoré sú v prípade Battle Royale namapované na pravú analógovú páčku. Aby bola bojovka kompletná, musí obsahovať aj super-kombo útoky, ktoré sa v tomto prípade dajú aktivovať stlačením jedného tlačidla, útok si však vopred musíte "nabiť" používaním ostatných bojových ťahov.

Aby sme zhrnuli predchádzajúci odsek - Battle Royale ponúka všetko, čo by mala bojovka mať. Prezentuje to však v zjednodušenej a arkádovej forme. Tomuto odpovedá aj herný



systém, kde nájdete niekoľko zmien - bojovníci nemajú klasický ukazovateľ zdravia a jednoducho ich neubijete.

Zabiť protivníka môžete iba pomocou super-kombo úderu, ktorý si môžete nabiť v troch rôznych úrovniach. Keďže by tento systém mohol byť časom nudný, najmä v prípade bežného 1 vs 1 bojuvania, rozhodli sa autori umožniť simultánne boje 3 a 4 bojovníkov - každý proti každému. Vďaka tomu nechýba zápasom mnohokrát príchuť náhody, ktorá robí zápasy živšími a zábavnejšími, avšak niekedy aj frustrujúcimi, najmä ak od Battle Royale očakávate férovú bojovú hru.

Tou však Battle Royale nie je. Hlavným prínosom tohto titulu má byť zábava, aj keď to je neférová a jednoduchá zábava. S tým súvisí aj rôznorodé prijatie zo strany hráčov - nie každý má chuť rešpektovať vyššie predstavené herné systémy a hoci je Battle Royale

vo svojej jednoduchosťi zábavná hra, zároveň je aj pomerne stereotypná. Proti stereotypu tvorcovia bojujú interaktívnymi bojovými prostrediami, ktoré sú taktiež zo sveta Playstation hier.

Každé z nich je nejakým spôsobom jedinečné a z času na čas ohrozuje všetkých hráčov. Je teda potrebné dávať pozor nielen na ostatných hráčov, ale aj na prostredie.

Pamätníci môžu Playstation All-Stars Battle Royale prirovnať k staršej hre pre Nintendo 64 - Super Smash Bros.

Výhodou Battle Royale je aj podpora spoločného hrania na PS3 a Vite. Majitelia Vity teda môžu bojovať s vlastníkmi PS3 verzie a naopak.

Keďže ovládanie hry vyhovuje bez problémov aj Vite, PS3-kári nie sú žiadnym spôsobom znevýhodnení. Okrem klasického

arcade módu je k dispozícii aj režim výziev a multiplayer, vrátane online zápasov.

Playstation All-Stars Battle Royale je do určitej miery kontroverzným titulom, najmä čo sa hodnotenia a názorov hráčov týka. Z jednej strany hra zaujme svojou jednoduchosťou a chytľavosťou - hrať ju môže hoci kto a má šancu byť úspešný.

V tomto smere sa podarilo tvorcovi správne vystihnúť kompromis. Lenže iná skupina hráčov môže práve tento aspekt považovať za negatívum. Battle Royale sa môže rýchlo stať stereotypnou hrou, pokiaľ vám herný systém „nesadne“.

Tento titul však má veľký potenciál a najmä v prípade Vity chválime možnosť hru hocikeď zapnúť, hrať 10 minút a následne sa k nej po nejakom čase opäť vrátiť a skočiť priamo do hrania, bez nutnosti si čokoľvek opakovať.

Roman Kadlec



# PlayStation All-Stars Battle Royale

PRED ODSÚDENÍM VYSKÚŠAŤ

Donedávna boli bojovky s maskotmi herných sérií monopolnou doménou Nintendo a ich sériou Super Smash Bros. Sony však práve vydáva očakávanú hru podobného kalibru: PlayStation All-Stars Battle Royale.

## Krátka verzia

Dvadsať postáv, štrnásť arén, súboje až pre štyroch hráčov. Jednoduchý singleplayer – arkáda, tréning, tutorial, výzvy. Hlavné ťažisko zábavy v multiplayeri, či už lokálne alebo online. Poriadny chaos a je to super! Aj takto by sa dal zhrnúť Battle Royale. Ale to nie je dostatočne presné a výstižné.

## Dlhá verzia

Zlé jazyky tvrdia, že PSASBR (z toho sa vážne nedá spraviť dobrá skratka!) je obyčajným klonom Super Smash Bros. a že ide o nekvalitný, podradný produkt. Musíme priznať, že šťastí majú pravdu. Sony vo svojom portfóliu nemá žiadnu takú silnú postavu (rozumej značku), ako sú pre Nintendo Super Mario, Luigi, Bowser, Link či Samus Aran. Ľudia nemajú príležitosť stretnúť svoje obľúbené postavičky mimo svojho malého univerza (okrem Kratosa v Mortal Kombat), a tak si k nim nevytárajú ani taký vzťah mimo danej hernej série.

Potom je jasné, že sa Sony pokúsilo o vytvorenie podobnej hry, v akej sa u Nintendo stretávajú všemožné postavičky. Ale to je len inšpirácia, v žiadnom prípade klon. Je to kvalitná hra, ktorá dokáže pevne stáť na vlastných nohách a je dostatočne odlišná na to, aby sme necítili potrebu ju porovnávať so Super Smash Bros.

V Battle Royale sa stretáva dvadsať charakterov zo sveta PlayStation. Zaujímavé je, že nejde vždy len o charakterov z PS exkluzívnych hier. Stretávame tu aj Big Daddyho z Bioshocku či Danteho z DmC (áno, nového Danteho z nového DmC). Možno sa to zdá málo, ale každý charakter je

### ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS3  
Žáner: bojovka  
Výrobca: SuperBot, St. Monica  
Zapožičal: Sony SCEE

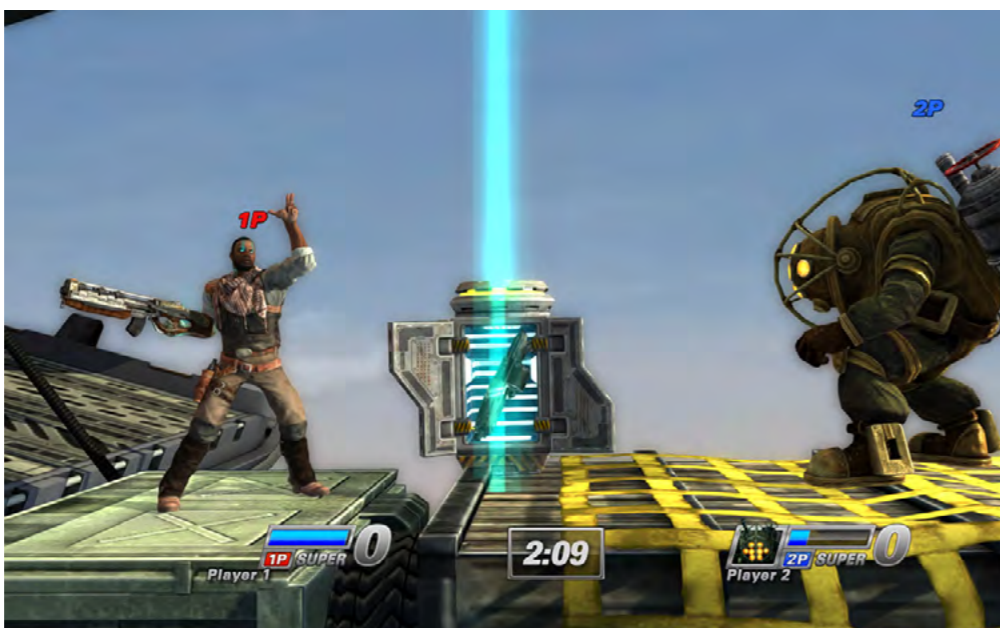
### PLUSY A MÍNUSY:

- + verné spracovanie postáv
- + prepracované dynamické arény
- + cross buy/play/save
- + chaos
- + jednoduchý bojový systém
- animácie v arkáde
- chýba singleplayer kampaň
- občasná neprehľadnosť

### HODNOTENIE:

**80%**

**PLAYSTATION ALL-STARS BATTLE ROYALE JE SKVELOU BOJOVOU HROU, V KTOREJ SA PO PRVÝKRÁT V HISTÓRII PLAYSTATION STRETÁVAJÚ VŠEMOŽNÉ ZNÁME CHARAKTERY POHROMADE.**



od základov prepracovaný, unikátny a verný svojmu originálu. S každým sa preto bojuje úplne inak, Raiden z Killzone je lepší na diaľku, Raiden z MGS je zase dokonalý v kontaktnom boji. Nathan Drake hádže granáty, Sackboy vyťahuje „Pop-it menu“ a cez to rôzne zbrane.

## Ako na ovládanie?

V základe platí, že krížikom sa skáče, štvorčekom udiera a trojuholník s krúžkom slúžia na zložitejšie útoky. L1 je na krytie, L2 na provokáciu, R1 na zbieranie predmetov a R2 na spúšťanie „superútokov“. Netradičné je využitie pravého joysticku, ktorý tu slúži na „chytačky“ protivníkov.

PSASBR nie je typickou prepracovanou „mlátičkou“. Nefunguje tu zložitý kombo systém, kde na seba navádzujete v zložitých sekvenciách presné pohyby. Každá postava má zhruba tridsať útokov, ktoré sú udávané stlačením príslušného tlačidla a smerovej šípky. Samozrejme,

keď sa viac zžijete s vybranou postavou, tak dokážete spájať útoky elegantnejšie a dynamickejšie.

Zaujímavým prvkom je, že svojich protivníkov nemôžete len tak zabiť. Za každý úder, ktorým niekoho trafíte, sa vám postupne naplní meradlo Super. Keď sa naplní, môžete stlačením R2 spustiť „superútok“. Ak necháte meradlo naplniť dva- alebo trikrát, získate omnoho silnejšie útoky. V praxi platí, že prvý „superútok“ je slabý a dá sa mu relatívne ľahko vyhnúť, druhý stupeň je už naozaj nebezpečný a proti tretiemu sa vlastne nedá nijak brániť (a väčšinou znamená smrť pre všetkých protivníkov na obrazovke).

Hra je takto prístupná svojou jednoduchosťou aj nováčikom. Nielenže stretnú svojich obľúbených hrdinov z rôznych iných hier, ale zrozumiteľný systém ovládania zvládne rýchlo takmer každý. Nadobudnúť majstrovstvo v Battle Royale však trvá nejaký čas a nebude to zadarmo.

## Čo hra ponúka?

Čo sa týka sólo režimu, hra ponúka len tutorial, tréning, výzvy (plnenie špecifických úloh) a klasickú arkádu. V arkáde si vyberiete niektorú z postáv a hor sa do mini príbehu. Každá z nich má svoj malý príbeh, motiváciu. Začínate súbojom dvoch postáv, v ďalšom kole už zápasia tri postavičky, potom zopár kôl vo štvorici s rôznymi pravidlami, na záver súboj s rivalom (musíte ho poraziť, lebo aj on chce zničiť bossa, a tak bojujete o právo na posledný súboj). Až potom nasleduje boss-fight proti Polygon Manovi, starému zabudnutému maskotovi PlayStation z éry PS1. Táto schéma je vždy zachovaná.

Pokiaľ nie ste nadšení milovníci hry jedného hráča a nemáte odstrihnutý internet, pravdepodobne strávite väčšinu času s Battle Royale v multiplayeri. Či už doma s kamarátmi alebo online s ľuďmi z celého sveta. Multiplayer je podstatne chaotickejší a náročnejší než singleplayer, ale o to zábavnejší. Niežby tu bolo mnoho nastavení pravidiel, v tom je PSASBR práveže veľmi jednoduchou hrou, ale nevyspytateľnosť protivníkov na neustále sa meniacom teréne dokáže zabaviť na dlho.

## Žiadna odfláknutá robota!

Množstvo úsilia, ktoré vývojári zo SuperBot do hry vložili, sa odrazilo na skvelom vyvážení postáv. Nikto nikdy



nie je jasne vo výhode. Každá postava si zachovala charakteristické pohyby a štýl ako vo svojej pôvodnej hre. SlyCooper je cell-shadový, PaRappa vyslovene 2D, Radeck a Drake zase realistickí. Každá postava je unikátna, nevznikali na základe jednotného modelu, nepôsobia ako klony (jedinou výnimkou je Cole a Evil Cole, pochopiteľne).

Vrcholom sú samotné arény, v ktorých sa bojuje. Sú dynamické, teda sa postupne menia, pohybujú. Každá začína ako známa scéna z vybranej hry, napríklad Invázia z Killzone 2, level v lietadle z Uncharted 3 či Dojo z PaRappa the Rapper. Každá je však tiež „strihnutá“ s inou hrou.

Napríklad Metropolis je typickým prostredím z Ratchet & Clank, ale len do momentu, kým sa na pozadí nevynorí hydra z God of War a nezačne sa zapájať do boja občasným zahryznutím do niektorého z bojovníkov. Okrem toho sú arény aktívne, väčšina z nich sa postupne mení počas boja.

Dvihne sa nejaká plošina, niekde sa niečo prepadne, zatopí, dynamicky sa tak menia pravidlá hry. Medzi naše obľúbené patrí Hades z God of War, do ktorého sa z ničoho nič primieša hra Patapon. Skvelá je aj vertikálna aréna Alden's Tower z inFamous, ktorá núti hráčov neustále postupovať nahor. Možnosti kustomizácie postáv a profilu pre multiplayer sú už len čerešničkou na torte, aj keď poriadne chutná.

### Odvrátená stránka hry

Avšak ako sa vraví, nič nie je dokonalé. PSASBR trochu zaostáva vizuálom „animácií“ príbehov postáv v arkáde. Sú to len sady obrázkov, do ktorých postavy hovoria svoj príbeh. Čakali sme v tomto smere trochu lepšiu prezentáciu. Ďalej je hra niekedy až príliš chaotická. Napríklad, keď si viacerí hráči vyberú rovnaké postavy. No skúste hádať, ktorý Raiden je práve ten váš, keď tam behajú traja! Kamera sa približuje a vzd'áľuje podľa toho, ako ďaleko sú v aréne od seba postavy vzdialené.

Niekedy, keď sú dvaja zo súperov na opačných koncoch arény, nie je na obrazovke takmer nič poriadne vidieť. No vzhľadom na to, že súboje sú v tejto hre prevažne kontaktné, tieto situácie nikdy netrvajú dlho.

### V posteli aj v autobuse

Ak si kúpite verziu hry pre PS3, dostanete aj hru na Vitu v cene. Verzia pre Vitu je totožná s PS3 verziou. Grafika je trošičku ochudobnená o niektoré detaily, ale hratel'nosť ostala zachovaná. Dokonca súboje hráčov PS3 a Vita sú na dennom poriadku.

Jedinou podstatnejšou nevýhodou je absencia tlačidiel L2 a R2. Preto sa zbieranie predmetov (pôvodne na PS3 na tlačidlo R1) presunulo na displej. V praxi to znamená, že musíte zložiť prst z tlačidiel, takže to môže spôsobiť rýchly smrť. Inak je verzia pre Vitu bezchybná.

### Verdikt

PlayStation All-Stars Battle Royale je skvelou bojovou hrou, v ktorej sa po prvýkrát v histórii PlayStation stretávajú všemožné známe charaktery pohromade. Hoci je postáv v hre len dvadsať, sú priam neuveriteľne prepracované a veľmi verné svojim predlohám. Ešte zaujímavejšie sú bojové arény, ktoré sa dynamicky menia počas súbojov a menia tak pravidlá hry. Nedostatky v podobe prakticky absentujúcej kampane jedného hráča, slabých úvodných „animácií“ a celkom častej neprehľadnosti nepovažujeme za také zásadné, aby v konečnom dôsledku citel'ne ovplyvnili náš veľmi dobrý dojem z hry. Viac (ako tie animácie) by nás potešilo, keby autori dali hre nápaditejšiu a menej krkolomnú názov..

Pavol Ondruška



Súťaž s portálom



GAMESITE.SK  
VÁŠ HERNÝ SVET

# FARCRY3



1. cena - Insane Edícia, osuška, mikina, tričko, USB otvárac
2. cena - Insane Edícia, karabinka, tričko, USB otvárac
3. cena - Figúrka, tričko, tetovačka
4. cena - Figúrka, tričko, tetovačka
5. cena - tričko

V hre Far Cry 3 si obujete topánky Jasona Brodyho, muža, ktorý sa ocitne sám na konci sveta na tajomnom tropickom ostrove odrezaný od civilizácie. V tomto divokom raji, kde sú bezprávie a násilie jediné istoty, budete Vy diktovať, kedy, kde a ako sa budú vyvíjať udalosti hry. Svoju cestu cez ostrov si musíte presekať, preplížiť a prestrieľať vo svete, ktorý stratil zmysel pre to, čo je správne a čo zlé.

Zasúťažiť si môžete o tieto skvelé hry, tričká a mikiny, veľmi jednoducho, kliknutím na odkaz nižšie

<http://www.gamesite.sk/sutaze.html>



GENERATION

**ZÁKLADNÉ INFO:**

**Platforma:** PS3  
**Žáner:** preteky  
**Výrobca:** United Front Games  
**Zapožičal:** Sony SCEE

**PLUSY A MÍNUSY:**

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

**HODNOTENIE:**

**55%**

## Little Big PlanetKarting

ČO BOLO VČERA, NEPLATÍ DNES

**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 dizajnérske 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. Snáď 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 adrenalínovému pretekaniu 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 podeliť spolu s ostatnými hráčmi po celom svete.

Napriek tomu ale hra chýba niečo, čo by ju viac odlišilo, a to napriek pomerne silnej licencií 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



JOSH BROLIN RYAN GOSLING NICK NOLTE EMMA STONE ANTHONY MACKIE GIOVANNI RIBISI MICHAEL PEÑA ROBERT PATRICK SEAN PENN

WARNER BROS. PICTURES PRESENTS  
 IN ASSOCIATION WITH VILLAGE ROADSHOW PICTURES A LIN PICTURES/KEVIN MCCORMICK PRODUCTION "GANGSTER SQUAD" COSTUMES DESIGNED BY MARY ZOPHRES MUSIC BY STEVE JABLONSKY  
 CO-PRODUCER JON SILK EDITED BY ALAN BAUMGARTEN, A.C.E. JAMES HERBERT PRODUCTION DESIGNER MAHER AHMAD DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY DION BEEBE, A.C.S., A.S.C. BASED ON "GANGSTER SQUAD" BY PAUL LIEBERMAN  
 EXECUTIVE PRODUCERS RUBEN FLEISCHER PAUL LIEBERMAN AND BRUCE BERMAN WRITTEN BY WILL BEALL PRODUCED BY DAN LIN KEVIN MCCORMICK MICHAEL TADROSS DIRECTED BY RUBEN FLEISCHER

VILLAGE ROADSHOW PICTURES Score Album on Warner Soundtracks cineMAX OD 31. 1. 2013 gangstersquadmovie.co.uk WARNER BROS. PICTURES

# Acer Iconia W510

Acer Iconia W510 je zaujímavý tablet s Windows 8

## ŠPECIFIKÁCIE:

dvojjadrový procesor Intel Atom Z2760 (1,8 GHz; 1,7 W TDP)  
2 GB operačnej pamäti DDR2 800 MHz  
32 alebo 64 gigabajtov úložného priestoru (MMC)  
10,1-palcový HD displej, 1366 x 768, dotykový  
Wi-Fi, Bluetooth,  
HDMI, USB 3.0  
batéria 2 x 3450 mAh rozmery 259 x 187 x 9,9 mm  
Windows 8 Pro 32-bit

## PLUSY A MÍNUSY:

- + výdrž na batériu
- + plnohodnotný Windows
- + klávesnica
- výkon mohol byť vyšší
- pomalý disk

## HODNOTENIE:

**88%**

**Výrobca ho vybavil klasickou klávesnicou, nepotrebuje často nabíjať a má systém Windows 8. K dokonalosti mu chýba trochu výkonnejší disk a procesor.**

Koniec roka nám priniesol rozšírenie ponuky tabletov o nové modely, vybavené systémom Windows 8. Kým Surface od Microsoftu nebude lacný, záujem sa očakáva o výrazne lacnejšie riešenia, akým je aj nami testovaný tablet Acer Iconia W510.

### Tablet s klávesnicou

S konceptom tabletu a doplnkovej klávesnice získali slávu Androidové tablety od Asusu, teraz to skúša viacero výrobcov. Acer použil podobný systém uchytania a tablet spojený s klávesnicou na prvý pohľad pripomína klasický notebook (či skôr netbook). Dá sa však kedykoľvek odobrať a bez problémov je možné pokračovať v začatej práci na samotnom tablete.

Klávesnica má výhodu v integrovanej USB porte a batérii, ktorá výrazne predlžuje výdrž zariadenia na jedno nabitie. Otočný kĺb uchytania tabletu umožňuje pretočenie skoro o 360 stupňov. Vďaka tomu je možné dať dock spodnou časťou nahor a použiť ho ako stojan pri zábave alebo pozeraní filmov. Klávesnica má menšie

klávesy, pripomínajúce nám starú dobu netbookov. Pri písaní väčšieho objemu textov je táto klávesnica určite výrazne lepšia ako softvérová. Touchpad nie je veľký, pre prácu v desktope je však stále nenahradiateľný. Podpora ovládania viacerými prstami fungovala len čiastočne nielen v klasickom desktop režime, ale aj v novom užívateľskom rozhraní. Tu sa výrobca pravdepodobne spoliehal na ovládanie dotykom.

Acer použil pri výrobe ako hlavný materiál plast. To mu umožnilo zachovať rozumnú hmotnosť zariadenia - necelých 600 gramov bez a 1,2 kilogramu s klávesnicou. Plast nie je taký pevný ako kov a pri silnejšom zatlačení cítiť a trochu aj počuť vôň hlavne po krajoch zariadenia. Bežná práca nie je plastmi nijako limitovaná a Iconia W510 sa tak rýchlo určite nerozbije.

### Je tu klasický Windows

Atom procesor a dva gigabajty operačnej pamäti na nový Windows prekvapivo stačia. Stále však máme v pamäti Vista a notebooky s 512 MB RAM, ktoré boli skôr za trest. Nové užívateľské rozhranie

je jednoduché a nevyžaduje vysoký výpočtový výkon. Zatiaľ dostupné aplikácie hry nie sú veľmi náročné. Prechod do klasického zobrazenia je plynulý, s drobným oneskorením sme sa stretli pri rotácii displeja či prebudení z režimu spánku.

Plnohodnotný operačný systém Windows 8 je tu v 32-bit verzii (procesor nepodporuje 64-bit) a umožňuje používanie aplikácií určených aj pre klasické počítače a notebooky. To oceníte v prípade špecifických firemných riešení, ktoré na moderné tablety nemyslia, alebo ich tu nebolo možné používať z dôvodu nedostatočného zabezpečenia.

Stále však platí pravidlo, že bez klávesnice je práca v klasickom rozhraní Windows nepraktická, zdĺhavá a na ovládanie dotykom je prispôbená len minimálne. Navyše je mnoho aplikácií potrebné sťahovať a inštalovať dvakrát – raz pre nové rozhranie (Modern UI) a raz pre desktop.

Acer svoj tablet vybavil celou sériou aplikácií určených pre nové rozhranie. Okrem multimediálneho riešenia to je hlavne Acer Cloud, čo je služba určená na synchronizáciu súborov medzi zariadeniami. Trochu nám zostáva záhadou, načo si dal



s ňou prácu v dobe rozšírenia SkyDrive a Dropboxu. Systém si zaslúži pochvalu za rýchly štart – do troch sekúnd je pripravený na prácu a pripojený na internet. V pohotovostnom režime sa navyše nevybija rýchlo batéria, a tak tablet nemusíte nabíjať každých deň. Na jedno nabitie totiž bez problémov vydrží dva pracovné dni.

### Intel Atom pod kapotou

Použitý procesor je vyrobený 32-nanometrovou architektúrou, má dve jadrá a dokáže spracovať až štyri vlákna súčasne. Nový procesor s označením Atom Z2760 je odpoveďou na požiadavku výrobcov tabletov, ktorí potrebujú výkonný a zároveň úsporný procesor pre tablety s plnohodnotným systémom.

ARM čipy totiž zvládnu len odľahčenú verziu Windows a klasické výkonné procesory rodiny Intel Core i5 sú energeticky a tepelne stále náročné. Výrobca uvádza, že spotreba nového Atom procesora nepresiahne dva wattly a v nečinnosti si zoberie menej ako dva miliwattly. Maximálna pracovná frekvencia je stanovená na 1,8 GHz, v reálnej prevádzke sa systém snaží držať rýchlosť na uzde. L2 cache pamäť má kapacitu 1 megabajt, procesor podporuje len 32-bit inštrukčnú sadu.

Procesor je doplnený o dva gigabajty operačnej pamäte, čo pre spojenie

nenáročného užívateľa a nového systému Windows 8 stačí. Grafický čip si Intel vypožičal od PowerVR. Použitý model SGX545 je výkonnostne podobný prémiovým čipom s ARM architektúrou. Trochu zamrzí, že tablet nie je možné zakúpiť s väčšou kapacitou operačnej pamäte alebo ju rozšíriť. Samotný procesor je stavaný len na prácu s dvoma gigabajtami RAM, viac jednoducho nevládne.

Moderné hry na ňom nespustíte, spoľahnúť sa musíte jedine na nenáročnejšie logické hry, ako sú napríklad Angry Birds. Benchmark 3Dmark06 sa nám podarilo spustiť, výsledné skóre však bolo porovnateľné s výkonom sedem rokov starej grafickej karty strednej triedy.

Prehrávanie HD videa tablet zvládne, Full HD s vysokým dátovým tokom je už nad jeho sily. Procesoru grafický čip pomôcť nevie, teda minimálne v základnom stave po zakúpení zariadenia. Za problémy môže sčasti aj dátové úložisko. To je totiž tvorené MMC kartou s rýchlosťou, ktorá je nižšia aj v porovnaní s klasickým pevným diskom. Kapacita pamäte sa dá rozšíriť s pomocou microSD karty až na dvojnásobok. Škoda, že tablet nie je dostupný s väčším a hlavne rýchlejšim diskom. Kopírovanie objemných súborov je pomalé.

### Rekordy neprekoná

Či to budú rebríčky predajnosti alebo výkonu, nečakáme, že nový Acer bude horúcim kandidátom na jednoznačného víťaza. Nový procesor od Intelu je zameraný skôr na dosiahnutie čo najnižšej spotreby a je vhodný na nenáročnú prácu v kancelárskom balíku, či na internetovú a multimediálnu zábavu. Na jedno nabitie vydrží pracovať až 18 hodín, čo je na klasické x86 zariadenie vec nevídaná.

Hráči, samozrejme, siahnu skôr po klasickom hernom notebooku alebo tablete s jedným z konkurenčných systémom, pre ktoré je dostupné obrovské množstvo rôznych hier. Windows 8 má svoj online obchod, zatiaľ však zívá prázdnotou a najst' sa tam dajú skôr len priemerné aplikácie a hry.

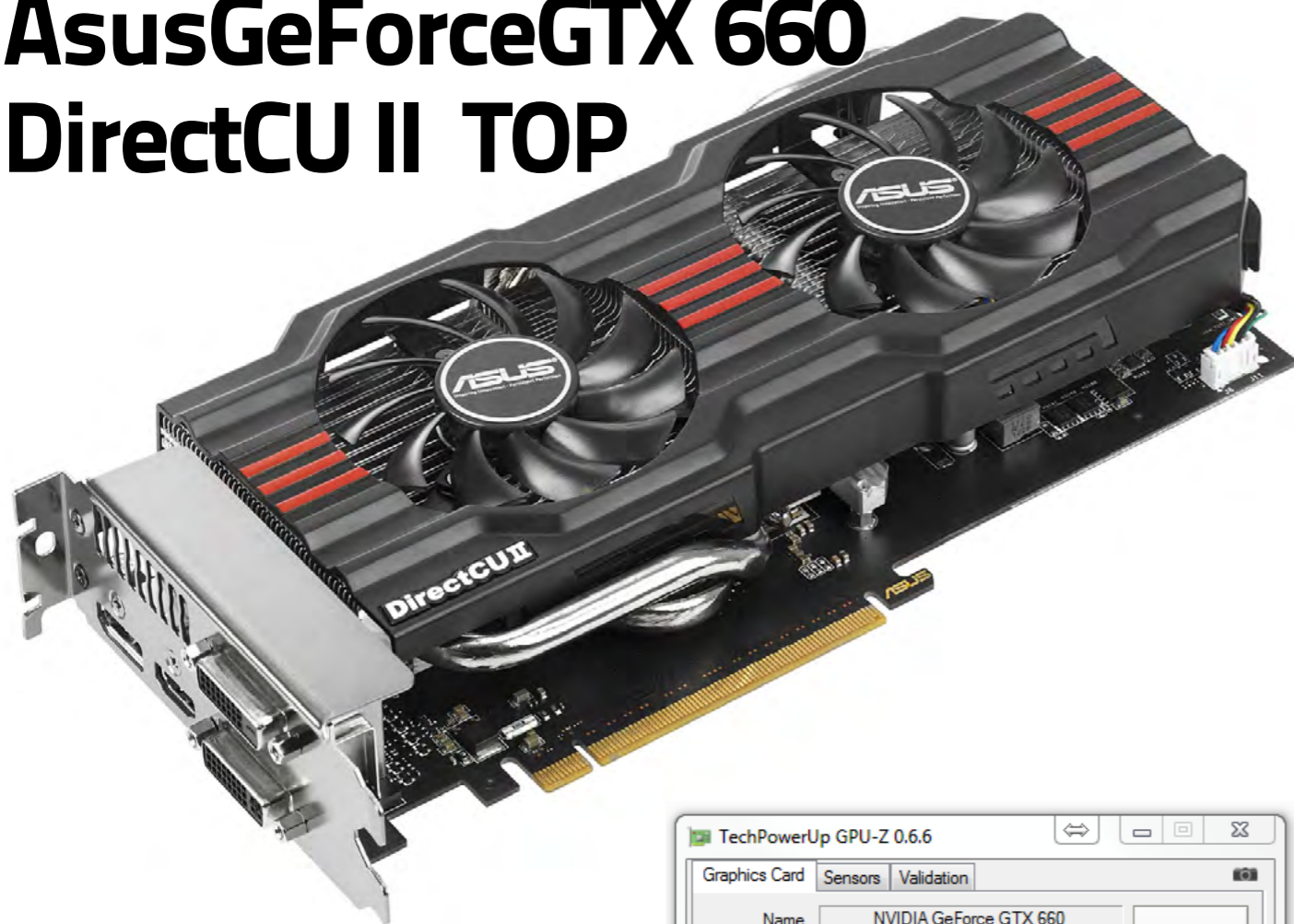
Acer Iconia W510 je zaujímavým zariadením pre užívateľa vyžadujúceho od tabletu vysoký faktor mobility a možnosť plnohodnotnej práce v programoch, ktoré fungujú aj na klasickom počítači. Vďaka nízkej spotrebe je toto prvý Windows tablet, ktorý vydrží na jedno nabitie viac ako pár hodín a s doplnkovou klávesnicou zvládne celodennú prácu. Cena nie je vysoká, za 32-gigabajtovú verziu s klávesnicou si výrobca pýta 499 eur, dvojnásobná kapacita je za 100-eurový doplatok.

Matúš Paculík



Testovali sme grafiku

# Asus GeForce GTX 660 DirectCU II TOP



**PLUSY A MÍNUSY:**

- + dobrý výkon
- + tiché a účinné chladenie
- väčšie rozmery

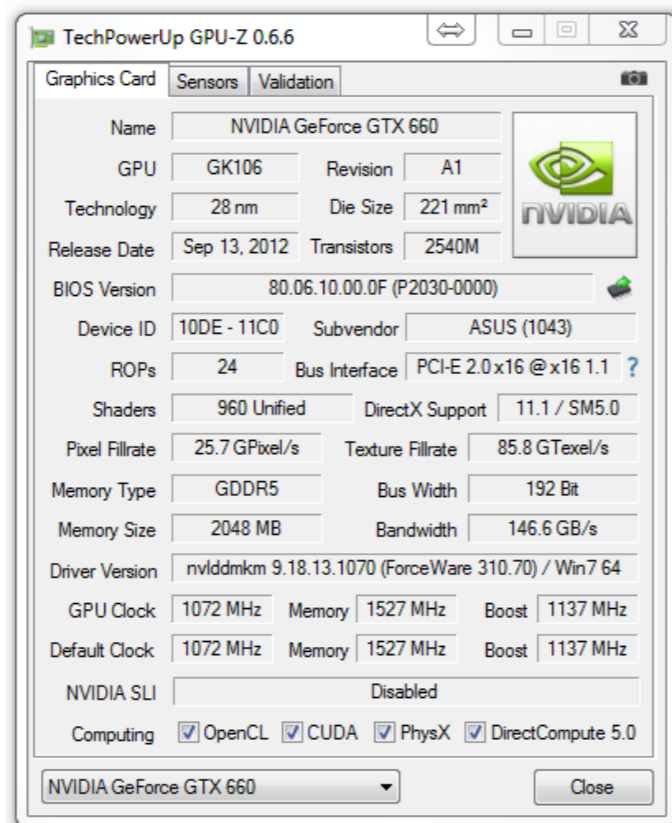
**HODNOTENIE:**  
**90%**

**Má špičkové chladenie, je tichá a má prekvapivo dostatok výkonu aj na moderné hry. Asus si za ňu pýta necelých 230 eur.**

Keď NVIDIA v septembri uviedla na trh modely GeForce GTX 660 a GTX 650, potešila hlavne hráčov, ktorí hľadajú výkonnú grafiku za rozumný peniaz. V najlacnejšej verzii stojí približne 200 eur, za príplatok je ako vždy dostupné veľké množstvo vylepšených verzií, ktoré môžu mať buď vyšší výkon, či úplne prepracované chladenie. V tejto skupine už klasicky nemôže chýbať spoločnosť Asus, ktorá slávi úspechy so sériou kariet DirectCU. Pre GeForce GTX 660 si pripravila niekoľko verzií karty, líšiacich sa v pracovných frekvenciách a dodávanom príslušenstve.

## Asus GeForce GTX 660 DirectCU II TOP

To, že máme dočinenia so špeciálnou edíciou, je jasné už zo samotného balenia – je



**More:** GeForce GTX 660 je typickou ukázkou dobrej karty strednej triedy – má slušný výkon, nízku spotrebu energie a rozumne nastavenú cenu aj v prípade špeciálnych edícií.

veľké a štýlový grafický motív dáva tušiť, že vo vnútri je niečo iné ako len bežná grafická karta. Asus jej dal navyše pomerne komplikované meno, z ktorého sa ale dá všetko potrebné vyčítať – karta má upravené chladenie a oproti referenčnej verzii aj navýšený výkon.

Dodávaná výbava sa líši v závislosti od verzie. Základná (lacnejšia) obsahuje len klasickú kombináciu DVD médií, stručného manuálu a niekoľkých redukcií. Prémiová edícia nemusí byť dostupná vo všetkých krajinách a líši sa dodávanou hrou.

Po vybalení sa nám v rukách ocitla ďalšia z prémiovej série kariet DirectCU II. Asus sa rovnako ako množstvo ďalších výrobcov rozhodol ponúknuť len upravené verzie karty, pri ktorých sa nedržal referenčného dizajnu.

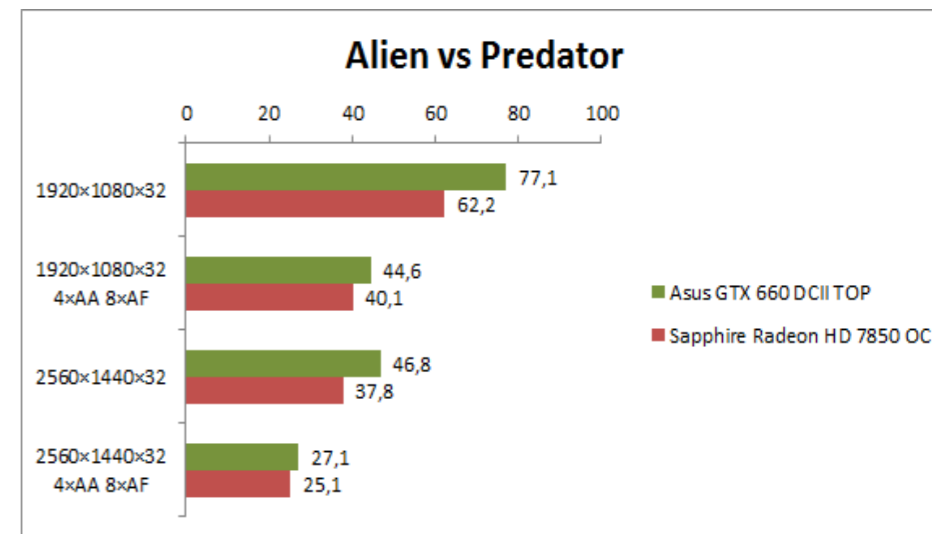
Dvojslotové riešenie je spolu s PCB odtetá do slušivej čiernej farby s trojicou červených pásičkov. Obrazové výstupy sú tu štyri – okrem dvojice Dual-DVI konektorov je tu jeden DisplayPort a jeden HDMI.

### Chladí slušne

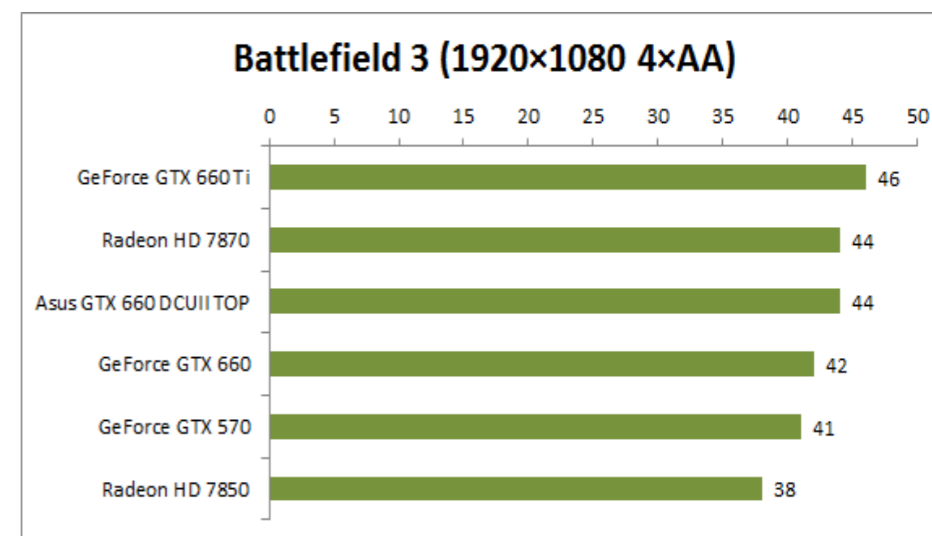
Mohutné rebrovanie odvádza teplo získané z jadra pomocou troch hrubých medených Heat-pipe trubíc. O prúdenie vzduchu sa stará dvojica ventilátorov s priemerom 80 milimetrov. Ich otáčky sú regulované podľa potreby a pri bežnej práci sú veľmi tiché. Ich hlučnosť sa výraznejšie nezvýšila ani pri dlhodobjšom hraní náročných hier. Chladenie vďaka tomu plne postačí aj pri výraznejšom pretaktovaní.

Asus v propagačných materiáloch uvádza až o 20 percent účinnejšie chladenie v porovnaní s referenčným dizajnom. Teplota jadra sa pri bežnej práci držala len mierne nad hranicu 30 stupňov pri nízkych otáčkach ventilátorov. Graficky náročné hry teplotu zvýšili na približne 65 stupňov, čo je stále dobrá hodnota.

Spotreba karty nie je vysoká a pri bežnej práci je dokonca o trochu menšia ako pri predchádzajúcej GeForce GTX 560. Počas hrania hier sa stále drží na dobrých hodnotách a oproti predchádzajúcej generácii ušetrí až niekoľko desiatok wattov.



**More:** Pretaktovaná GeForce GTX 660 si bez problémov podá pretaktovaný Radeon HD 7850 aj v jeho obľúbenej hre Alien vs Predator.



**More:** verzia GeForce GTX 660 od Asusu sa vo Full HD rozlíšení vyrovná aj Radeonu HD 7870.



**More:** Pri lacnejšej GeForce GTX 650 Ti síce ušetríte niekoľko desiatok eur, rozdiel vo výkone pri aktivovanom vyhladzovaní hrán je však vysoký.



## GeForce GTX 660

Jej základom je relatívne nové jadro GK106, ktoré dopĺňa pred ním uvedenú dvojicu jadier GK104 a GK107. Všetky tri jadrá sú založené na architektúre Kepler, vyrobené moderným 28 nanometrovým procesom. Obsahuje stále slušných 960 CUDA cores, 80 texturovacích jednotiek, 24 ROP jednotiek a 192-bit širokú pamäťovú zbernicu.

Referenčné frekvencie NVIDIA stanovila na 6GHz pre GDDR5 pamäť a 980MHz pre jadro (pozor, vďaka technologii Boost sa frekvencia zvyšuje podľa potreby). Pre korektné fungovanie potrebuje karta doplnkové napájanie v podobe jedného 6-pin konektoru. Toto platí nielen pre referenčné verzie, ale, našťastie, aj pre drvivú väčšinu špeciálnych pretaktovaných verzií.

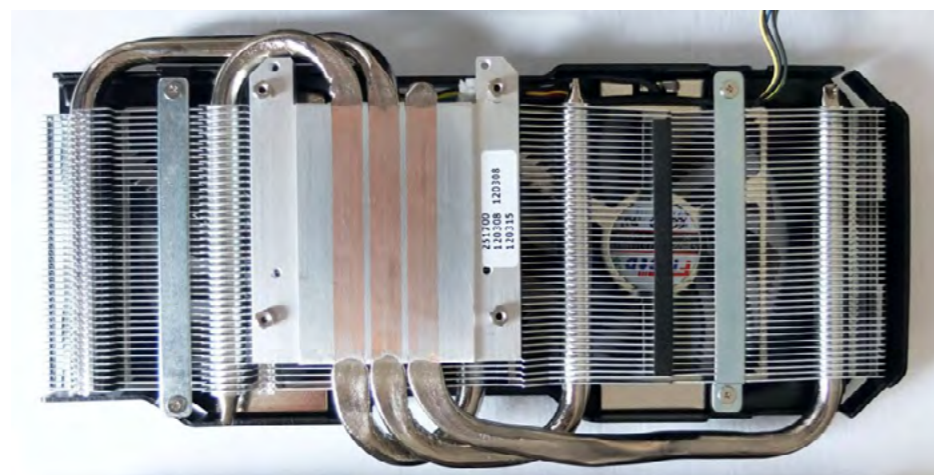
NVIDIA svoju kartu stavia nad obľúbenú dvojicu GeForce GTX 460 a GTX 560, čo sú dnes už legendárne karty známe svojím dobrým výkonom a rozumnou cenou. NVIDIA spolu s GeForce GTX 660 uviedla aj nižší model, GeForce GTX 650. Tí, ktorí by radi ušetrili, by si mali dať pozor, táto karta má len 384 CUDA cores a len 128-bit širokú pamäťovú zbernicu.

## Prekvapivo dobrý výkon

GeForce GTX 660 je karta určená pre hranie do Full HD rozlíšenia 1920 x 1080 bodov s aktívnym vyhladzovaním hrán. Svojím výkonom tu nahrádza dnes už legendárnu GeForce GTX 570, oproti ktorej ale môže v závislosti od hry strácať pri extrémnom rozlíšení, prípadne pri hraní v stereoskopickom 3D. Asus k svojej karte okrem ovládačov dodáva aj špeciálnu aplikáciu Asus GPU Tweak, určenú na pretaktovanie. S tým sme mali len priemerný úspech, ktorý ale vždy závisí od konkrétneho kusu kremíku. Nami testovaný model je už navyše pretaktovaný priamo od výroby



a namiesto 980MHz má základnú frekvenciu jadra stanovenú na 1072MHz. V Boost režime sa zvýši až na 1137MHz. Dodatočné pretaktovanie bolo priemerné a pre stabilné fungovanie sme sa dostali pri základnej frekvencii len nad 1150MHz. Strop bol ešte trochu vyššie, no už bolo potrebné výrazné zvýšenie otáčok



ventilátorov a pri dlhodobjšom hraní sa začala prejavovať nižšia stabilita systému.

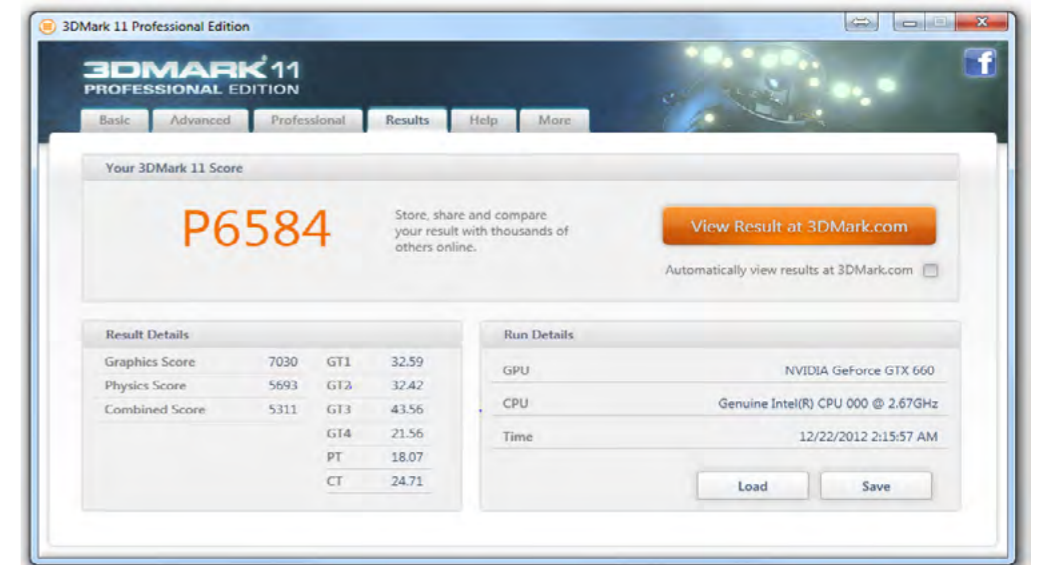
## Kladivo na Radeony?

Obedne je GeForce GTX 660 veľmi dobrá karta, ktorá aj v referenčnej verzii dokáže zdolať konkurenčný Radeon HD 7850 a priblíži sa Radeonu 7870. So 192-bit širokou pamäťovou zbernicou a dvoma gigabajtami rýchlych GDDR5 pamätí postačí aj na graficky náročné hry. Toto, samozrejme, platí hlavne do Full HD rozlíšenia 1920 x 1080 bodov s vyhladzovaním hrán. Extrémne rozlíšenie je náročnejšie a tu by už pamäťová zbernica stačiť nemusela.

Asus si za svoju verziu pýta o niečo cez 20 eur viac. Za tento nie veľký príplatok dostanete veľmi dobre spracovanú kartu, ktorá ponúka špičkový chladič, vyznačujúci sa vysokou účinnosťou a nízkou hladinou hluku. Zvýšenie pracovných frekvencií je milým bonusom, ktorý oceníte pri tých najnáročnejších hrách.

Karta navyše nemá vysokú spotrebu a v prípade potreby zvládne aj dodatočné pretaktovanie, kedy sa výkonom môže v závislosti od hry blížiti k modelu GeForce GTX 660 Ti či Radeonu HD 7950.

Matúš Paculík



Oproti Phantom edícii GTX 660 Ti od Gainwardu stráca nami testovaný Asus len 400 bodov v benchmarku 3DMark 11.



GPU	GTX 570	GTX 660	GTX 660 Ti	GTX 670
Jadro	GF110	GK106	GK104	GK104
CUDA jadrá	480	960	1344	1344
Frekvencia jadra	732 MHz	980 MHz	915 MHz	915 MHz
Frekvencia shaderov	1464 MHz	-	-	-
ROP jednotiek	32	24	24	32
Text. jednotiek	112	80	112	112
Frekvencia pamäti	3,8 GHz	6 GHz	6 GHz	6 GHz
Zbernica	320-bit	192-bit	192-bit	256-bit



ZÁKLADNÉ INFO:

**Cena:** od 225 €  
**Výrobca:** Nokia  
**Na recenzovanie poskytol:** Nokia

PLUSY A MÍNUSY:

- + rýchlosť systému
- + kvalitný fotoaparát
- + plnohodnotná navigácia v cene
- menej kvalitných aplikácií
- miestami prílišná jednoduchosť systému
- nepodporuje pamäťové karty

HODNOTENIE:

**70%**

# Nokia Lumia 800

Lumia 800, stále zaujímavý smartphone

**Nokia Lumia 800 síce nepatrí medzi novinky medzi smartphonmi, no ešte stále je v predaji a nájdeme ju aj v ponuke mobilných operátorov. Vďaka svojej klesajúcej cene je pravdepodobné, že sa u mnohých stane horúcim kandidátom na vianočný darček, a preto vám pri rozhodovaní môže pomôcť aj táto recenzia.**

## Vzhľad a spracovanie

Lumia 800 je v porovnaní s dnešnými smartphonmi stredne veľký telefón. So svojimi rozmermi, 116,5x61,2x12,1mm, padne pohodlne do ruky, no hmotnosť je však trochu vyššia, a to 146 gramov. Kryt je vyrobený z jedného kusu polykarbonátu, vďaka čomu je telefón veľmi pevný a nikde sa nič neprehýba ani nevŕzga. Daňou za pevnú konštrukciu je však nemožnosť prístupu k vnútornostiam, batériu sa tak dá bez obáv o stratu záruky vymeniť

len v servise. Z rovnakého dôvodu sa microSIM karta vkladá do zásuvky na hornej strane telefónu. Okrem zásuvky pre SIM kartu sa na hornej strane nachádza aj 3,5mm konektor pre slúchadlá a pod vyklápacími dvierkami môžeme nájsť microUSB port. Ľavá strana je bez tlačidiel, tie sú sústredené na pravej strane, kde sa nachádza ovládač hlasitosti, zámok displeja a dvojpolohová spúšť fotoaparátu, ktorá je u konkurencie v súčasnosti skôr výnimkou. Na spodnej strane sa pod miniatúrnymi dierkami ukrýva reproduktor a mikrofón. Osem megapixelový fotoaparát je na zadnej strane umiestnený v malom kovovom pásiku s logom NOKIA a Carl Zeiss, logo označujúce výrobcu optiky fotoaparátu. Lepším snímkam pri slabšom osvetlení dopomôže dvojica LED diód. Prednú stranu pokrýva z veľkej časti ochranné sklo Gorilla, ktoré mierne vystupuje nad okolitý povrch, pod ktorým sa skrýva 3,7 palcový

AMOLED displej a tri senzorové tlačidlá pre návrat o krok späť, návrat na úvodnú obrazovku a tlačidlo pre spustenie vyhľadávania. Na recenzii sa nám ušlo biele farebné prevedenie Lumie 800, okrem neho sa predáva aj v čiernej, modrej, zelenej, ružovej a červenej farbe.

## Hardvér

Telefón poháňa jednojadrový procesor MSM8255 Snapdragon od Qualcommu, bežiaci na frekvencii 1,4GHz a o grafické výpočty sa stará čip Adreno 205. Ani procesor, ani grafický čip však dnes už svojím výkonom nikoho nezaujme. K dispozícii je celkovo 512MB operačnej pamäte a 16GB priestoru pre ukladanie dát, z tejto kapacity je však pre používateľa dostupných len 13,8 GB. Vo výbave nechýba ani GPS, digitálny kompas, akcelerometer, senzor priblíženia a snímač okolitého osvetlenia. Vstavaný fotoaparát

dokáže zhotovovať fotografie s rozlíšením najviac 3264x2448 pixlov (8MP) a video v rozlíšení 720p s frekvenciou 30 snímkov za sekundu, prítomné je aj automatické zaostrovanie, dvojitý LED blesk a optika od výrobcu Carl Zeiss. Lumia neobsahuje prednú kameru pre video hovory. AMOLED displej má rozlíšenie 800x480 bodov, uhlopriečku 3,7 palca a dokáže zobrazit' 16 miliónov farieb. Hlavnou výhodou displeja je skvelé zobrazenie čiernej farby, vďaka čomu nie je často ľahké rozpoznať miesto, kde sa stretáva čierny rám okolo displeja s displejom samotným. Veľmi dobré sú aj pozorovacie uhly a ani farby nie sú až tak presaturované. Jedinou výraznou nevýhodou displeja je použitá Pentile matica namiesto klasickej RGB, následkom je miestami horšia ostrosť textu, čo je však viditeľné len pri bližšom pohľade na displej.

## Konektivita

Lumia 800 podporuje siete GSM, UMTS aj HSPA spolu s dátovými službami GPRS, EDGE, UMTS, HSDPA a HSUPA s teoretickou maximálnou rýchlosťou prenosu dát do 14,4Mbps pre download a 5,76Mbps pre upload. Prenos dát na krátku vzdialenosť je možný prostredníctvom Bluetooth vo verzii 2.1 a s podporou profilov A2DP a EDR, systém však, nanešťastie, nepodporuje prenos súborov prostredníctvom tejto technológie. Prítomné je aj WiFi (802.11 b/g/n), avšak bez podpory DLNA. S počítačom je možné Lumiu spojiť prostredníctvom microUSB kábla, chyba však podpora Mass Storage, takže sa dáta dajú do telefónu dostať len cez softvér Zune.

## Softvér

V Lumii 800 beží operačný systém Windows Phone 7.5 Mango a začiatkom budúceho roka by sa mala objaviť aktualizácia s číselným označením 7.8, ktorá prinesie časť funkcií z najnovšieho Windows Phone 8 aj pre staršie smartphony. Operačný systém už na prvý pohľad zaujme svojou rýchlosťou a jednoduchým spracovaním. Malým nedostatkom je absencia slovenčiny, ktorá bude pridaná až aktualizáciou na verziu systému 7.8, čo však môže ešte nejaký mesiac potrváť. V systéme je však prítomná čeština, takže sa dá telefón používať, aj keď neovládáte angličtinu.

Hlavnú obrazovku tvoria dlaždice v tvare obdĺžnika alebo štvorca, ich veľkosť sa nedá meniť, čo v niektorých



prípadoch znamená zbytočné plytvanie miestom. Dlaždice môžu zobrazovať názov aplikácie, ktorú reprezentujú spolu s jej ikonou alebo aktuálne informácie o počte zmeškaných hovorov, prijatých správach alebo e-mailoch. Na hlavnú obrazovku sa dajú pridať aj odkazy na web stránky, samostatné kontakty, prípadne odkazy na hudobné súbory. Dlaždice samotné je možné ľubovoľne premiestňovať, odstraňovať alebo pridávať nové, a to po dlhšom podržaní prsta na konkrétnej dlaždici.

Na zoznam všetkých aplikácií telefónu sa dá prejsť po kliknutí na šípku v pravom hornom rohu alebo jednoduchým gestom, odsunutím hlavnej obrazovky doľava. Aplikácie v tomto zozname už nie je možné ľubovoľne usporiadať, sú totiž automaticky zoradené vzostupne podľa abecedy. V prípade veľkého množstva nainštalovaných aplikácií je medzi nimi možné jednoducho a rýchlo vyhľadávať po stlačení ikony lupy na ľavej strane zoznamu, kapacitné tlačidlo s rovnakým symbolom pod displejom funguje len na spustenie vyhľadávania prostredníctvom služby Bing. Tlačidlo s logom Windows slúži pre návrat na hlavnú obrazovku, po jeho stlačení sa aktuálne spustená aplikácia pozastaví a skryje na pozadie. Vyvolanie zoznam aplikácií na pozadí, ako aj ich úplné ukončenie, má za úlohu kapacitné tlačidlo so šípkou späť.

Horná lišta je spoločná pre celé prostredie systému, no nie je vysúvacia

ako napríklad v prípade OS Android. Navyše sa v nej štandardne zobrazuje len čas a v niektorých (aj systémových) aplikáciách je lišta skrytá úplne. Pre zobrazenie stavu nabitia batérie alebo signálu je potrebné ťuknúť alebo prejsť prstom po hornom okraji displeja, ukazovatele sa však po chvíli znova skryjú a zobrazený ostáva len aktuálny čas. Keďže lišta nie je vysúvacia, chýbajú tu skratky k základným často používaným funkciám ako je napríklad zapnutie/vypnutie WiFi alebo rýchle nastavenie podsvietenia. Malou kompenzáciou tohto nedostatku sú notifikácie, ktoré sa vysúvajú z horného okraja displeja a informujú o prijatých správach alebo dostupnej bezdrôtovej sieti.

Nové aplikácie je možné do telefónu sťahovať z Marketplace, no ich kvalita je v mnohých prípadoch diskutabilná. Chýba aj množstvo populárnych aplikácií, inak dostupných pre platformy Android a iOS. Pri prípadnej kúpe treba počítať aj s tým, že aplikácie pre najnovší Windows Phone 8 nebude možné nainštalovať na Windows Phone 7.5 ani na aktualizovanú verziu 7.8.

Aplikácie už prítomné v systéme si však zaslúžia pochvalu a v niektorých prípadoch dokážu plnohodnotne nahradiť aj kvalitné aplikácie tretích strán. Najzaujímavejšou je aplikácia "Lidé", ktorá obsahuje všetky telefónne kontakty a umožňuje zobrazenie obsahu zo sociálnych sietí od jednotlivých ľudí. Po pridaní nových účtov k podporovaným službám sa tieto automaticky prepoja už s existujúcimi



kontaktmi, ak sa zhodujú s niektorými základnými informáciami, no kontakty je možné zlučovať do jedného aj ručne.

Hlavnou prednosťou tejto aplikácie je rýchly prístup nielen k telefónnym číslam alebo emailovým adresám, ale aj k príspevkom na sociálnych sieťach ako sú statusy alebo fotografie, ktoré je možné dokonca priamo komentovať alebo "lajknúť". Aplikácia "Správy" okrem podpory SMS a MMS umožňuje aj prepojenie s Facebookom alebo Windows Live Messengerom. O prijímanie a posielanie mailových správ sa stará samostatná aplikácia a po pridaní nového účtu v nastaveniach sa automaticky vytvorí samostatný odkaz v menu pre nové mailové konto. Podporované sú služby Gmail, Hotmail, Exchange a Yahoo! Mail. Mailová aplikácia poskytuje základnú funkčnosť a dokáže pracovať aj s prílohami.

Ťahákom systému Windows Mobile je prítomnosť plnohodnotnej Office aplikácie. Tá umožňuje nielen prezeranie, ale aj editáciu a tvorbu nových dokumentov, tabuliek, prezentácií a poznámok OneNote. Všetky podporované súbory je navyše možné ukladať aj na cloudové úložisko SkyDrive. Ďalším hodnotným softvérom, tentokrát od Nokie, je aplikácia „Nokia Autom“. Ide o plnohodnotnú offline hlasovú navigáciu s mapovými podkladmi od Navteq. Pri navigovaní je možné zobrazit' údaje ako je odhadovaný čas príchodu do cieľa, počet kilometrov alebo aktuálna rýchlosť. Prehrávanie hudby a

videa zastrešuje jedna aplikácia, chýbajú jej však niektoré pokročilejšie nastavenia. Je možné vytvárať nové playlisty, a to buď ručne, alebo automaticky vďaka funkcii Smart DJ a hudba je triedená podľa albumov, žánrov a jednotlivých skladieb. Pri prehrávaní nechýba možnosť nastavenia opakovania alebo náhodného prehrávania. O to, či daný formát Lumia dokáže prehrať, sa naozaj netreba starať, keďže hudba a video sa do telefónu nahrávajú prostredníctvom programu Zune, ktorý umožňuje skonvertovanie nepodporovaného formátu.

Okrem hudby uložená v pamäti telefónu je možné počúvať aj rádio, ktorému nechýba podpora RDS a dostupné je aj prehrávanie rádia cez reproduktor. Aplikácia fotoaparátu disponuje, tak ako celý systém, jednoduchým prostredím a vyznačuje sa najmä svojím rýchlym štartom. Prejsť do režimu fotografovania je možné aj podržaním spúšte na pravej strane telefónu.

Možnosti nastavenia aplikácií sú relatívne široké, zmeniť je možné vyváženie bielej, kontrast, saturáciu farieb, ostrosť alebo ISO. Vytvárať je možné aj makro snímky, a to vďaka automatickému zaostrovaní, no detekcia tváre chýba. Samotné snímky môžu mať rozlíšenie najviac 8MP pri pomere strán 4:3 alebo 7MP pri širokouhlom pomere 16:9. Video je možné nahrávať v rozlíšení najviac 1280 x 720 bodov. Pri nahrávaní je funkčné aj automatické zaostrovanie a scénu je možné prisvietiť

zabudovaným LED bleskom. Kvalite zhotovených snímok a videa nie je veľa čo vytknúť, snáď len vyšší farebný šum.

#### Výdrž batérie a balenie

Batéria v Lumii 800 má kapacitu 1450 mAh a pri bežnom používaní udrží telefón pri živote približne dva dni. Pri neustálom pripojení na internet a častých telefonátoch bude potrebné siahnuť po nabíjačke každý večer. Podľa údajov od výrobcu dokáže Lumia 800 fungovať ako prehrávač hudby do 55 hodín a ako prehrávač videa necelých 7 hodín. V celkom peknej výsuvacej škatuli tu okrem samotnej Lumie 800 nájdete aj nabíjačku s USB portom, nabíjací a dátový kábel, stereofónny headset Nokia WH-902 a gumený obal na telefón.

#### Záver

Lumia 800 má aj po roku od svojho prvého predstavenia stále, aj keď skôr menej náročným používateľom, čo ponúknuť. Je sa však potrebné vopred sa zmieriť s menším počtom kvalitných aplikácií, z ktorých je navyše mnoho platených. Tento nedostatok vyrovnáva Lumia štýlovým dizajnom, svižným operačným systémom a kvalitným fotoaparátom. V priebehu najbližších týždňov sa navyše objaví chýbaná aktualizácia systému na verziu 7.8, ktorá nielen že odstráni mnohé nedostatky, ale prinesie aj niektoré nové funkcie a vlastnosti zatiaľ dostupné len v najnovšej verzii systému Windows Phone 8.

Tomáš Ďuriga

Zaži legendárnych

THE ROLLING STONES



Some Girls  
LIVE IN TEXAS '78

záznam z koncertu

29. 1. 2013 v



# Sony Xperia J

## Štýlový a vytrvalý

### PLUSY A MÍNUSY:

- + konštrukcia
- + displej
- + Android 4.0.4 ICS
- výkon

### ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:  
www.sony.sk  
Cena: 220 €

### HODNOTENIE:

**75%**

### ŠPECIFIKÁCIE:

rozмеры: 124x61x9mm  
hmotnosť: 124 gramov  
displej: TFT, dotykový (kapacitný), 16 mi. farieb, 480x854 b., 4" (102 mm), Gorilla Glass,  
fotoaparát: 5 Mpix, LED blesk, autofokus, nahrávanie VGA videí  
predná kamera: VGA  
pamäť: 512 MB RAM + 4 GB ROM (2,8 GB dostupná) + microSD karta (do 32 GB),  
prenos dát: Bluetooth, microUSB, Wi-Fi (802.11 b/g/n), 3G  
batéria: Li-Ion 1 750 mAh



**Sony nás tento rok bombarduje novými telefónmi. Nezainteresovaný používateľ by sa v tých názvoch už dávno stratil. Tentokrát sme sa rozhodli pozrieť bližšie na telefón Sony Xperia J, ktorý ponúka štýlový dizajn, veľký displej a pomerne nový operačný systém Android 4.0.4 Ice Cream Sandwich za prijateľnú cenu pohybujúcu sa okolo 220€.**

### Prvé dojmy

Z podozrivo malej škatuľky sme vytiahli podozrivo vysoký mobil. Aj takto sa dajú opísať prvé dojmy. Zaujala nás v prvom rade konštrukcia. Zahnutá zadná strana a skosené rohy pôsobili mierne futuristicky. Náš kus sa dostavil v čiernej farbe, pre tých, ktorí nemajú radi stereotypy, výrobca podáva produkt aj v bielej, ružovej a zlatej farbe.

### Vyčnieva z radu

Už bol čas na zmenu. Sony upustilo od dizajnu, ktorý sa posledné mesiace stal charakteristickým pre rad Xperia. Vďaka ohnutej zadnej strane sa telefón nielen dobre drží v ruke, ale stará sa aj o moderný dizajn

vzbudzujúci dojem, že nejde o žiaden lacný model. Skosené hrany opticky mobil zmenšujú. Výrobca použil štvorpalcový displej, ktorý dost' prerástol do výšky, namiesto toho, aby išiel do šírky. Vol'ba širšieho displeja by značne uľahčila prehliadanie internetu a dokumentov.

Kvalita spracovania je vysokej úrovni, pravdepodobne tomu dopomáha aj kovová konštrukcia, ktorú nájdeme pod krytom. Slabšie miesta sme našli na rohoch displeja, ktoré pri tlaku nepríjemne vŕzgali. Rozmiestnenie tlačidiel nás už v prvých minútach používania začalo otravovať. Tlačidlo uzamykania sa nachádza hneď nad tlačidlami na upravovanie hlasitosti. Veľakrát sa nám stalo, že sme si namiesto zablokovania telefónu vypli tichý režim. Tlačidlo spúšťa fotoaparátu by ste hľadali zbytočne.

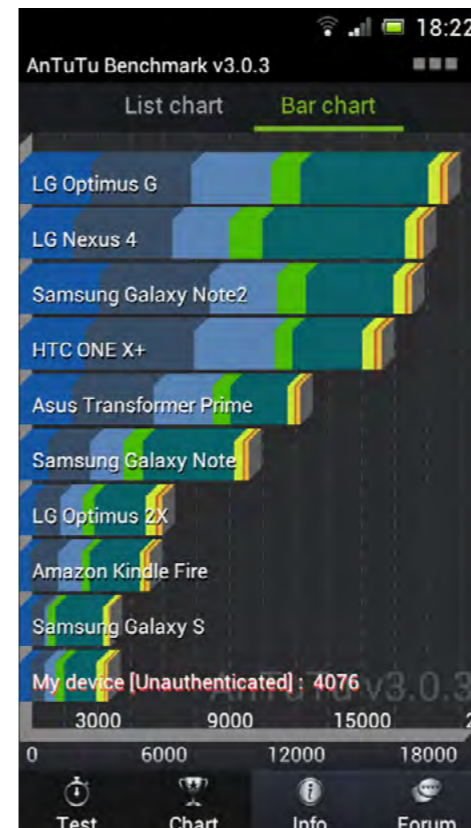
### Adekvátny displej

Pomery strán nás síce nenadchli, ale displej stojí za to. Na štvorpalcovej uhlopriečke telefón

ponúka rozlíšenie 480x854 pixlov, čo zaručí pohodlné čítanie, hranie hier i pozeranie filmov. Práve kvôli pozeraniu filmov výrobca osadil daný formát displeja. Neotravujú nás čierne okraje, a film tak pozeráte na celom displeji. No väčšina používateľov častejšie používa smartphone na surfovanie na internete, ako na pozeranie filmov. O čo najlepší zážitok z filmov sa stará 16 miliónov farieb. O ochranu displeja sa stará Gorilla Glass.

### Výkon sklamal

V danej cenovej kategórii sa síce žiadne zázraky očakávať nedajú, no telefón vyzerá na viac ako len na 512MB operačnej pamäte spolu s jednojadrovým procesorom s taktom 1GHz. Dokonca aj modely od Sony za podobnú cenu, ako je napríklad Xperia U, už obsahujú dvojjadrový procesor. Poteší aspoň interná pamäť, ktorá aspoň dočasne nahradí pamäťovú kartu. Ak nebude stačiť, 2,8GB voľného miesta, pod krytom čaká MicroSDHC port.



### Funkcie na úkor rýchlosti

Možno si hovoríte, že ten procesor a RAM je celkom na úrovni, no sklame vás. Na beh operačného systému Android 4.0.4, známeho ako aj Ice Cream Sandwich, a pre uspokojovanie túžob používateľ'a je to málo. Stačí si nastaviť aktívnu tapetu a už to začína sekat'. Používatelia, u ktorých je na dennom programe multitasking, náročné programy a hry na svoje neprídu. Nadstavba operačného systému Android od spoločnosti Sony sa vydarila. Ovládanie je intuitívne, nestratí sa v ňom ani začiatočník. Po pár rokoch sme sa opäť stretli s prehrávačom Walkman. Prešiel výraznými zmenami a vzhľadom sa chytá na štýl Windows Phone.

### Batéria prekvapila

Asi jediná vec, ktorá je na slabšom výkone dobrá, je nižšie využitie batérie. Pri bežnom používaní nám vydržal 3 dni, čo je na túto cenovú triedu celkom slušné.

### Fotoaparát, chabý priemer

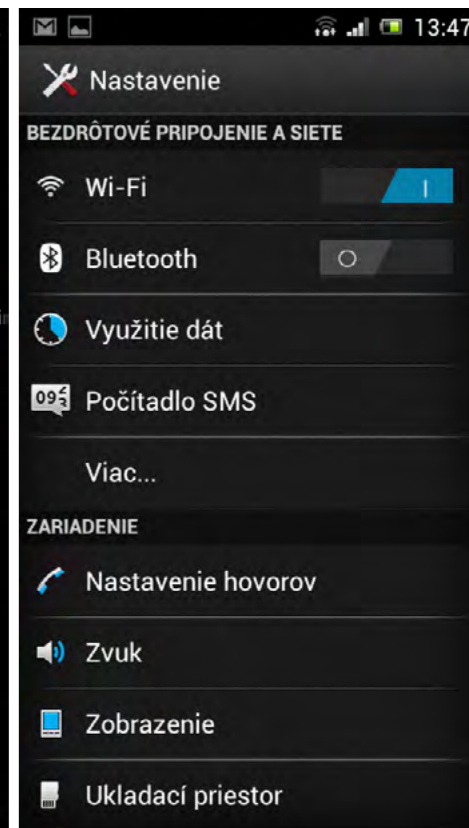
Popravde, vzhľadom na hardvér si výrobca trúfol len na VGA video. U mobilov v podobnej cene je HD už štandard. Fotoaparát by sa dal zaradiť k šedému priemeru, nie je to žiadna zázračná ostrom, no na občasnú fotenie to bohato postačí.



Automatické zaostrovanie sa postará o kvalitnú fotografiu, no fotografie z blízka a v tme mu robia značný problém. Problémy so svetlom sme pozorovali aj pri prednom fotoaparáte. Obraz bol tmavý, a to aj v prípade, že sme boli v pomerne dobrých svetelných podmienkach. Zadný fotoaparát by bol v horšom svetle bez prísvetlenia stratený.

### Verdikt

Sony Xperia J je ďalší kompromis výzorom hrajúci sa na výkonný



smartphone. Výbava pod kapotou je, žiaľ, vo trochu slabšia. Chcelo by to 1GB operačnej pamäte a jadro navyše. No mobil s takou konštrukciou, akú má tento a so spomínaným výkonom, by stál o dobrých 100€ viac. No čo, všetko má svoje muchy, niekomu, komu mobil poslúži na využívanie sociálnych sietí a občasnú browsovanie, viac netreba. Vol'ba je na vás, či si vyberiete výkon alebo kvalitný displej s atraktívnou konštrukciou. Ak u vás vyhráva výkon. Možno by ste sa mohli obzrieť po modeloch ako Xperia U. Pri priplatení nejakých 50€ môžete dosiahnuť obe strany, napríklad s telefónom HTC Desire X.

Eduard Čuba



# Logitech Speaker System Z553

## Netradičný set dizajnových reproduktorov

Dnes nie je jednoduché zaujať a výrobcovia reproduktorov o tom vedia svoje. Navrhnutí netradičné reproduktory je zložitejšie, než by sa mohlo zdať, fyzika v mnohých smeroch nepustí, a málokto zaplatí sa zvuk plechových hrncov. Novinka z dielne Logitech rozhodne netradičná je. A ako hrá?

Logitech Z553 má namierené do modernej domácnosti. K počítačom, k televízorom k herným konzolám. A v priestore sa určite nestratia, veľký valcovitý subwoofer podsúva očakávaná chvejúcej sa podlahy a netradičná červená kabeláž zasa púta na prvý pohľad. Logitech poňal Z553 veľmi svojsky a základným dizajnovým prvkom sa tu stal jednoduchý valec. Tento tvar nájdete na všetkých komponentoch setu, v tomto znamení sa nesie aj drôtový ovládač. Ale pekne poporiadku.

### Ako vyzerajú

Z553 je 2.1 set reproduktorov s výkonom 40 W. Polovicu z toho má na svedomí subwoofer, o zvyšok sa postará dvojica satelitov. Každý satelit pozostáva z dvoch širokopásmových meničov s priemerom dva palce. 10 W na kanál je tak celkom korešpondujúcich a výrobca sa nesnažil zo satelitov vytlačiť viac než by sa patrilo. Membrány nie sú kryté mriežkou, ani textilným pot'ahom, ktorý by mohol zničiť priam spart'anský dizajn setu. Praktickosť musela ustúpiť kráse.

Konštrukcia satelitov je výborná. Plastové telo síce nedáva predpoklady pre dosiahnutie hlbokých tónov, no vzduchu za širokopásmovými membránami bude dosť a nízke frekvencie by mal aj tak zahrať subwoofer. Telo satelitov je tuhé, nerezonuje a



všetky časti k sebe dobre líčujú. Zaujímavosťou je podstavec – trojnožka je zakončená gumenými kuželmi, ktoré minimalizujú prenos vibrácií na podložku. V prípade inštalácie satelitu na stenu stačí trojnožku jednoducho otočiť smerom dozadu, a gumené podložky vymeniť za skrutky. Jednoduché, účinné a veľmi efektívne.

Na rovnaký systém tlmenia sa spolieha aj subwoofer v tvare vysokého valca. Ten je z hornej strany zakončený riedkou plastovou mriežkou, prekrývajúcou basreflexový otvor. Samotný menič má priemer štyroch palcov, a je otočený smerom ku podlahe, čím by sa malo dosiahnuť presnejšie rozkmitanie vzduchu v tele subwoofera. S výkonom 20 W od neho nečakáme veľa, ale keď

podľa údajov na stránke výrobcu, ktoré hovoria o spodnej hranici intervalu frekvenčného rozsahu na 55 Hz, chceme počuť plastické basy pri nižšej hlasitosti.

V subwooferi sa združuje všetka kabeláž (mimochodom v balení veľmi úhladne usporiadaná). Okrem RCA konektorov pre oba satelity sa tu nachádza aj deväťpinový DE-9F konektor (podobne ako napríklad sériový port základných dosiek) pre pripojenie káblového ovládača hlasitosti, RCA vstup a linkový 3,5 mm vstup. Logitech Z553 možno pripojiť k trom zariadeniam súčasne – okrem dvojice vstupov na subwooferi sa jeden linkový vstup nachádza aj na káblovom ovládači. Slúži pre pripojenie napríklad MP3 prehrávača. Medzi vstupmi sa však nedá prepínať, a ak sú

### PLUSY A MÍNUSY:

- + dizajn
- + konštrukcia
- + tri vstupy
- + ovládač hlasitosti
- slabšie basy
- pre niekoho červená kabeláž
- nižšia hlasitosť

### HODNOTENIE:

**77%**



zapnuté všetky vstupné zariadenia, reproduktory hrajú zmesku zo všetkých vstupov súčasne.

Ovládač hlasitosti sa nachádza na konci hrubého (našťastie nie príliš tuhého) a červeného káblu a okrem spomínaného 3,5 mm vstupu disponuje aj rovnakým typom výstupu. Pre pripojenie slúchadiel sa tak nebude treba naťahovať za satelitom či subwooferom. Malý potenciometer vedľa vstupov je určený pre reguláciu hĺbok, celková hlasitosť sa ovláda vrchnou kruhovou časťou.

Ovládač má pomerne vysokú hmotnosť a pogumovanú základňu, vďaka čomu dobre prilieka k stolu a nenecháva sa sťahovať káblom.

### Ako hrajú

Už v predchádzajúcej časti sme spomínali, že už samotná konštrukcia reproduktorov nedáva priveľké očakávania, no napokon sme celkom sklamaní neboli. Ale ani nie spokojní. Satelity svoju časť práce zvládajú dobre, hrajú vyrovnané a stredné pásmo je dostatočne prekreslené. S výškami je to o čosi slabšie, chýba malý výškový menič. Subwoofer za očakávaniami zostal, a aj pri nastavení maximálnej hĺbky tónov tomu ešte niečo chýba. Celkové podanie je tak ploché, zvuku chýba hutnosť a potrebujete aj primeranú polohu. K televízoru sa Z553 nehodia, satelity majú dosť „úzke“ pokrytie priestoru zvukom; ideálne



budú ku notebooku či klasickému desktopu, kde veľmi nebudete meniť pri počúvaní hudby svoju polohu.

Azda najviac nám však chýbala vyššia hlasitosť. Aj pri nastavení maximálnej hlasitosti sme mali pocit, že tomu niečo chýba, no koliesko ovládača nás už ďalej nepustilo. Efekt bol rovnaký odhliadnuc od vstupného zariadenia, pričom ekvalizérom sme museli pomáhať najmä subwooferu.

Hodnotenie možno vyznieva priveľmi negatívne, Logitech Z553 je slušný set reproduktorov, ale určite nie prémiový, ako by sa mohlo na prvý pohľad zdať. Pri práci či multimediálnej zábave doma to však nemusí byť nevyhnutne na škodu, málokto je schopný efektívne pracovať pri duniacom subwooferi, no plnšie basy chýbali aj pri nižšej úrovni hlasitosti, kde nízke tóny zaoštalali za inak čistú reprodukciu zvuku.

### Kupujeme?

KLogitech Z553 stavili na dizajn a ten si vybral svoju daň na zvukovej stránke. Set vyzerať v kombinácii čiernej a červenej farby skvele, je netradičný a jednoduchým, no nápaditým dizajnom sa vymyká štandardu hranatých bedničiek s textilnými čelami. Svoje miesto nájdú skôr pri počítači, kde aj vďaka konštrukcii subwoofera zaberú menej miesta, a satelity na svojich tenkých trojnohých podstavcoch pôsobia veľmi ľahko.

Vhod padne aj trojica vstupov, medzi ktorými netreba nijak prepínať. Rozhodnutie nie je celkom jednoduché. Pokiaľ sa vám Z553 zapáčili na prvý pohľad, presvedčia vás aj o ich kúpe. Ak však uprednostníte vyššiu kvalitu zvuku, siahnite po modeli Z623 s vyšším výkonom i rozsahom, THX certifikátom a len o málo vyššou cenou. Strhujúci dizajn Z553 však budete musieť oželiť.

Ján Michálek

autor je redaktorom [pcnews.sk](http://pcnews.sk)

### ŠPECIFIKÁCIE:

Výkon: 40 watts (RMS)  
Frekvenčný rozsah: 55 Hz – 17 kHz

Satelity: 2-inch drivers  
2 x 10 watts (RMS)  
(into 4 ohms, @1kHz, @10% THD)

Subwoofer: 4-inch driver  
20 watts (RMS)  
(into 8 ohms, @100Hz, @10% THD)

Rozmer - satelity: 160x90x137 mm  
Rozmer - subwoofer: 381x160x160 mm

Cena: 129 € s DPH

Zapožičal: Logitech  
[www.logitech.cz](http://www.logitech.cz)



# Sound Blaster AXX

## Sound Blaster a tri veže

### ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Creative  
 Sound Blaster Axx  
 SBX 8 – 99,99 €  
 Sound Blaster Axx  
 SBX 10 – 149,99 €  
 Sound Blaster Axx  
 SBX 20 – 199,99 €

### PLUSY A MÍNUSY:

- + dizajn
- + kvalita prevedenia
- + zvuk pri telefonovaní
- + bluetooth podpora u SBX 10 a SBX 20
- + možnosti nastavenia
- + plnohodnotná obsluha mobilnou aplikáciou
- cena
- horší zvukový prednes
- chudobné príslušenstvo

### HODNOTENIE Sound Blaster Axx SBX 8:

**75%**

### HODNOTENIE Sound Blaster Axx SBX 10:

**70%**

### HODNOTENIE Sound Blaster Axx SBX 20:

**70%**

V novembrovom čísle NextGen magazínu ste si mali možnosť prečítať o trojici reproduktorov z dielne Sound Blaster typového označenia Axx. My sme si túto horúcu novinku mali možnosť vyskúšať medzi prvými.

### Predstavenie

Creative to rád bezdrôtovo. A bezdrôtovo mu to ide dobre, o čom ste si mohli prečítať aj v recenzii príbuzného produktu v podobe headsetu Tactic 3D Rage Wireless. Do kategórie Axx spadajú bezdrôtové modely Sound Blaster Axx SBX 10 a 20, Sound Blaster Axx SBX 8 bezdrôtovú podporu nemá a funguje len káblovo. Ako si bude počínať séria Sound Blaster Axx SBX v našej recenzii?

### Vzhl'ad a dielenské spracovanie

Prvou silnou stránkou tejto série je jej dizajn. V geometrickom ponímaní ide o šesťboký hranol so zrezanou hornou podstavou, na ktorej sú umiestnené ovládací prvky. Svojím tvarom reproduktor pripomína palivovú kazetu do jadrového reaktora. Dizajnovu sú teda všetky tri reproduktory rovnaké, líšia sa len výstavou, rozmermi a, samozrejme, aj hmotnosťou. Z použitých materiálov vzhl'adom na hmotnosť dominuje plast. Keďže ide o všesmerové reproduktory, väčšina stien je pokrytá ochrannou látkou proti prachu (konkrétne päť stien zo šiesti). Horná podstava je tvorená dotykovým panelom s integrovanými ovládacími prvkami. Spodnú podstavu pre zabezpečenie stability lemujú gumená podložka. Logo Sound Blaster Axx je umiestnené v prednej hornej časti.

### Sound Blaster Axx SBX 8

Ako prvý si predstavíme najmenší z trojice reproduktorov, označený číslom 8, ktorý je zároveň aj, čo sa týka výbavy, najchudobnejší. Po vybalení zo škatule vás



v prvom rade zaujmú jeho rozmery a dômyselný dizajn, ktorý v sebe ukrýva eleganciu a technickú rafinovanosť. Pri výške necelých 17cm stojí SBX-čka na stole stabilne, k čomu dopomáha aj gumená podložka na spodku reproduktora. Na rozdiel od väčších súrodencov má Sound Blaster Axx SBX 8 len káblvú podporu prehrávania. K počítaču si ho pripojíte pomocou priloženého USB kábla, u ktorého vás na jednej strane poteší opletené spracovanie brániace jeho motaniu sa, no na druhej strane zamrzí banalita, ako je jeho dĺžka. Konkrétne je to 1 meter, vďaka čomu môžete mať problémy s umiestnením reproduktora na váš stôl, respektíve so zbytočným nat'ahovaním a lámaním kábla. Je to na zamyslenie, pretože modely SBX 10 a 20 majú kábel o polovicu dlhší, zopár centimetrov navyše by teda nezaškodilo. V prípade, že by ste si chceli reproduktor pripojiť napríklad k mobilnému telefónu, na zadnej časti nájdete 3,5mm jack vstup pre externé zariadenia. Nájdete tu aj 3,5mm jack výstup pre slúchadlá, čo tomuto produktu pridáva na praktickosti, pretože si všetko potrebné viete pripojiť na jednom mieste. Okrem

toho sa v zadnej časti ešte ukrýva tzv. bass reflex port, ktorý, samozrejme, nájdete u všetkých troch reproduktorov. Keďže je ale celá séria Sound Blaster Axx SBX napájaná len cez USB kábel, v takomto prípade budete k tomu potrebovať USB adaptér do zásuvky a, samozrejme, aj zásuvku samotnú, s čím môže byť napríklad niekde na ceste či v prírode problém. Pokiaľ by ste si mysleli, že spomínaný USB adaptér, respektíve nabíjačku nájdete v balení, nenájdete. Samozrejme, v dnešnej dobe sa už v takmer každej



domácnosti nájde takáto nabíjačka od mobilného telefónu, no jej prítomnosť v balení by nikoho nenahnevala. Čo sa ovládacích prvkov týka, tie sú umiestnené na dotykovom paneli v hornej časti, pričom pri modeli SBX 8 plnia funkcie pre redukciu hluku pri telefonovaní (skype), stlmenie mikrofónu a hlasitosti, aktiváciu nastavení z SBX Pro Studia a reguláciu hlasitosti, ktorá sa vykonáva posúvaním stupnice smerom nahor, alebo nadol. Všetky tieto prvky sú podsvietené bielym svetlom, v prípade deaktivácie niektorej z týchto funkcií sa podsvietenie zmení na červené, čo oceníte najmä vo večerných hodinách.

### Sound Blaster Axx SBX 10, 20

Táto dvojica je z hľadiska výbavy identická, rozdiel medzi nimi je jedine v rozmeroch a zákonite aj v hmotnosti. Za povšimnutie stojí predovšetkým rozmery a hmotnosť obrovskej SBX 20-ky, ktoré sa vyšplhali až do výšky takmer 40cm pri hmotnosti 1900g. Čo sa pripojenia týka, na rozdiel od svojho najmenšieho súrodca majú Sound Blaster Axx SBX 10 a 20 okrem káblového pripojenia aj podporu bezdrôtového prehrávania, a dokonca



aj telefonovania prostredníctvom technológie Bluetooth 2.1 + EDR (Enhanced Data Rate), ktorá je papierovo dostatočná aj pre skladby s vysokým bitrateom a v nadstavbe s EDR znižuje spotrebu zariadení, pričom spárovanie zariadení je jednoduchšie a rýchlejšie. Efektívny dosah pre prehrávanie je do vzdialenosti približne desať

metrov. Spárovanie zariadení je jednoduché, stačí len na zadnej časti reproduktora stlačiť tlačidlo a vaše zariadenie ho bez problémov nájdete medzi dostupnými bluetooth zariadeniami. Kábel je pri tejto dvojici už dlhší, presne 1,5 metra, teda s umiestnením a pripojením reproduktorov by ste problémy mať nemali. Rovnako v balení nenájdete ani USB adaptér / nabíjačku, teda budete musieť siahnuť do vlastných zásob, prípadne takýto adaptér dokúpiť, pokiaľ nechcete byť viazaní len na počítač, respektíve notebook. "Vyššiu" výstavu u SBX 10-ky a 20-ky reprezentuje aj väčší počet ovládacích prvkov, navyše sa tu nachádzajú tlačidlá Voice Focus a symbol telefónneho slúchadla, ktoré slúžia pre účely hovorov. Tieto dva reproduktory sa teda dajú navyše využiť aj ako hands free. SBX 20-ka navyše v balení obsahuje podstavec pre zabezpečenie stability. Ten by sa však zišiel aj SBX 10-ke, pretože má občas pri manipulácii s ovládacími prvkami tendenciu sa nebezpečne nakláňať. Inak sa trojica reproduktorov nelíši.

### Zvukový prednes, dojmy z používania

Čo sa týka použitia, nie je séria SBX čo vytknúť. Prístup k ovládacím prvkom je pohodlný, všetko máte hneď po ruke. Problémom môže byť len dostupnosť ovládacích prvkov

### ŠPECIFIKÁCIE:

- Rozhranie:** USB 2.0
- Bluetooth (SBX 10 a 20)
- Použitá technológia:** SBX Surround, SBX Crystalizer, SBX Smart Volume, SBX Dialóg Plus, SBX Bass
- CrystalVoice Acoustic Echo Cancellation
- CrystalVoice Noise Reduction
- CrystalVoice Smart Volume
- CrystalVoice FX
- CrystalVoice Focus
- Bezdrôtová technológia:** (SBX 10 a 20)
- Bluetooth 2.1 + EDR (Enhanced Data Rate)
- Profilový Bluetooth:** (SBX 10 a 20)
- A2DP (bezdrôtová stereo technológia Bluetooth)
- AVRCP (diaľkové ovládanie technológiou Bluetooth)
- HFP (profil pre hands-free)
- Frekvencia:** (SBX 10 a 20) 2,4 GHz
- Zvukový kodek:** AAC, SBC
- Prevádzkový dosah:** (SBX 10 a 20) až 10m
- Integrovaný mikrofón:** všesmerový mikrofón
- Audio vstupy:** 3,5mm jack vstup pre externé zvukové zariadenia
- Zvukový výstup:** 3,5 mm jack výstup pre slúchadlá





u SBX 20-ky, ktorá je z trojice najvyššia a v prípade, že ju máte položenú na vyvýšenom mieste alebo ak ste nižšieho vzrastu, nemusíte na ovládanie dosiahnuť. O kvalitu zvuku sa má postarať hneď niekoľko technológií. SBX Surround má na starosť priestorový zvuk, SBX Crystalizer zase kryštalicky čistý prednes, netreba zabúdať na SBX Bass pre vernú reprodukciu basov. SBX Smart Volume vám vyrovná rozdiely v hlasitosti medzi jednotlivými skladbami, SBX Dialóg Plus sa postará o zlepšenie reprodukcie hlasov vo filmoch. V prípade, že by ste chceli niektorý z reproduktorov Sound BlasterAxx SBX využiť na telefonovanie, technológia CrystalVoice sa postará o elimináciu ozviev, hluku a iných rušivých prvkov v miestnosti a podľa toho nastaví optimálnu hlasitosť mikrofónu, pričom jej sekunduje CrystalVoice Focus pre odstránenie zvyšných ruchov vo vašej blízkosti. O toto všetko sa stará srdce Sound BlasterAxx SBX uložené v kompaktnej schránke, štvorjadrový zvukový procesor SB-Axx 1. Pomocou tlačidla označeného SBX na ovládacom paneli aktivujete/deaktivujete nastavenia v programe SBX Pro Studio, v ktorom nájdete rozličné nastavenia a módy pre hudbu, filmy a hry, ekvalizér, nastavenia mikrofónu a podobne. Pre maximálne pohodlie pri ovládaní reproduktora (napr. pri pozieraní filmov) by sa zišlo diaľkové ovládanie, no šťastie to zachraňuje možnosť inštalácie aplikácie pre ovládanie reproduktora do mobilného telefónu, prípadne tabletu, nechýba podpora

pre produkty od značky Apple. Inštaláciu tejto aplikácie sa stane z vášho mobilu akési diaľkové ovládanie, ktoré takmer plnohodnotne vynahrádza počítačovú verziu SBX Pro Studio, pričom navyše získate možnosť ovládania hudobného prehrávača. Samozrejme to platí len pre SBX 10 a 20, ktoré majú bezdrôtovú podporu. Asi najväčším sklamaním je kvalita zvuku celej série. Reprodukcie, bohužiaľ, nehrajú tak, ako by ste od produktu Sound Blaster očakávali. Zvuk je síce prenikavý, dostatočne hlasitý, no pôsobí trochu umelo, chýbajú mu patričné hĺbky a, bohužiaľ, aj hodnovernejšie basy, čo kazí doterajší dobrý dojem. Tento neduh je spoločný pre hudbu, filmy, ale aj pre hry. Pozeranie filmov a hranie hier nezanechá vďaka absencii výraznejších basov a hlbok taký dojem, že by ste si to naplno vychutnali a nadobudli pocit, že sa nachádzate priamo vo filme či na bojisku. Samozrejme, čo to sa dá zachrániť pomocou nastavení, ale ja osobne som zvukový prednes série SBX "neuveril". Pochváliť treba ale funkciu hands free, ktorá zabezpečí kvalitný zvuk pri telefónnych hovoroch, ktorej dopomáha funkcia Voice Focus, ktorú je možné zapnúť/vypnúť na ovládacom paneli. V prípade dobrého signálu je obe strany počuť jasne a bez nepríjemného šumu. Nikto by však zrejme niektorý z reproduktorov len kvôli hands free nekupoval, keďže ide len o doplnkovú funkciu. Čo sa týka vplyvu technológie bluetooth na kvalitu reprodukcie zvuku, nie je počuť rozdiel medzi "bezdrôtovým" a "káblovým" prehrávaním alebo nejakú

degradáciu zvuku, avšak je to len môj subjektívny názor. Čo sa reálneho využitia týka, model SBX 8 nájde svoje uplatnenie predovšetkým ako náhrada za vstavané reproduktory v notebooku či tablete. Podstatne lepšie sú na tom SBX 10 a SBX 20, ktoré sú výkonom niekde inde. Hlavne SBX 20, ktorá dokáže narobiť riadny hluk, vďaka čomu budú mať vaši susedia isto radosť.

### Záverečné hodnotenie

Záverečné hodnotenie by sa dalo zhrnúť do jednej vety. Po vyjadreniach predstaviteľov značky Creative o veľkoleposti produktu Sound Blaster Axx prvotné nadšenie následne vystriedalo menšie sklamanie. Táto rada sa blyсне predovšetkým atraktívnym dizajnom a kvalitným zvukom pri telefonovaní, no žiaľ má aj svoje nedostatky. Tými hlavnými sú predovšetkým privysoké ceny trojice reproduktorov a absencia špičkového zvuku, ktorý by ste od tejto rady očakávali. Zvuk sa ako-tak dá ospravedlniť u SBX 8, ktorej výkon je vzhľadom na rozmery obmedzený, a ktorá nájde využitie predovšetkým ako náhrada za nekvalitný zvuk z reproduktorov notebooku prípadne tabletu. Robustnejšie SBX 10 a 20 už dostatočný výkon ponúkajú, no k špičkovému zvuku ešte zopár krokov chýba. Medzi menšie negatíva možno spomenúť napríklad chudobné príslušenstvo, v ktorom nenájdete okrem reproduktora, USB kábla a manuálu nič naviac, navyše pár centimetrov k dĺžke káblu u SBX 8 by tiež neuškodilo.

Miroslav Konkol'



## NEUVERITELNE JASNÉ, ČISTÉ, MIMORIADNE KVALITNÉ PROJEKcie U VÁS DOMA

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

Súčasťou dodávky sú špičkové rádiové 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](http://www.epson.sk).

\* Zdroj: Futuresource Consulting Limited, [www.futuresource-consulting.com](http://www.futuresource-consulting.com)



**EPSON**  
EXCEED YOUR VISION



# AsusGoogle nexus 7

Za málo peňazí,  
veľa muziky

**ZÁKLADNÉ INFO:**

**Výrobca:** Asus  
**Na recenzovanie poskytol:** Asus  
**Cena:** od 223 €

**PLUSY A MÍNUSY:** Vzhľad a konštrukcia

- + rozмеры
- + výkon
- + cena
- + výdrž batérie
- nerozšíriteľná pamäť

**HODNOTENIE:**

**85%**



Ihneď po svojom predstavení vzbudil tablet Nexus 7 od Googlu veľký rozruch a záujem. Ponúka totiž výbavu, ktorú je možné nájsť v tabletoch vyššej triedy za veľmi priaznivú cenu.

Nexus 7 má jednoduchý dizajn, no aj tak je ľahko odlišiteľný od svojej konkurencie. Prednú stranu tvorí len 7" displej a čierny rám okolo neho, nenachádzajú sa tu žiadne ovládacie prvky v podobe či už hardvérových, alebo sensorových tlačidiel. Celá predná strana je navyše pokrytá sklom odolným voči

poškriabaniu, nejde však o známe sklo Gorilla. Nad displejom sídli 1,2-megapixelová kamera a senzor okolitého osvetlenia. Po celom obvode tabletu sa tiahne tenký, sivý plastový rám, spod ktorého vychádza vzorovaný, pogumovaný povrch pokrývajúci skosené boky a celú zadnú časť Nexusu.

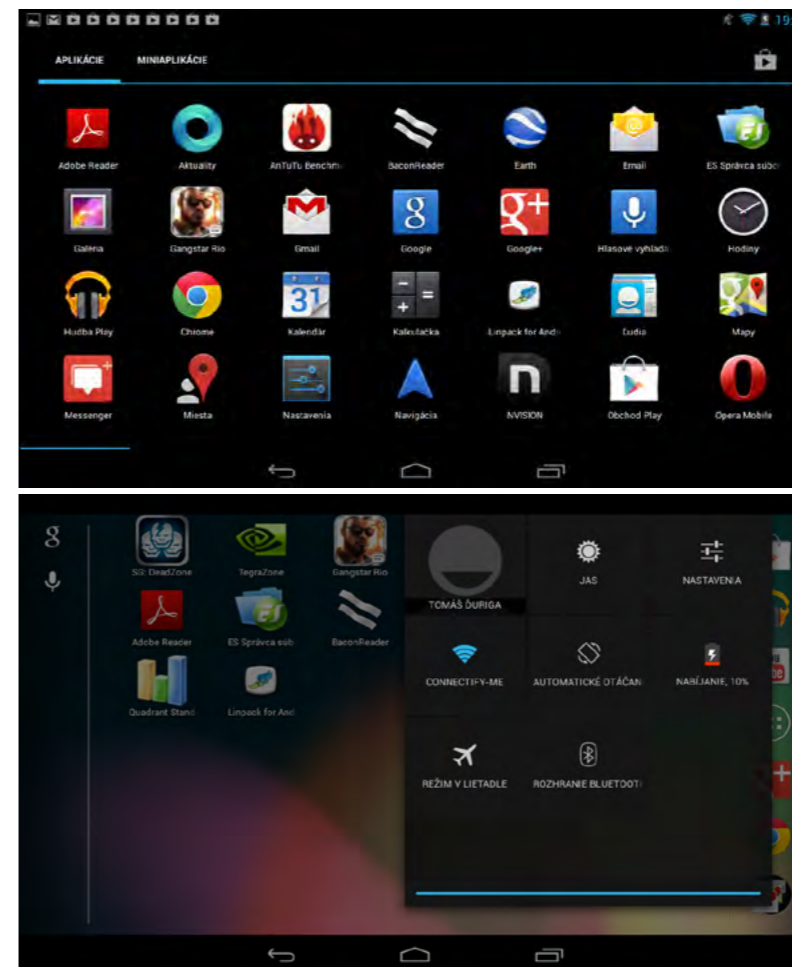
V hornej časti pravej strany je umiestnené tlačidlo zámku displeja, slúžiace zároveň aj ako vypínač a pod ním je umiestnené dvojtláčidlo ovládania hlasitosti. V spodnej časti sa nachádza 3,5mm zvukový výstup a microUSB port na nabíjanie a prenos dát, použitie štandardného konektora je určite plusom, keďže mnohí výrobcovia vybavujú svoje tablety vlastnými konektormi. Na zadnej strane je najviditeľnejším prvkom mriežka mono reproduktora, okrem nej tu nájdeme aj logo NEXUS a ASUS. Ako sa dá tušiť z popisu a aj fotografií, fotoaparát sa tu nenachádza, čo však osobne aj vzhľadom na cenu nepovažujem za nedostatok.

Spracovanie tabletu je na slušnej úrovni a nikde nič pri bežnom

používaní nevŕzga. Pri silnejšom pritlačení v strede zadnej časti sa síce povrch mierne prehne, no inak je konštrukcia spracovaná veľmi dobre. Vďaka rozmerom, 198,5x120x10,5mm, sa dá pohodlne držať aj v jednej ruke, prijateľná je aj hmotnosť tabletu, ktorá je 340 gramov. Lepšiemu držaniu či už na výšku, alebo na šírku napomáha aj pogumovaná zadná časť, vďaka ktorej sa Nexus 7 z ruky hneď nevŕskyne.

**Hardvérová výbava**

Vďaka štvorjadrovej Tegra 3 s taktom 1,3GHz disponuje Nexus 7 dostatočným výkonom pre spustenie a bezproblémový chod ktorejkoľvek súčasnej aplikácie či hry pre Android. Okrem výkonného procesora nechýba ani 1GB operačnej pamäte a 16GB úložného priestoru, z celkovej kapacity je pre používateľa dostupných okolo 13,2GB. Trochu zamrzí absencia slotu pre pamäťové karty, no tento nedostatok je čiastočne vyvážený dostupnosťou verzie s 32GB pamäťou. IPS displej má uhlopriečku 7 palcov a rozlíšenie



1280x800 pixlov, displej tak zobrazuje dostatočne jemný obraz, no na druhej strane má horší kontrast. Farby pôsobia miestami mierne vyblednuto a zobrazenie čiernej tiež nie je najideálnejšie. Tieto nedostatky sú však najviditeľnejšie pri porovnaní displeja s iným zariadením a navyše je stále potrebné brať do úvahy aj cenu Nexusu 7, ak sa použil výkonný hardvér a myslelo sa aj na kvalitu konštrukcie, niekde sa nízka cena jednoducho musela negatívne prejaviť. Displej má však veľmi dobré pozorovacie uhly a dostatočný jas, aj keď na slnku toho veľa nevidno, to je však problém u mnohých displejov aj v omnoho drahších zariadeniach. Čo sa týka konektivity, na internet sa recenzovaný model Nexusu pripojí len prostredníctvom WiFi (802.11 b/g/n). V predaji je aj verzia s 3G modemom, cena je ale v tomto prípade, samozrejme, o niečo vyššia. Z bezdrôtových technológií je okrem WiFi k dispozícii aj Bluetooth, nechýba NFC čip a vďaka GPS modulu je možné tablet použiť aj ako náhradu navigácie. Dnes je už štandardom

**ŠPECIFIKÁCIE:**

- Rozmery:** 198,5x120x10,5mm
- Hmotnosť:** 340 g
- Displej:** 7" kapacitný IPS s LED podsvietením, 16 miliónov farieb
- Rozlíšenie:** 1280x800 bodov, 216ppi
- Pamäť:** 16GB (v predaji aj 32GB variant)
- RAM:** 1GB
- Procesor:** Tegra 31,3GHz
- OS:** Android 4.2.1
- Pripojenie:** WiFi 802.11 b/g/n, Bluetooth, NFC, microUSB 2.0
- Fotoaparát:** predný, 1,2Mpix

aj prítomnosť digitálneho kompasu, akcelerometra a gyroskopu.

## Softvérová výbava

Vďaka oficiálnej podpore od Googlu patrí Nexus 7 medzi prvé zariadenia, ktoré dostali najnovšiu verziu Androidu s označením 4.2. Počas testovania sa objavila aj ďalšia aktualizácia na verziu 4.2.1, ktorá ale neprinesla nič nové okrem opráv niektorých chýb.

Medzi novinkami verzie 4.2 je podpora viacerých používateľských účtov na jednom tablete, podobne ako to poznáme z prostredia počítačov. Každý z účtov má vlastnú domovskú obrazovku, pozadie, umiestnenie widgetov, aplikácie, hry a nastavenia. Prepínanie medzi účtami je rýchle aj bez nutnosti opakovaného prihlasovania, jediným obmedzením pri používaní jedného tabletu viacerými používateľmi

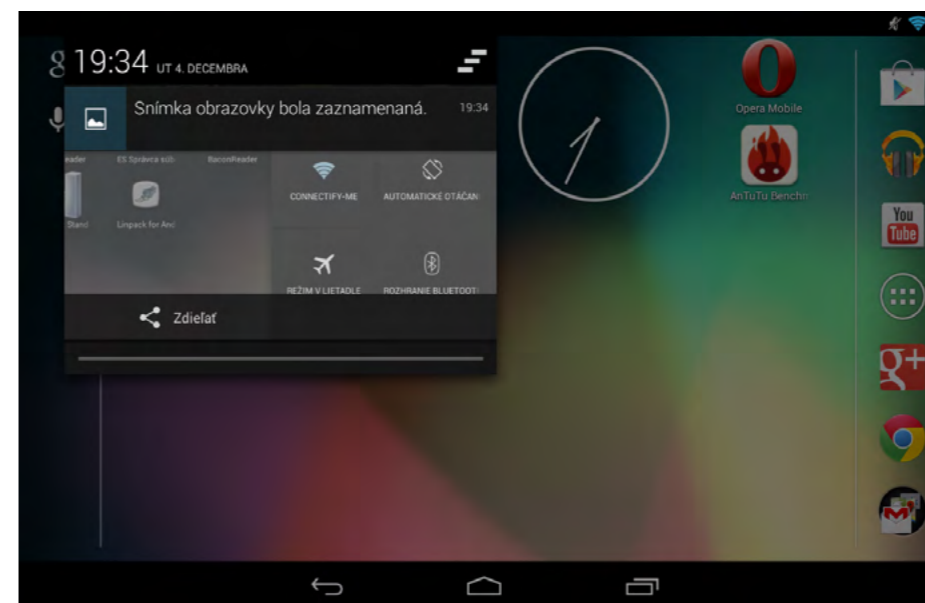
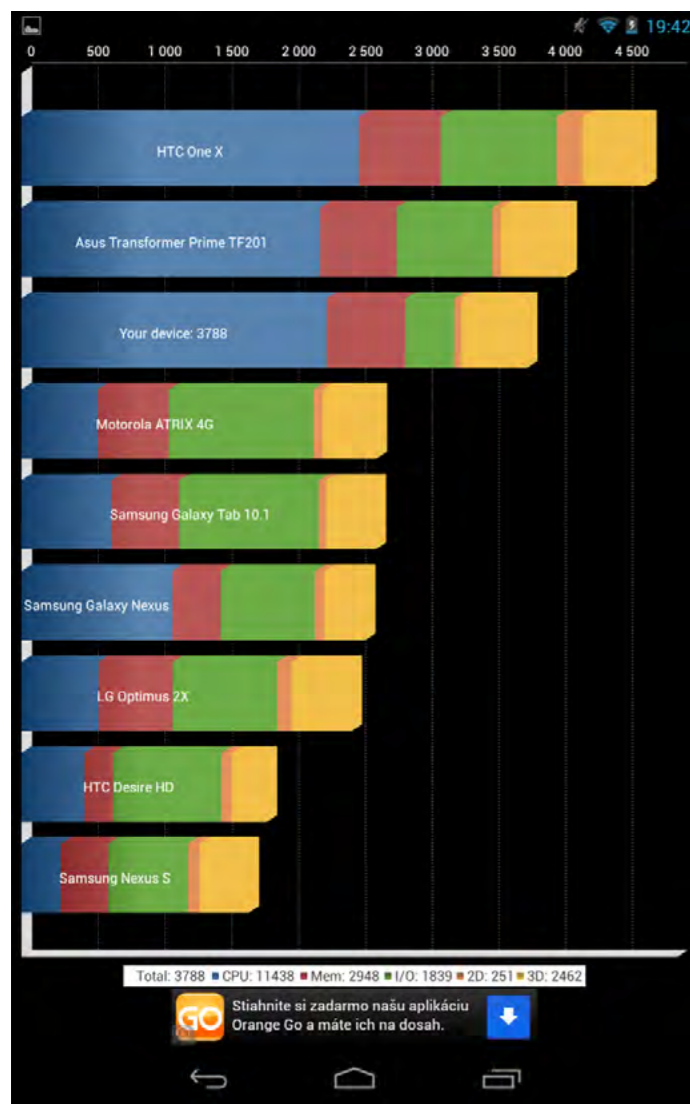
je kapacita vnútornej pamäte. Vylepšení sa dočkala uzamykacia obrazovka, na ktorú je možné po novom umiestniť miniaplikácie, lepšia je aj klávesnica, odtiaľ s možnosťou písania gestami. Podobnú funkcionality má aj známa Swype klávesnica, kde stačí prstom prechádzať po písmenách tvoriacich slovo, ktoré chceme napísať a systém sa pokúsi „načmárané“ slovo uhadnúť. V praxi to funguje celkom dobre a pri troche cviku sa dá takýmto spôsobom písať rýchlejšie ako klasickým ťukáním na virtuálne tlačidlá.

Čo sa používateľského prostredia týka, to sa od verzie 4.0 takmer nezmenilo. Hlavnú domovskú obrazovku stále tvorí päťica plôch, medzi ktorými je možné listovať ich posúvaním do ľavej alebo pravej strany. Na každú z plôch je možné umiestniť ikony aplikácií, tie sa navyše dajú organizovať do zložiek. Okrem ikon je možné pridávať

na plochy aj miniaplikácie, ktorých veľkosť sa dá v niektorých prípadoch meniť. Hlavné menu tvorí matica ikon, aplikácií, prítomných v zariadení a miniaplikácií, spolu s ich náhľadom.

Pre absenciu samostatných ovládacích tlačidiel pod displejom sa tieto neustále zobrazujú v čiernej lište v spodnej časti displeja. Ide o tlačidlá pre návrat o krok späť, návrat na domovskú obrazovku a zobrazenie zoznamu naposledy otvorených aplikácií.

Výsuvná notifikačná lišta sa dočkala miernej zmeny a dostala niekoľko nových funkcií. Aj keď je lišta stále jedna, jej obsah závisí od pozície, z ktorej ju začneme stáhnúť dole. Pri vysunutí z ľavej polovice sa zobrazia nové notifikácie spolu s časom, dátumom a tlačidlom pre rýchle odstránenie všetkých notifikácií. Pri vysunutí z pravej polovice hornej lišty sa namiesto notifikácií



zobrazí matica tlačidiel slúžiacich na rýchle ovládanie najčastejšie používaných funkcií. Meniť je tak možné jas, zapínať a vypínať WiFi, Bluetooth alebo automatické otáčanie displeja bez toho, aby bolo nutné vypnúť aktuálne spustenú aplikáciu a otvárať nastavenia. Nové aplikácie je do tabletu možné sťahovať z obchodu PlayStore, kde sa podľa najnovších informácií nachádza už vyše 700 000 aplikácií a hier. Už po vybalení sa v Nexuse nachádza predinštalovaný balík aplikácií od Googlu, ktorého súčasťou je napríklad internetový prehliadač Chrome, mailový klient, Mapy, Kalendár, Hlasové vyhľadávanie alebo hudobný prehrávač.

## Výkon a výdrž

Vďaka výkonnému procesoru a najnovšej verzii Androidu sú reakcie tabletu pri používaní rýchle a bez akýchkoľvek zásekov aj pri náročnejšej zátiaži. Surfovanie po internete aj na náročnejších a na grafické prvky bohatých stránkach je úplne plynulé či už pri posúvaní, alebo zoomovaní. Problém Nexusu nerobia ani najnovšie hry alebo video vo FullHD rozlíšení. Video v takomto rozlíšení je však v tablete úplne zbytočné, displej totiž plné rozlíšenie nezobrazí a chýba HDMI výstup. K monitoru alebo televízoru Nexus nepripojíte ani prostredníctvom redukcie.

Napriek vysokému výkonu prekvapí výdrž na jedno nabitie batérie. Pri surfovaní na internete nie je problém prekonať hranicu 14 a viac hodín. Prehrávanie videa skráti výdrž na úroveň 7-9 hodín a pri plnej zátiaži počas hrania 3D hier klesne výdrž na približne 4 hodiny.

## Záver

Spolupráca Asusu a Googlu sa jednoznačne vydarila. Jej výsledkom je veľmi dobrý tablet, ktorý výstavou patrí medzi to naj, no vďaka svojej cene stále nemá konkurenciu. Za cenu, pohybujúcu sa od 223€, dostaneme výkonný, kvalitne spracovaný tablet s dostatočne jemným displejom, aj keď s trochu bledšími farbami. Ako bonusom je v tomto prípade, tak ako pri každom zariadení rady Nexus, neupravený Android a istota získania novej verzie systému medzi prvými.

Tomáš Ďuriga

# Creative Sound Blaster Z

Špičková herná zvukovka za dobrý peniaz

## ZÁKLADNÉ INFO:

Cena: 90 €  
Zapožičal:  
cs.creative.com/

## PLUSY A MÍNUSY:

- + špičkové audio
- + špeciálne zvukové efekty
- + kvalitné spracovanie
- + pribalený mikrofón
- + 6000Ω výstup pre slúchadlá
- nepodporuje konfiguráciu 7.1

## ŠPECIFIKÁCIE:

Podporované zvukové zariadenia: Stereo, 2.1, 5.1, slúchadlá  
Konektivita: reproduktory 3 x 3,5mm jack, slúchadlá 1 x 3,5mm jack, optický vstup: TOSLINK, optický výstup: TOSLINK, vstup/mikrofón 1 x 3,5mm jack  
Minimálne systémové požiadavky: dvojjadrový 2.2GHz procesor, Windows 7/8, 1GB RAM, 600MB miesta na disku, voľný PCIe (1 x, 4 x alebo 16 x) konektor, CD/DVD mechanika.

HODNOTENIE:  
**95%**



**Pojem zvuková karta sa s bežnými počítačmi dnes neskláňa veľmi často, ak však príde rad na herné počítače, nesmie sa zabudnúť ani na túto dôležitú súčasť hernej mašiny. Creative predstavuje novú hernú zvukovku s profesionálnym zvukom za dobrú cenu, ktorá vynikne so svojim dizajnom a podsvietením v hernom stroji.**

### Prvé dojmy

Vyšperkovaná škatuľka už na prvý pohľad prezrádza, že nejde o bežný produkt. Samotná karta má celkom príjemné rozmery. Konštrukcia pôsobí pevne i štýlovo. V škatuli si miesto našiel i špeciálny stereofónny smerový mikrofón.

### Vzhľad a konštrukcia

V herných počítačoch nejde len o špičkový zvuk, ale aj o dizajn. Herný stroj slúži nielen ako herný stroj, ale aj ako výstavná

skriňa hráča. Každý sa rád pochváli množstvom štýlových a podsvietených prvkov. Aby sa karta pri manipulácii nepoškodila, je chránená kovovým obalom. Odnáša si to aj hmotnosť samotnej karty, ktorá je pri potlačení väčšia, ako by ste predpokladali. Pridáva to tak na pocit, že v ruke držíte lukratívny produkt, nie nejaký kus plastu.

Nad zvukovým procesorom, ktorý sa nesie v mene technológie Sound Core 3D, sa nachádza priehľadný plast. Podsvietenie osvetľuje zvukový procesor, ktorý pod krytom skutočne vynikne. Sound Blaster Z sa vyrába výlučne v červenej farbe s totožným podsvietením. Audio konektory nie sú farebné, čo spôsobuje chaos pri pripájaní zariadení. Vyrýté značky je dosť ťažko vidieť, ak máte počítač pod stolom. Aj keď karta podáva obdivuhodný výkon, zaobišla sa bez akéhokoľvek chladiča.

Na hlučnosti vášho počítača pridá len tam, kde to potrebujete. Pri pohľade na konektory trochu zarmúti to, že maximum pripojených reproduktorov je 5.1. Miesto si tu našli aj dva digitálne konektory. Jeden výstup a jeden vstup, ktorý môže poslúžiť aj ako mikrofón. Máte tak možnosť vyviesť zvuk z konzoly alebo multimediálneho prehrávača do počítača.

Karta sa pripája pomocou konektora PCIe. Na opačnej strane, ako sú 3,5mm konektory, sú pod krytom skryté i vývody na predný panel. Pripájať slúchadlá dozadu by bolo otravné a nepohodlné. Ku karte je pribalený aj špeciálny stereofónny smerový mikrofón. Pre čistý a zreteľný hlas tak nemusíte mať náhlavnú súpravu. Pomocou programu Crystal Voice sa odstraňuje rušivé elementy, napríklad zvuk chladenia, šum a ozveny. Zameria sa na

váš hlas, ktorý zostane čistý, zreteľný a dostatočne hlasný, a to aj v prípade, že ste od mikrofónu vzdialení viac, ako sa patrí.

### Zvuk

Prejdime teda k tomu hlavnému faktoru - zvuku. Zvukovka robí svoju prácu na 100%, dosť záleží na výstupnom zariadení. Ak máte doma štúdiové slúchadlá, pri tejto zvukovke ožijú v plnej kráse. Zaručuje to až 6000Ω výstup. Na úpravu zvukových efektov sa používa priložená aplikácia Creative Studio Pro. Jej používanie je vcelku jednoduché. Viete tu pristupovať ku všetkým vymoženostiam karty.

Od nastavení priestorového zvuku, cez funkciu Crystalizer a Scout Mode, až po nastavenia domáceho kina. Funkcie sa snažia zmaximalizovať zvukový zážitok. Špeciálna technológia dokresľuje zvuky, ktoré sa stratili pri kompresii. Hráči ocenia aj funkciu Scout Mode, ktorá vám umožní počuť nepriateľov už z diaľky. Priestorový zvuk vás pri súprave 5.1 zasadí priamo do prostredia hry. Bez kvalitnej reprosústavy



vám to však veľmi nepomôže. Kupovať túto zvukovku k reproduktom za 10 € nemá zmysel. Pre využitie potenciálu je potrebný subwoofer a minimálne dva

reproduktory. Ideálna konfigurácia je 5.1. Ak netrávite nad hrami celé noci, postačí vám aj konfigurácia 2.1.

### Testy

Je zložité odhadnúť kvalitu zvukovej karty len z počutia. Ak pri tom nepoužijete skutočne kvalitné výstupné zariadenia, rozdiel oproti normálnej zvukovej karte odhalíte len ťažko. Minimálne sa dá povedať, že žiadne chyby sme nenašli, karta odvádza plnohodnotnú prácu. Rozdiel je badať hlavne pri použití s pribaleným softvérom. Obsahuje efekty, ktoré vám spríjemnia hranie, pozeranie filmov i konverzáciu cez internet. S použitím toho správneho softvéru je už rozdiel badať omnoho jednoduchšie.

### Záver

Kvalitné audio ocení každý hráč. No záleží na tom, ako veľmi chcete do svojho herného stroja investovať. Ak plánujete nakúpiť kvalitnú 5.1 súpravu so subwooferom, kvalitná zvukovka sa vám určite zíde, ak však nechcete investovať do takej miery a vystačíte si so stereo reproduktormi, investícia do hernej zvukovej karty by bola zbytočná.

Zážitok z hier je úplne iný, keď okolo seba máte kvalitné ozvučenie. Priestorové efekty vás zasadia priamo do prostredia hry a umožnia vám sa do nej plnohodnotne ponoriť. Pravdaže je na hráčovi, či plánuje hrať len občasne, alebo hrám venovať väčšiu časť svojho voľného času.

Eduard Čuba



## Preview: Bedári

ROMÁNOVÁ KLASIKA AKO MUZIKÁL



Francúzsky spisovateľský veľikán Victor Hugo napísal román *Les Misérables* v roku 1862. Dielo bolo natoľko úspešné, že prakticky ihneď po vydaní bolo preložené do mnohých jazykov. Postupom času bolo mnohokrát sfilmované a spracované v rôznych formách. Napriek tomu, že od jeho vydania uplynula dlhá doba, často sa k nemu vracajú mladí tvorcovia. Najnovšia britská adaptácia v réžii Toma Hoopera (*Kráľova reč*) je tentoraz v podobe muzikálu.

Hlavným hrdinom klasického príbehu je bývalý galejník Jean Valjean (Hugh Jackman). Hoci je prepustený na podmienku, stále má v päťach posadnutého inšpektora Javerta (Russell Crowe). Podľa jeho úsudku zloděj navždy ostane zlodějom. Valjean sa zdá byť jasným príkladom. Pravidlá podmieneného prepustenia vzápätí skutočne poruší, ale podarí sa mu uniknúť. Začne žiť pod zmenenou identitou, stane sa ctihodným občanom a dokonca starostom. Ani tak však nie je pred snorivým Javertom v bezpečí. Po smrti továrenskej pracovníčky Fantine (Anne Hathaway), ktorú si vyčíta, sa ujme jej malej dcéry Cosette. Spoločne potom utekajú pred Zákomom do nerušenej anonymity hlavného mesta.

Po pár rokoch zdanlivého pokoja musia čeliť okrem Javerta i ďalšiemu nebezpečenstvu v podobe revolúcie, ktorú chystajú mladí chlapi. Jeden z nich, Marius (Eddie Redmayne), sa pri krátkom stretnutí zamiluje do dospievajúcej Cosette (Amanda Seyfried), ktorá jeho city opätuje. Kvôli šťastiu svojej dcéry sa Valjean rozhodne riskovať a vydá sa na barikády. V predvečer rozhodujúceho boja medzi revolucionármi a armádou chce zachrániť nerozvážneho mladíka z vopred prehranej bitky. Na mieste s krvavým historickým pozadím sa zároveň odohrá finálny súboj medzi ním a Javertom.

Kedže postavy v *Bedároch* patria medzi divácky veľmi vd'achné role, herecké hviezdy neváhali podstúpiť náročné transformačné procesy. Anne Hathaway schudla kvôli stvárneniu chudobnej pracovníčky 11 kg a musela obetovať i svoje vlasy. Hugh Jackman zhodil kvôli autentickému výzoru galejníka 13 kg a pre zmenu si nechal narásť poriadnu

brahu. Anne odmietla prezradiť, ako zvládla v rekordnom čase stratiť potrebnú váhu, pretože chcela pred touto drastickou metódou uchrániť mladé nerozvážne dievčatá.

Režisér Tom Hooper priniesol do projektu netradičný nápad nahrat' všetky piesne naživo, čo sa pozitívne odzrkadlilo na diváckom zážitku. Aj vďaka tomuto prístupu kritici považujú ikonickú pieseň *I Dreamed a Dream* v podaní Anne Hathaway za jeden z najsilnejších filmových momentov roku. Producenti, zdá sa, stavili na tých správnych profesionálov. Vo vedľajších úlohách uvidíme i Helenu Bonham Carter či Sachu Baron Cohena. Tí si mali možnosť spolu zaspievať už v muzikáli Tíma Burtona *Sweeney Todd: Čertovský holič z Fleet Street* (2007).

*Bedári* sú momentálne najväčší muzikálový fenomén. Počas takmer 30-tich rokov zhudobnenej existencie ich videlo viac ako šesťdesiat miliónov nadšených divákov. Nesmrteľné piesne budete počuť v aranžmánoch, v akých ste ich doposiaľ nepočuli. Postaral sa o to skladateľ Claude-Michel Schönberg, ktorý má s *Bedármi* viac ako 30-ročnú skúsenosť.

V predchádzajúcich spracovaniach stvárnilu úlohu galejníka Valjeana hereckí veľikáni ako Jean-Paul Belmondo, Gerard Depardieu či Liam Neeson. Nikto z nich však svoj part neodspieval. Ako sa s rolou popasuje predstaviteľ ikonického Wolverina sa presvedčíme už čoskoro. Prepustený väzeň číslo 24601 prichádza do našich kín 3. januára 2013.

Martin Zielosko



## Atlas mrakov (4,5/5)

NADČASOVÝ MOZAIKOVÝ SEXTET



Jeden z tohtoročných najambicióznejších projektov je výsledkom spolupráce megalomanských súrodencov Andyho a Lany Wachowských s najvýraznejším nemeckým režisérským talentom súčasnosti, Tomom Tykwerom. Rozhodli sa nakrútiť adaptáciu románu Davida Mitchella, ktorý získal nálepku nesfilmovateľný. Rozsiahly dej sa skladá zo šiestich na prvý pohľad nesúvisiacich príbehov. Odohrávajú sa v rôznych dobách, hlavnými hrdinami sú rôzne postavy a dokonca sa líšia svojím žánrom.

V polovici 19. storočia sa mladý umierajúci právnik plaví Pacifikom za svojou manželkou, v predvojnovom Anglicku geniálny homosexuálny skladateľ tvorí svoju symfóniu, ďalej sledujeme kriminálne retro zo sedemdesiatych rokov o politickom sprisahaní s atómovou elektrárnou, úsmevný príbeh nakladateľa skrývajúceho sa pred gangstrami v starobinci, rebelujúci klon vo futuristickom Soule roku 2144 chystajúci revolúciu a poslednou časťou je mystická vízia primitívneho kmeňa žijúceho na postapokalyptickom Havaji.

Táto šiestica príbehov je prepojená spoločnými motívmi, dilemami postáv, tematickými súvislosťami či materskými znamienkami. Šesť línií sa spája v jeden obdivuhodný celok, ktorý možno brať ako komplexnú víziu ľudstva. Či už v celkovom smerovaní alebo v čiastkovej existencii jednotlivca. Zjednotiť nesúrodé príbehy do učesanej paralely nebolo jednoduché. Wachowskí s Tykwerom dokázali prepojiť i dôchodcov na úteku s kritikou spoločenského systému budúcnosti. Z diela cítiť starostlivý prevod knihy na plátno. Jednotlivé línie preskakujú po pár sekundách a ich prechod je previazaný jednoduchými súvislosťami. Postavy unikajú bránou a iné z nej v odlišnom príbehu vjdú.

Rozprávania majú navyše totožné tempo, takže finále graduje vo všetkých častiach súčasne. Filmová reč je využitá do poslednej hlásky. Línie spája dokonalý strih a podmanivý hudobný podklad. Orientácia v *Atlase mrakov* je aj podľa samotných hereckých predstaviteľov náročnejšia, no je to dobrodružstvo,

ktoré sa na striebornom plátne tak často nevidí. Polemizovať by šlo o obsadení známych hercov do toľkých postáv. Nejde o dokazovanie zručností maskérov, ktorí odviekli prácu súcu na Oscara. Tvorcovia tak chceli poukázať na tému reinkarnácie. Naše duše podľa tejto tézy putujú navyše výžaruje nenápadná sexuálna bizarnosť. Tú možno pripísať Lane Wachowskej, ktorá často vnáša do svojich diel kontroverznú extravaganciu. Naplno sa prejavila odkedy zmenila svoje pohlavie. V trilógii *Matrix* režisérka vystupovala ešte ako Larry Wachowski. Možno práve preto si niektorí herci strihli i svoje ženské protiklady.

Napriek všetkej tej špeciálnej maskujúcej paráde však niektoré postavy vynievajú umelo. Obzvlášť ak herci stvárajú osoby opačného pohlavia. Z celého diela navyše vyžaruje nenápadná sexuálna bizarnosť. Tú možno pripísať Lane Wachowskej, ktorá často vnáša do svojich diel kontroverznú extravaganciu. Naplno sa prejavila odkedy zmenila svoje pohlavie. V trilógii *Matrix* režisérka vystupovala ešte ako Larry Wachowski. Možno práve preto si niektorí herci strihli i svoje ženské protiklady.

Pod vplyvom všetkých rušivých elementov je dosť možné, že menej trpezlivým a menej sústredeným divákom úplne unikne hlavné poslanstvo. Dokonca množstvo recenzentov chybné označuje film ako bez pointy. Tá je pri tom nad slnko jasnejšia. *Atlas mrakov* je napriek horibilnému rozpočtu určený menšinovému publiku a nie každý ho dokáže vstrebať. Podaný je veľmi vyspelým spôsobom a filmový fajnšmekri jeho čaru dozaista podľaahnú. Dal by sa označiť za štylizovanú rozprávku pre dospelých, ktorá sa zamýšľa nad osudovým prepojením celého vesmíru. Presne v duchu sloganu filmu. Nespokojným divákom odporúčam pred opakovanou projekciou radšej prečítať literárnu predlohu. Verím, že potom ocenia kvality tohto jedinečného diela.

Martin Zielosko



# Ralph Rozbi-To (3,5/5)

SRDEČNÁ DISNEYOVKA O HRDINSTVE



O animačnom štúdiu dobre známej spoločnosti Disney nie je v kinosálach počuť tak často ako napr. o filmoch z dielne DreamWorks, ale to je vlastne dobre. Nie je totiž ich zvykom nafukovať svoje nápady na rozvláčne filmové série a produkovať filmy dovtedy, kým sú rodičia ochotní na ne svoje deti úrečne brať. Takže keď do kín uvedú nový titul, môžete si byť istí, že ide o originálny námet s dôkladne premysleným spracovaním. A Ralph Rozbi-To nie je výnimkou.

Ralph je obyčajný zloduch z arkádovej počítačovej hry. Svoju prácu má rád, ale túži aj po troche uznania zo strany ostatných postavičiek. Pohár jeho trpezlivosti pretečie, keď zistí, že ostatní v hre oslavujú spoločne strávených tridsať rokov a ani im len nenapadlo, aby ho pozvali.

Ralph teda utečie zo svojej hry, aby získal medailu a dokázal tak obyvateľom domu, ktorý deň čo deň v hre rozbíja, že i on je pravým hrdinom. A vytúženú medailu aj čoskoro získa, lenže hneď na to nedopatrením zatiahne krvilačné kyber-chrobáky do bezbrannej cukríkovej hry Sugar Rush. Tu Ralph spoznáva malú a trúfalú Vanellope, ktorá si jeho medailu „požičia“, aby mohla vo svojej hre konečne pretekať vo svojej keksíkovej motokáre.

Komédia Ralph Rozbi-To trpí najmä dvoma vecami. Aby sa takýto film pre deti mohol premietat' v kinách, musí mať aspoň hodinu a pol. Takže zaujímavý a nápaditý rozjazd a šľachetný záver príbehu dopĺňa pomerne dlhá etapa explicitného vysvetľovania, cukríkových kulís, predvídateľnosti a akčných kúskov, ktoré nehrajú v príbehu takmer žiadnu rolu. V kontexte celého filmu však toto s radosťou tvorcom odpustíte.

Druhým problémom je slovenský preklad – či skôr americký slang. Ten sa dá len s ťažkosťami previesť do našej materčiny bez toho, aby stratil šmrnc a humor. Musím uznať, že prekladatelia robili, čo sa dalo, no niekedy ani to nestačilo. Osobitnou kapitolou je vo všeobecnosti veľmi dobrý slovenský dabing, no stále v ňom chýba akási nezabudnuteľnosť

prejavu, ktorú badat' z amerických upútaviek, v ktorých znejú napr. hlasy komikov Jacka McBrayera a Jane Lynchovej.

Napriek tomu ide o animák, ktorý umne narába s prítlačivým nápadom, dobre napísaným scenárom a vizuálnym dôvtipom – a ten treba naozaj obdivovať, pretože postavičky a prostredie na plátne sú nové a neopozerané, no zároveň pôsobia presvedčivo. Nehovoriac o tom, že trhavý pohyb obyvateľov domu z Raphovej hry vás zaručene rozosmeje, možno i dovedie k slzám. Ani pointa príbehu sa nedá považovať za tuctovú, čím Ralph Rozbi-To určite medzi filmami pre deti vyniká. Ku cti scenáristov zaiste slúži i to, že sa po celý čas nesnažia podsúvať divákovi dvojzmyselné vtipy a narážky. Komédia i bez týchto lacných barličiek zvládla byť rovnako pútavá pre deti ako aj pre dospelých.

Petra Adamková



# Kríž cti (4/5)

PODĽA SKUTOČNÝCH UDALOSTÍ



Nenápadne sa do našich kín dostal aj nórsky historický film Kríž cti (Into the White) nakrútený podľa skutočných udalostí z roku 1940. V tej dobe už bolo Nórsko z väčšej časti okupované nacistickým Nemeckom a vo vzduchu sa odohrávali súboje medzi Luftwaffe a britským kráľovským letectvom. V stávke totiž bola kontrola nad tunajším priemyslom a surovinami. Režisér Petter Næss tému spracoval ako komorný protivojnový film.

Scenár je postavený na skutočnom príbehu dvoch posádok znepriatelených krajín, ktoré sa navzájom zostrelili nad nóorskymi horami. Po jednej noci v strávenej v mrazoch vonku, či v lietadle sa traja Nemci a dvaja Briti stretávajú v opustenej horskej chate. Chtiac-nechtiac tak musia spolupracovať, aby v nehostinných podmienkach s nedostatkom jedla a dreva na kúrenie prežili. Pomer síl, keďže najmladší z Nemcov je ranený, určuje najmä to, kto sa momentálne zmocní zbraní. Film tak má napriek malému priestoru svoju dynamiku.

Dej je postavený najmä na dialógoch. To, čo začína najprv ako vymedzovanie si priestoru, či demonštrácia sily, sa cez rozhovory o samotnej vojne a o živote mení v kamarátstvo. V tom je veľká sila filmu a zároveň jeho hlavné poslanstvo. Každá postava je veľmi svojská s výrazným charakterom. Ako diváci nemáme veľmi problém si k nim vytvoriť vzťah. Výrazným prvkom v scenári je aj humor. Pri tomto filme sa dá naozaj dobre zabaviť, obstal by aj s označením komediálna dráma.

Vďaka striedmemu prostrediu sa všetka pozornosť upriamuje na hercov. Ide o pre nás neznámych hercov, ktorý sa už v menších rolách objavili aj v známejších filmoch, či seriáloch. Teda až na jednu výnimku, ktorou je Rupert Grint v úlohe britského gul'ometníka. Škatul'ku Rona z Harryho Pottera si poniesť ešte dlho, ale je zrejme, že sa svoju kariéru snaží viesť celkom rozumne. Hlavné úlohy tak skoro ešte asi nebude dostávať, ale aj tu ukázal, že so svojim skromným hereckým prejavom vie podať veľmi dobrý výkon. Nedá sa však povedať, že niektorá z postáv viac vyniká, i keď prirodzene viac priestoru

dostávajú veliteľia v podaní Floriana Lukasa a Lachlana Nieboera. Dôležité je to, že päťica hercov funguje výborne ako skupina.

Z produkčného hľadiska by mohla byť snímka veľmi zaujímavá aj pre našu kinematografiu. Bez vysokých nákladov totiž Nóri s pomocou švédskej koprodukcie vytvorili naozaj kvalitný film. Nepotrebovali k tomu veľa. Stačila im jedna drevená chata v zasnežených horách a partia dobrých hercov. Najdrahším na celkom filme bol zrejme model nemeckého bombardéra v skutočnej veľkosti. V tejto súvislosti musím ešte spomenúť scenár, ktorý okrem režiséra napísali aj ďalší dvaja autori so skúsenosťami najmä z televízie. Opäť veľmi účelne spracovaný, bez zbytočných pasáží, či dialógov. Asi to bude súčasť nórskej náтуры.

Režisér (a inak aj herec) Petter Næss nepatrí vo svete filmu medzi neznáme tváre. Na konte má už niekoľko úspešných filmov, medzi ktorými vyniká najmä komediálna dráma Elsk meg i morgen (Love Me Tomorrow), ktorá bola nominovaná na Oscara za najlepší cudzojazyčný film. Kríž cti je zaujímavé podané uzmiernenie dvoch národov, ktoré sa síce odohráva na cudzej pôde, ale o to je to možno významnejšie.

Michal Klembara



ZÁKLADNÉ INFO:

Brave, 2012, USA, 95 min  
animovaný/fantasy/dobrodružný

Réžia: M. Andrews, B. Chapman  
Hudba: Patrick Doyle  
Obsadenie: Kelly Macdonald,  
Billy Connolly, Emma Thompson,  
Julie Walters, Kevin McKidd...

Na recenzii poskytol:

Magic Box Slovakia

PLUSY A MÍNUSY:

- + vhodné pre deti
- + skvelá hudba
- + postavy, SK aj originálny dabing
- + špičková animácia
- nič pre staršie vekové kategórie
- naratívna časť nie je dotiahnutá

HODNOTENIE:

80%



# Neskrotná

## NAJNOVŠIE DIELO OD ŠTÚDIA PIXAR

■ **Lampička poskakujúca k písmenu I, ktorá ho následne nahradí. Takto pozná logo štúdia Pixar každý, kto niekedy videl jeho výtvory. Znalcov tejto značky zväčša nájdeme vo všetkých vekových kategóriách. Od najmenších ratolestí po starčekov sediacych občas v nudy pred televíziou. Animované snímky tejto spoločnosti sú skrátka pre každého. S tohtoročnou Neskrotnou, práve vychádzajúcou na Blu-Ray disku, sa očakáva to isté.**

Merida, ryšavá princezná v kráľovstve uprostred škótskej vysočiny. Už odjakživa nebola typom osoby, ktorý spadá do kráľovských tradícií. Zatiaľ čo ju jej mama, kráľovná Elinor, učí, ako sa stať váženou dámou a slečnou kráľovského dvora, ona sa už teší na to, kedy si s otcom Fergusom dá prax v šerme. Alebo kedy vyrazí do divočiny. Tam na chrbte svojho koňa objavuje krásu nespútanej prírody a cvičí sa v strelbe z luku alebo loží po vysokých skalách. Jej ťažké znášanie matkinej snahy spraviť z nej princeznú vrcholí vtedy, keď si má vybrať svojho budúceho ženícha. Ako správna rebelantka rodiny uniká preč z hradu a pomoc nájde u tej „najvhodnejšej“ osoby, starej

čarodejnice, ktorej kúzlo však nespôsobí presne tak, ako chcela (t.j. odradí jej mamu od túžby vydat' svoju dcéru). Namiesto toho Meridina matka skončí začarovaná a Merida vyráža hľadať riešenie, ako ju vyslobodiť spod vplyvu starej mágie.

Pixarovky sa vždy mohli pochváliť špičkovou animáciou svojich filmov. Neskrotná to len potvrdzuje. Prekrásne spracovanie Meridiných vlasov vie potešiť rovnako dobre ako výborná mimika úst či pre oko lahodiaci dizajn hornatého prostredia. Pozadu nezostalo ani výborné načasovanie s dabingom, ako sme u pixarských snímok zvyknúť. Dielo dotvára aj vynikajúce nasvietenie a farebné spektrum. Tvorcovia sa netajili hutnou inšpiráciou zo škótskej mytológie. Neskrotná sa preto nesie v mystickom, hoci stále dostatočne detskom poňatí, čomu napomáha aj zopár úsmevných pop-kultúrnych odkazov na bežné súčasť dnešného sveta (telefonovanie).

U odkazov ešte zostanem. V úvode som spomínal, že filmy od Pixaru zaujmú všetky vekové kategórie. Dôvod tkvie práve v mnohých vrstvách symboliky deja a príbehu rôznych postáv. Na konci potom

takmer vždy vyjde morálne obohatenie ako pre deti tak špecificky aj pre dospelých či starších. Najideálnejším dôkazom tejto tézy je bezo sporu Hore (2009). Neskrotná však práve tieto kl'účové „odkazy“, čoby atribúty širokospektrálneho úspechu, nemá. Ani v scenári, ani v symbolike. Sústredí sa len na hlavnú cieľovú skupinu, a to deti. Na Neskrotnej sa zabaví každý,



no stále to bude pre tých starších už len zábava. Z čoho tá zábava pramení? Z prirodzenej hravosti Pixaru a snahy vytlažiť zo svojich motívov absolútny vrchol. Pri tomto filme však dôjde len trochu pod neho.

Naratívna zložka Neskrotnej je budovaná hlavne na postavách, ktoré dosahujú o čosi ľudskejší, prirodzenejší spôsob scenáristickej i animačnej prezentácie ako v iných pixarovských dielach. Tie najdôležitejšie ako Merida a jej mama nie sú totiž jednorozmerné a ploché, čo poteší. Každý si môže prakticky zamilovať niekoho iného, pričom všetky charaktery sú svojím spôsobom vtipné a budujú si istú rolu. V čom je teda problém? Postavami to v podstate aj končí. Všetky ostatné motívy sú len ľahko načrtnuté a hoci ku koncu dochádza k emotívnemu rozuzleniu, nie je to očakávaný klimaxový boom, aký sme zažili napríklad pri Hľadá sa Nemo (2003). Je to len ľahko a detsky kvalitné, čím sa opäť vraciame k upusteniu od roviny zážitku pre každú vekovú kategóriu.

Na filme spolupracovali dvaja režiséri, obidvaja len s menšími skúsenosťami. Brenda Chapmanová, ktorá je aj autorkou príbehu, avšak nie samotného scenára, po čase od réžie musela ustúpiť a zvyšok filmu za ňu dotiahol Mark Andrews. Je zároveň jedným zo scenáristov. Prítomnosť dvoch režisérov,

zasahujúcich do filmu, je zrejmä. Zatiaľ čo sa Chapmanová postarala o spočiatku klasické pixarovské prvky, druhá, temnejšia časť filmu, hoci stále v detskej forme, je od Andrews. Napriek rozdielu to je ťažšie postrehnuteľné kvôli rozvoju dejovej línie a až na to, že Merida v scenári preklína, čo nedáva deťom dobrý príklad, je všetko v rámci normy.

Napriek kvalitám slovenského dabingu stojí za spomenutie aj ten originálny anglický. Je v ňom vidieť snahu o škótsky prízvuk, ktorá sa niekedy darí viac, inokedy menej, no v konečnom dôsledku len prispieva k hodnovernosti svojej inšpirácie. Ruka v ruku s kvalitne odvedenou scenáristickou prácou (vzhľadom k cieľovej skupine) kráča vynikajúci hudobný sprievod. Ten skomponoval skúsený Patrick Doyle a svojím OST sa skladbami trafil do čierneho, ako v rámci prostredia filmu, tak aj potešenia uší.

### Záverečné hodnotenie

Neskrotná je kvalitný a zábavný „animák“, ktorý sa nestal legendárnym len kvôli absencii toho, čo je na Pixar filmoch také esenciálne pre staršie vekové kategórie. Sústredí sa len na deti. Tradičnú mnohovrstvovú štylizáciu odkazov aj pre starších tu prakticky nenájdete. Nepoteší tiež, že Pixar už viackrát ukázal, že naratívnu rovinu filmu vie ukázať aj lepšie, ako to predviedol u Neskrotnej. Odhliadnuc od toho je to však stále jedna z prvotriednych animovaných rozprávok, jednak technicky tak aj vo svojej cieľovej kategórii či dabingu, a preto stojí za pozretie, napríklad aj ako vianočný darček. Koniec koncov, zabaví to celú rodinu, no starší nebudú potešení v takej veľkej miere ako ich ratolesti, hoci človek nikdy nevie. V práve vyjdenej Blu-Ray edícii je navyše okrem filmu vcelku bohatá ponuka bonusov, ale aj rozšírené scény.

Jozef Andraščík



ZÁKLADNÉ INFO:

The Dark Knight Rises, 2012, USA

Réžia: Christopher Nolan  
 Hudba: Hans Zimmer  
 Hrajú: Ch. Bale, T. Hardy, G. Oldman, J. Gordon-Levitt, A. Hathaway, M. Freeman, M. Caine,...

Na recenziu poskytol:

Magic Box Slovakia

PLUSY A MÍNUSY:

- + celkové technické spracovanie
- + prepojenie s predošlými filmami
- + prakticky všetko

- Baneov hlas

HODNOTENIE:

95%



# Návrat temného rytiera

## VEL'KOLEPÝ ZÁVER TRILÓGIE

■ **Batman začína otriasol filmovým svetom v roku 2005 a vrátil ľuďom vieru vo filmové adaptácie komiksov. Tento rok bola trilógia inšpirovaná komixovým spracovaním príbehu o Batmanovi z pera Franka Millera, zakončená filmom Návrat temného rytiera.**

Nemusíme polemizovať o kvalitách predošlej série filmov o Batmanovi. Od prvého vydareného spracovania od Tima Burtona (1989) to s ňou išlo dolu vodou, napriek hviezdnomu obsadeniu. Preto len málokto veril tomu, že sa vtedy ešte relatívne neznámemu Nolanovi podarí natočiť aspoň dobrý film s Batmanom. Batman začína byť, prekvapivo, výborný a svojím úspechom zahájil jednu z najlepších moderných filmových trilógií.

Filmy Chrisa Nolana majú jediný problém – s každým ďalším filmom zdvihne latku očakávaní o niečo vyššie. Megaúspešný Temný rytier (2008) sa automaticky zaradil medzi najlepšie filmy všetkých čias, a tak sa Návrat temného rytiera dostal do nezávideniahodnej pozície ešte dlho predtým, ako sa vôbec začal natáčať. Príbeh filmu sleduje Brucea Waynea osem rokov po konci Temného rytiera. Bruce je

zatrpknutý pán, ktorý zavesil Batmana na klinec a ostáva uzavretý pred svetom vo svojom sídle. Odrhnutý od sveta, nevidí, ako sa v Gotham City šíri nové zlo. Zlo, ktoré nebude môcť už dlho ignorovať.

Film uzatvára celú trilógiu s Christianom Baleom. Nolan vhodným spôsobom plní svoj sľub, že žiadny ďalší film o Batmanovi nenatočí. Samozrejme, ak by chcel, mohol by, ale bolo by to pravdepodobne veľmi umelé znásilnenie ukončeného príbehu. (pozn. autora: Batman samotný by sa mal dočkať reštartu v plánovanom filme Justice League of America, podľa kánonu komiksu však pôjde o úplne iného Batmana)

Hlavnou zmenou v Návrate temného rytiera je posun zo zamerania sa dominantne na jedného hrdinu k roztriešteniu pozornosti na viacerých aktérov deja. Narácia je komunikatívnejšia a film tak v podstate nadobúda epické rozmery rozprávaním o činoch veľkých mužov a žien. Dôraz je kladený na zobrazenie kontrastu medzi masami ľudí, ktorí nečinne prihliadajú a oddávajú sa napospas svojmu osudu, a silnými jedincami, ktorí sa nevzdávajú

a prekonávajú seba samých v urputnom boji až do úplného konca.

Vykreslenie silných charakterov by nebolo možné bez špičkového hereckého obsadenia. Osem postáv, ktoré vo filme zohrávajú kľúčové úlohy, zobrazili známi a osvedčení herci. Christian Bale podáva, ako tradične, skvelý výkon a surovo verne



zobrazuje Batmana po vzore Millerovho presláveného komiksu. Rovnako Michael Caine (Alfréd), Gary Oldman (komisár Gordon) a Morgan Freeman (Fox) hrajú výborne, ale kvalita ich výkonov ani charaktery nimi zobrazených postáv sa výrazne nezmenili oproti predošlým dielom.

Zaujímavejšia je štvorica nových hercov/postáv. Batmanov protivník, Bane (Tom Hardy) je inteligentný psychopat, antihrdina, akému doposiaľ Batman nečelil. Zároveň ide o jednu z menej „prefláknutých“ postáv z komiksov, takže pôsobí sviežo a neotrepáno. Vzhľadom na to, že mu počas filmu vlastne nikdy nevidíme tvár (okrem jedného zlomku sekundy) a jeho postave dominuje len výrazná gestika a hlas, ťažko prisúdiť výsledný efekt nesporne talentovanému Hardymu. Najvyššie zásluhy si v tomto prípade odnáša brilantný scenár a dobre napísané repliky. Výraznejší je policajt Blake (Joseph Gordon-Levitt). Je

stelesnením morálky bez kompromisov, neochvejného dodržiavania vlastného hodnotového rebríčka. Vo filme zobrazuje boj za zachovanie zdravého rozumu a za to, čo je morálne správne. Joseph Gordon-Levitt vo svojej úlohe exceluje, hrá presvedčivo a dokazuje, že vo vedľajších úlohách „dospelých“ filmov už vyzrel natoľko, aby si zaslúžil hlavné úlohy v ďalších kvalitných filmoch (pozn. autora: už sa stalo vo výbornom Looperovi).

Dve ženské postavy prinášajú do filmu svieži vietor, Anne Hathaway v úlohe Catwoman a Marion Cotillard ako Miranda. Obe sú zvodné, obe flirtujú s Bruceom Wayneom, obe vo filme zohrávajú kľúčové úlohy, ale ani jedna z nich nepodáva taký výrazný výkon ako mužskí protagonisty.

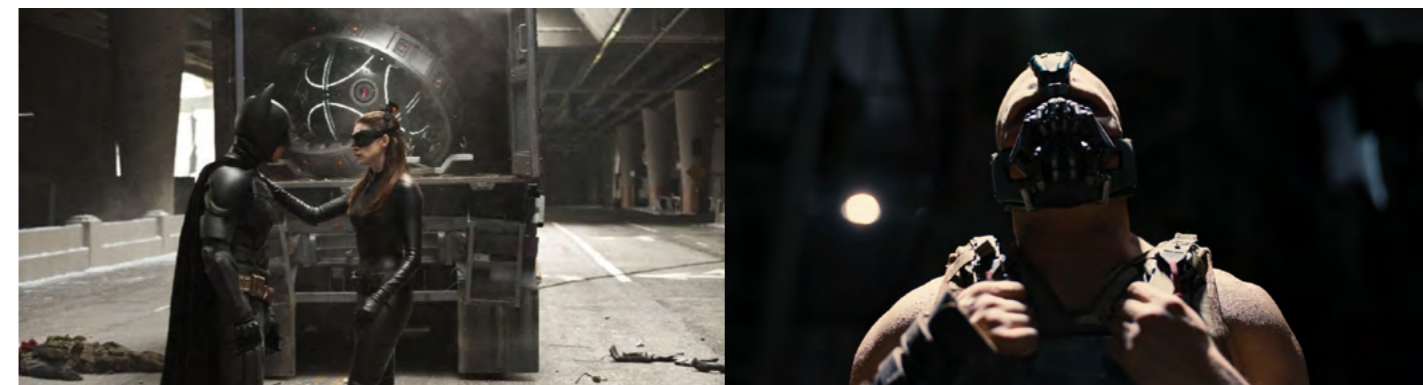
Christopher Nolan v tomto filme dokazuje, že najlepšie píše scenáre v spolupráci so svojím bratom Jonathanom. Keď sa držia relatívne kompaktného

príbehu, dokážu vytvoriť epický film bez výraznejších dier v logike. Práveže ucelenosť a kompaktnosť príbehu, koncentrujúca sa okolo niekoľkých hlavných postáv, dodávajú filmu napriek jeho rozmerom komornú atmosféru.

No herci, scenár a réžia ani zďaleka nie sú všetko. V Návrate temného rytiera zohráva veľkú úlohu aj absolútne fantastická hudba Hansa Zimmera a skvelá kamera Wallyho Pfistera. Obaja patria k stálym spolupracovníkom na Nolanových filmoch a nemalou mierou sa podieľajú na kvalite výsledných diel.

Komu by nestačil samotný film, dostane na BR disku množstvo bonusov. Popravde, už dlho sme nevideli taký „nadupaný“ obsah, čo sa týka množstva aj kvality. Nájdete tu množstvo dokumentárnych filmov o natáčaní filmu, o tvorení najnáročnejších scén a podobne.

Pavol Ondruška



**ZÁKLADNÉ INFO:**

Magic Mike, 2012, USA  
komédia/dráma

Réžia: Steven Soderbergh  
Scenárista: Reid Carolin  
Obsadenie: Channing Tatum,  
Matthew McConaughey, Alex  
Pettyfer, James Martin Kelly...

Na recenzii poskytol:  
www.niagara.sk

**PLUSY A MÍNUSY:**

- + skvelá choreografia
- + Matthew McConaughey
- herecké výkony
- otrepaná zápleтка

**HODNOTENIE:**

**65%**



# Magic Mike

## TANCUJ, TANCUJ, VYZLEČ SA!

**L (klipká očami): Čk čk čk čk**  
**V: Prosím ťa, čo robíš?!**  
**L: Fotím si materiál do zásoby.**

Slovenské portály označili film Magic Mike od režiséra Stevena Soderbergha za typickú selanku, sondu do striptérovej duše, ktorý je obohatený o úžasné herecké výkony a o vynikajúcu choreografiu. Hodnotenia vyzneli veľmi priaznivo. Po vzhliadnutí snímky sme však ostali v nemom úžase a značne sklamaní.

Celý film je vystavaný na viacerých pôvodných konceptoch žánru komédie a drámy. Ide o pozliepanie frázy „Drogy sú zlé!“, načrt nástupu mladšej generácie za staršiu (odchod Mikea a nástup Adama), prerod Cassanovu na seriózneho partnera a podobne. Režisér defibriluje už aj tak skonaný príbeh, u ktorého sa dá jasne predpokladať záver. Samozrejme, niekedy nie je dôležitá zápleťka či rozuzlenie. Stačí, ak sú narácia a forma filmu na vysokej úrovni. No aj to sa tu takpovediac stráca. Zaujímavé je však prostredie striptízového baru.

Magic Mike je založený na príbehu mladého podnikateľa Mikea (Channing

lepšie mu to predsa len išlo v prípade manžela ženy s dlhodobou stratou pamäti vo filme The Vow (2012).

V rámci tanca bol taktiež úžasný Matthew McConaughey. Ostatné striptérske osadenstvo bolo skôr k smiechu, obzvlášť keď upriamite pozornosť na choreografiu typu „medved'ku daj labku“ Kevina Nasha (Tarzan) pri kolektívnom výstupe sporo odetých mužov. Samotné herecké výkony boli značne plastické, nie uveriteľné, podpriemerné až na výnimku

Tatum) – stolára (vyrába nábytok, tak je stolár, nikto mi to nevyhovorí), ktorý svoj zvyšný čas venuje tak trochu lascívnej činnosti, remeslu striptéra a nielen tomu. Na jeho bohémskej púti stretne o niečo mladšieho Adama (Alex Pettyfer), ktorý sa nevie lepšie pracovne uplatniť. Viete si predstaviť, ako to pokračuje ďalej. Holobriadok sa začne postupne zdokonaľovať v tanci pod taktovkou šéfa striptízového podniku Dallasa (Matthew McConaughey). Následne prepadne drogovému predaju. No proste „neočakávaná“ zápleťka. Medzitým Mike zistí uje (Tatum sa aspoň o to herecky snaží), že toto zamestnanie už nie je pre neho. Je frustrovaný, smutný, v depresii. Chudáčik. Ako svetlo nádeje sa vynára Adamova sestra Brooke (Cody Horn), ktorá „nie je ako tie ostatné“...

Channing Tatum v úlohe striptéra s dobrou dušou očaril a bodoval jedine v sekvenciách, kedy mlčal (aj my sme vtedy zmĺkli). Tanec je jeho doménou, dobre sa na to pozerá, montáž komických prvkov tanca s gymnastickým rázom bola pre tento film fantastickou symfóniou pohybu. Tým to končí. Nedoje nás ani tá jediná siza, ktorú vyroní v rámci celého filmu,



McConaugheyho, ktorý si rolu vypočítavého šéfa očividne užíval od začiatku do konca.

Obzvlášť nás sklamal Alex Pettyfer v úlohe Adama, ktorý mal zobraziť naivného, neskúseného, hanblivého mladíka. Namiesto toho sme sa dočkali zvláštneho prevedenia role, kedy postava Adama vyzerala na začiatku ako (s prepáčením) mentálne zaostalá, avšak progresom príbehu sa zobrazenie tejto úlohy značne vylepšilo.

Hudobný podklad síce nie je na takej

úrovni, že by sme si dané piesne zapamätali, avšak v konečnom ponímaní ani nemusíme, dôležitá je atmosféra.

Rytmické piesne s prvkami dubstepu, elektronického zvuku a motívou hudby z konca sedemdesiatych rokov minulého storočia určite neodradia.

### Záverečné hodnotenie

Film Magic Mike spracováva pozoruhodnú tému s mixom dobrej muzikálnej

platformy. To všetko obohacuje výborné prevedenie choreografie Channingom Tatumom. Ženské publikum určite potešia vypracované telá hlavných protagonistov v tematických kostýmoch.

Avšak samotná kvalita filmu je značne zarazená do zeme priemernými hereckými výkonmi, jednoduchým dejom a čudne zapracovanou drogovou tematikou do jadra filmu ako jednej z mini zápleťiek.

Lenka Macsaliová





>> Ally Condieová

## Dokonalý pár

**Sci-fi, romantika, teenagerka zmietajúca sa medzi dvoma chlapcami, spoločnosťou a svojimi morálnymi zásadami. Dokáže tento žáner ešte prekvapiť? Nuž, viac-menej...**

Nedá sa povedať, že Twilight bol prvý, no určite najvýraznejší a rozrazil cestu žánru fantasy a sci-fi aj pre čitateľov, ktorí by za normálnych okolností po takomto type kníh veľmi nesiahli. Ally Condieová sa rozhodla opustiť zaužívanú scénu neznesiteľne atraktívnych príšeriek a vydala sa smerom moralistickej sci-fi. Podobne ako Suzanne Collinsová, aj ona vytvorila druh antiutopického sveta, v ktorom nastavuje zrkadlo dnešnej spoločnosti.

Musím uznať, že svet, ktorý vystavala, je skutočne dobrý. Detaily sedia, postavy fungujú. Aj téma je zaujímavá, chytľavá, núti vás premýšľať. Potiaľ je to všetko ok.

Jej hrdinka, Cassia, žije vo svete, kde je všetko dopredu dokonale naplánované, vy kalkulované, no najmä, všetko funguje. Ľudia sú poslušní, stádo, čo donekonečna vykonáva príkazy a triedi. Geneticky odvedené do dokonalosti. Vyšľachtené, no nemysliace. No a v tomto dokonalom svete, kde sú všetci zdraví a seberovní, sú všetci rovnako neslobodní. Dokonca aj partnera vám vyberá Spoločnosť.

Hrdinka mala neskutočné šťastie, keď jej ako partnera prideliť jej najlepšieho kamaráta. Zápletky začína, keď sa pri výbere pre Cassiu stane chyba a na jej čipovej karte sa odrazu zjaví druhá tvár. Tvár chlapca, ktorému nebolo súdené mať partnerku.

Teda scenár je predvídateľný – ľubostný trojuholník, ktorý Cassii otvorí oči a tá pomaly zistí, že úžasná spol'ahlivá Spoločnosť až taká úžasná nie je. Problém knihy teda

nastáva inde. Je to tá neskutočná sentimentalita, kliše, predvídateľnosť.

„Zaujímavé, ako úpenlivo sa držíme kúskov minulosti, kým čakáme na budúcnosť.“

Lacné málo originálne myšlienky hlavnej hrdinky sa však dajú odpustiť z viacerých dôvodov: originalita knihy spočíva niekde inde, hlavná hrdinka je teenagerka a navyše vyrastajúca vo svete s minimom umeleckých a kreatívnych podnetov. No a v neposlednom rade, je to predsa len romantická literatúra a tam sa nad takými vecami nepozastavuje. Nemalo by sa.

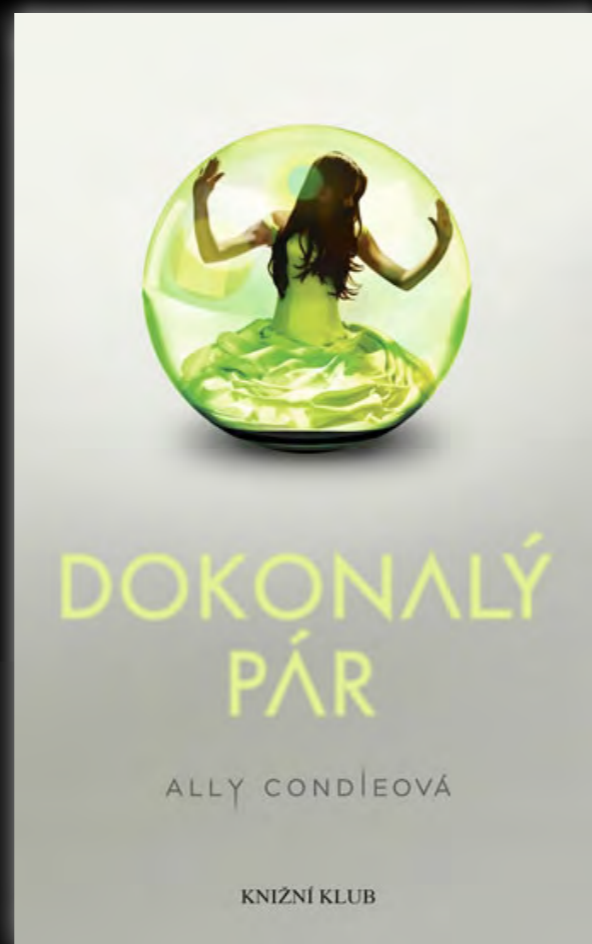
Každopádne, keďže sa mi podarilo prelúskat' cez trochu gýčovú a nešikovnú začiatok, kniha získala o niečo zaujímavejšie nádych. Stále však sa však dej občas zdrháva a miestami boli zápletky malicherné (aj keď opäť – nevymyká sa to kontextu a zapadá do deja). Teda mozog čitateľa môže mať občas problém, že na rozdiel od bežných nebezpečností je v tejto knihe najväčšie rebelstvo skrývanie kúska papiera s básňou, ktorú Spoločnosť odsúdila na zánik. Toto je však jedna z mála vecí, ktoré vytvárajú istú spojitosť s minulým režimom. Ally Condieová vytvorila dokonalý obraz toho, ako by to vyzeralo, ak by mal komunizmus čas a prostriedky prerásť do dokonalej konečnej formy.

Spisovateľsky je to možno priemerne odvedené dielo, no námet je zaujímavý a chytľavý. Núti rozmýšľať. Samozrejme, takéto myšlienky

skrývajú aj iné, možno lepšie, sci-fi diela, avšak tým môže chýbať romantika, ktorá je v dnešnej dobe asi najatraktívnejším prvkom kníh. Určite neľutujem, že som túto knihu prečítala, je to oddychové čítanie vhodné na vyprázdenie hlavy.

Zuzana Uhalová

Autor knihy: Ally Condieová  
Originálny názov: Matched  
Počet strán: 264 strán  
Väzba: pevná väzba  
Jazyk: slovenský jazyk



>> Pittacus Lore

## Sila šestky

**Prišlo nás deväť, aby sme spoločne zmarili plány Mogadoráncov na ovládnutie Zeme. Z času na čas ma však prepadnú pochybnosti.**

**Nezmenili sme sa? Všetci ešte veríme v naše poslanie? Ostalo nás šesť. Ukrývame sa, usilujeme sa zapadnúť medzi ľuďmi, vyhýbame sa vzájomným stretnutiam... Naše schopnosti sa však nezadržateľne vyvíjajú a onedlho budeme mať dosť síl na boj.**

Sila šestky je druhé pokračovanie trilógie Dedičstvo Lorieu. Zatiaľ čo v prvej časti, Som číslo štyri, sme mali možnosť sledovať príbeh Johna, v Sila šestky nám autori doplnili ďalšiu perspektívu – rozprávanie z pohľadu Mariny.

Marina vyrastá v kláštore plnom dievčat. Všetky po dovŕšení osemnástich rokov bez váhania odchádzajú a ona nebude výnimkou. Teší sa, že jej ostáva len päť mesiacov do dňa, kedy konečne opustí bránu toho otrasného „väzenia“.

Naisto vie, že sirotinec jej bráni v tom, aby bola sama sebou. Aspoňže existuje počítačová miestnosť, ktorá jej umožňuje dočítať sa o Johnovi, jeho činoch a dobrodružnom úteku pred Mogadoráncami.

Túži po výlete do Ameriky, po stretnutí s Johnom, aby sa konečne mohla dozvedieť viac o dedičstve Lorieu. Zároveň, na druhej strane sveta, musí John so Samom bojovať nielen s nástrahami stretnutia s Mogadoráncami, ale Sam je prinútený vybrať si medzi Sarah a Šestkou.

A vol'ba je každým dňom ťažšia...

Marinin život sa skomplikuje vo chvíli, keď spoločne s kamarátkou Ellou nájde tajomnú truhlicu, ktorá je spojená s dedičstvom.

Vedia, že podobnú truhlicu má každý jeden z deviatich a že sa tým pádom

dostávajú stále bližšie k Johnovi. Zo sirotinca som si obl'úbil najmä Ellu, ktorá bola pre Marinu vždy k dispozícii. John vie, že je zamilovaný do Šestky, no vie aj, že je predurčený pre Sarah.

Podobne je to aj so Samom. Ich vzťahy sú poriadne prepletené, takže nebudete mať šancu uhádnuť, ako to nakoniec skončí. Hlavní protagonisti sa neustále presúvajú inam a i to pridáva knižke na zaujímavosti.

Autorami Dedičstva Lorieu sú James

Frey a Jobie Hughes, ktorí pôsobia pod pseudonymom Pittacus Lore. Druhá časť je na rozdiel od tej prvej rozprávaná z dvoch perspektív, ktoré sa po kapitolách striedajú – z pohľadu Mariny (čísla Sedem) a Štvorky. Osobne sa mi viac páčili Marinine časti, ktorých prevažnú časť tvorilo rozprávanie a čitateľ má možnosť dozvedieť sa rovnaký príbeh z iného uhlu pohľadu. Časti, ktoré boli vyrozprávané z pohľadu Johna, sa sústredovali skôr na akciu a dej v nich plynul veľmi rýchlo. Keď sa obe perspektívy pretnú, spojí sa rozprávanie s akciou a vy sa od knižky nebudete môcť odtrhnúť. Občas, keď sa schyľovalo k akcii, však dej škripal. No aj tak sa mi páčila viac druhá ako prvá časť.

Ak sa vám kniha Som číslo štyri

páčila, určite siahnite aj po Sile šestky. Autori si pre vás pripravili opäť dávku napätia, takže kúpu neľutujete.

Dominik Petriska

Autor knihy: Pittacus Lore  
Vydavateľstvo: Ikar  
Počet strán: 278 strán  
Väzba: pevná väzba  
Jazyk: slovenský jazyk



&gt;&gt; David Mitchell

# Atlas mraků (kniha)

„A až se naposledy nadechneš, pochopíš, že tvůj život byl pouhou kapkou v nekonečném oceánu! Co je však takový oceán jiného než spousta kapek?“ Dnes by sme mohli označiť toto klišé ako sadrokartón doby. Akosi nám už nie sú myšlienky o živote či, nedajbože, osude po chuti. Stávajú sa bežným motívom pri výstavbe próz či filmov o človeku. No nie je všetko také, ako sa nám zdá.

V roku 1999 vyšiel film Múmia od režiséra Stephena Sommersa. Motto snímky bolo: „Smrť je len začiatok“. Na tomto mieste nechceme porovnávať film s knihou, skôr chceme poukázať na totožnosť myšlienky. V Atlase mrakov sa nám recykluje jedna téma: „Všetko je prepojené.“ Síce to nie je práve originálna téma, no Mitchell ju pozoruhodne varíruje a pretvára ju do obdivuhodnej podoby z celkom inej perspektívy.

Kniha Atlas mrakov stavia na dvoch princípoch. Motivácia čitateľa a prepleťanie osudov. Samozrejme, príbehy sú dôležité, no dej nie je až taký zaujímavý ako samotná kompozícia knihy či prepájanie jednotlivých epizód navzájom.

Mitchell stavil pri písaní na „čitateľovu zvedavosť“. V knihe nájdete šesť príbehov, ktoré sú umiestnené do rôznych časových a priestorových pásiem. Budete sa plaviť s Adamom Ewingom po Tichom oceáne v 19. storočí, komponovať „Cloud Atlas Sextet“ s Robertom Frobisherom v čase pred druhou svetovou vojnou, bojovať za pravdu s Luisou Rezovou v 70-tych rokoch minulého storočia, unikať pred gangsterom s Timothyom Cavendishom, hľadať práva klonov so Sonmi 451 vo futuristickej Kórei a nachádzať skutočnú minulosť l'udstva v postapokaliptickej krajine so Zacharym. Tieto jednotlivé príbehy rozpol'uje autor na polovice a ukladá ich do takzvanej „príbehovej pyramídy“. Čiže postupuje od príbehu číslo jeden až po šiesty a od šiesteho smerom k prvému. Musíme uznať, že to bol veľmi dobre premyslený ťah vzhľadom k neatraktivnosti

príbehov, respektíve k jednoduchosti a predpokladaným záverom epizód.

Dej ako taký sme nebrali moc vážne, a tak sme sa skôr zamerali na to, ako sú príbehy napísané a poprepletané. Pozoruhodné je to, že si autor dal záležať na tom, aby každý príbeh čitateľa bavil a neuvádzal ho do stereotypu.

Preto sa pri čítaní stretnete s tým, že jednotlivé príbehy sú napísané inakšou formou: korešpondencia, denník, nostalgické rozprávanie, film, román alebo výsluch. Taktiež pracuje aj s jazykom postáv, využíva vulgarizmy, slang, nedbanlivosť, vyslovovania, strohosť a vecnosť slovných zásob charakterov, čo sa podpisuje pod vierohodnosť hlavných postáv, a pridáva tak danej knihe na kladnom hodnotení.

Aby sa však čitateľ v Atlase mrakov tak celkom nestratil, nasadil Mitchell motív, ktorý či chcete alebo nie, budete sledovať. Ide o znamienko v tvare kométy (pristihla som sa pri tom, ako v celom texte hľadám v každom príbehu toto znamienko). To, ako sú samotné príbehy prepájané, tu však nebudeme pretriasať, pretože by sme čitateľskému osadenstvu pokazili zážitok. Nechajte sa prekvapiť, určite to stojí za to.

Aj napriek pozitívam, ktoré sme uviedli, nám niektoré pasáže v knihe kazia kladné hodnotenie. V jednotlivých prehovoroch postáv si môžete všimnúť veľmi reflexívne, úvahové pasáže, ktoré k samotnému charakteru vôbec nepasujú. Prehovára na nás nie rola, ale autor. Je to veľká strata na „autentickejšť“, čo nás dost' škrie.

Atlas mrakov od Davida Mitchella je solídne čítanie, ktoré vytrvalého čitateľa zaujme a istým spôsobom aj zabaví. Rôznorodé podoby príbehov s dávkou kombinatoriky nostalgie, dobrodružstva, „úvahovosti“, lásky a humoru uchvátia, avšak v hlavách určite nepobudne po dočítaní dlhý čas, keďže nám všetko autor porciuje, predkladá na tanieri a zároveň všetko vysvetľuje ako školákom v prvom ročníku ZŠ.

Lenka Macsaliová

HODNOTENIE: .....  
**65%**



# Keď to neide, tak to ňejdĕ



>> Oddelenie jazykových redaktorov (Cirilla a Lenka2), známe na našej stránke ako korekcia, si pre vás netradične pripravilo Silvestrovský špeciál v podobe takzvaných „perličiek“, ktoré vykreovali naši ctení recenzenti počas herného roka 2012. Naskytá sa vám teda unikátny pohľad do zákulisia úryvkov textov takých, aké boli v „surovom stave“. Dúfame, že sa príjemne pobavíte. V mene oddelenia korekcie vám želáme št'astný, úspešný, herný nový rok 2013!

**Práca korektora je pomerne úzko profilovaná. Odstrániť gramatické, pravopisné či štylistické nedostatky. Avšak v niektorých prípadoch ide skôr o umenie dešifrovania, lúštenia a dekódovania zadaných slov, ktoré naši recenzenti vyprodukojú bez ujmy na našej psychickej pohody. Tu sú najlepšie preklepy tohto roku.**

Nevýhodou, ktorá môže niektorých užívateľov iritovať...

... kvaltiná zvuková karta...

... opačná strana, ako je diplej...

Ale pod'me sät ku klávesnici.

Dislej má matný antireflexný filter...

... ktorého výhodou je vlastne len jednoduché prenášasnie...

... a tak budete absolbovať jednu bitku za druhou...

Do jednotlivých častí sa budete neskôr vraciat...

... je vcelku slušný a určite sa nenechá zahambit'...

... jack pre sláchalá a pre mikrofón...

...nasávanie športových aut'...

Zo začiatku vám neodporúčam stavať gigantné stavby...

Ale som fakt blízko...

... Švajčiarsko sprogpagovalo cestovný ruch...

Čísle sú tieto porozroviacie uhly...

Tneto ECO režim využíva už spomínané čidlá...

...zároveň zachováva obraz vidieľný pri rôznom okolitom osvetlení...

...jeho nastavopvanie je zložitejšie...

ECO režim sá daá vypnuúť...

...dá sa nastaviť ciwstlivosť čidiel...

...nainštalovať aj palikáciu...

Nejedná sa už len o klasické zdokonalenie výkonu, redkuciu váhy...

...hoci toršku „klišoidný“...

...samotný tablet ju prdlžuje...

...ktorá od nej utielka pred dávnymi rokmi...

Na boku sa nachádzajú len tlačidlá na obľádanie zvuku a zapnutie.

roproduktory

akívny hráč

Ďalšia kategória chuťoviek roku 2012 sa nazýva „Píšeme tak, ako počujeme“. Občas totiž naši redaktori v tej rýchlosti a blízkosti deadlineu píšú skutočne tak, ako hovoria, dokonca aj v melódii svojho nárečia. Skúste uhádnuť, kde sa prejavuje juh, východ či západ Slovenska, myslíme, že to pre vás nebude obťažné.

Račej ostanem, kde som.

Všetkú tú hrôzu prežijete...

musíte si buď sami pomôcť lekárničkov

Ide o klasický fantasy príbeh júnáka, ktorý je okolnosťami prinútený

Prostredie hry sa síce mení, ale mnohé modely a textúry budóv, zrúcanín alebo skál sa opakujú až príliš často

večie praskliny

uplňe

vašemu

jazdíte za tým (myslené „tím“)

rozkušú

Pri korektorskom srdci taktiež „zahrejú“ aj omyly, respektíve zle použité významy slov alebo aj skomolené české výrazy so slovenskými. Proste lahôdka prvej triedy.

16GB DDR3 RAM bečiacej na 1333MHz zabezpečujú dostatok pamäte...

aby ste si vytvorili nový lektvár...

pozdejšie šiesti vojaci

uškodzuje, nezúrekovali

znášať vo vesmíre (v zmysle vznášať sa)

Na záver prikladáme jednu z mnohých poznámok od našich trvalých recenzentov, ktorá sa nám vryla do pamäti a stala sa tak nezabudnuteľnou:

„Som sa serkal s bočákmi, sorry“.

Cirilla a Lenka2

# TESTOVÁNO MUČENO LADĚNO DŮKLADNĚ SE SEZNAMTE

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

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

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



 Logitech® | G-SERIES

**G600**  
MMO GAMING MOUSE | Důkladně se seznamte na  
[Logitech.com/gaming](http://Logitech.com/gaming)

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