Digitálno-Lifestyle magazín pre každého

Číslo 10 / október 2012 | www.gamesite.sk

NextGen magazín

SÚŤAŽ
plyšáky ANGRY BIRDS

PREDSTAVUJEME
Veselá jeseň s Xbox 360

TOP HRA:
Guild Wars 2

OTESTOVALI SME
Gainward GTX 660 Ti Phantom

SÚŤAŽ O F1 2012

SÚŤAŽ O LOGITECH G330

→ HRY MESIACA:
Borderlands 2
NHL 13
Sleeping Dogs
Dark Souls

→ HARDVÉR MESIACA:
Creative WP–450
CISCO LINKSYS X3000
Tablety a čítačky Prestigio
LG E400 Optimus L3

→ FILMY KTORÉ ZAUJALI:
Kino Expendables 2
Kolekcia Game of Thrones
Bluray The Avengers
Bluray Popoluška 2 a 3

→ TOP TÉMY:
Istrocon 2012
Interview so slovenskou hráčkou WOW Bellise
Kniha Pán prstenů & filozofie
Kniha Index Strachu

NextGen magazín

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

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

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

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

OBRÁZOK NA OBÁLKE
Guild Wars 2

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

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

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

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

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

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

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

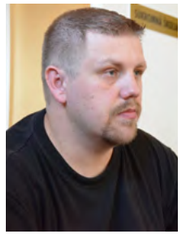
Vydavateľ nenesie žiadnu zodpovednosť za obsah inzerátov, reklamných článkov a textov dodaných redakcii tretou stranou. Za obsah inzerátov sú zodpovední výlučne len inzerenti, prípadne ich zástupcovia/agentúry.

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

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

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

ISSN 1338-709X



Hirov Editoriál

September, září alebo aj deviaty mesiac je už za nami a desiatka v našom kalendári začína nadobúdať reálne kontúry.

S číslom 10 prichádza aj nové číslo NextGen magazínu. Október prinesie znova mnoho zaujímavých titulov, ktorých sa určite už väčšina z vás neviete dočkať.

Tituly ako Resident Evil 6, Dishonored, Medal of Honor-Warfighter, Forza Horizon či už tretie pokračovanie legendárneho Assasína. To zaručuje, že október so sebou prinesie znova kopec kvalitky.

Pod'me sa však spoločne v krátkosti pozrieť na to, čo vám ukážeme v tomto čísle. Dozviete sa, čo nám prinesie spoločnosť Microsoft túto jeseň. Predstavíme vám korektorský skvost v našej redakcii, Lenku. Neprehliadnite určite interview so slovenskou PRO hráčkou Bellise.

Medzi hernými recenziami určite dominuje Guild Wars 2 spolu s Borderlands 2 a Sleeping Dogs.

Medzi hardvér zablúdila grafika v podobe GTX 660TI od Gainwardu. A určite nevynechajte ani spätný pohľad na sériu Game of Thrones, ktorá teraz prichádza na trh v podobe blu-ray kolekcie.

Celé to uzavrieme opäť krásnymi troma súťažami.

Na záver by som rád poprial všetkým úspešný mesiac ako pracovný, tak aj školský...

Zdeno HIRO Moudrý

Redakcia hodnotí mesiac september...

Babli

V septembri som si napravil starý rest. Konečne som prešiel druhého Hitmana. Po návrate Davida Batesona do piateho dielu série som sa tomu rozhodol dať šancu. Zvyšok mesiaca som čakal na vydanie Testamentu SherlockaHolmesa.

JC

U mňa september pokračoval v nadšení z GuildWars 2, ktoré sem-tam z monitoru vyhnali nové diely športových sérií od EA. NHL príjemne potešila a prekvapila, v prípade FIFY bol ten posun v hratel'nosti o niečo slabší – najmä kvôli nedávno vydanému EURO 2012.

Atavius

Po dlhšej dobe som si našiel čas a začal dobiehať svoje herné resty. Konkrétne som si vychutnal letné hity ako Darksiders 2, SleepingsDogs, pridal k tomu DLC do MassEffect 3 a pustil sa do pre mňa asi najočakávanejšej hry roka, GuildWars 2.

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

34in1

MEDIA

MANAGEMENT

MEXPO
2012

www.mexpo.sk

5.-6.10.2012 | 400+ účastníkov | 34 spíkrov | 2 sály | prednášky | panelové diskusie | networking | súťaže | párty

EPSON EXCEED YOUR VISION · lenovo FOR THOSE WHO DO. · eset · ZyXEL · NESCAFÉ Dolce Gusto · Extra Publishing · internet marketing agency VISIBILITY · PRICEMANIA.SK

NEWS

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

>>CHCETE VEDIEŤ, ČO SA DEJE? **WWW.GAMESITE.SK** // DENNE AKTUALIZOVANÉ SPRÁVY

Project Eternity

Za ňou bude stáť legendárna trojica dizajnérov, Chris Avellone, Tim Cain a Josh Sawyer, ktorí prichádzajú s víziou modernej izometrickej RPG, ktorá by zároveň vzdala česť klasikám ako Baldur's Gate, IcewindDale, a Planescape: Torment. Súboje budú prebiehať s družinou spoločníkov v reálnom čase, avšak s možnosťou pauzy. „Project Eternity zoberie hlavného hrdinu, nezabudnuteľných spoločníkov a epické bádanie Baldur's Gate, pridá zábavné a napínavé súboje a poháranie sa do kobiek z IcewindDale, a toto všetko spojí ešte s emotívnym štýlom písania a dospelými témami ako v Planescape:Torment," píše sa na stránke Kickstarteru, kde ciel' 1,100 000 dolárov dosiahli už počas necelých tridsiatich hodín s tým, že po vydaní tohto čísla magazínu bude aktívny ešte celé dva týždne. Pôvodným ciel'om bolo pre vývojárov to, že pre vytvorenie hráčovej postavy budú k dispozícii tri rasy, päť rôznych povolaní a päť členov družiny. Ako sa ale peniaze na Kickstateri neprestali hrnúť ani po naplnení ciel'a, Obsidian začal pridávať d'alšie rasy, povolania, questy, dom pre hráčovu postavu, Mac verziu, spoločníkov atď. Že pôjde o skutočné poctivé PC RPG, dokazuje aj vyjadrenie ohľadom absencie konzolových verzií ChrisaAvellona: „Konzolové limitácie ovplyvňujú RPG mechanizmy a obsah viac, než si hráči môžu mysliet' (hlavne tí, ktorí nikdy nehrali PC RPG a nemajú potuchy o tom, čo sa počas rokov v žánri stratilo) a často nepridávajú nič do RPG zážitku." Čo sa mechanizmov týka, pravidlá budú úplne nové, nebudú sledovať tie z Dungeons&Dragons, vďaka čomu majú vývojári väčšiu slobodu, keďže tvoria úplne novú IP. Project Eternity (pracovný názov) bude dostupný cez Steam. Tí, čo nemajú radi DRM, sa môžu tešit' na GOG.com verziu, keďže hra bude dostupná aj tam. Dátum vydania vývojári odhadujú na prvý kvartál roku 2014.

>> Pred rokom by si to nikto nedovolil predpovedať, no je tomu naozaj tak. Obsidian sa púšťa do tvorby izometrickej RPG.

Odchod doktorov

Bioware opúšťajú zakladatelia

Greg Zeschuk a Ray Muzyka, zakladatelia štúdia Bioware z neho po dlhých rokoch odišli z nejasných dôvodov. V rozlúčkovom blogu sa obaja vyjadrili, že cítia potrebu zmenit' svoje pôsobenie a odchádzajú v dobrom. To však nie je všetko. Bioware prinieslo aj niekoľko noviniek o svojich chystaných projektoch. Mass Effect 3 sa dočká nového DLC, odohrávajúce sa na vesmírnej stanici Omega. Okrem toho plánujú úplne novú hru z Mass Effect univerza, aj úplne novú IP, ktorú nedávno začali tvorit'. Dragon Age 3 dostalo oficiálne ohlásenie. Podnesie si podtitul Inquisition, pobeží na Frostbite Engine 2 a vyjde koncom roka 2013 na zatial' nespresnené platformy.

Broken Sword 5

Kickstarter prináša d'alšiu klasiku

Legendárna séria Broken Sword, ktorá po dvoch nie príliš úspešných 3D dieloch vyzerala byť nadobro mŕtva, sa vďaka podpore fanúšikov na Kickstarteri vráti s piatym dielom a do 2D. Hra si ponesie podnázov The Serpent's Curse a vrátia sa v nej George, Nico aj pôvodní tvorcovia prvého dielu (vrátane oboch dabérov hlavných hrdinov). Príbeh začne v parížskej galérii, kde počas ozbrojeného prepadu zmizne tajomná mal'ba. Samozrejme, George a Nico boli práve na mieste a rozhodnú sa pustit' do vlastného pátrania, počas ktorého by mali naraziť na konšpiráciu tak starú, ako písané slovo. BrokenSword: The Serpent's Curse vyjde v prvom kvartáli d'alšieho roka.

VIEME, ŽE UŽ ČOSKORO...

...sa budete môcť pustiť do prepracovaných stredovekých bitiek v pohľade prvej osoby. Chivalry: Medieval Warfare, online hra, ktorá proti sebe postaví hráčov na brutálnych stredovekých bojiskách, totiž vychádza už šestnásteho októbra a mala by priniesť niečo, čo tu ešte nebolo.

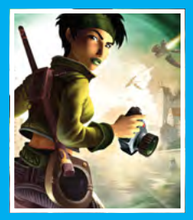
...sa spustí otvorená multiplayer beta pre Medalof Honor: Warfighter. Pôjde o celosvetovú betu avšak exkluzívnu pre Xbox 360. Tí, čo sa jej zúčastnia, dostanú ako odmenu 60 minút Double XP, keď' hra vyjde v plnej verzii, a to bude konkrétne 26. októbra v Európe. K dispozícii bude nový mód, takzvaný HotSpot.

...sa fanúšikovia open-world pretekových hier pustia do pretekov vo Forza Horizon. Jedná sa skôr o spin-off, než ďalšie pokračovanie Forza Motorsport série. Pôjde v ňom o fiktívny „Horizon Festival", počas ktorého o preteky nebude núdza. Do nich sa hráči budú môcť pustiť už 23. októbra.

Metro 2033 film

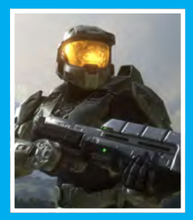
Sci-fi román Dmitri Glukhovskyho, Metro 2033, podľa ktorého bola spracovaná rovnomenná hra, sa pravdepodobne dočká filmového spracovania. Práva získala MGM a scenár napíše F. Scott Frazier.

BG&E len digitálne?



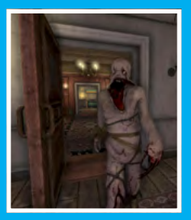
CEO Ubisoftu, YvesGuillemot, sa v rozhovore s britským Guardianom vyjadril, že plánujú robiť menej „veľkých" hier pre d'alšiu generáciu a že BeyondGood&Evil možno vyjde len ako kratší, digitálny titul.

Ďalšia Halo trilógia?



Pre niekoho to môže znieť prekvapivo, niekoho iného to zase vôbec neprekvapí, no Microsoft si zaregistroval domény s názvami Halo7, Halo8 a Halo9. Dávajúc najavo, že ani Reclaimer trilógia neukončí sériu.

Miliónová Amnesia



Od doby svojho vydania predala Amnesia cez 1,4 milióna kusov, vrátane Humble Indie Bundle a Potato Bundle. Každý mesiac sa predá približne desať tisíc kusov a štatisticky si hru niekto kúpi každých 5 minút.

All-in-one PC od HP

Štvorica nových

Spoločnosť HP predstavila štyri nové All-in-one počítače vrátane dvoch prírastkov radu HP ENVY, ktoré ponúkajú novšie inovácie dotykovej technológie v malých rozmeroch a s jednokáblovým riešením. Nový HP ENVY 23 a ENVY 20 Touch Smart AiO PC si aj nad'alej držia prvenstvo v dotykovej technológii. Ponúkajú 10-bodovú multidotykovú technológiu a krásny, jednoduchý dizajn. Neuveritel'ne tenký a úžasne elegantný HP Spectre ONE je prvý AiO PC, ktorý sa pripojí k prémiovej rodine HP Spectre produktov. Nový HP Pavilion 20 je posledný zo štvorice týchto all-in-one zariadení.

HP Envy: HP prináša do kolekcie Envy hned' dva nové modely, a to HP ENVY 23 a ENVY 20 Touch Smart PC, ktoré sú navrhnuté pre prácu s Microsoft Windows 8. Ponúkajú vynikajúci výkon a schopnost' snímania až 10 prstov na obrazovke pre inovatívnu navigáciu a hranie hier. HP ENVY 23 a ENVY 20 Touch Smart PC ponúkajú 23- a 20-palcový displej s HD rozlíšením. Prichádzajú vybavené najnovšími procesormi Intel, volitel'nými Express Cache i SSD a až 3 TB úložnej kapacity pre dáta. Pre zvýšenie zábavy ENVY 23 a Envy 20 Touch Smart PC ponúkajú Beats Audio TM a exkluzívne HP inovácie, ako HP True Vision HD webkamera, HP Connected Photo, HP Connected Backup a HP Connected Music. HP ENVY 20 Touch Smart tiež ponúka funkciu HP Connected Remote, ktorá umožňuje užívatel'om bezdrôtovo, pomocou mobilného telefónu alebo tabletu, ovládat' hudbu, videá a fotografie. HP Spectre ONE zase prichádza s nádherným ultratenkým dizajnom, doplneným o 23,6-palcový flush-glass Full HD displej a unikátne zakrivenie zadnej časti. Spectre ONE je iba 11,5mm hrubý, čím sa stáva najtenším AiO PC v portfóliu HP a je jedným z najtenších AiO PC na trhu. HP Spectre ONE je osadený najnovšími procesormi od Intelu, grafickou kartou NVIDIA a volitel'né sú Express Cache a SSD. Poskytuje tiež pripojenie s HP Touch Zone NFC technológiou a celý rad portov vrátane dvoch USB 2.0, 2 × USB 3.0, HDMI a Beats Audio konektor pre slúchadlá. Pre užívatel'ov s túžbou pre l'ahký a priestorovo úsporný dizajn HP AiO PC za skvelú cenu je tu HP Pavilion 20 AiO PC s 20-palcovým HD displejom. HP Pavilion 20 sa pripája k nedávno oznámenému modelu HP Pavilion 23 AiO PC a ponúka intuitívne funkcie vrátane HP True Vision HD webkamery. Vo výbave je tiež HP Connected Remote, HP Connected Photo a HP Connected Music.

HP ENVY 23 Touch Smart a HP ENVY 20 Touch Smart AiO PC by mali byt' v USA dostupné v októbri s cenou začínajúcou od 999 dolárov (781 eur) a 799 dolárov (625 eur). Dostupnost' HP Spectre ONE sa v USA očakáva v novembri s cenou od 1 299 dolárov (1 016 eur). HP Pavilion 20 bude dostupný od októbra s cenou od 449 dolárov (351 eur).

Produktový rad Ideapad S

Spoločnosť Lenovo rozširuje ultraprenosný produktový rad IdeaPad o notebooky IdeaPad S300 a S400. Tieto cenovo dostupné tenké a l'ahké notebooky sú pre spotrebitel'ov, ktorí chcú solídny výkon, dlhú výdrž batérie a prívetivú cenu, vynikajú rovnováhou medzi prenosnost'ou a výkonom.

Notebooky Lenovo IdeaPad S300 a S400 sú vybavené najnovšími technológiami a poháňa ich tretia generácia procesorov Intel Pentium a Intel Core i3 alebo i5. Pevný disk s kapacitou až 500 GB ponúka dostatok priestoru pre rozličné dáta a volitel'ný 24 GB SSD urýchl'uje štart systému a odozvu aplikácií na úroveň známu z moderných ultrabookov. Inteligentné riadenie spotreby energie umožňuje predĺžit' čas medzi nabíjaním, ale tiež chráni dlhú životnost' batérie.

Nové notebooky radu S s hrúbkou 21,9mm a hmotnost'ou 1,8kg sú vybavené operačným systémom Windows 7 Home Premium. Nové notebooky radu S so štýlovým metalickým povrchom budú k dispozícii v niekol'kých farebných prevedeniach vrátane karmínovo červenej, striebornej šedej a ružovej. Tieto dva notebooky sú u nás k dispozícii od prvej polovice septembra v cenách od 485 eur vrátane DPH.

Windows 8 tablet Asus Vivo Tab

ASUS predstavil na vel'trhu IFA dva tablety, ktoré pracujú pod novým operačným systémom Windows 8.

Tablety Vivo Tab obsahujú aj klávesnicu pre pohodlné písanie a tá tiež obsahuje aj prídavnú batériu. Tablet Vivo Tab obsahuje novú generáciu procesora Intel Atom s 2 GB RAM a 64 GB užívatel'skej pamäte. Použitý 11,6 "displej s rozlíšením 1366 x 768 bodov využíva Super IPS + technológiu. Fotografie možno zhotovovat' 8Mpix fotoaparátom s automatickým zaostrovaním a LED bleskom.

ASUS Vivo Tab RT obsahuje štvorjadrový procesor NVIDIA Tegra 3 s 12-jadrovým grafickým čipom, 2 GB RAM a 32 GB pamäte pre ukladanie dát. Tablet pracuje na operačnom systéme Windows RT a je určený pre mobilnú zábavu na cestách.

Pre Smart TV a tablety

ASUS predstavil DVD napal'ovačku v dizajnom štýle Zenbookov. Zapisuje 8x, je kompatibilná s OS Windows a MAC a údajne ju pripojíte prostredníctvom USB rozhrania aj k Smart TV alebo tabletom.

Nové myši Zalman

Zalman zaradil do ponuky dve nové myšky - drôtovú M400 a bezdrôtovú M500WL. M400 ponúkne rozlíšenie až do 1600 DPI a predávat' sa bude za 13 €. M500WL má senzor s rozlíšením 3000 DPI a predávat' by sa mala za 18 €. Predpokladaná životnost' u oboch modelov je 5 miliónov kliknutí.

SD karty s kapacitou až 128 GB

Spoločnost' Transcend na trh uviedla pamät'ovú kartu SDXC s kapacitou 128GB. Na kartu sa vmestí napr. 32 hodín Full HD videa alebo viac ako 8000 fotiek vo formáte RAW. Karta dosahuje rýchlost' 22MB/s pri čítaní a 16MB/s pri zápise. Predávat' sa bude za 127€ a vzt'ahuje sa na ňu doživotná záruka.

Router s dvoma CPU

Asus predstavil dvojpásmový bezdrôtový router, ktorý zvláda streamovanie obsahu vo vysokom rozlíšení, hranie online hier alebo st'ahovanie dát. Router obsahuje dva procesory, jeden vyhradený pre 2,4GHz pásmo a druhý pre pásmo 5GHz. Dizajn pripomína čierny diamant.

NEWS

>> NOVINKY ZO SVETA TECHNOLÓGIÍ
>> VÝBER: Martin Sabol

>>CHCETE VEDIEŤ, ČO SA DEJE? **WWW.GAMESITE.SK** // DENNE AKTUALIZOVANÉ SPRÁVY

Acer tablety s Windows 8

Acer na vel'trhu IFA 2012 predstavil svoje nové tablety orientované na Windows 8 - ICONIA W700, ICONIA W510 a ICONIA TAB A210. Všetky ponúkajú zaujímavý dizajn, výkon a vynikajúcu mobilitu. Nový tablet Acer ICONIA W700 v sebe spája ergonómiu a jednoduché ovládanie s výkonom notebooku.

Elegantný a tenký tablet Acer ICONIA W700 v štýlovom striebornom prevedení je dodávaný s atraktívnou kolískou, ktorá umožňuje nastavit' displej do optimálnej polohy. Výnimočný 11,6-palcový dotykový displej s Full HD rozlíšením zaist'uje čistý a živý obraz pri prezeraní fotografií a dokonalé podanie detailu pri sledovaní videí a filmov. Tablet ICONIA W700 je osadený najmodernejšími procesormi Intel. Spoločnost' Acer vyvinula nový tablet ICONIA W510 pre Windows 8. 10,1-palcový displej s vysokým rozlíšením sprostredkuje vynikajúcu zábavu, pri práci oceníte inovatívnu odpojitel'nú klávesnicu a displej optimalizovaný pre dotykové ovládanie. Tenká klávesnica, ktorú je možné jednoducho pripojit', ul'ahčuje písanie a súčasne predĺži životnost' batérie až na 18 hodín. Mobilita a univerzálnost' sa spojili v tablete Acer ICONIA TAB A210. Nový 10,1-palcový tablet zaistí zábavu, multimédiá, hranie hier a aj surfovanie po webe v najvyššej kvalite. Tablet navrhnutý pre multitasking d'alej ponúka funkciu screenshot, ktorá okamžite zaobstará snímku webových stránok, článkov, máp Google Maps a dokonca aj usmievajúce sa tváre pri videohovoroch. Nový tablet ICONIA TAB A210, ktorý je vybavený na zadnej strane mäkkým povlakom, prichádza na trh v dvoch farebných odtieňoch - šedej Metallic Gray a bielej Pearly White. Tablet ICONIA TAB A210 je osadený štvorjadrovým procesorom NVIDIA Tegra 3. Umožňuje teda rýchlejšie a jednoduchšie surfovanie na webe, multitasking, hranie hier v kvalite porovnatel'nej s hernými konzolami alebo sledovanie videa vo vysokom rozlíšení.

3D kino s Full HD aj u vás doma

Spoločnost' Epson predstavuje modely EH-TW6100W, EH-TW6100 a EH-TW5910, čo sú Full HD projektory, ponúkajúce vynikajúci 3D zážitok filmovým nadšencom, športovým fanúšikom aj hráčom.

Projektor EH-TW6100W bezdrôtovo premieta obsah v rozlíšení Full HD, a to aj zo zariadení nepodporujúcich bezdrôtové pripojenie, ktoré je možné pripojit' pomocou pribaleného bezdrôtového HD vysielača.

2D HD obsah je možné previest' do 3D stlačením jediného tlačidla. Divácky zážitok ešte umocňuje automatická optimalizácia farieb, úpravy 3D hĺbky a technológia „super rozlíšenie".

Technológia 3LCD od spoločnosti Epson a rovnako vysoký biely aj farebný svetelný výstup dosahujúci až 2 300 lúmenov zaručujú prirodzenú a presnú reprodukciu farieb do najmenších detailov.

Projektory EH-TW6100W a EH-TW6100 sú dodávané s párom l'ahkých rádiofrekvenčných 3D okuliarov s aktívnou clonou, ktoré je možné nabíjat' prostredníctvom USB portu a používat' až 10 metrov od projektora. Tieto projektory budú dostupné od októbra 2012.

HTC predstavilo Windows Phone 8 telefóny

Spoločnost' HTC predstavila dva modely Windows Phone 8 telefónov, a to HTC 8X a HTC 8S.

HTC 8S bude telefón strednej triedy a ponúkne 4-palcový Super LCD displej so sklom Gorilla Glass, takže displej by mal mat' dobrý kontrast a tiež odolnost' voči poškriabaniu. O výkon sa stará dvojjadrový S4 procesor na frekvencii 1GHz a 512MB pamäte RAM.
Na ukladanie dát je tu síce len 4GB pamäte, ale tá bude rozšíritel'ná prostredníctvom microSD kariet. Fotoaparát má rozlíšenie 5MPx a umožňuje nahrávanie videa v 720p.

Druhý model HTC 8X je už telefón vyššej triedy a nájdeme tu 4,3-palcový displej s rozlíšením 1280x720 pixlov a tiež ide o Super LCD2 displej s Gorilla Glass. Procesor je dvojjadrový Snapdragon S4 taktovaný na 1,5 GHz a sekunduje mu 1GB pamäte RAM. Interná pamät' pre vaše dáta má 16GB. V telefóne nájdeme aj LTE technológiu. Dobrý zvuk zaručuje Beats Audio so vstavaným zosilňovačom. Zadná kamera má 8MPx, obsahuje LED blesk a natáčat' videá môžete v rozlíšení 1080p. Do predaja by sa telefóny mali dostat' v októbri.

D600-nová zrkadlovka od Nikonu

Spoločnost' Nikon dnes ohlásila novú digitálnu jednookú zrkadlovku formátu FX s rozlíšením 24,3 megapixlov, fotoaparát Nikon D600.

Kompaktný fotoaparát Nikon D600 je najmenšia a najl'ahšia plnoformátová digitálna jednooká zrkadlovka, ktorú spoločnost' Nikon doteraz uviedla na trh. Novo vyvinutý snímač CMOS formátu FX (plný formát) spoločnosti Nikon s rozlíšením

24,3 megapixlov umožňuje zachytit' vynikajúcu úroveň detailov a odtieňov, dokonca aj v slabom osvetlení. 14-bitová konverzia A/D a vynikajúci pomer signálu a šumu umožňuje získat' fotografie vynikajúcej kvality s nízkou hladinou šumu a širokým dynamickým rozsahom aj pri vysokých citlivostiach ISO a využití skutočne širokouhlých objektívov alebo super teleobjektívov. Nikon D600 je vybavený obvodom na spracovanie obrazu novej generácie EXPEED 3 a l'ahko spracúva úlohy s vel'kým množstvom dát bez nutnosti zníženia rýchlosti a kvality. 16-bitové spracovanie obrazu ponúka sýtejšie farby a odtiene než kedykol'vek predtým, poskytuje jemné prechody bohaté na detaily a odtiene v celom rozsahu, až po čisto bielu, a to aj pri fotografovaní vo formáte JPEG.

Fotoaparát Nikon D600 zaist'uje vynikajúce zameranie objektu pri akomkol'vek osvetlení vd'aka systému automatického zaostrovania Nikon Multi-CAM4800 s 39 bodmi, ktorý sa vyrovná citlivosti automatického zaostrovania špičkového profesionálneho modelu D4. Rýchlost' snímania: videosekvencie s rozlíšením Full HD (1080p) možno zaznamenat' s rýchlost'ou snímania 30p, 25p a 24p, respektíve rýchlost'ou 60p, 50p a 25p pri rozlíšení 720p. Vrchná a zadná časť fotoaparátu je zo zliatiny horčíka a fotoaparát má hmotnost' len 760g (bez batérie).

Pamät'ové médium: vysokorýchlostné dvojité sloty pre karty SD podporujú pamät'ové karty formátu SDXC a UHS-I.

Veselá jeseň s Xbox 360

Microsoft dňa 11.9.2012 na tlačovej konferencii predstavil jesenný herný line-up pre konzolu Xbox 360, nové bundle balenia a príchod služby Xbox LIVE na Slovensko.

Jeseň sa teda bude niest' aj v znamení Xboxu – práve vtedy sa u nás dočkáme oficiálneho uvedenia služby Xbox LIVE. V praxi to bude znamenat', že si používatelia budú môct' vytvorit' legitímny LIVE účet a využívat' všetky možnosti služby. Momentálne si musíte vytvorit' účet v zahraničí s falošnou adresou, ak chcete službu využívat'. Spustenie podpory sa netýka iba hernej konzoly Xbox, ale aj ostatných služieb, ktoré sú prepojené s Microsoft kontom.

Presný dátum spustenia slovenského Xbox LIVE zatial' nepoznáme, rovnako ani detaily týkajúce sa prípadnej migrácie z iných účtov atd'.

Jeseň však nebude iba o slovenskom Xbox LIVE. Microsoft počas najbližších mesiacov vytiahne svoje známe značky, dočkáme sa pokračovaní viacerých úspešných titulov a hier pre hardcore aj party hráčov. Mnohé z titulov si môžete už dnes vopred objednat', pričom obchody Brloh a PGS ponúkajú k vybraným objednávkam bonusy v podobe špeciálneho DLC. Pod'me sa však bližšie pozriet', na čo sa môžeme tešit'.

XBOX LIVE

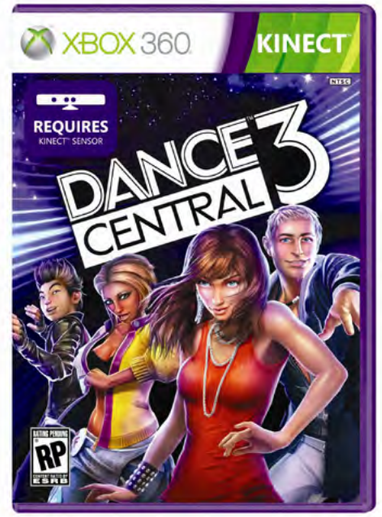
Fable: The Journey (12.10.2012)

Aj ked' nejde o priame pokračovanie známej značky Fable, aj tento počin budú mat' na starosti tvorcovia zo štúdia Lionhead Studios. Je vidno, že opät' zasiahol známy a kontroverzný Peter Molineux, ktorého nápady či vízie zahŕňali vždy obrovský kus originality. Preto sa nemôžeme divit', že Fable: The Journey bude čisto Kinectovou záležitost'ou, a teda aj čisto pohybovou hrou.

Vžijete sa do role Gabriela, ktorého zasiahne pri jeho cestách zlá mágia s názvom „The Corruption" a tá bude číslo jedna na zozname „nájdi a znič". Ovládanie bude pozostávat' z ručných gest, ktorými budete môct' vyvolávat' mávnutím ruky rôzne kúzla - ohnivé gule, magické kladivá, štíty či dokonca aj rybárske udice pre množstvo minihier. Okrem boja autori sl'ubujú aj vol'nost' pohybu, ktorý vám zaručí váš verný kôň, na ktorom sa po oblastiach budete pohybovat'.

Netreba zabudnút' ani na Molineuxove klasiky v podobe meniaceho sa prostredia a postáv. Tie v hre budú implementované taktiež a ako príklad uvediem už spomenutého koňa. Ak ho budete mlátit' remeňom pre zrýchlenie pohybu, moc v láske vás mat' nebude, čím by sa mu mal vraj znížit' jeho život a, pravdaže, aj vzhl'ad.

Naopak, ak k nemu budete dobrí, bude pekne svietit' (aj ked' šťastné kone v reáli nesvietia) a bude vás poslúchat' na hlasové povely. Aspoň dúfame, lebo šťastný kôň je jedna vec, hluchý Kinect vec druhá.



Dance Central 3 (19. 10.2012)

Čo dodat' k tretiemu pokračovaniu Dance Central 3. Ide už o tretie pokračovanie najznámejšej a najlepšie prevedenej Kinect tanečnej hry. V podstate ide o to, aby ste čo najlepšie zatancovali kroky na danú pieseň, pri čom sa vám strhávajú body za prešl'apy. Perfektná hra na každý „opiáš", pri ktorom sa občas niečo rozbije, ale hlavne zabaví vaše polovičky, ked' si chcete s chalanmi riadne „pokecat'" a vypit' (otestované a schválené).

Trojka ponúka vyše 40 nových či klasických tanečných piesní, množstvo modov pre jedného či viacerých hráčov, story mode, mód pre začiatočníkov (či inak povedané pre „drevá") a nové postavy.

Forza Horizon (23. 10.2012)

Nebavila vás klasická Forza 4 kvôli prílišnej serióznosti? Aj to sa stáva, a preto si Playground Games v spolupráci s Turn 10 zmysleli, že by nebolo na škodu vytvorit' sandboxový simulátor jazdenia na autách. A ked' už majú dobrú značku, prečo ju nevyužit'? Forza Horizon mixuje všetky chut'ovky klasickej Forzy 4 (fyzika, grafika, kvantum áut) s otvoreným svetom, Gumball 3000 a holywoodskymi filmami s drsnou driver tematikou. Potulovat' sa budete po cestách amerického Colorada, kde narazíte na rovnakých bláznov, ako ste vy a s nimi si budete môct' zmerat' vaše „pedálo-dupacie sily". Nehovoriac o tom, že vám za rýchlu jazdu nezoberú vodičský preukaz.

Nike+ Kinect Training (30. 10.2012)

Ste obézni? Tak s touto hrou (že vraj...) z vás bude „sypka". V spolupráci so značkou Nike+ si užijete hodiny zábavy (či?) pri cvičení. Pôjde o klasické fitness cvičenia, kde vám virtuálny tréner vytvorí váš vlastný cvičebný harmonogram, progres, ktorý robíte a dokonca si budete môct' všetko pozriet' na vašom smartphone a „zamachrovat'" tak pred kamarátmi, kol'ko ste zhodili. K hre je pravdaže potrebný Kinect, ktorý bude snímat' vaše pohyby pri cvičení a upozorní vás, ked' niečo robíte zle. Odhodlanie vám však, bohužial', nezaručí.

Halo 4 (6. 11.2012)

Tak-tak. Halo (hra, ktorá predefinovala „striel'ačky" na konzolách) sa teší už ôsmemu dielu. Nenechajte sa zmiast' číslom 4 v názve. Toto pokračovanie má avšak rozbehnút' novú trilógiu a Master Chief v nej nesmie chýbat'. Bude sa odohrávat' niekol'ko rokov po konci trojky, čím si hráči užijú úplne nový príbeh bez fráz „a teraz sa stane hento".
Hra ponúkne Story mode, ktorý si budete môct' prejst' sami alebo v kooperácii až s troma d'alšími hráčmi. Titul sa vyznačuje takzvaným sezónnym doplňovaním, čiže vývojári budú postupne sprístupňovat' nové misie počas desiatich týždňov vrátane „cinematických filmečkov". Chýbat' nebude ani multiplayer, ako ho poznáme, a ktorý je, pravdaže, hlavnou doménou hry pre množstvo hráčov.

Tomáš Kleinmann

Lenka Macsaliová

Tento mesiac sme si pre vás pripravili rozhovor s jednou z malá žien v našej redakcii, korektorkou Lenkou. Tú na www.gamesite.sk môžete občas stretnút' aj pod nickom Lenka2. Viac o jej osobnom živote a súkromí sa dočítate v tomto interview. >>

Na začiatok sa nám trocha predstav, odkial' pochádzaš, čo študuješ, kol'ko máš rokov a čomu sa na gamesite.sk venuješ.

Mám 23 rokov a študujem na Univerzite Komenského v Bratislave odbor Slovenský jazyk a literatúra, magisterský stupeň. Na gamesite.sk začínam pôsobit' už tretí rok. V redakcii zastávam kradmé pozície ako: jazykové poradenstvo pre dabérov a videorecenzentov, jazyková redaktorka NextGen magazínu, korekcia recenzií, noviniek a ich občasná editácia. Zriedkavo sa venujem recenzovaniu na stránke.

Kol'ko času denne tomu všetkému venuješ?

Kedysi som do stránky investovala denne aj 5 či 6 hodín (časy ked' som nahadzovala novinky a opravovala recenzie sama). Teraz sa snažím tomu venovat' menej, aby som mala viac času pre polovičku.

Ako si sa k práci pre gamesite.sk dostala?

Na stránku som sa dostala cez vtedajšieho redaktora human_flya, terajšieho Chrisa.

Si hráčkou, alebo jediné, čo t'a s hrami nimi spája, je gamesite.sk?

Nie som permanentnou hráčkou. Hrám vtedy, ked' vyjde čas, pretože mám aj iné záujmy, ktorým sa chcem venovat'.

Ak ti teda vyjde čas, čo si rada zahráš? A ak si vo vol'nom čase nezvolíš hry, čomu sa venuješ?

Preferujem logické hry či takzvané "skákačky". Vo vol'nom čase sa väčšinou venujem hre na klavíri, basovej gitare, altovej flaute, fúkacej harmónii... Popritom stíham aj varit', piect' a čítat' či už odbornú literatúru alebo beletriu.

Vnímaš nejakým špeciálnym spôsobom, že sú okolo teba v redakcii takmer výhradne muži?

Ani vel'mi nie. Vo väčšine prípadov ide o rovnocennost' a vzájomné rešpektovanie pozícií, takže nerobím rozdiel či sú vôkol mňa muži alebo ženy. Každopádne sa mi s nimi solídne kooperuje.

Ako si sama spomínala, na stránke sa venuješ najmä korekcii článkov. Mala si už niekedy taký prípad, z ktorého by si mala nočné mory?

Nočné mory určite nie, no dalo by sa povedat', že v niektorých prípadoch išlo o t'ažkú lobotómiu.

Si na niečo ohl'adom tvojej práce na gamesite.sk hrdá?

Áno. Podaril si sa ty (ejkej), hlavne si sa zlepšil vo fundamentálnej gramatike a štylistike. Ďalej Markus, ktorý urobil skvelý pokrok v dabingu, XSApollo sa zlepšil v kreatívnom prístupe k textu a taktiež mám radost' z Terseusa, s ktorým sme vylepšili lexiku.

Priniesol ti gamesite.sk niečo aj do tvojho života? Obohatil t'a o niečo?

Určite trpezlivost', chladnú hlavu, sebadisciplínu a zlepšenie lingvistických vedomostí.

Spomínala si, že hráš na rôznych hudobných nástrojoch a čítaš knihy. Máš teda asi aj „vytríbený" vkus. Čo rada počúvaš, respektíve čítaš?

Rada počúvam "klasikov" (Vivaldi, Bach, Beethoven - toho aj hrávam), ale predovšetkým muzikály. To je moja srdcovka. S tým je spojená aj návšteva divadla. Tá atmosféra, ked' sa nesie celou sálou SND zvuk orchestra, je ohromujúca. Ohl'adom kníh - momentálne dokončujem piaty zväzok o Sherlockovi Holmesovi. V poslednej dobe sa snažím interpretovat' komiksovú tvorbu F. Millera. Avšak konkrétne nemám vytýčené žánre. Väčšina obl'úbených kníh sú z inej fajty.

Máš nejaké životné motto, ktorým sa riadiš?

Nie, mottá sú pre tých, čo si nevedia vytýčit' ciele a vlastné smerovanie.

Ako vidíš svoju budúcnost'? Máš niečo v pláne?

Kuchyňa.

Na záver sa ešte vrátim k hrám. Chcela by si byt' nejakou hernou postavou?

LaraCroft, pretože si rada občas zastriel'am, len v poslednej dobe nie je na to dostatok času.

Ďakujem za rozhovor.

Pýtal sa Adam Kollár

Tablety Prestigio

Existuje mnoho l'udí, ktorí nie sú ochotní minút' za tablet 300 a viac eur, avšak stále majú záujem o zariadenie hodné svojich peňazí. Pre všetkých tých ponúka Prestigio to najlepšie riešenie s výnimočne dobrým pomerom ceny a výkonu. A navyše aj s nadštandardnou výbavou. >>

Vo februári 2011 predstavila spoločnost' Prestigio svoj úplne prvý tablet MultiPad a hned' sním vytvorili špecifickú kategóriu tabletov, ktoré vás zaujmú hned' po vybalení kvalitným vyhotovením, špičkovým dizajnom, l'udovou cenou a navrch vás presvedčia parametrami a skvelým výkonom. Nízka cena ich síce na prvý pohl'ad stavia na úroveň lacných čínskych „napodobenín" tabletov, no zdanie klame a tablety Prestigio už na prvý dotyk vzbudzujú dojem, že ide o modely z ovel'a vyššej cenovej triedy. Aj vd'aka tomu je dnes firma Prestigio považovaná za lídra v pomere cena/výkon na mnohých trhoch v rámci regiónu EMEA.

V čom je tajomstvo ich úspechu? Pozrime sa trochu podrobnejšie ako vyzerajú ich tri vlajkové modely. Tak napríklad Prestigio MultiPad 9.7 Pro (5097CPRO) je vo svojej cenovej kategórii skutočne tvrdou konkurenciou pre ostatných výrobcov. Svojim majitel'om ponúka najnovší operačný systém od Google a vd'aka 1 GHz procesoru (ARM Cortex A8 Rockchip RK2918) aj dostatočný výkon pre náročnejšie aplikácie alebo HD video. Tento tablet má skvelý 9,7" IPS displej s pomerom strán 4:3 a rozlíšením 1024×768 bodov. Displej vyniká najmä širokými pozorovacími uhlami a verným farebným podaním. Má však menšiu pamät', presnejšie menšiu flash pre dáta a aplikácie (iba 8 GB, interná ROM je 1 GB DDR3, čo je taký dnešný nepísaný „štandard'). Tento drobný „kapacitný deficit' je ale riešitel'ný, pretože má tablet microSD / microSDHC slot s podporou pre až 32 GB karty (klasické pamät'ovky aké dnes používa väčšina mobilov), takže jeho pamät'ovú

kapacitu môžete hravo a aj pomerne lacno rozšírit' podl'a vašej potreby.

Tablet má tiež iba základnú webovú kameru s rozlíšením 0,3 MPx, čo však pre video komunikáciu plne stačí. Osobne nevidím zmysel v predražovaní tabletov pomocou fotoaparátov s extrémnym rozlíšením, pretože cez tak malú optiku jednoducho nedostanete dostatok svetla pre 5 a viac megapixelové fotky. Je to technicky nemožné s ohl'adom na fyzikálne limity a tak väčšinu práce na fotografiách urobí nie optika so snímačom, ale softvér. Prestigio sa na nič nehrá a za ušetrené peniaze vám dá lepšiu koncovú cenu, čo ako zákazník ocením ovel'a viac. Súčast'ou balenia je elegantné kožené puzdro a kopec predinštalovaných aplikácií, o ktorých vám povieme neskôr. Oceňujeme použité kvalitné materiály, ktoré vyvolávajú pocit, že získavate viac než to, za čo reálne platíte. V tomto je Prestigio skutočne jednotkou a v tejto cene asi nič lepšie len tak nenájdete.

Rovnako špičkové možnosti ponúka aj trochu menší a l'ahší tablet Prestigio MultiPad 5080CPRO. Jeho 8" multidotykový displej disponuje rozlíšením 800×600 bodov, čo pre tento rozmer plne vyhovuje. Tablet má rovnako 1 GHz procesor s 1 GB RAM a 8 GB pamät'ou pre aplikácie, ktorú možno l'ahko zväčšit' pomocou microSD karty.

V základnej výbave samozrejme nechýba ani tu webová kamera s mikrofónom a Wi-Fi 802.11 b/g/n pre l'ahké pripojenie k internetu. Plusom je tiež HDMI konektor, pomocou ktorého môžete obraz prehrávat' na vel'kom televízore alebo projektore. HDMI tak rozširuje možnosti využitia tabletov nielen napr. pre študentov, ale aj pre učitel'ov, ktorí ho môžu v kombinácii s televízorom, monitorom alebo projektorom využit' aj ako interaktívnu multimediálnu pomôcku. Existuje tiež množstvo šikovných programov vytvorených špeciálne pre učenie a pre školy, pričom mnohé z nich sú dokonca zdarma.

Tretí tablet má v názve slovíčko ultra a ide o drahší, ale zároveň aj vybavenejší model. Stále však za cenu, ktorú si môžete dovolit' (iba 239 € - myslím, že mnohí z vás majú vo vrecku drahší mobil). Prestigio MultiPad 9.7 Ultra (519D) je dokonca jeden z nominovaných tabletov v ankete Notebook roka v kategórii Top Tabletov (www.notebookroka.sk). Vo verzii Ultra je dodávaná už trochu väčšia pamät' 16 GB, čo je podl'a nás to rozumné minimum pre takéto zariadenie. Ničím výnimočným totiž dnes nie sú aplikácie, ktoré zaberú v tablete aj viac ako 1 GB (napr. mnohé špičkové hry). Našt'astie je tu (ako sme spomínali) možnost' v prípade potreby l'ahko zväčšit' kapacitu flash disku pomocou microSD

kariet. Tablet sa dodáva s ISP displejom s rozlíšením 1024×768 bodov a poháňa ho výkonný procesor ARM Cortex A8 (Allwinner A10) doplnený o 1 GB DDR3 pamäte. Vybavený je dvojicou kamier (predná a zadná) s rozumným rozlíšením 2 megapixely. Ako operačný systém je predinštalovaný Android 4.0.3 Ice Cream Sandwich.

Mimochodom batéria vydrží v tablete až 10 hodín, čo je teda viac, než u mnohých ovel'a drahších konkurentov. Prestigio MultiPad 9.7 Ultra (519D) v dvoch farbách - čiernej a červenej. Aj v tomto prípade balenie obsahuje aj štýlové kožené púzdro a množstvo šikovných aplikácií.

Tá spomínaná bohatá softvérová výbava zahŕňa Google Play a množstvo predinštalovaných aplikácií, vrátane Office Suite Pro s cenou viac ako $10, Angry Birds, Gmail, YouTube a d'alšie doplnky. Niečo také sa len tak nevidí. Nájdete tu napríklad aj prehrávač pre multimediálne súbory, ktorý prehráva aj DivX alebo MKV v plnom HD rozlíšení 1080p, internetový prehliadač s podporou Adobe Flash a samozrejme aj čítačku elektronických kníh alebo PDF dokumentov. K dispozícii je teraz aj nová bezplatná high-end aplikácia pre Android na čítanie elektronických kníh eReader Prestigio, ktorá ponúka prístup k viac ako 270 000 bezplatným a plateným elektronickým knihám vo viac ako 20 jazykoch, vrátanie slovenčiny. Túto aplikáciu si môžete stiahnut' prostredníctvom Google Play aj do iných Android zariadení. Ku všetkým MultiPadom Prestigio sa dodáva tiež kvalitné štýlové kožené puzdro, ktoré ochráni zariadenia pri prenášaní. No neúpte to!?

*Viac info nájdete na **www.prestigio.sk***

Cris Velasco & Sascha Dikiciyan

Mená Cris Velasco a Sascha Dikiciyan možno nie sú také známe ako Jeremy Soule, Nobuo Uematsu alebo Jesper Kyd, no u milovníkov videohernej hudby majú určite svoje nezastupitel'né miesto v kategórii fúzie orchestrálnej hudby s elektronickou. Táto dvojica, spolupracujúca od roku 2005, vytvorila hudbu pre nespočetné množstvo známych a úspešných hier, a v prípade Crisa Velasca i pre nezávislé filmy, trailery alebo napríklad pre reklamy vel'kých automobilových spoločností. >>

Sascha Dikiciyan, alias Sonic Mayhem, pochádzajúci z Nemecka, sa v roku 1993 prest'ahoval z Berlína do Los Angeles, aby mohol študovat' na hollywoodskom Musicians Institute a na UCLA School of Music.

V roku 1997 sa jeho elektro-industriálny štýl prvýkrát objavil v počítačovej hre. Bola to známa hra Quake II od Id Software a on dostal nel'ahkú úlohu, a to naviazat' na hudbu prvého Quaka, vytvorenú Trentom Reznorom z kapely Nine Inch Nails. Práve táto práca Dikiciyanovi otvorila dvere k d'alším zaujímavým herným projektom, a on tak vytvoril hudbu rôznych žánrov pre hry ako Unreal Tournament, Quake III: Arena, James Bond 007: Tomorrow Never Dies...

Sám sa vyjadruje k procesu svojej tvorby ako k neustálej reinvencii svojho štýlu, aby naozaj neznel rovnako a nerecykloval tie isté hudobné štylizácie, hoci uznáva, že je vel'mi t'ažké vymanit' sa z určitých skúseností a štýlu, ktorým sa ako hudobný skladatel' uberá.

Američan Cris Velasco vyštudoval hudobnú kompozíciu na UCLA. Ako herný nadšenec už od detských čias s radost'ou využil príležitost' skomponovat' hudbu pre hernú adaptáciu populárneho sci-fi seriálu Battlestar Galactica, za čo neskôr dostal aj ocenenie "Nováčik roka" na GANG Awards 2003. Jeho prevažne orchestrálne kompozície bolo odvtedy možné počut' v mnohých svetových herných značkách ako v trilógii God of War (jeho hudba sa objavila vo všetkých troch častiach) alebo v hre Darksiders. Na väčšine svojej tvorby však spolupracoval so Saschom Dikiciyanom, a práve ich spoločné diela sú mnohokrát tým najoceňovanejším spomedzi ich tvorby.

Jednou z prvých hier, kde sme si mohli vypočut', ako to vlastne znie, keď sú orchestrálne a ambientnejšie motívy zošité dokopy pulzujúcou elektronikou, bol pekelne post apokalyptický Hellgate: London, ktorý síce ani komerčne, ani v recenziách neuspel, no minimálne z hudobného hl'adiska sa nemal za čo hanbit'.

Ich d'alším spoločným projektom bol Dark Messiah of Might and Magic z dielne Arkane Studios. Ked'že sa jedná o pomerne klasickú fantasy v pomerne netradičnom žánrovom radení (jedná sa o jednu z mála fantasy akčných hier z pohl'adu prvej osoby), v tomto prípade elektronika ustúpila v prospech ambientu a orchestrálnemu prevedeniu so speváckym zborom.

Soundtrack hororovej hry Clive Barker's Jericho sa niesol v podobnom, i ked' o čosi ambientnejšom duchu ako Dark Messiah of Might and Magic.

Ďalším výrazným míl'nikom v Dikicyanovej a Velascovej tvorbe bola tvorba hudby pre hru Prototype. V tej dobe už v hernej brandži pomerne známa dvojica skladatel'ov ukázala svoj špecifický rukopis – sláky gradujúce v dvojiciach tónov a výrazné rytmické sekcie, striedajúce orchestrálne a elektronické aranžmán, dodávali hre hutnú a pompéznu atmosféru. Tento trademark, ktorý rozvíjajú dodnes, je v mnohom určite daný aj tým, že ich tvorba sa objavuje predovšetkým v akčných (až „over the top") hrách, v ktorých sa boje dostávajú mnohokrát do enormných až katastrofických rozmerov, a inak to nie je ani v prípade spomínaného Prototype.

Oproti vyššie spomínaným hrám sa soundtrack k post apokalyptickej hre Borderlands, na ktorom spolupracovali i so skladatel'mi Jesperom Kydom a Raisonom Varnerom, nesie v ovel'a „akčnejšom" elektronickom až industriálnom štýle. To ozvláštňuje zaradenie jemne orientálnych vibrácií prostredníctvom exotických perkusií alebo sláčikových aranžmán, pripomínajúcich blízky východ.

Vel'mi silným filmovým dojmom pôsobí hudba k Warhammer 40 000: Space Marine, opät' striedajúca dlhé orchestrálne tóny s výraznou dychovou a sláčikovou sekciou s rytmickými perkusnými sekciami, pripomínajúcimi až tribal music.

Za doposial' najväčší komerčný úspech týchto dvoch skladatel'ov možno považovat' hudbu, ktorú vytvorili pre dve DLC k hre Mass Effect 2 (konkrétne sa jedná o Kasumi's Stolen Memory a Arrival) a predovšetkým pre Mass Effect 3.

I tu možno badat' diametrálne odlišnú hudobnú škálu v rámci ich výtvorov. Pri tvorbe a úprave postavy hrá elektronická downtempo skladba, evokujúca akýsi mysteriózny podtón v kontraste so skladbou Aralakh company, ambientne začínajúcou a postupne gradujúcou do dramaticky burácajúcej scény, končiac v emotívnejších vodách, využívajúc leitmotív celej série ako takej minirapsódie.

Zaujímavo znejúca je napríklad aj skladba The Ardat Yakshi, predstavujúca hororovú atmosféru za použitia mnohých ambientných ruchov a až „škriekajúcich" huslí, v závere pomaly prechádzajúca do melancholického klavírneho motívu.

Hudba Saschu Dikiciyana a Crisa Velasca sa objavuje stále vo viac a viac hrách, ich popularita narastá a rovnako neupadá ani ich schopnost' napredovat' d'alej a hudobne experimentovat'.
V týchto dňoch si hráči môžu vychutnávat' ich najnovší hudobný prírastok v hre Borderlands 2 (kde opät' spolupracovali s Jesperom Kydom). Pri príležitosti vydania tohto soundtracku sme sa rozhodli si s nimi sadnút' a trocha ich vyspovedat'. Za možnost' zrealizovat' toto interview opät' d'akujeme Greg O'Connor-Readovi z agentúry TopDollarPR.

GS: Na úvod by som chcel povedat', že sme fanúšikmi vašej hudby a naozaj si ceníme, že ste si obidvaja našli čas pre toto interview.

Cris&Sascha: Ďakujeme.
Potešenie je na našej strane.

GS: Najzjavnejšia otázka, ktorú sa vás chcem opýtat', je, samozrejme, ako ste sa vlastne obidvaja prvýkrát stretli. Bolo to pri práci na nejakom konkrétnom projekte alebo za nejakých iných okolností? A taktiež, prečo ste sa rozhodli pracovat' spolu dlhodobo?

Sascha: V roku 2004 som sa rozhodol rozšírit' moju zvukovú paletu. Takže som napísal post na jedno fórum, o ktorom som vedel, že sa na ňom zdržujú profesionáli. Dostal som 50 demo nahrávok od l'udí z celého sveta. Cris bol medzi nimi a ked'že bol taktiež v rovnakej agentúre ako ja a tiež žil v LA, rozhodli sme sa stretnút' a odvtedy prakticky pracujeme spolu až dodnes. Vtipné je, že sme nakoniec prácu na danom projekte nedostali, ale teraz po siedmych rokoch si myslím, že

môžeme povedat', že sme si tento malý neúspech vo vel'kom vynahradili.

GS: Väčšina skladatel'ov píše hudbu hlavne samostatne, ale vy dvaja spolupracujete na skladaní herných OST takmer projekt za projektom. Avšak viem, že občas obidvaja tiež skladáte hudbu aj samostatne. Môžete sa s nami podelit' o hlavné rozdiely medzi týmito dvoma smermi v komponovaní hudby a povedat' nám, ktorý je podl'a vášho názoru náročnejší?

Cris: Obidva ponúkajú iný druh výziev. Spoločné komponovanie je skvelé, pretože každá skladba získava druhý pár očí a uší. Súdit' svoju vlastnú prácu nie je vždy jednoduché. Niekedy je vel'mi nápomocné mat' názor niekoho druhého, ktorý sa taktiež zaujíma o výsledok, aby vám poskytol kritiku vašej práce. Toto je tiež najt'ažšia časť, pretože nie je vždy jednoduché počut' kritiku na svoju prácu! Ked' pracujem na projekte sám, občas mám pocit, že to pomáha zlepšit' moju celkovú schopnost' písat' hudbu. Tým nechcem povedat', že by som nedával zo seba 100% aj ked' skladáme spolu, ale ked' nemám Saschu, o ktorého by som sa mohol pri práci na projekte opriet', núti ma to vymýšl'at' hudobné riešenia, ktoré by mi za normálnych okolností asi nenapadli. Vždy cítim, že odchádzam s niečím novým a že som ako skladatel' trocha podrástol. Samozrejme, toto je ale aj najnáročnejší aspekt, ked'že viete, že celá hudobná zodpovednost' padá na vaše plecia, čo je niekedy trocha strašidelné!

Sascha: Rovnako ako povedal Cris. Osobne sa mi páčia obidva smery. Avšak si myslím, že je dôležité, že občas máme aj projekty, na ktorých pracujeme samostatne. Bola doba, ked' sme pracovali non-stop spolu a miestami začínalo byt' naozaj t'ažké užívat' si to. Myslím si, ale, že čím sme starší a taktiež po všetkých tých hrách, vieme, ako pracovat' čo najlepšie a aj ked' naša samostatná tvorba znie dobre, naša najlepšie diela sú tie, na ktorých spolupracujeme.

GS: Držíte si prehl'ad' o tom, na kol'kých projektoch ste spolupracovali, odkedy ste sa stretli?

Cris: Neviem vám dat' presné číslo, ale je to niekde okolo 30 hier alebo tak.

GS: Na vel'a z týchto albumov ste taktiež spolupracovali s d'alšími skladatel'mi (MassEffect, Borderlands atd'.). Môžete nám povedat' niečo o procese skladanie hudby na takýchto projektoch? Snažíte sa napríklad zosúladit' svoje skladby s celkovým tónom skladieb vytvorených ostatnými alebo chcú po vás vývojári, aby ste vytvorili niečo, čo znie inak?

Cris&Sascha: Samozrejme, nechceme, aby zneli príliš rozdielne. To by bolo trocha egoistické. V konečnom dôsledku král'om je vždy projekt samotný. Všetka hudba existuje preto, aby podporila hru. Snažíme sa však dat' všetkému našu vlastnú 'príchut''. Na hrách ako MassEffect alebo Borderlands funguje celá hudba dohromady vel'mi dobre. Tieto soundtracky znejú súdržne. Myslíme si však, že náš štýl je možné počut' vo všetkých našich skladbách. Väčšina zásluh na takýchto projektoch však pripadá audio direktorom. Sú to totiž oni, kto nastavuje parametre štýlu, ktorý je požadovaný, a dohliadajú tiež na to, aby všetci skladatelia zostali vo vymedzených "hraniciach".

GS: Väčšina vašich soundtrackov používa elektronickú hudbu skombinovanú s orchestrom a aj tak vaša tvorba znie zakaždým úplne inak. Existuje niečo konkrétneho, z čoho čerpáte inšpiráciu, ked' skladáte, povedzme, skladby ako TheArdatYakshi z MassEffect 3 alebo A Hero'sLegacyzWarhammer 40,000: Space Marine?

Cris: Používat' podobnú hudobnú paletu, ale vytvorit' niečo, čo znie úplne inak, je vždy tá najt'ažšia časť'. Snažíme sa vždy naozaj ponorit' do hry, na ktorej pracujeme. Inšpiráciu čerpáme pri každej hre z príbehu, postáv, artdesignov atd'. V spomenutých prípadoch ArdatYakshi sú strašidelnou subkultúrou, v ktorej je tiež cítit' mystickost' zmiešanú so smútkom pre ňu. Pripúšt'am, že to isté by sa dalo povedat' pre Titusa a Vesmírnych mariňákov. Okrem samotných zjavných fyzických rozdielov medzi nimi si myslím, že naša inšpirácia pre hudbu (A Hero'sLegacy) vyplývala z toho, že Titus je hrdina a tiež hlavný predstavitel' danej hry. Veci sa v hre možno nevyvinuli presne tak, ako dúfal, takže sme cítili potrebu, aby táto skladba demonštrovala tragickú náturu jeho kampane, avšak stále končila odvážnym tvrdením jeho motívu, ktorý naozaj ukazuje jeho silu a odhodlanie. Ardat-Yakshisami seba hrdinami nazývat' nemôžu. Majú síce tiež tragický osud, ale nie nutne v zmysle slabšej

strany. Hudba pre nich a pre Titusa nemôže byt' viac rozdielna.

GS: Ktorý zo všetkých soundtrackov, vytvorených spolu alebo samostatne, považujete za najt'ažší? A na ktorý ste najviac hrdí?

Cris: Pre mňa bol najt'ažším OST pre CliveBarker's Jericho. K tomuto projektu som sa pridal vo vel'mi neskorej fáze jeho vývoja a na zloženie, nahratie

a zmixovanie celého dvojhodinového soundtracku som mal len tri týždne. Bolo to prvýkrát, čo som sa stretol s takto agresívnym termínom. CliveBarker bol vždy mojím osobným hrdinom, a teda mojím snom bolo pracovat' s ním. V konečnom dôsledku som teda neskončil len so šialeným termínom, ale tiež extrémnym tlakom, kedy som chcel odviest' neuveritel'nú prácu pre niekoho, kto ma inšpiroval celý môj život. Koniec koncov je to jedna z mojich najcennejších spomienok!

Soundtrack, na ktorý som najviac pyšný.. to je troška t'ažšie. Každé OST na ktorom pracujem, sa stáva mojim obl'úbením. Práve teraz pracujem na jednom vel'kom orchestrálnom OST. Pokúšam sa skladat' celý projekt menej ako 'herné OST' a viac ako modernú symfóniu. Zatial' som naň dost' hrdý. Z predchádzajúcich projektov sa mi stále vel'mi páčia Prototype a Warhammer 40,000: Space Marine, pretože podl'a mňa fungovali presne tak, ako som chcel.

Sascha: Pre mňa to bol definitívne Tron: Evolution. Vedel som, že Tron má obrovskú základňu fanúšikov a l'udia budú očakávat' len to najlepšie. Pamätám si, že potom ako som dostal telefonát s ponukou pracovat' na tomto projekte, som prakticky ihned' začal pracovat' na tom, ako by mal zniet'. Bol som nadšený, ale dalo by sa povedat', že som taktiež trocha spanikáril. Okrem Trona, som tiež hrdý na naše OST k Space Marine, a to nielen preto, že sme na ňom naozaj tvrdo pracovali, ale pretože úplne zmazáva hranicu medzi herným a filmovým soundtrackom. Naozaj by sa dalo povedat', že ten soundtrack môže byt' oboje. Čím nechcem povedat', že všetky OST sú také, ale mne osobne práve toto jedno prišlo najviac filmové.

GS: Obidvaja takmer exkluzívne vytvárate hudbu len pre hry. Považujete seba samých za hráčov? Čo bol pre vás hlavný dôvod, pre ktorý ste sa rozhodli komponovat' hudbu pre hry?

Sascha: Písat' hudbu pre hry som nikdy neplánoval. Ako som však vyrastal, hudba bola vždy okolo mňa, a tiež pokial' moja pamät' siaha, som bol vždy šialenec do počítačov. Prešiel som, samozrejme, cez všetky konzoly, ale veci začali byt'

pre mňa naozaj zaujímavé, ked' som dostal moju Amigu v roku 1986. Jej audio možnosti v tej dobe, to bolo niečo úžasné! Tým som sa dostal trocha viac do tvorenia jednoduchej elektronickej hudby, ale stále som si nemyslel, že toto je to, čo budem robit' v budúcnosti. Takže áno, považujem sa za hardcore hráča alias I've played the mall. K tomu, aby som si uvedomil, aká bude moja kariéra, som potreboval zopár rokov. Bolo to prakticky až potom, ako vyšli Myst a Quake, čo som si začal uvedomovat', že písanie hudby pre hry môže byt' vlastne povolanie. Nástup redbook audia (CD-ROM, ktorý priniesol možnost' prehrávat' vopred nahrané audio, na rozdiel od audia, ktoré bolo dovtedy generované len priamo HW) v polovici 90. rokov kompletne zmenil všetko. V začiatkoch sa mi vel'a l'udí smialo do tváre, ale teraz je jasné, že to bolo najlepšie rozhodnutie, aké som kedy spravil.

Cris: Hry milujem od SpaceInvaderov. Pôvodne po doštudovaní hudby na vysokej škole som si myslel, že budem písat' hudbu pre filmy. Filmy, pre ktoré som mal v danej dobe možnost' písat', neboli však vôbec zaujímavé. Chcel som písat' nehanebne epickú hudbu! Potom som počul OST môjho dnes už dobrého priatel'a Lennie Moora pre hru zvanú Outcast. Bol to presne druh hudby, ktorý som chcel v tej dobe písat' aj ja. Videohry zažívali vtedy svoj rozmach a vyzerali ako perfektná príležitost', ktorej by som sa mohol chopit' namiesto filmov. Dostat' sa do tohto biznisu bolo síce neuveritel'ne t'ažké, ale ked'že som nesmierne húževnatý, dal som sl'ub sám sebe, že bud'to budem písat' hudbu pre hry, alebo zomriem pri pokuse o to. Zabralo to síce vel'mi vel'a času, ale moje snaženie sa viac než vyplatilo. Každé ráno som vd'ačný a nadšený, že môžem pracovat' v tomto priemysle.

GS: Je podl'a vášho názoru t'ažšie komponovat' pre dnešné hry, ktoré sa svojou dĺžkou takmer blížia k filmom ako pre hry v minulosti, kedy ste začínali pre ne skladat' hudbu?

Sascha: Myslím si, že realita je naozaj taká, že komponovat' hudbu pre dnešné hry je naozaj ovel'a t'ažšie. Ked' som začínal, pracovalo v tomto priemysle možno pät' alebo šest' l'udí. Mám na mysli to, že ked' som v tej dobe stretával l'udí a spýtali sa ma, čo robím, po mojej odpovedi "hudbu pre hry" sa pozreli väčšinou na seba, a potom zase naspät' na mňa so šialeným pohl'adom.
Na rozdiel od toho, dnes sa každý tvári ako skladatel'. Každý filmár sa pokúša tvorit' hry. Dnes ide jednoducho o vel'ký biznis. Takže hej, očakávania niekol'ko násobne vzrástli. Podl'a môjho názoru ak herné OST neznie ako filmu hodný soundtrack, potom to nie je dobré. Čo pre nás znamená vel'a práce, pretože nemáme také vel'ké rozpočty, ako majú naši kolegovia od filmov, ale aj tak je od nás očakávané, že dodáme kvalitnú hudbu, porovnatel'nú s kvalitou filmov. Na druhej strane tento rok som počul vel'a priemerných filmových soundtrackov. L'udia možno začínajú byt' leniví. Viem, že to možno znie celé trocha negatívne, ale naozaj to tak nie je. Dobré na tom je, že konkurencia a očakávania nás držia na maxime, a vd'aka tomu vždy dáme zo seba všetko a odmietame písat' čokol'vek priemerné.

Cris: Nie sme ešte takí starí, aby hry boli až natol'ko rozdielne! Prvá vel'ká hra, pre ktorú som skladal, bola Battlestar Galactica. Bolo to vel'ké symfonické OST a naozaj som dotlačil sám seba k čo najlepšiemu výkonu. Za tie roky sa moje písanie výrazne zlepšilo, ked' si porovnám, ako tomu bolo vtedy pred deviatimi alebo desiatimi rokmi, ale pri každom projekte sa stále snažím dostat' zo seba maximum. Zakaždým si jednoducho posuniem latku vyššie. Takže pre mňa to nie o tom, či je to t'ažšie alebo l'ahšie, ako tomu bolo kedysi. Najväčším rozdielom dneška je to, že viac dôverujem sám sebe, že dokážem vytvorit' skvelé OST, a to, že teraz máme k dispozícii

nástroje ako napríklad živé orchestre na realizáciu mojej hudobnej vízie.

GS: Viem, že ste nedávno skončili prácu na soundtracku k Borderlands 2, na ktorom taktiež pracoval Jesper Kyd. Pokúšali ste sa, ked'že ste všetci pracovali aj na prvom Borderlands OST, tieto dva soundtracky prepojit' alebo ste sa rozhodli ist' iným smerom v prípade tejto druhej časti?

Cris: Obidva sú si vol'ne podobné v niektorých smeroch, ale nie vždy otvorene. Soundtrack k Borderlands 2 je viac-menej evolúciou toho predošlého. Spolu sa tu pretkáva vel'ké množstvo rôznych štýlov. Samo o sebe môže byt' toto OST tak trocha schizofrenické. V kontexte hry však funguje podl'a mňa skvelo. Pandora je šialené miesto. Dnes v noci som zhodou okolností túto hru hral a moja postava bola zabitá trpaslíkom s plynovou maskou, kričiacim "I'll eat your face!" zatial' čo ma podpálil. V tom istom momente bolo na obrazovke tiež na helikoptéru sa ponášajúce vozidlo, ktoré na mňa striel'alo. Pilot si popritom, ako sypal gul'ky na moju hlavu, pospevoval verziu Let valkýr. V pozadí sa na mňa pritom všetkom hnala medved'o-gorilia potvora. Aký druh hudby skomponujte pre niečo takéto!? Myslím si, že soundtrack potreboval byt' tentokrát trocha šialenejší, aby zapasoval do sveta Borderlands.

GS: Prezradíte nám, čo môžeme od vás čakat' v blízkej budúcnosti?

Cris: Som vel'mi blízko k tomu, aby som oznámil niečo nové, na čom pracujem, ale zatial' ešte stále nemôžem. Tento rok bol zatial' vel'mi zábavný (úsmev).

Sascha: Áno, práve sme dokončili prácu na niečom inom v rámci MassEffect univeza. Momentálne pracujem na mojom vlastnom EP albume, ktorý by mal vyjst' koncom tohto roka.

GS: Ďakujeme vám ešte raz za vaše odpovede a čas, a tešíme sa na počúvanie Borderlands 2 soundtracku a vašich d'alších nových OST.

Cris&Sascha: Znova opkujeme, že potešenie je na našej strane. Borderlands 2 soundtrack si momentálne môžete kúpit' na iTunes a Amazone.

Branislav Hindický a Branislav Brna

Istrocon 2012

September sa pre skalných fanúšikov anime, mangy, sci-fi, fantasy a v neposlednom rade aj hier nesie v znamení Istroconu.

V poradí už XXV. ročník tohto festivalu sa tento víkend konal už tradične v budove Istropolisu v Bratislave. Brány sa otvorili v piatok 21. septembra o 14:00 a zotrvat' na festivale ste mohli až do nedele do 17:00.
Na tento ročník, samozrejme, dorazila v hojnom počte aj redakcia gamesit'ákov a mali sme pripravený aj vlastný stánok. Najväčším lákadlom nášho stánku boli súť'aže, každý deň sme organizovali jednu a rozdali sme skutočne hodnotné ceny. Cien bolo dost' a vyžrebovaní sa mohli tešit' z rôznych hier, tričiek alebo hardvéru v podobe klávesníc, webkamery a pod.

Do súť'aže sa prihlasovalo v stánku na All-in-One počítači Lenovo C320, za ktorý vd'ačíme spoločnosti Lenovo. O ceny bol naozaj vel'ký záujem, o čom svedčí aj to, že sa do súť'aže prihlásilo niekol'ko stoviek návštevníkov. Všetci, ktorí navštívili náš stánok, si so sebou odniesli darčekové predmety od našich partnerov Transcendu a firmy Sapphire. Ceny do súť'aže venovali partneri: Comgad, Logitech, PS3 a Playman.

Pre hráčov tu bola herná sekcia, kde ste si pri jednotlivých stánkoch mohli zahrat' viacero noviniek.

V EA sekcii boli okupované stojany so športovými novinkami NHL 2013 a FIFA 2013, ale hratel'né tu boli aj ešte nevydané tituly Need for Speed: Most Wanted a Medal of Honor: Warfighter. Microsoft ponúkol širokú paletu Kinect hier, hard core hráči si zase zahrali Gears of War 3, HALO alebo Forzu 4. Vyskúšat' ste si mohli aj novú Forzu: Horizon, ktorá vyjde už onedlho.

Sony ponúklo už tradičnú paletu svojich hier, populárny bol stan, v ktorom sa hral Uncharted 3, dvojice si mohli zahrať pohybové hry s PS Move. Sony malo aj štyri stojany s handheldom PS Vita a vyskúšať ste si mohli Uncharted: Golden Abyss, Unit 13 či Modnation Racers.

Playman priniesol očakávaný tretí diel hry Assassin's Creed, konkrétne námornú misiu, a pre tých hudobne nadanejších tu bola hra Rocksmith, ktorá sa hrá pomocou reálnej gitary.

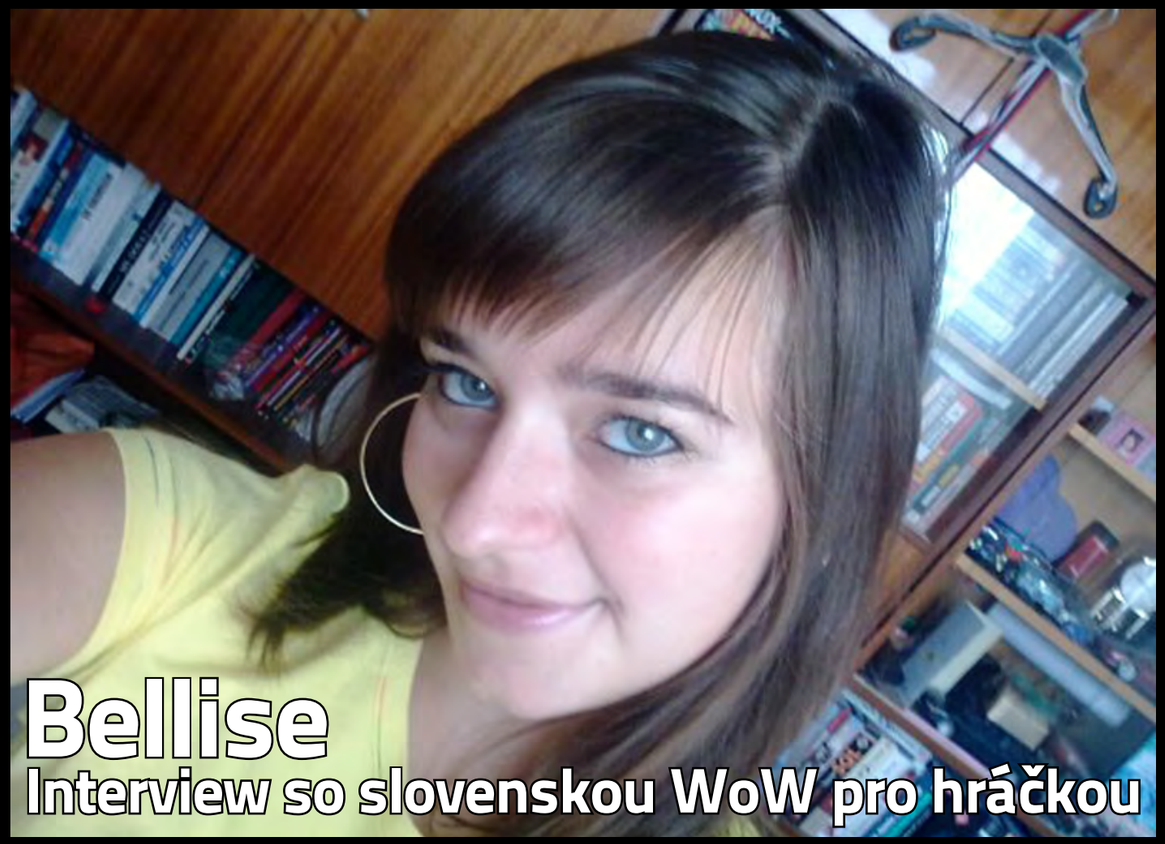
Čas medzi hraním ste si mohli vyplniť napríklad návštevou kinosály, kde sa premietali filmové hity ako Avengers, Iron Sky, Dark Knight, ale aj starší Blade Runner. Fanúšikovia japonského Anime a Mangy si takisto mohli pozrieť množstvo anime filmov a navštíviť rôzne prednášky. Prednášky prebiehali vždy súbežne v niekoľkých sálach, takže vždy si bolo z čoho vyberať.

Na tohtoročný Istrocon prišiel až z Japonska výnimočný host', Mitsuhisa Ishikawa, ktorý je producentom napríklad svetoznámeho anime Ghost in the Shell. Pán Ishikawa mal tiež svoju prednášku a mohli ste si s ním aj podiskutovať.

Vysokú pozornosť vzbudzovalo aj množstvo "cosplayerov", ľudí, ktorí prišli oblečení v kostýme nejakej hernej, filmovej alebo anime postavy. Vo veľkej sále prebiehala tiež súťaž o najlepší cosplay a skutočne sa bolo na čo pozerať.

Našich redaktorov jednoznačne najviac zaujal cosplay štvorice dievčat, oblečených podľa hlavných hrdiniek filmu Sucker Punch.

Za tieto tri dni navštívilo Istrocon celkom slušné množstvo ľudí, podľa indikácie vydýchaného vzduchu ich najviac bolo v sobotu. Celkovo však organizácii podujatia nie je veľmi čo vyčítať. XXV. ročník Istroconu sa už skončil, ale pevne verím, že o rok sa tam zase uvidíme.



Bellise
Interview so slovenskou WoW pro hráčkou

Podl'a mnohých hráčov vraj neexistujú ženy - hráčky, respektíve sú to skôr mýtické bytosti, ktoré sa vyskytujú mimo našich krajov. Dnes vás skúsime presvedčit' o opaku, pretože sme si s jednou hráčkou zo Slovenska sadli a porozprávali sa o jej srdcovej zál'ube. Tá nielenže hry hrá, ale jednu prevádza aj na svetovej úrovni.

GS: My dvaja sa už trocha poznáme, no naši čitatelia asi netušia, s kým majú tú česť. Tak sa nám skús na začiatok trocha predstavit'.

Dagmar: Volám sa Dagmar, mám 23 rokov a študujem na jednej nemenovanej vysokej škole v Bratislave, pričom väčšinu času trávim hraním, samozrejme, namiesto štúdovania, takže potom to niekedy aj tak vyzerá (smiech).

GS: Prezradíš nám aj čo hrávaš?

Dagmar: Moja najväčšia láska je určite World of Warcraft. Som tiež vel'ký Bioware fan, takže s radost'ou si zahrám aj Dragon Age a Mass Effect. A potom také tie oldschoolovky ako Tunneler, Prince of Persia alebo Doom, ktoré som hrávala odmalička a s chut'ou si ich občas zahrám aj dnes.

GS: Pri tom WoW by som sa zastavil, ked'že to je hlavný dôvod prečo sme dnes tu. Viem, že sa tejto svojej láske vel'mi aktívne venuješ už niekol'ko rokov, a to dokonca na profesionálnej svetovej úrovni. Prezradíš nám, ako si sa vôbec do Azerothu prvýkrát dostala?

Dagmar: Bolo to vd'aka môjmu bratovi, ktorý vždy spomína, že osudovo kúpil jeden Level, kde bola beta na WoW, ktorá ho uchvátila a ked' potom vyšiel v Európe, tak si ho hned' pri launchi kúpil. Ja som si postupne začala hrávat' svoje vlastné postavy no a... (pohotové prerušenie vedl'a sediacim bratom)

Braňo: To musíš povedat' tak, že som začal študovat' na vysokej škole a občas som nemohol ist' na raid, tak si ma musela zastúpit'. (smiech)

Dagmar: Hej, ja som bola nejaký level 10 a on ma potom hodí do raidu, že: „Aha, rob tuto heal".
Ja som síce nevedela čo robit', avšak ked' je človek hodený do vody, tak sa naučí lepšie plávat'.

GS: A čo t'a vlastne na tom v tých začiatkoch očarilo?

Dagmar: Ja som hrávala Warcraft 1,2,3 aj predtým a ten svet (lore) je podl'a mňa úžasný, ked' sa teda doňho trocha človek ponorí. Osobne som všetky knihy z neho nečítala, ale pokial' čítaš rôzne stránky ako WoWwiki, WoWpedia a podobne, nájdeš na nich obrovské množstvo informácií, ktoré pridávajú tomu svetu hĺbku, ako má len málo fantasy diel. Väčšina l'udí nadáva na grafiku WoW, že je príliš anime, ale tá sa mi páči tiež a zvlášt' pandy, ktoré sa majú objavit' v najnovšom datadisku. Tie v nej vyzerajú neuveritel'ne chutne. (úsmev)

GS: To sú teda tvoje začiatky. Ako som už spomenul, z týchto začiatkov si sa ty prepracovala prakticky na svetovú úroveň. Povieš nám, ako sa ti to podarilo, respektíve čo t'a k tomu viedlo?

Dagmar: Hm, povedala by som, že je to asi ako s hocijakým športom. Ked' t'a niečo baví, chceš byt' stále lepší a lepší. Ale tak, samozrejme, nedostaneš sa hned' do nejakých svetových guíld vždy. To ide postupne. Nám to trvalo možno dva, tri roky, kým sme sa dostali do Methodu (aktuálne jedna z najlepších guild na svete), v ktorom sa nám podarilo potom spravit' nejaké worldthird, second a neskôr aj first úspechy.

GS: Ako sa ti podarilo dostat' do tejto guildy?

Dagmar: Kedysi sme prišli s bratom do takej maličkej guildy na Magtheridone (server/realm) zvanej Failure a tam sme sa asi za rok postupne prepracovali až na Felmista (boss z Sunwell Plateau), ktorého sa nám podarilo dat' ako tretím na svete, po čom si nás začal všímat' aj zvyšok sveta, že kto sme – čo sme. Ked' sa guilda neskôr rozpadla, tak sme leteli do Methodu, kde som dostala accept na moju „aplikačku'. Tam sa už začalo hranie naozaj na svetovej úrovni... (opät' pohotové prerušenie vedl'a sediacim bratom)

Braňo: Ona tam vlastne poslala „aplikačku' s tým, že: „Aha, dostali sme sa sem a sem.' Následne Guildleader povedal, že: „Aha, jasné, ok, nejaké tie skúsenosti tam sú, takže ti dáme šancu".

GS: Akú úlohu zohrávaš v guilde?

Dagmar: Ja som healer. Vždy som bola healer. DPS ma nebaví, lebo je to podl'a mňa nudné. Proste, pozerat' sa na to, áno, tento buff musím mat' stále na sebe - slice and dice ako rogue alebo Inquisition ako paladin, to ja nechcem. Ja mám radšej takú tú dynamiku healingu, kedy treba byt' stále v strehu, lebo nikdy nevieš, ktorí z DPS dostane damage.

GS: Jasné, čiže t'a baví pomáhat' ostatným. Mnoho čitatel'ov určite zaujíma, čo to znamená hrat' na svetovej úrovni. Môžeš nám to skúsit' popísat'? Myslím, kol'ko času za tým denne tráviš, či robíš aj niečo iné okrem toho, že sedíš za PC a celý čas hráš a podobne.

Dagmar: Ak chceš byt' v niečom dobrý, tak tomu musíš venovat' čas. Vlastne raidy, respektíve progres v nich vždy trval asi tých 16 hodín denne. Samozrejme, mali sme pauzy, ako napríklad na obed na nejaké to jedlo a pitie, kedy sme sa všetci dohodli, že ideme naraz, aby sme sa potom nezdržovali.

GS: Čiže je to tak, ako to spopularizoval Southpark? He has no life?

Dagmar: To zas nie, dokážem žit' aj ako normálny človek. Teda, pokial' nie je progres, vtedy je to naozaj tých 16 hodín denne, kedy si bashuješ hlavu o ten encounter až dovtedy, kým ho nedáte dole. Pamätám si napríklad Hodira (boss). Toho sme dali o pol piatej ráno a bola som z toho naozaj vyčerpaná, lebo sa ho Blizzard rozhodol buffnút' a museli sme ho dat' dole za 2 a pol minúty, pričom sme boli vtedy len traja healeri v 25 man raide, čo sa dovtedy ešte nikomu nepodarilo. Pokial' je však progres over, tak sa raiduje len raz do týždňa, pričom tieto raidy nám trvajú podl'a toho, ako sa darí od 4 do 6 hodín, takže to nie je nič strašného a človek sa môže po zvyšok týždňa venovat' iným veciam, ako hraniu.

GS: Takže to nie je ako pri iných pro-gaming hrách, kde musíš hrat' stále každý deň, aby si si budovala svoj skill?

Dagmar: Hrat' môžeš. Väčšina l'udí si leveluje svoje alty a ... (pohotové prerušenie bratom)

Braňo: Povedzme to otvorene, väčšina l'udí z tých svetových guild hrá naozaj každý deň 10 hodín, ale nie je to potrebné.

GS: Vel'a l'udí kritizuje WoW v posledných rokoch za prílišné zjednodušovanie a smerovanie celej hry k čoraz viac casual hráčom. Ako vnímaš tieto zmeny ty z pohl'adu pro hráča, respektíve niekoho kto hrá bez prestávky prakticky od prvotnej verzie WoW až po aktuálnu uzavretú betu Mists of Pandaria.

Dagmar: Zmenám sa nemôžeš vyhnút'. Niektoré sú k lepšiemu, niektoré k horšiemu. Ja si napríklad momentálne neviem zvyknút' na fakt, že budem mat' určitý počet many v Mists of Pandaria. Teraz na 85lvl je to 100 tisíc a na 95lvl to bude 300 tisíc, pričom to bude mat' každý caster alebo healer. Avšak na všetko si človek zvykne, tak ako je napríklad timeline na facebooku.

GS: Jasné, ale myslím skôr to, ako sa mení tón hry s jednotlivými datadiskami, nakol'ko je to dobré z tvojho pohl'adu, ked'že vel'a l'udí tvrdí,

že WoW pokazili práve datadisky, resp. že Blizzard sa pomiatol, ked' sa rozhodol pridat' do hry pandy.

Dagmar: Mne sa všetky doterajšie datadisky páčili. Nerozumiem, prečo všetci nadávajú na pandy, ako keby to bolo niečo, čo si Blizzard vymyslel len tak z nudy, ked'že Blizzard uvažoval, že ich do WoW pridá už v TBC (The Burning Crusade), čo bol vlastne prvý expansion pre World of Warcraft. Raidovanie v základnej verzii WoW bolo, ked' si človek zvykol na bossov pomerne easy. TBC posunul latku vyššie a podl'a mnohých priniesol top raidy ako Sunwell (Sunwell Plateau) alebo Black Temple. Vtedy existovali ešte instance attunementy (proces získania vstupu do instance), že si musel napredovat'. Najprv si bol temple heroic potom si musel prejst' jednu instance, druhú aby si bol attumovaný do d'alšej, takže pokial' si sa dostal do Black Temple, tak si musel toho prejst' kopec, ale teraz to už úplne odstránili.

GS: Vel'a hráčov práve nadáva na toto a majú pocit, že WoW sa od toho hardcore herného obsahu v základnej verzii prípadne Burning Crusade s d'alšími datadiskami vel'mi zjednodušil a celkovo Blizzard smeruje hru viac na casual hráčov, aby si zahralo čo najviac l'udí. Z tvojho pohl'adu je takéto smerovanie v poriadku?

Dagmar: Áno, je pravda, že vd'aka zjednodušeniam si zahrá viac hráčov. Vd'aka ingame nástrojom ako looking foraid alebo dungeon, ked' si sám, nemusíš sa baviť s nikým a pritom sa zabavíš, ako chceš. Tak isto si môžeš questovat' a levelit' profesie a prakticky nikoho k tomu nepotrebuješ. No myslím si, že aj pre tých hardcore hráčov tam obsah stále je a pribúda. Bossovia sa napríklad stále st'ažujú a s pôvodným WoW sa vôbec nedajú porovnávat'.

GS: Takže z tvojho pohl'adu Blizzard pridáva nielen casual content, ale rovnako aj hardcore content, aby vyhovel všetkým.

Dagmar: Áno, napríklad teraz v Mists of Pandaria pribudnú challenge módy, v ktorých sa prechádzajú dungeony na čas, za čo získavaš medaily podl'a toho, ako rýchlo ho prejdete. Zaujímavé na tomto je, že v týchto módoch ti žiaden epic gear nepomôže. Všetky jeho stati sa počas neho upravia na určitú Blizzardom prednastavenú úroveň, čiže si budú všetci po stránke vybavenia rovní a záležať

bude hlavne na zohratosti daných hráčov, a tak sa ukáže, kto je naozaj najlepší.

Braňo: Ten challenge mód sme skúšali v aktuálnej bete na jednom dungeone, ktorý je vo WoW od začiatku a až na pár maličkostí je stále v tej istej podobe. Vd'aka tomu challenge módu je asi dvakrát t'ažší ako najt'ažší raid, ktorý je momentálne dostupný v Cataclysm (aktuálna verzia WoW). Prvýkrát sme ho dali za nejakých 5 alebo 6 hodín, pričom najlepší čas, ktorý sa niekomu podaril dosiahnuť na serveri, je 28 minút. Ak chceš získat' zlatú medailu, treba ten dungeon dat' pod 20 minút (smiech).

GS: Viem, že si sa bola pozriet' minulý mesiac na Gamescome a nebola si tam len tak, ale priamo na pozvanie od samotného Blizzardu. Skús nám opísat' svoje zážitky a prezradiť dôvod, prečo si t'a vlastne zavolali.

Dagmar: Naša guilda Method mala v sobotu live raid na Blizzard stage. Čo sa týka Gamesocmu samotného, moje dojmy sú také, že ma strašne boleli nohy (smiech), ked'že sme dostali press passy a mohli sme si tak počas štyroch dní prejst' celý areál hore dole. Vd'aka press passu som si mohla vyskúšat' v stredu prakticky všetky hry bez čakania v radoch, v ktorých človek inak musel čakat' napríklad pri CoD: Black Ops 2 pokojne aj dve hodiny, aby si zahral 10 minút z hry. Vd'aka tomu som si stihla vyskúšat' viaceré hry. Skúšala som napríklad MMO Planetside 2, ktorá ma však príliš neoslovila, potom MMOFPS Firefall, ktorá sa mi vcelku zapáčila a aktuálne skúšam aj jej betu, ked'že to vyzerá takmer ako Unreal Tournament len s tým, že tam len nechodíš a striel'aš l'udí, ale plníš aj questy. Na výstave bola tiež hromada súť aží. Blizzard napríklad rozdával knižky, figúrky. Razer zase myšky, klávesnice atd'. Bohužial', všetky súť aže boli po nemecky, takže som nemala šancu sa zúčastnit'. Okrem toho sme z guildy mali všetci tiež pozvánky na súkromné párty, ktoré sa konali takmer každý večer.

GS: Viem, že okrem toho samotného live raidu ste si posedeli pri stole aj priamo s l'ud'mi z Blizzardu. Prezradíš nám, o čom ste sa s nimi bavili?

Dagmar: Hej, bavili sme sa napríklad s Ion Hazzikostasom (Lead Encounter Designer), ktorý chcel od nás vediet', čo sa nám z guildy (ako hardcore hráčom) páčilo alebo nepáčilo v aktuálnom end game content. Konkrétne sa zaujímal o to, čo vravíme na Dragonsoul (finálny raid pre Cataclysm), pričom sám priznal, že túto instance tak trocha prestrelili a nevyšla im tak, ako si predstavovali. Tiež sme sa bavili o bossoch, ktorých už poznáme z uzavretej bety Mists of Pandaria. Napríklad v akom poradí sa budú spawnovat' pri Spirit Kingovi – či to bude náhodné alebo to bude ako pri Hagare (boss z Dragon Soul), kde vidíš, či bude prvá fáza electric alebo frost. Bavili sme sa tiež o classách, aj ked' tam bol problém, že on nie je class designer, ale prisl'úbil, že všetko, čo mu povieme, posunie d'alej.

GS: Neprezradil vám, čo má Blizzard v pláne pridat' do hry v najbližších patchoch po vydaní prakticky už dokončeného Mists of Pandaria?

Dagmar: Nie, to nám veru nepovedal. Čo nám však prezradil je, že všetky top guildy sú sledované priamo počas ich raidovania. K tomuto taktiež spomenul zopár zaujímavostí, že ked' Paragon (jedna z top guíld vo WoW) napredoval na Sinestre (heroiconly boss z Bastion of Twilight instance) tak mobovia, čo sa spawnovali počas súboja s ňou, boli náchylní na crowd control (možnost' vyradit' ich dočasne z boja za použitia určitých skillov), pričom Blizzardu to, že niekomu napadne si súboj týmto zl'ahčit', nenapadlo, pretože ich idea bola, že ich majú hráči najskôr zabit', čím vzniknú na zemi miesta, do ktorých už viac nemôžu vstúpit'. Keď že však raid sledovali live priamo počas toho, ako sa chystala Paragon na svoj druhý pokus po tom, ako im ten prvý nevyšiel, upravil Game master vlastnosti mobov a následne bolo vtipné sledovat' ich počínanie, ked'že nechápali, čo sa deje a neustále sa pokúšali o svoju predošlú taktiku, vd'aka ktorej teraz neustále zomierali.

GS: Čiže Blizzard sleduje priamo raidy top hráčov a upravuje ich podl'a ich počínania v nich bez toho, aby o tom samotní hráči vedeli?

Braňo: Áno, neviditel'ne si lietajú po instancii a sledujú dianie s tým, že si sledujú sami, kto kedy ide raidovat'. V prípade, že niečo neprebieha tak, ako to bolo myslené pri dizajnovaní, sú schopní vel'a vecí zmenit' priamo za chodu.

Dagmar: Toto robia hlavne preto, pretože sa l'udia st'ažujú na vel'a týchto world first killov, že ich dal niekto prvý preto, lebo v nich bola nejaká chybička. Napríklad sa to stalo pri Nefarianovi (final boss Blackwing Lair), ktorého dal dole prvý na svete opät' Paragon vd'aka tomu, že našli chybu, ktorá robila na tomto konkrétnom bossovi obrovský damage. Ked' Blizzard následne o pár dní túto chybu opravil, vel'a iných guíld sa st'ažovalo, že to nebolo fér, pretože oni museli vybojovat' úplne iný súboj ako Paragon.

GS: Viem, že Blizzard rieši takéto situácie, kedy niekto využíva niečo, čo je spôsobené chybou vo svoj prospech. Občas práve aj v prípade top guíld, ktoré v hre trávia najviac času a teda väčšinou ich objavujú prvé. Následne potom dochádza k dočasným banom. Vyjadril sa Blizzard k tomuto?

Dagmar: Podl'a toho, čo nám povedali, Blizzard sám občas nevie, kde je hranica medzi intendeduse of game mechanic

(teda používanie niečoho tak, ako to bolo myslené dizajnérom), exploitation of game mechanic (využívanie dier v pravidlách) a čo je abuse (zneužívanie chyby), za ktorý už dostaneš ban. Z tých známejších z tohto sa dá menovat' napríklad looking for raid. Hned' ako sa objavil, tak ho začali top guildy zneužívat', aby obišli limity a chodili tak veselo jeden raid aj 25-krát za deň. V praxi to fungovalo tak, že 4 hráči väčšinou zbierali loot a 21 hráčov s nimi stále opakovali raid v snahe nazbierat' čo najlepší equipment. Samozrejme, Blizzard nič takého v pláne nemal, a tak dal asi top 10 svetovým guildám, ktoré toto robili, týždňový ban. My sme sa, samozrejme, pýtali, ako má človek spoznať či ide o chybu. Odpovedali nám, že sa treba vždy pozriet' na samotný dizajn tej a tej veci alebo bossa a na čo má slúžiť'. Hlavným problémom je, že pokial' nejakú chybu využije jedna top guilda, tie ostatné sú nútené (v snahe udržať' s nimi krok) spravit' to isté, pretože v prípade world first zabití bossov by tak stratili šancu, že to budú práve oni, ktorým sa to podarí.

GS: Ty sa na Mists of Pandaria tešíš. Myslíš si, že s týmto datadiskom budú do WoW zase hráči pribúdať alebo ubúdať?

Dagmar: Myslím si, že hráči budú ubúdať, ale tak okolo tých 8 miliónov sa to snád' udrží aj po Mists of Pandaria.

GS: Hrávaš alebo sleduješ aj nejaké iné online hry okrem WoW?

Dagmar: Ani nie. Hrala som chvíl'u Star Wars: The Old Republic, kde sa mi páčilo to, ako si questoval a tiež to, že každý class mal vlastný príbeh. No nevydržala som pri tom.

GS: Čiže t'a SWTOR neoslovil? Respektíve nepovedala si si napríklad, že to nahovorenie všetkých questov ti vo WoW chýba alebo podobne?

Braňo: Ked' hráš hru prvýkrát, nahovorenie je super. No ked' už leveluješ d'alšiu postavu, tak to pôsobí skôr rušivo, lebo musíš každý rozhovor len odklikávať, aby si sa rýchlo dostal d'alej. Vo WoW prídeš, klikneš a hned' máš quest.

Dagmar: Asi tak. Bioware vie robit' skvelé singleplayer hry s úžasným príbehom, ale to MMO im nejako nevyšlo.

GS: SWTOR som mal tú česť recenzovat' a teda aj dlhšiu dobu hrať a vcelku s tebou súhlasím, ale osobne mi tá hra vôbec neprišla zlá. Z rozprávania s druhými hráčmi bolo jasné, že to videli rovnako. Z môjho pohl'adu tú hru potopila hlavne jej komunita samotná, ktorá ju po prvom a druhom mesiaci začala húfne opúšť at', pričom dôvodom boli podl'a mnohých mesačné poplatky a vidina toho, že ked' teraz všetci z nej odídu, prejde Bioware na free to play model, čo sa nakoniec aj potvrdilo. Týmto sa dostávam vlastne k mojej d'alšej otázke a tou je, či si myslíš, že WoW s tým svojím plateným systémom má šancu sa na trhu v konkurencii prakticky už iba free

to play MMO hier udržat' aj nad'alej alebo nakoniec tiež prejde na tento model.

Dagmar: Možno časom áno, no nemyslím si, že je to reálne v najbližšej dobe. WoW je naozaj jediná hra, ktorá si môže dovolit' pýtat' peniaze za tie služby, ktoré ponúka a myslím si, že tých 13 eur mesačne naozaj nie je tak vel'a, aby si to niekto nemohol, či už pred tými 6 rokmi alebo dnes, dovolit'.

GS: A čo si celkovo myslíš o aktuálnom nastavení herného trhu, ktorý naozaj v poslednej dobe vo vel'kom začína migrovat' k f2p modelu s tým, že prípadný d'alší content/vylepšenia si musíš priplatit'. Vieš si predstavit', že by si ako pro gamer hrala takúto nejakú online hru, resp. by v nej mohla existovat' vôbec nejaká pro sféra?

Dagmar: Kupovat' si veci za peniaze na to, aby si bol lepší? Určite nie. Ja mám vo WoW za peniaze síce kúpených nejakých petov a mountov, ale to sú len také vanity veci, len na okrasu, ktoré nijako neafektujú môj gameplay. Ja si radšej budem platit' mesačne tých 13 eur, aby sme si boli všetci rovní, než aby sa niekto cítil, že ak má vel'a peňazí, tak je v tej hre boss.

GS: Ak môžem, tak sa vrátim ešte k tej mojej otázke, čo hrávaš. Spomenula si rôzne RPG čiže máš rada príbehy?

Dagmar: Áno, hra musí mat' podl'a mňa dobrý príbeh. Teda aspoň v týchto moderných hrách. Avšak ked' si to tak vezmem, ked' som bola malá, Doom mal aký príbeh? Striel'al si príšery 30 levelov, a to bolo celé (smiech).

GS: Tu s tebou, samozrejme, súhlasím. Čo sa týka dobrých príbehov, spomenula si, že máš rada Mass Effect, čiže predpokladám, že máš odohranú celú trilógiu. Aký je tvoj názor na jej zakončenie, ked'že podl'a viacerých l'udí to Bioware pokazil práve jej zakončením.

Dagmar: Myslím si, že pri tom pôvodnom zakončení si asi každý musel povedat': „A toto je čo?' Ja som tiež vlastne chcela vedieť, čo sa stalo s tým mojím charakterom, čo sa stalo s mojimi companions, ako ten svet dopadol, čo boli tí repeari, zničili galaxiu alebo som ju zachránila? Extended cut je, myslím si, super a podl'a mňa ho mali releasnut' hned', lebo hovorí o všetkom, na čo sa hráči st'ažovali a chceli vedieť . Myslím si, že sa už v tom netreba d'alej hrabat'.

GS: Vedia t'a zaujat' aj nejaké iné hry ako RPG? Spomenula si napríklad ten Firefall, ktorý je dost' podobný, ako si sama povedala, Unreal Tournament, čiže zahrat' si vieš aj nejaké akčné hry ako FPS?

Dagmar: Áno, viem. Z tých, čo som hrala, sa mi páčili napríklad Half-life alebo Fea mám strašne rada, ale nehrám to v noci, lebo to sa potom bojím (smiech). Nemám rada, ked' máš striel'aš do iných l'udí, a preto sa ani nezúčastňujem PVP vo WoW, aj ked' vždy tomu tak nebolo a mám v ňom aj nejaké gladiátor tituly. Každopádne, ja som skôr taký pacifista. (úsmev)

GS: Ok, to by bolo možno z tých mojich čisto herných otázok všetko. Viem, že máš priatel'a, ktorý taktiež hrá. Povieš nám, ako ste sa zoznámili, ked'že viem, že nie je zo Slovenska?

Dagmar: Áno. Je z Holandska a zoznámili sme sa práve hraním cez WoW v Methode počas progresu na Ulduar raide v Lich Kingovi. To bolo tak... My, ako prvá 10 man grupa, sme sa ako prví dostali k Algalonovi (boss z Ulduar raidu), pretože sme dokázali Mimirona na hard móde. Lenže potom sa to proste vyvinulo tak, že l'udia museli odíst' a ked'že ten boss bol spawnutý len hodinu týždenne, tak sme tam pri ňom sedeli a pozerali sa naňho ako pekne vyzerá bez toho, aby sme ho vôbec mohli vyskúšat', lebo sme nemali l'udí, čo teda nechápem, ked'že sme jedna z najlepších guíld na svete. Tak sme sa tam pri ňom tak nejako rozprávali a potom sme sa nejako začali viacej a viacej rozprávat', a takto nejako (smiech).

GS: Viem, že to nezostalo len pri rozprávaní na dial'ku. Potom ste sa aj stretli. Neviem či je tu aj teraz na Slovensku...

Dagmar: Hej, momentálne hrá Guild Wars 2 vo vedl'ajšej izbe (smiech).

GS: Ako teda vyzerá ten váš vzt'ah? Hrávate obidvaja v tej istej guilde a teda ten spoločný čas trávite spolu nie len v reály, ale aj hraním. Neleziete si občas na nervy?

Dagmar: (úsmev) Niekedy, ale tak robíme aj každý svoje veci. Ako vidíš, napríklad ja poskytujem rozhovor a on hrá Guild Wars 2 alebo ked' on hrá GW2, ja hrám Mass Effect (smiech) alebo idem von.

GS: No pekne. Čiže ste obidvaja takým žiarivým príkladom toho, že cez MMO hry sa môže človek aj zoznámit' a môže to aj naozaj fungovat'.

Dagmar: No zatial' áno. Sme spolu už asi aj dva roky. (úsmev)

GS: Ďakujem tebe a vlastne aj tvojmu bratovi za rozhovor a želám ti vel'a úspechov či už na tom hernom poli alebo aj v osobnom živote.

MAJSTER BUDE LEN JEDEN!
19.-21.10.2012 Kongres Hotel Jezerka
MISTROVSTVÍČR VPOČÍTAČOVÝCHHRÁCH

Mistrovství ČR počítačových hrách je vrcholnou akciou profesionálneho a poloprofesionálneho hrania (progamingu) Českej a Slovenskej Republiky, v roku 2012 sa odohrá 19.-21.10. v Kongres Hotely Jezerka v Seči u Pardubic.

MČR organizuje herný portál PLAYzone.cz, kde sa v priebehu roka hrali kvalifikačné turnaje na veľké finále.

Z tisícov hráčov sa na finále prebojujú len tí najlepší a okrem titulu Mistra ČR hrajú aj o hodnotné ceny od partnerov MČR v celkovej hodnote 500 000 Kč.

Finále 19.-21.10.
SLEDUJTE NAŽIVO na gamesite.sk,
pripravené je ONLINE VYSIELANIE
z miesta.
gamesite.sk VÁŠ HERNÝ SVET

GENERALNÍ PARTNERI MČR 2012:

NVIDIA GEFORCE GTX
BenQ
intel
WD Western Digital
CZC.CZ počítače a elektronika
GIGABYTE
AVerMedia Digital Multimedia
DELL The power to do more
ALIENWARE
HAL3000 NABUŠENÝ POČÍTAČE
EA

Napísal: Patrik Barto

INDIE

Steam Greenlight priniesol na svetlo sveta mnoho zaujímavých projektov a aj ked' nie všetky uspejú (aj ked' by si to zaslúžili), tak minimálne aspoň dostanú nejakú tú reklamu.

Zopár slušne vyzerajúcich hier, či už z Greenlightu alebo nie, sme si pre vás prichystali aj tento mesiac.

Contrast

Contrast sa po prvýkrát prezentoval ešte začiatkom roka a niekol'ko d'alších mesiacov si naň ešte počkáme. Začiatkom roka, kedy hra vyšla, sa táto rubrika ešte len pomaly dostávala do dnešnej podoby a nejako nám oznámenie tejto hry uniklo. Vd'aka Steam Grenlightu sa však pripomenul a my vám tak prinášame doteraz známe informácie. Na Contraste pracuje malé štúdio herných veteránov, ktorí, ako sami povedali, mali už dost' vel'kých a nie príliš inovatívnych projektov a po úspechu Portalu sa rozhodli pustit' sa do tvorby hry, ktorá by podobne celá stála na jednom netradičnom koncepte, ktorého možnosti by neustále skúmala. V tomto prípade nepôjde o portály, ale o splývanie s tieňmi. Predtým, než to však podrobne vysvetlíme, si povieme niečo o príbehu a prostredí, kde sa to všetko bude odohrávat'. Hráč bude ovládat' mladú ženu menom Dawn, ktorá v mestečku, štylizovaného do európskeho štýlu skorého dvadsiateho storočia, stretne malé dievča menom Didi. Matka Didi bola nedávno zavraždená a jej otec je od nej odlúčený. Didi poprosí Dawn, nech zmení minulost' a spojí ich rodinu znovu dohromady, a ked'že ide o fikciu, presne to sa vydáme v koži Dawn urobit'. Alebo skôr v jej tieni. Tu sa dostávame späť ku konceptu hry. Dawn totiž budeme po nočných uliciach ovládat' nielen v tradičnom pohl'ade tretej osoby, ale hocikedy sa budeme môct' prepnút' do tieňového módu. To značí, že tieň našej postavy splynie s tieňmi na stenách budov a z 3D sa odrazu stane 2D platformovka. Tiene budú odrážat' udalosti z minulosti, ktoré budeme musiet' zmenit'. Rôzne hádanky sa tak budú riešit' skrz tiene a tie budú taktiež rozprávat' svoj príbeh. Sem-tam sa medzi tieňmi nájdu aj nepriatelia, ktorých bude treba porazit', no celkovo bude súbojov málo a dôraz sa bude klást' na riešenie tieňových situácií. V traileri sme mali napríklad možnost' vidiet', ako sa na stene odohráva hádka dvoch l'udí, pri ktorej jedna z postáv vytiahla zbraň a hráč na ňu na poslednú chvíl'u skočil, aby tak odvrátil blížiacu sa tragédiu. Hráč bude môct' manipulovat' so zdrojmi svetla či už pre postup d'alej, tak aj pre odhalenie vedl'ajších úloh/príbehov. Silný art-štýl vás predvedie svetom plným kabaretných spevákov, cirkusantov a iluzionistov v UnrealEngine 3, takže sa po vizuálnej stránke máme na čo tešit'. Akurát kedy konkrétne sa dočkáme Contrastu, ešte známe nie je. Vývojári zatial' hovoria o období prelomu tohto a nasledujúceho roku.

Dátum vydania: neznámy

Thê Five Cores

V dobe svojej najväčšej popularity sa séria Myst predávala po miliónoch a dodnes patrí medzi najlepšie sa predávajúce PC hry všetkých čias, čo sa dnešnému hráčovi môže zdat' prekvapivé.

Popularita týchto titulov síce komerčne upadla, no fanúšikovia podobných titulov zostali a nové žánrovky musia hl'adat' v nezávislých alebo budgetových vodách. The Five Cores je jednou z tých hier nesúcich v sebe to správne kúzlo, ktoré k tomuto žánru prit'ahuje tol'ko l'udí. Hráč sa dostane do kože osamoteného prieskumníka na opustených ostrovoch, kde musí pomocou logiky uviest' do pohybu tie správne mechanizmy pre odhalenie príbehu a postup d'alej.

Svet, v ktorom sa ocitnete, sa rúti. Má to na svedomí spiace diet'a, ktorého sny sa stali skutočnost'ou a priniesli so sebou smrt' a deštrukciu. Spí v chráme a jedinou cestou, ako to diet'a zobudit', je aktivovanie piatich magických kameňov. To sa dozviete od l'udí, ukrývajúcich sa v inom svete, prosiac vás o pomoc. Aktivovanie kameňov bude spočívat' v skúmaní piatich ostrovov a riešení hádaniek, poskytujúcich pravú výzvu bez nadbytočných pomôcok. Hráč nekliká na presun medzi obrazovkami, ale má plnú vol'nost' pohybu, a to v spojitosti s vynikajúcim soundtrackom vtiahne hráča do svojho sveta na niekol'ko hodín. Grafická stránka taktiež nezaostáva. Či už po technickej alebo estetickej stránke sa je celý čas načo dívat' a počas obdivovania výhl'adov môžete úplne zabudnút' na samotné hranie. Ak si trúfate na výzvu, tak niet nad čím váhat'.

Dátum vydania: 12. september 2012

Lifeless Planet

DavidBoard si pri tvorbe Lifeless Planet zadal jasný ciel'. Vrátit' adventúru späť do žánru akčných adventúr. Inšpirovaný takými klasikami ako Another World, The Dig či ICO, chce priniest' dobrodružný príbeh v silnom grafickom spracovaní.

Z dostupných videí sme mali možnost' vidiet' niektoré prvky hratel'nosti ako napr. platformové skákanie pomocou jet-packu, riešenie hádaniek pre postup d'alej, skúmanie a prehl'adávanie opustených miest a, samozrejme, túlanie sa po celom tom svete, ktorý mal byt' podl'a hlásení vedcov plný života. Astronaut, náš hlavný hrdina, však dorazí na pustatinu pripomínajúcu Mars, kde po čase narazí na prázdne ruské laboratórium... a ženu prihovárajúcu sa k nemu v ruštine. Nielen takú obyčajnú ženu. Oči a stopy, ktoré zanecháva v piesku jej svietia na zeleno a vzhl'adom na jej l'ahké oblečenie bez akejkol'vek dýchacej masky, jej vonkajšia klíma očividne vôbec nevadí. Ak tomu všetkému bude astronaut chciet' prísť na kĺb, tak jej zelené stopy musí sledovat'. Príbeh by sa mal rozprávat' najmä skrz interakciu s prostredím, v čom vývojára inšpirovalo Limbo. Lifeless Planet vychádza okrem PC a Macu aj na mobilných zariadeniach iOS a Android, aj ked' na nich vyjde s miernym oneskorením. Každopádne dôvody prečo je planéta úplne pustá, čo na nej robili ruskí vedci a kto vlastne je ono dievča a čo má za lubom, sa dozvieme koncom roka, kedy by hra mala vyjst'.

Dátum vydania: Q4 2012

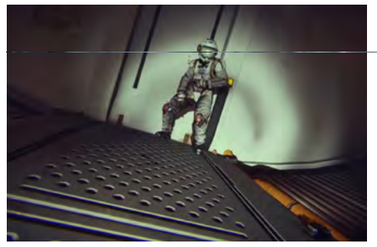
Napísal: Juraj Vlha

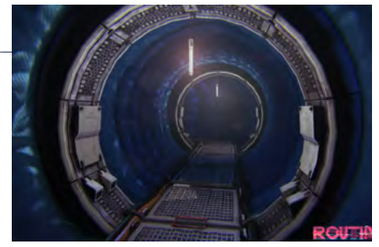
INDIE

Routine

Všetky tri hry, ktoré som tento raz starostlivo vybral, majú jednu spoločnú vlastnost'. Ich ciel'om je vás vystrašit', vyvolat' vám husiu kožu a koniec koncov vás donútit' ich rovno vypnút' a íst' sa nadýchat' čerstvého vzduchu. Pokial' na to, samozrejme, máte odvahu a neskrývate sa radšej pod perinou. Routine vás zavedie na známe miesto, kde nik nebude počut' váš krik. Nekonečný temný vesmír ponúka šikovnému vývojárovi vel'ký priestor na budovanie stiesnenej atmosféry a vd'aka malému počtu hier odohrávajúcich sa v podobnom prostredí, nehrozí pád do klasického klišé. Vývojári z Lunar Software sú vedomí tohto faktu a s Routine chcú ponúknut' naozaj unikátny zážitok. Celá hra sa bude odohrávat' na mesačnej základni a vašim ciel'om bude odhalit' čo najviac informácií o tajomných zmiznutiach všetkých astronautov. Popritom vám ale pôjde o holý život, a to doslova. V Routine neexistujú žiadne lekárničky, autoheal, a dokonca ani ukladanie pozícií. Akonáhle zomriete, musíte začat' odznova. S tým sa spája aj nulová lineárnost' hry. Celá stanica je vám prístupná hned' od úvodu hry a je len na vás, kam sa vyberiete, a ktorý z niekol'kých koncov zažijete. V hre nenájdete ani žiadny HUD, zameriavací krížik ani zobrazovač života. Preto nemôžete očakávat' ani žiadne zbrane alebo frenetické prestrelky. No, samozrejme, nejako sa bránit' musíte a na to vám poslúži C.A.T (CosmonautAssistanceTool), z ktorého môžete striel'at', avšak baterky dochádzajú vel'mi rýchlo. Účinok C.A.T. môžete vylepšovat' disketami roztrúsenými po celej stanici. Nikdy však neviete dopredu, aký efekt aká disketa má, a tak sa môže stat', že sami seba pripravíte o jediný zdroj ochrany. Ako sami vývojári hovoria, opatrnost' je najlepšou zbraňou. Vynikajúcu atmosféru pomáha dotvárat' aj vel'mi kvalitné grafické spracovanie. Použitý Unreal Engine 3 opät' predvádza divy a na to, že celé štúdio sa vlastne skladá zo štyroch l'udí, je až neuveritel'né, že sa Routine môže rovnat' s mnohými AAA titulmi. Autori sa netaja, že inšpiráciu brali aj z kultových sci-fi filmov a hier ako 2001: A Space Odyssey, Alien, Doom, či System Shock. Všetky spomenuté záležitosti zdiel'ajú klaustrofobické priestory a podobne by to teda malo byt' aj v prípade Routine. Na záver ešte dodám, že autori už teraz pracujú na implementácii známeho headsetu, OculusRift, zobrazujúceho virtuálnu realitu, ktorý umožní ešte intenzívnejšie prežívat' každý moment.

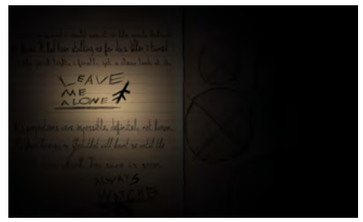
Dátum vydania: Q1 2013



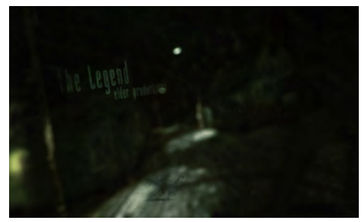


The Legend

Mýtus Slenderman som už dávnejšie spracoval v samostatnom článku na Gamesite a presne ako som predpokladal, šíri sa d'alej a objavuje sa čoraz viac projektov, v ktorých hrá hlavnú úlohu. Áno, dám vám za pravdu, že už je ho plný internet a pomaly začína byt' otravný, no The Legend je vel'mi zaujímavou hrou aj bez tejto tajomnej postavy. Tvorcovia z Elder Productions chcú posunút' Slendermana na vyššiu úroveň, a to vd'aka krásnej grafike a množstvu nových

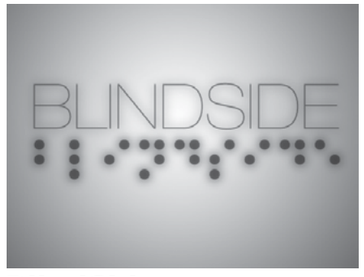


nápadov. Už nepôjde len o jednoduché chodenie z miesta A na miesto B a zbieranie odkazov. TheLegend ponúkne niekol'ko rôznych postáv, prežívajúcich svoj príbeh teroru a hrôzy v rozličných lokalitách a situáciách, pričom každá ma odlišné vlastnosti a schopnosti. Najzaujímavejší je jednoznačne kooperačný mód, v ktorom sa s ostatnými postavami dorozumievate cez mobilný telefón a snažíte sa nájst' cestu von z tejto nočnej mory. No mobil vám v niektorých momentoch slúži aj ako zdroj svetla a nemá nekonečnú baterku, takže hl'adat' svojich priatel'ov v čierno-čiernej tme



bez možnosti komunikácie bude isto nervy drásajúci zážitok. Na rozdiel od ostatných "Slender" titulov je The Legend postavený na modernom CryEngine 3 a je to aj vidiet' na kvalitných textúrach. No najvýraznejšie je použitie rozličných vizuálnych filtrov a efektov ako rozmazávanie obrazu alebo HDR. Odporúčam vám pozriet' si aj trailer, nahadzujúci zimomriavky už len samotnou ambientnou hudbou a rozrušujúcimi zábermi. Kedy by sme sa mohli dočkat' aspoň hratel'ného dema, bohužial', zatial' známe nie je.

Dátum vydania: neznámy



BlindSide

BlindSide na rozdiel od predchádzajúcich dvoch hier ponúka úplne odlišný zážitok, no miera strachu nižšia nie je. Práve naopak. Pomôžem si citátom H.P. Lovecrafta: „Najstaršou a najsilnejšou emóciou l'udstva je strach, najstarším a najsilnejším strachom je strach z neznáma.' V BlindSide 'to' neznáme dostáva úplne nový rozmer, pretože za celú hru neuvidíte nič, okrem herného ukazovatel'a smeru pohybu, ktorý funguje aj ako dôležitý kompas. Spoliehat' sa budete musiet' na iný životne dôležitý l'udský zmysel, a to na sluch. Hlavnou postavou je Case, ktorý sa so svojou priatel'kou zobudia, z neznámeho dôvodu, slepí. Vašou úlohou bude dostat' sa von z vášho bytu a zistit', čo sa vlastne deje, prečo ste stratili zrak a kto alebo čo číha v zradnej tme. Celú hru budete ovládat' len na základe toho, čo počujete a čo je ešte dôležitejšie, z akého smeru. Case, samozrejme, svoj byt dobre pozná, takže má akú-takú predstavu, kde by mohli byt' dvere zo spálne, stôl alebo kuchynská linka. No je na vás, aby ste jeho navigovanie dobre počúvali a vydali sa správnym smerom. Vel'mi dôležitá je aj vaša príprava na hranie. Tiché prostredie a kvalitné slúchadlá sú základom.

V niektorých situáciách sa dokonca odporúča pre lepšiu vizualizáciu okolia aj zavriet' oči a pokúsit' sa predstavit' čo sa okolo vás nachádza. Samozrejme, pokial' sa okolo vás nezačnú ozývat' tajomné bytosti. Potom, pokial' si, samozrejme, nebudete dávat' pozor na každý krok, budete umierat' rýchlo a často. Momentálne si BlindSide môžete kúpit' na iTunes, pričom na iOS zariadeniach hra podporuje aj gyroskop a na PC cez digitálnu distribúciu Desura, ktorú sme už niekol'kokrát spomínali.

Dátum vydania: 25. júl 2012

Revolúcia alebo evolúcia?

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: MMORPG
Výrobca: ArenaNet
Distribútor: NCSoft
Distribútor na SK: Comgad
Na recenzovanie poskytol: JCho peňaženka

PLUSY A MÍNUSY:

+ evolúcia herných mechanizmov
+ dôraz na zážitok z hrania
+ krásny virtuálny svet
+ PvE, PvP, WvW
+ absencia mesačných poplatkov
- občasné bugy
- čakanie do WvW

HODNOTENIE:

95%

Guild Wars 2 je konečne tu. Dlho očakávaný titul sa dostal do predaja 28. augusta a už vtedy sa niektorí z vás pýtali, „kedy bude recenzia". Nuž, milí čitatelia, recenzia bude možno o pol roka. Dovtedy vám však ponúkame triezvy pohl'ad na hru, ktorá má potenciál otriasť základmi žánru.

To, že Guild Wars 2 sa teší popularite, dokazujú čísla, ktoré vývojári vypustili do sveta hned' po skončení tzv. headstartu. Viac ako 400 000 hráčov hralo simultánne hru počas víkendu pred vydaním. Výsledkom boli menšie problémy s logovaním, ale to asi nikoho až tak neprekvapí. Dnes je situácia o poznanie lepšia a hoci niektoré veci stále nie sú ideálne – spomenul niekto lagy? – o pár dní, maximálne týždňov sa vytratí aj tento problém.

Prejdime však k samotnej hre. Popravde, o Guild Wars 2 sa vel'mi t'ažko píše. Na Gamesite.sk sme vám predstavili hru vo forme preview, v ňom sme ukázali základné stavebné kamene úspechu. Taktiež sme vám priniesli 3 casty, v dvoch z nich sme s Klajom podrobne rozpitvali takmer všetky aspekty. Opakovaniu sa teda nevyhneme.

Hned' na úvod spomeňme, že hoci je Guild Wars 2 pokračovanie, so svojím predchodcom má spoločných pomerne málo prvkov. Herný systém sa dočkal obrovských zmien a pokial' niekomu neznalému ukážete Guild Wars 1 a následne GW2, pravdepodobne si bude myslieť, že ide o dve rôzne série. Nehovoríme však, že ide o negatívum. Obe hry, našt'astie, spája punc originality. Hoci Guild Wars 2 disponuje živým a otvoreným svetom, je tu viacero systémovým zmien, ktoré oproti World of Warcraft klonom pôsobia sviežim dojmom.

Opakovalo sa to stokrát, no pre mnohých hráčov je podstatným faktom to, že Guild Wars 2 po vás nebude chciet' pravidelné mesačné poplatky. Raz za hru zaplatíte a môžete sa hrať bez obmedzení. Ďalšie investície sú dobrovol'né – potrebujete viac miesta v banke alebo nový vzhl'ad? Nech sa páči, máme tu obchod. V tejto súvislosti dodajme, že hoci miesta v banke nie je príliš vel'a, dá sa s ním (s trochou šikovnosti) prežit' aj bez nutnosti kupovania rozšírenia. V obchode mimochodom nájdete aj krátkodobé boosty, nejde však o nič, čo by vám poskytlo výhodu oproti ostatným hráčom. Pre úplnosť dodajme, že gemy - tie si kupujete za reálne peniaze - môžete menit' aj za herné peniaze, pričom pomer sa neustále mení na základe ponuky a dopytu. V tomto prípade treba spomenúť d'alší dôležitý fakt. Guild Wars 2 má oddelenú PvE a PvP časť. Vaša postava v PvP časti má automaticky k dispozícii najlepšie vybavenie, je na maximálnej úrovni. Kupovanie herného zlata teda neposkytuje žiadne výhody, umožňuje však rýchlejšie získať niektoré kozmetické variácie oblečenia.

Ak ste pozerali náš cast, tak viete, že Guild Wars 2 nedisponuje klasickými úlohami. Odpadla nutnosť behať od a k NPC, v GW2 sa všetko podstatné deje v okolí srdiečok. Hráč má takmer vždy viacero možností, ako môže pomáhať okoliu a "plniť" srdiečko. Okrem klasického zabíjania príšer dôjde aj na nosenie predmetov, interakciu s prostredím atď. Vývojárov treba rozhodne pochváliť aj za množstvo originálnych úloh – v oblasti, kde začínajú hráči s rasou Asura, budete musieť napríklad riešiť jednoduché matematické úlohy. Sem-tam zmeníte svoj výzor a stane sa z vás zajac alebo vlk. Podobných úloh ponúka Guild Wars 2 viacero a nepamätáme si, že by čosi podobné priniesla aj konkurencia. Mimochodom, plnenie úloh ide vo väčšine prípadov príjemne od ruky a hráča zbytočne nezdržuje od spoznávania sveta.

Bez ohl'adu na to, aký máte názor na spoznávanie virtuálneho sveta – v prípade Guild Wars 2 ide o základný prvok. Vývojári v prípade tejto hry odviedli vel'ký kus práce, či už z hl'adiska dizajnu alebo audiovizuálnej prezentácie, herný svet je nádherný. Vývojári ho však nenavrhli kvôli tomu, aby ste ním rýchlo prebehli – počas hrania je zrejmá motivácia k tomu, aby ste herný svet spoznávali a odhal'ovali. Okrem spomínaných úloh nájdete vo svete aj dynamické udalosti, vyhliadkové body, výzvy a d'alšie zaujímavé miesta. Krásou sveta Guild Wars 2 je to, že hoci na vás hra neposiela hromadu NPC postáv, nemáte pocit sterility prostredia.

Svet žije. Skúmanie oblastí mnohokrát odhalí viacero malých životných príbehov, ktoré si virtuálne postavy žijú. Majú problémy, rozprávajú sa – takéto drobnosti sa nachádzajú aj v iných hrách, v prípade Guild Wars 2 sme sa však pristihli, ako si ich nenásilne uvedomujeme. A to ešte nehovoríme o dynamických udalostiach. Tie sa časom, samozrejme, opakujú, ale v rámci prvého spoznávania hry ide o výborný spôsob, ako obohatiť herný zážitok. Udalosti majú v mnohých prípadoch dopad na herný svet, a to aj napriek tomu, že tento pocit nadobudnete až v pokročilých herných oblastiach. Počas takmer 100 hodín hrania sme natrafili na viacero udalostí, ktoré boli navzájom pospájané a vytvárali samotný príbeh. Napríklad v okolí sopky sme sa museli brániť útokom lávových príšer, tomu sme odolali a s NPC postavou sme sa vypravili do útrob sopky. Tam sme porazili d'alšie príšery, získali prístup k špeciálnemu zariadeniu a vyvolali sme vel'kého bossa. O pár minút neskôr sme zdolali aj jeho a pri vel'kej truhlici s pokladom sme oslávili náš úspech. Hoci sa v tomto prípade vizuálne svet príliš nemenil, niektoré udalosti a to, ako na ne zareagujú hráči, ovplyvňujú aj vzhl'ad okolia. Samozrejme, sled udalostí raz skončí a o hodinu alebo dve sa ide opäť nanovo.

MMORPG je skratka pre masívne hranú online hru na hrdinov. Problémom mnohých MMO hier je skutočnosť, že hráč si mnohokrát pripadá v hre sám. Okolití hrdinovia síce vykonávajú podobné aktivity ako vy, každý však kope za seba – v niektorých prípadoch dokonca dochádza k pretekom, kto skôr "označí" vzácneho nepriatel'a alebo získa prístup k surovine. Nie v Guild Wars 2. Systém je v tomto prípade kompletne zmenený a na naučené pravidlá zabudnite. Niekto bojuje vo vašom okolí, pomôžete mu a hra vás odmení oboch, resp. všetkých. V GW neplatí, že ten, kto prvý trafí príšeru, orie a ostatní skončia nasucho.

Nie, v tomto prípade orú všetci. Tieto princípy fungujú všade – okrem príšer sa týkajú aj surovín, plnenia úloh alebo dynamických udalostí. Výsledkom je uveritel'ný virtuálny svet plný hráčov. V Guild Wars 2 sa nemusíte grupovať s ostatnými hráčmi, hra vám ponúka pocit spolupráce a spoločného hrania s inými l'ud'mi úplne prirodzenou cestou a toto je z pohl'adu princípov MMORPG žánru vel'ké plus.

Drobností, ktoré spríjemňujú herný zážitok, však nájdete viacero. Systém banky umožňuje poslať špeciálne suroviny do vášho úložiska z hociktorého miesta. K banke viete pristupovať aj

z craftovacej stanice. Ponuku aukčného domu si otvoríte kdekol'vek, v prípade kúpy vás predmety čakajú v aukčnej sieni v meste. Všetko sú to možno nepodstatné detaily, odstraňujú však zbytočný „administratívny" čas, ktorý v iných hrách zabijete správou týchto vecí.

Prvý Guild Wars zaujal najmä systémom schopností. Hoci v dvojke nie sú k dispozícii duálne povolania a systém schopností sa dočkal čiastočného zjednodušenia, stále ide o zaujímavý koncept. Prvá pätica skillov sa mení na základe použitej zbrane, d'alších pät' skillov si vyberá a kombinuje sám hráč. Možnosti rôznorodých kombinácii sú síce čiastočne obmedzené, stále však systém ponúka dostatočnú vol'nost'.

PvE obsah je okrem vyššie spomenutých úloh a udalostí tvorený aj príbehovou líniou. Tá je špecifická pre každú z piatich dostupných rás a prevedie vás prakticky celým herným svetom. Príbeh je ucelený, hra teda smeruje k určitému koncu, podobne ako v prípade GW1. Nemôžeme však povedat', že by ukončenie príbehu znamenalo koniec hrania. Guild Wars 2 ponúka obrovské množstvo herného obsahu a okrem spoznávania zvyšku herného sveta, prípadne testovania svojich schopností v náročných dungeonoch, sú tu aj PvP módy.

Súť'ažný PvP mód sme už v skratke spomenuli – ide prakticky o samostatnú časť', keď'že vaša postava získa prístup ku všetkému vybaveniu. Štvorica máp je momentálne málo, ANet však časom plánuje ponuku rozširovať'. Ak ste hrali GW1, možno vás prekvapí, že podstatou máp je obsadzovanie kontrolných bodov. PvP však ponúka dynamickú akciu a v porovnaní s PvE módom vel'mi špecifickú zábavu. Pre hráčov, ktorí chcú inú formu PvP, je k dispozícii World vs. World. Tento mód môžeme definovať' ako hybrid medzi PvE a PvP – hoci hráči bojujú medzi sebou, boje sú epické, prebiehajú na vel'kých mapách, avšak obvykle vyhrá tím, ktorý má momentálne viac hráčov v boji. Aj napriek tomu má WvW svoje čaro a tento mód určite odporúčame vyskúšať'.

Počas necelých 100 hodín hrania sme Guild Wars 2 otestovali takmer kompletne. PvE časť' sme prešli z úvodných lokalít až na územie, ktoré je určené postavám s najvyššou úrovňou. Vo World vs. World sme dobili množstvo hradov a ortiel' smrti sme podpísali desiatkam hráčov. Súť'ažný PvP mód nás zabavil, a to aj napriek tomu, že sme si nevedeli vybrať', ktorú si z ôsmich profesii vybrať' ako prvú. Guild Wars 2 má rozhodne svoje čaro a hoci mechanizmy hry nie sú dokonalé a nefungujú bezchybne, tento titul posúva žáner opäť' o kúsok d'alej. V prípade PvE obsahu sme ocenili najmä skúmanie herného sveta, ktoré je spestrené množstvom úloh a dynamických udalostí – hoci si na vyšších úrovniach uvedomíte, že robíte prakticky to isté, je to aj tak zábavné. Spoznávanie sveta Guild Wars je zábavné a hoci nemusí byť' z titulu nadšený každý hráč tak ako my, po dlhej dobe tu máme titul, ponúkajúci úžasný pomer cena/výkon. Ak ste sklamaní Diablom 3 a chcete vyskúšať' niečo nové, berte Guild Wars 2 všetkými desiatimi (prstami). Nie je to síce hack´n´slash, hra je to však výborná a má všetky predpoklady, aby do žánru MMORPG pritiahla nových hráčov.

Hoci sme v úvode spomínali, že recenziu na Guild Wars 2 prinesieme až o približne pol roka, ukončujeme túto "pred-recenziu" hodnotením. Preskúmali sme 60% herného sveta, dostali sme sa takmer na maximálnu úroveň a v hre sme strávili stovku hodín. Z pohl'adu herných mechanizmov a základného obsahu teda Guild Wars 2 ohodnotiť' môžeme – ostáva nám jedine podrobne preskúmať' dungeony, nehovoriac o tom, že sme zvedaví, akým spôsobom a ako často bude ANet distribuovať' do hry nový obsah. Mimochodom, dungeony sú určené 5-členným skupinám a tá dvojica (dokopy ich hra ponúka 8), ktorú sme stihli vyskúšať', nám pripomenula klasické boje z Guild Wars 1, vyžadujúce správnu taktiku a poznanie súpera.

Roman JC Kadlec

AVATAR
BLU-RAY™ 3D | BLU-RAY™ | DVD
JAMES CAMERON'S
AVATAR
LIMITED 3D EDITION
NAJČAROVNEJŠÍ 3D ZÁŽITOK TEJTO SEZÓNY U VÁS DOMA
3D BLU-RAY
objednávajte na www.bontonfilm.sk alebo na tel. č. 02 / 59 428 211

Borderlands 2

Čo som sľúbil, to som aj splnil

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner: RPS
Výrobca: Gearbox
Vydavateľ: Take 2/Cenega
Na recenziu poskytol: Cenega

PLUSY A MÍNUSY:

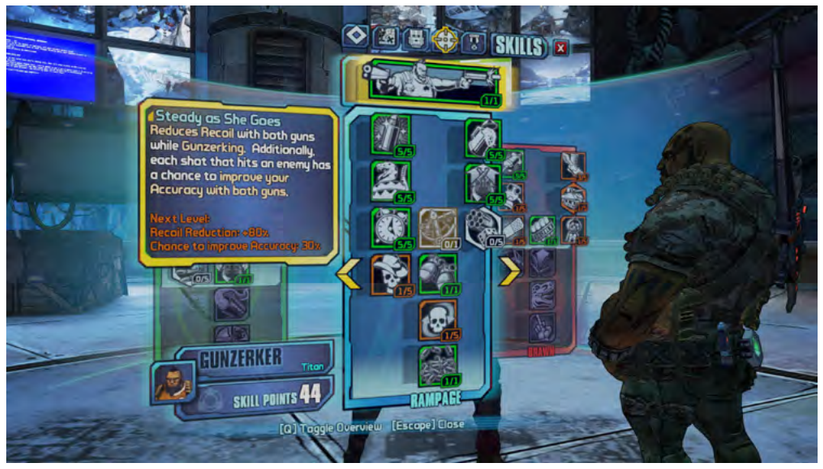
+ vylepšenia v každom smere
+ vizuálny štýl
+ co-op
- inventár
- malé technické problémy
- vozidlá by potrebovali viac využitia

HODNOTENIE:
90%

Gearbox sa v poslednej dobe zaradilo medzi štúdiá, ktoré nielen produkujú kvalitné hry, ale neboja sa ísť ani do nových nápadov či značiek. A tak prakticky vznikol Borderlands, ktorý svojimi jedinečnými vlastnosťami zaujal hráčov a zaistil novej IP prežitie v hernom svete v dobe, kedy to nebýva zvykom. Keď sa to vezme v jednoduchom ponímaní, tak značka Borderlands je vlastne Diablo v FPS žánri, čo navyše autori okorenili ďalšími výbornými nápadmi, no napriek tomu hra mala chyby, ktoré odradili mnoho ľudí od kúpy. Autori však pri dvojke ohlásili opravu týchto neduhov. Či sa im to podarilo, zistíte v nasledujúcich riadkoch.

Prvý bod, ktorý sľúbili, je vylepšený príbeh. A tým určite nehovorili do vetra. Tam, kde v jednotke bol takmer neexistujúci príbeh, tu je teraz ovela kvalitnejší (aj keď tu nebola nastavená príliš vysoká latka). Dvojka sa, rovnako ako predchodca, odohráva na planéte Pandora, ktorá sa dostala do područia Handsome Jacka (po otvorení Vaultu hrdinami prvého dielu), ktorý je nekorunovaným kráľom na planéte vďaka machináciám s Erídiom (prvok vyskytujúci sa na planéte). Určite sa mu nepozdáva fakt, že na planétu prišla ďalšia postava s prívlastkom Vault Hunter, a tak povolá celú svoju armádu z firmy Hyperion, aby ho zastavil. Tým novým Vault Hunterom je, samozrejme, vami vybraná postava. Hneď po príjazde zistíte, že jediný odboj proti Jackovi sa nachádza v mestečku Sanctuary, a tak sa tam vydáte. Celú kampaň vám budú lemovať postavy z jednotky, ktoré postupom hry stretnete a ktoré vám pomôžu nájsť a zlikvidovať Jacka. Základne piliere hry ostali rovnaké ako u predchodcu. A teda voľný svet, kopa úloh, ktoré čakajú na splnenie a zameranie sa na co-op hranie. No a každá z týchto vlastností sa dočkala povýšenia na nový level. Voľný svet je obrovský, no na rozdiel od jednotky už nepôsobí tak fádne, stereotypne. V dvojke sú prostredia rozmanitejšie a hlavne originálnejšie. Nájdete tu snežné, púštne, prostredia so zeleňou, no aj krásne jaskyne, ktorým dominuje zelená farba. A vzhľadom na to, aké je veľké prostredie, vás poteší, že vylepšenia sa dočkali aj dopravné prostriedky, aj keď na ich plné využitie si asi budeme musieť ešte počkať. Autori sa taktiež pozreli na questy, a to najmä na tie príbehové. Tie majú lepšiu dynamiku, väčší spád, intenzívnejšie prestrelky a najmä majú konečne aj nejaký vyšší zmysel a ich koncepcia nestojí na otrepanom "chod' tam, zabi niečo a zober to, čo z neho vypadne". To isté vylepšenie "postihlo" aj vedľajšie questy (najmä keď mi Handsome Jack poslal quest s výstižným názvom Kill Yourself), ktoré dostali lepších zadávateľov, väčšiu variabilitu a aj ich náplň je zábavnejšia. Gearbox nezabudol ani na svoj tradičný (často morbídny) humor, ktorý vás bude sprevádzať celou hrou. Tým pádom je hra atraktívnejšia aj pre jedného hráča a potreba ďalších ľudí k hraniu je menšia ako v jednotke. No to určite neznamená, že so živými hráčmi nie je hra lepšia, nakoľko určite je. Co-op je teda opäť tým základom, za ktorým autori šli, no je škoda, že sa s niektorými vlastnosťami tejto zložky nevyhrali viac. Je pekné, že môžete praktizovať duely priamo počas hrania a aj to, že náročnosť sa pri pripojení ďalších hráčov zvyšuje, dokonca vynikajúcim nápadom je aj možnosť výmeny lootu medzi sebou, no horšie na tom je to, že po zabití nepriateľov z nich vypadne spoločný loot, čo spôsobuje doslova bitky o vypadnuté predmety.

Samotné hranie vo veľkom závisí od toho, akú postavu si na začiatku vyberiete. Môj krásavec Axton dokáže počas boja vytvoriť stacionárnu vežičku, ktorá vám pomôže s likvidáciu nepriateľov, no zlou voľbou určite nie je ani Salvador, ktorý disponuje schopnosťou páliť na krátku dobu z dvoch ľubovoľných zbraní naraz. Potom tu máme Mayu, ktorá dokáže vytvoriť okolo protivníkov pole singularity a nakoniec tichý assassin Zero so svojou efektnou katanou a schopnosťou dočasne sa stať neviditeľným. Základná schopnosť sa však dá pomocou rôznych herných predmetov, či vďaka upgradom posunúť na lepšiu úroveň, takže napríklad Axton pri poslednom leveli jedného zo stromu schopností (každá postava ich má tri) dokáže namiesto jednej vežičky vytvoriť rovno dve. Tieto body získavate postupným získavaním nových úrovní, ktoré vám okrem zvýšeného zdravia ponúknu aj možnosť nasadiť do boja zbrane, ktoré ste nemohli použiť kvôli nízkemu levelu. Rovnako vám umožňujú plniť niektoré questy, nakoľko tie sú viazané na určitý level postavy. To síce neznamená, že postava s nižším levelom k nej nebude mať prístup, ale bude mať dosť veľký problém s jej splnením, nakoľko do "levelovacieho" systému sú zahrnutí aj nepriatelia, a už keď má váš nepriateľ o 3 levely viac ako vy, budete mať s jeho zdolaním dosť veľký problém. Autori dokonca prišli na nápad, ako využiť výzvy v prospech hry a motivovať hráča, aby ich plnil. Vytvorili totiž Badassrank, ktorý si zvyšujete práve plnením výziev. Pri zvyšovaní získavate „tokeny", ktoré môžete investovať do jednej zo základných atribút hrdinu, a teda tým zlepšiť jeho vlastnosti.



Okrem skúseností sú odmenou za questy peniaze a loot. Peniaze slúžia ako klasické platidlo v automatoch, ktoré uspokoja vaše vražedné chúťky. A loot je asi tým najväčším ťahákom. Zbraní je tu neskutočné kvantum a za celé jedno prejdenie hry som skutočne nenarazil na dve rovnaké. Ak sa už aj zdalo, že sa ako-tak vizuálne podobajú, tak buď striel'ali iné projektily, alebo používali iný element (alebo sa pri "reloade" zmenili na granát). To sa týka aj granátov, ktorých rôznorodosť je niekedy až zarážajúca (osobne by som chcel zatlieskať ľudom, ktorí sa rôznorodosti lootu venovali). Rovnako aj štíty, ktoré sa nedelia iba podľa kapacity, ale obsahujú aj ďalšie vlastnosti, ktoré vás určite budú zaujímať. Jediným problémom, ktorý sa spája s lootom, je tradične inventár, ktorý je opäť stavaný na gamepad, a teda dosť neprehľadný, čo je pri kvante nového materiálu na zabíjanie dosť problém.

Pandora je krásna. To je fakt, ktorý nám vyprodukoval Unreal Engine 3 v kombinácii s vynikajúcou komixovou štylizáciou. Rovnako parádni sú nepriatelia, ktorí zažili krok vpred rovnako ako drvivá väčšina aspektov. Ich variabilita, početnosť a dokonca aj vylepšená umelá inteligencia spôsobí to, že vás rozhodne skoro neomrzia, a to, že pobrali trochu viac rozumu, spôsobuje aj vyššiu náročnosť celej hry, aj keď, ako som už spomínal, gro náročnosti leží v levelovacom systéme. Jediná vec, ktorá sa dá vytknúť technologickej stránke hry, je občasné a hlavne otravné dočítavanie textúr. Audio je výborné, soundtrack je na rozdiel od jednotky výrazný a nie iba atmosférický, čo poteší ľudí, ktorí si ho radi vypočujú aj mimo hrania. HW nároky odpovedajú enginu, na ktorom je hra stavaná, a teda sa potešia aj hráči, ktorí vlastnia slabšie zostavy, pretože hru si bez problémov zahrajú.

Na koniec by som rád zmenil názov hry. Tá by sa nemala volať Borderlands 2 ale Borderlands2, nakoľko to lepšie vystihuje vlastnosti, ktoré má hra. Pokračovanie je lepšie, zábavnejšie, variabilnejšie, väčšie. Presne také pokračovanie ako má byť. Autori si proste sadli, prečítali si, čo im hráči vyčítali pri prvom diely a snažili sa to napraviť, čo sa im jednoznačne podarilo. Preto Borderlands 2 odporúčam každému fanúšikovi jednotky a dokonca aj tým hráčom, ktorí sa pri predchodcovi bavili, no vo veľkom pocitovali mínusy, ktoré hra mala.

Dominik Farkaš

F1 2012

NOVÁ SEZÓNA ZAČÍNA

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner: racing
Výrobca: Codemasters Racing
Na recenziu poskytol: Conquest

HODNOTENIE:
85%

Opäť je tu prelom leta a jesene. V hernom svete to znamená príchod väčšiny pravidelných ročníkov športových hier. Medzi ne sa radí aj oživená séria F1, ktorá si predchádzajúcimi dvoma dielmi získala mnohých fanúšikov. Codemasters Racing nesklamalo ani tentoraz a vyladilo aj posledné chybičky, ktoré v 2011 boli. Pripravte sa na novú sezónu!

Vylepšení je prekvapivo veľké množstvo

Hneď na úvod musím zdôrazniť, že F1 nie je a ani nikdy nebola typická pretekárska hra, pri ktorej si len sadnete za klávesnicu/gamepad a okamžite obsadzujete prvé miesta. Aj keď je F1 2012 v niekoľkých veciach jednoduchšia, stále vyžaduje istú mieru trpezlivosti, kým si osvojíte jazdný model formuly a získate ten správny "cit". K tomu vám, hneď ako hru zapnete, dopomôže veľmi kvalitný tutorial s názvom Young Driver Test, v ktorom sa dozviete hádam všetky základné prvky hry. Od klasického plyn, brzda, kamera až po taktiku využívania KERS a DRS. Oproti predchádzajúcim dielom došlo k niekoľkým zmenám v jazdnom modely a pre mňa osobne bolo napríklad v niektorých situáciách ovela ťažšie samotnú formulu udržať počas zákrut na ceste. Po úspešnom zakončení tutorialu si už môžete vyberať spomedzi niekoľkých herných módov. Okrem klasického rýchleho preteku, sezóny, vylepšenej kariéry a dvoch pretekov na čas, pribudol aj veľmi atraktívny Champions mód. V ňom budete musieť zdolať najznámejších jazdcov F1 v rôznych situáciách a jazdných podmienkach, za čo získavate zlaté medaily a prístup k ďalšiemu preteku. Dokončiť všetky trate vám síce nezaberie veľa času, ale prítomnosť každého nového módu je vítaná a predĺži už tak dlhú hernú dobu.

Musím pochváliť aj menu, ktoré je síce jednoduchšie, avšak prehľadnejšie a esteticky aj krajšie. Už sa nemusíte točiť a hľadať, kde vlastne je tá zákerná položka kariéra alebo motať v nastaveniach. Ďalšou potešujúcou

PLUSY A MÍNUSY:

+ skvelá atmosféra F1
+ kvalitné audiovizuálne spracovanie
+ množstvo herných módov
+ možnosti nastavenia náročnosti
- len pre fanúšikov F1
- od nováčika požaduje veľa času a trpezlivosti

novinkou je upustenie od viac-menej nenávideného systému Gamesfor Windows LIVE a jeho náhrada momentálne hádam najpoužívanejším Steamworks. To v praxi znamená, že krabicovú verziu si budete môcť zaregistrovať na Steame a multiplayer, ktorý, bohužiaľ, v recenzovanej verzii nebol funkčný, ponúkne oveľa lepší matchmaking a pozývanie priateľov do hry. Klasický pretek si s kamarátom môžete zahrať aj v splitscreen režime a online, podobne ako v predchádzajúcom diely, aj kompletnú kariéru v jednej stajni.

EGO enginena to stále má

Každý ročník série F1 si vyslúžil veľa chvály za svoje audiovizuálne spracovanie a ani ten najnovší nebude výnimkou. Codemasters žmýkajú z EGO enginu maximum a je to vidieť hlavne na krásnych textúrach formúl, odrazoch svetiel a okolia na ich povrchu a pri úžasných efektoch v daždivom počasí. Nastavenia grafiky majú plno možností a nechýbajú ani DirectX 11 vymoženosti. Je pravda, že okolie občas vyzerá dosť low-res, ale pri tej rýchlosti si to aj tak nevšimnete. Všetky okruhy sú spracované veľmi kvalitne a autenticky a zajazdiť si budete môcť dokonca aj na novinke v Austine, USA.

Čo sa týka hudby, tá nikdy nehrala v F1 prím a aj tentoraz sa dočkáte len pomalých elektronických skladieb, ktoré by som jednoducho zaradil do žánru ambient. Ich prítomnosť vlastne aj tak zaznamenáte len v hlavnom menu a pri príprave formule na pretek. Zvuky sú, samozrejme, tiež na vysokej úrovni. Vrčanie motorov, pískanie pneumatík a klasické "vžiuuum" pri vysokých rýchlostiach skvele dotvára atmosféru reálneho preteku.

Kúpa, ktorú ľutovať určite nebudete

Pokiaľ ste ročník 2011 z akéhokoľvek dôvodu vynechali, nemáte čo riešiť. F1 2012 ponúka množstvo inovácií, zlepšený jazdný model ponúka prístupnejšiu hratel'nost' pre začiatočníkov. Naopak, veteráni si môžu nastaviť náročnosť hry, ako uznajú za vhodné a na tej najvyššej sa aj poriadne zapotíte. Tým, ktorí ročník 2011 hrali, príde zase lákavá cena, dosahujúca maximálne 25-30 €. Najvernejších fanúšikov vlastne ani nemusím presviedčať, tí už hru dávno hrajú alebo čakajú, kým im príde domov. No ak ste nováčik a očakávate niečo na štýl DiRT alebo nebodaj Grid, musím vás varovať, že nič podobné vám F1 2012 neponúkne. Ak však hre dáte šancu, verím tomu, že vám ponúkne množstvo zábavy a vydrží naozaj dlho.

Juraj Vlha

To The Moon

CITOVÝ A HUDOBNÝ HERNÝ KLENOT

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: Indie adventúra
Výrobca: : FreebirdGames
Na recenzovanie poskytol: Na recenziu poskytol: FreebirdGames

HODNOTENIE:
90%

PLUSY A MÍNUSY:

+ hudba
+ dojímavý príbeh
+ grafika
+ atmosféra

- ovládanie
- pomer cena/doba hrania

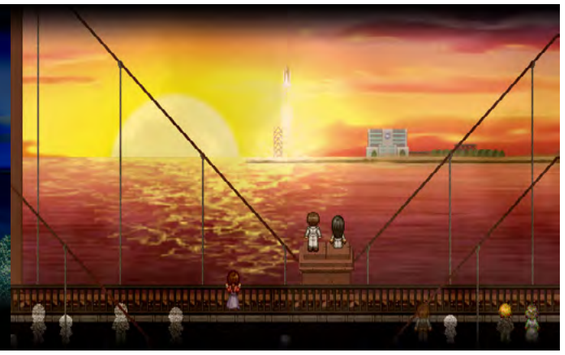
DOJMY Z HRY

Od hry som čakal len dobrú hudbu, ked'že som si predtým prečítal pár zahraničných recenzií, v ktorých ju chválili. Nedočkal som sa jej. Dočkal som sa neskutočne úžasnej hudby a krásneho deja, ktorý vám zahrá na city, nech máte hoc srdce aj z kameňa. Po dohraní hry, vlastne aj počas hrania, som si uvedomil, aký vie byt' život pre l'udí t'ažký a krásny zároveň. A predstavte si, že toto vo vás vyvolá hra s pixlovou grafikou, a ktorú vytvoril z vel'kej väčšiny jeden človek. Nečakajte – kupujte!

Nechajte vaše super grafický premakané hry oddychovat' a urobte si čas na cestu na mesiac. Samozrejme, len formou hry. A viete čo? Pri jej hraní si k sebe vezmite aj svoju polovičku. Po dokončení hry ju totiž budete milovat' ešte viac než doteraz. Hra To The Moon vám totiž porozpráva príbeh, v ktorom bude mat' vaše oko problém ostat' suché.

Je pekné vidiet', že nie len komerčné, graficky vyspelé hry, ktorých príbeh napísali kadejakí slávni spisovatelia, nie sú vždy tým najlepším, čo nám herná scéna ponúka. To The Moon je svetielkom nádeje aj pre Indie hry, že sa môžu dostat' na vrchol, a to či už príbehovo, alebo hudobne. Ved' povedzte sami, či nie je umením urobit' hru s pixlovou grafikou v 2D, s jednoduchým, ale odvážnym nápadom, so soundtrackom, ktorý tvoria asi len dva hudobné nástroje, tak skvelou. Je to dôkaz toho, že sa netreba bát' experimentovat'. K tomu všetkému sa však dostaneme pekne postupne. Len čítajte d'alej.

Hlavným bodom tejto hry je jednoduchost', čo prezrádza už hlavné menu. Privíta vás jednoduchá animácia a len tri možnosti na zvolenie: Začat', Načítat' a Vypnút'. Ak sa do hry zamilujete (tak ako ja), budete mat' problém klikat' na to posledné. Rovnako tak postavy nie sú dabované. Čakajú vás len titulky. To je však dobré, aspoň si užijete hudbu. Príbeh začína formou In medias res, čiže vrhnutie priamo do deja, a to haváriou automobilu s dvoma doktormi na palube – Eva Rosalene a Neil Watts, ktorí sú zamestnaní v Sigmund Corp. Ich práca je jednoduchá – spĺňat' posledné priania umierajúcim alebo t'ažko chorým pacientom cez ich spomienky. Jedným z nich je aj Johny Wyles, ktorý leží na smrtel'nej posteli a okolo ktorého sa bude točit' celý dej. Jeho opatrovatel'ka Lilly vám o jeho živote nebude vediet' vel'a povedat', no povie vám to najhlavnejšie, čo budete celú hru robit'. Jeho prianie je dostat' sa na mesiac. Na plecia doktorov tak pripadá t'ažká úloha, cestovat' spät' v čase cez jeho spomienky až do jeho detstva, kde mu život zariadia tak, aby sa stal astronautom. Príbeh je rozdelený na tri akty. Aby ste v priebehu hry videli, ako je na tom váš pacient, dostanete monitorovacie zariadenie. Nebojte sa však, nikam sa nemusíte ponáhl'at'. Pacientov stav sa bude menit' presne vtedy, ked' to bude príbeh vyžadovat'. Zaujímavé je aj to, že nadobúdate pocit, že medzi tými dvoma niečo je. Aj ked' je to hra z vel'kej časti smutná, má aj veselé chvíl'ky, pri ktorých sa naozaj zabavíte. A ked'že v dnešnej dobe je zombie téma vel'mi populárna ani táto hra sa jej nevyhla, hoci sa tam zobrazia len okrajovo. A nemusíte sa bát', nepokazia vám dojem z deja. Hra totiž každý svoj



čin pekne vysvetl'uje. Akoby vedela, aké otázky budete mat' ku koncu.

Čo sa ovládania týka, tak na to si budete musiet' chvíl'ku zvykat'. Postavy vám niekedy budú chodit' rýchlo, niekedy pomaly. Všetko to závisí od deja. Musíte však chodit' po vyznačených cestičkách, lebo ak narazíte čo i len na malý kvetinový záhon, ohl'adupln' doktori cez neho neprejdú. Zlé ovládanie bolo cítit' najmä v pasáži jazdy na koňoch. Všetko sa však dá a táto chybička by vás určite nemala obrat' o dobrý dojem z hry (aspoň ja som ju prekusol). Grafika je, ako bolo spomenuté vyššie, pixlová.

To je však na tejto hre najkrajšie. Teda až po hudbe. K tej sa dostaneme neskôr. Na to, že v tejto grafike nevyjadríte vel'a detailov, je jasne vidiet' prítomnú mimiku tváre na postavách a to je obdivuhodné. Na grafiku však rýchlo zabudnete. Príbeh vám všetko vytlačí z hlavy a vy sa budete nútit' íst' d'alej. Budete si spájat' veci dohromady, zistíte, že väčšina je poprepájaná. Postupne sa budete dostávat' až do detstva pomocou predmetov nazvaných memento. Je to predmet, ktorý znamená niečo dôležité v pacientovej spomienke. Pomocou neho sa dostanete k jeho mladšiemu ja. Na príbehu je krásne to, že vám nevyrozpráva len jeho minulost' ale aj prepracovaný romantický príbeh medzi ním a jeho ženou River, ktorá je už po smrti.

A to všetko je dopĺňané nádhernou hudbou (naozaj nepreháňam). Hudba je v tejto hre tým, čo vám dostane príbeh pod kožu, do žíl a priamo do srdca. Miestami sa určite prichytíte s husou kožou na celom tele. A navyše, všetka tá nádhera je zapríčinená len asi dvoma hudobnými nástrojmi. Tým hlavným je klavír a druhým sú husle. Je však pekne vidiet', že aj s jedným sa dá urobit' plnohodnotný soundtrack.

Hra nie je vel'mi dlhá. V podstate ak máte jeden vol'ný a ešte k tomu upršaný deň, stihnete ju celú dohrat' a ešte vám viac než polka dňa zvýši. Hovoríme teda asi o štyroch hodinách hrania. Ak budete chciet' preskúmavat' oblasti dlhšie, tak je to nanajvýš päť hodín. A ked' si k tomu pridáme ešte aj cenu – 6 Eur –, tak nám z toho vyjde mínus, pretože za takú cenu sa l'ahko dá zohnat' niečo dlhšie. Avšak naozaj vám toto všetko vynahradí dej a hudba. No povedzte. Môžete sa hnevat' na niečo, za čo môže láska?

Michal Frajkor

Dark Souls: Prepare to Die Edition

Ste pripravení na skúšku vašej trpezlivosti a nervov?

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Výrobca: From Soft.
Zapožičal: Cenega
Žáner: RPG

PLUSY A MÍNUSY:

+ vysoká náročnost'
+ rozmanité lokality
+ bojový systém
+ znovuhratel'nost' a originalita
- katastrofálny port
- nie je vhodné pre každého
- občas frustrujúce

HODNOTENIE:

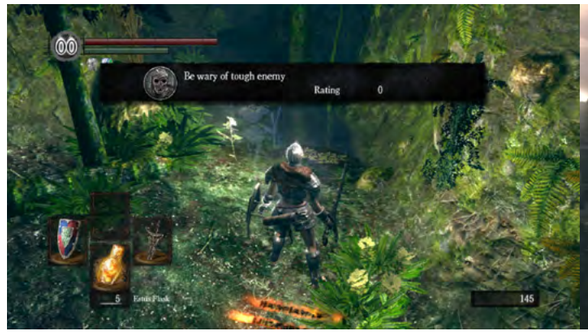
75%

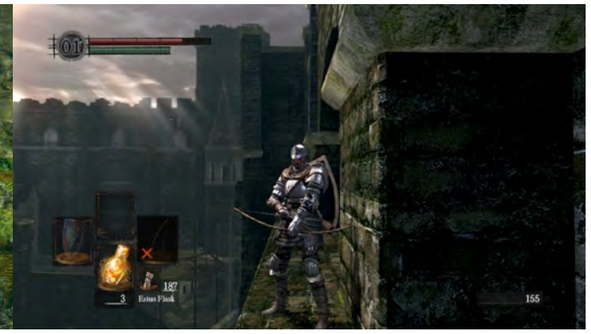
Väčšinou pri výbere hry hl'adíme na žáner, hardvérové požiadavky, hodnotenia na internete a podobné aspekty. Pomaly však začína byt' zvykom, že sa treba obávat' aj o kvalitu portu z konzoly na PC. V prípade Dark Souls bolo už vopred oznámené, že to bude port s minimálnymi zmenami a na bežné vlastnosti PC titulov môžeme zabudnút'. No dopadlo to ešte horšie, než som očakával.

Dark Souls nepatrí medzi typické hry a pravdepodobne ste nič podobné ani nikdy nehrali. Pokial' nemáte dostatok trpezlivosti, trpíte záchvatmi hnevu a radi rozbíjate veci naokolo, nikdy túto hru nezapínajte. Vyhýbajte sa jej vel'kým oblúkom. Vy ostatní sa pripravte na poriadnu skúšku nervov. Prvý šedivý vlas sa vám objaví už pri spúšt'aní, pretože vývojári z From Software nevideli lepšiu cestu, než do hry implementovat' "milovaný" Games For Windows LIVE. Po vytvorení postavy a určení svojho povolania vás čaká krátke intro, ktoré ozrejmí, kto ste a načrtne základ príbehu, ktorý v podstate počas hry nehrá žiadnu rolu a maximálny priestor d'alej dostáva len samotná herná náplň. Správami na zemi, ktoré si mimochodom môžu v neskorších fázach hry nechávat' navzájom aj hráči, vás vývojári zoznamujú so základmi hry a ovládaním. Získate aj prvú zbroj, zbraň a duše zo zabitých nepriatel'ov.

Následne pravdepodobne aj prvýkrát umriete. Dajme tomu tak do desiatich minút od začiatku hry. Potom zas a znova. Bez milosti, bez zl'utovania. Každý nepriatel' predstavuje vel'kú hrozbu. Aj malá skupinka najslabších zombie vás dokáže poslat' do večných lovísk o pár sekúnd, ak si nedáte pozor. Základom je bránit' sa štítom, uhýbat' nepriatel'ským úderom a robit' rýchle výpady. Základy boja si osvojíte celkom rýchlo a na najslabších nepriatel'ov si hned' nájdete svoju taktiku. No hra pritvrdzuje rapídnym tempom a neustále na vás chrlí d'alších a silnejších nepriatel'ov skôr, než si stíhate zvykat' na predchádzajúcich. A to znamená jediné. Pohl'ad na slová "You Died" častejšie než by ste si želali. Smrt' však neznamená koniec hry. Vaša postava opät' ožije pri najbližšom ohnisku, v hre pomenovanom bonfire, ktoré predstavuje niečo ako záchytný bod. Odporúčam skúmat' každé zákutie, pretože po zapálení bonfire si doplníte život, obnovíte liečivé fl'aštičky, môžete vylepšit' svoje vlastnosti alebo obnovit' l'udskost' (humanity). Pokial' máte v „systéme smrtí/umierania" trošku mišmaš, pokúsim sa pár vecí vysvetlit'. Vaša postava sa v hernom svete pohybuje ako hollow. V našom ponímaní je to niečo ako duch. Musíte získavat' l'udskost' na to, aby ste sa opät' stali človekom. Po smrti o l'udskost' prídete a kolotoč sa opakuje. Okrem straty humanity však smrt' prináša ešte jednu vel'kú nevýhodu, a to respawn všetkých nepriatel'ov. Našt'astie to neplatí na bossov. Podobný postih vás čaká aj pri použití bonfire a nič nepoteší viac, ako prechádzat' tridsat'krát tou istou chodbou plnou tých istých nepriatel'ov, ktorých sa snažíte zabit' poslednú polhodinu.

Dark Souls je síce RPG, no od typických hier tohto žánru má vel'mi d'aleko. Neexistujú žiadne skúsenostné body, ktoré inde dostávate za zabíjanie alebo plnenie úloh. Namiesto toho zbierate duše. Každý porazený kostlivec, démon alebo boss vám pridá určité množstvo duší, ktoré môžete využit' na nákup u obchodníka alebo opravy a vylepšenia, no zároveň za ne aj vylepšujete svoju postavu. Čiže treba dobre zvážit', do čoho budete investovat' a ktoré vlastnosti vašej postavy treba zvyšovat'. Samozrejme, ak chcete, tak vám nič nebráni spravit' si krátky farming, t.j. vyhubit' najbližšiu hŕstku nepriatel'ov, oddýchnut' si pri bonfire a proces





zopakovat'. Avšak správny hrdina sa podobnému správaniu vyhne a hrdo vykročí d'alej do neznáma. A, veru, je čo skúmat'. Na prvý pohl'ad by sa mohlo zdat', že hra ponúka otvorený svet, no bez rôznych kl'účikov a spúšt'acích mechanizmov sa d'alej nedostanete. No aj tak je rôznych chodieb a dverí neúrekom. Navyše v hre nie je žiadna mapa (pokial' áno, ja som na ňu stále nenarazil), čo prispieva na celkovom hardcore dojme z hry. Prostredie je vel'mi rozmanité. Zo začiatku sa budete pohybovat' len v priestoroch hradu, no navštívite aj tajomný les, tmavé kobky a množstvo d'alších skvele dizajnových lokalít. Pokial' sa vám však bude chciet' po päť'stoštyridsiatej ôsmej smrti vôbec pokračovat'. No nevzdávajte to. Vypínanie štýlom ALT + F4 k tejto hre patrí a po krátkom oddychu sa k nej budete chciet' opät' vrátit'.

Ďalšou zaujímavou funkciou hry je aj online prepojenie s ostatnými hráčmi. Ako som spomínal na začiatku, môžete na zemi nechávat' odkazy pre iných hrdinov. Napríklad upozornenie, že za rohom je silný nepriatel' alebo na blízkost' bonfire. Okrem toho občas nájdete na zemi trošku odlišné znaky, ktoré po interakcii privedú iného hráča do vášho sveta. Tento kooperačný režim však trvá len pokým váš nový priatel' neumrie, čo je pochopitel'ne pár minút. Všetky tieto funkcie, vlastnosti hry a v podstate celý herný systém sa pomaly učíte. Aj ked' na vlastných chybách. Avšak do budúcnosti budete vediet', na čo si dávat' pozor, ako si zjednodušit' cestu alebo čomu sa vyhnút'. A chut' pokračovat' je taká vysoká, že aj napriek frustrácii z umierania sa jej neviete ubránit'. A za to si autori zaslúžia odo mňa vel'kú poklonu.

No neubránim sa, a tak ešte musím hre vytknút' jej ovládanie. Hra vychádza na PC, čiže sa očakáva, že plná podpora myši a klávesnice je samozrejmost'ou. Bohužial' to v tomto prípade neplatí a pokial' nevlastníte oficiálny Xbox 360 gamepad, vel'a si nezahráte. Napríklad mierenie s lukom je na myši neskutočne neohrabané a citlivé, pričom na gamepade funguje všetko, ako má. Ďalšia daň za „odfláknutý" port.

Po grafickej stránke by na tom Dark Souls mohlo byt' vel'mi dobre. No ako sa hovorí, keby bolo keby. Kol'ko som vyčítal ovládaniu PC verzie, tol'ko môžem aj grafickým nastaveniam a neschopnosti vývojárov vytvorit' plne funkčný titul. Počet snímok za sekundu je uzamknutých na 30, rozlíšenie je také nízke, že je celý obraz rozmazaný a dokonca nie je možné ho zvýšit', v nastaveniach si môžete zapnút' maximálne blur alebo anti-aliasing. Kurzor z Windows je neustále prítomný na obrazovke, a takto by som mohol pokračovat' d'alej. Áno, je pravda, že jeden z fanúšikov hry vytvoril vlastný "fix", ktorý pridal do hry niekol'ko d'alších nastavení a opravil tie najzávažnejšie problémy, no hodnotím prácu vývojárov a nie moderskej scény. Inak sú textúry celkom pekné a poteší hlavne rôznorodost' prostredia, rovnako ako aj množstvo použitých grafických efektov. Animácie postáv a monštier sú tiež na vel'mi vysokej úrovni, čo pridáva na vierohodnosti súbojov, hlavne pokial' je vaším oponentom démon s trojmetrovým mečom alebo boss obdobných rozmerov. Pochválit' musím aj zvuky, a to nielen po stránke kvalitatívnej, ale hlavne spoluprácu s prostredím v akom sa nachádzate. V dlhých katakombách sa každé šuchnutie ozýva široko d'aleko, vnímate každý svoj krok a s nastraženými ušami počúvate, či za rohom niečo nečíha práve na vás. Hudbu až tak často počut' nebudete a ak áno, motívy nie sú až také výrazne, aby sa vám na dlho zaryli do hlavy. Možno je to aj kvôli samotnému hernému systému, ked'že sto percent vašej pozornosti musíte venovat' svojmu postupu a snahe prežit' d'alších pár minút.

Dark Souls mal ambície stat' sa úžasnou hrou aj na PC a získat' si mnohých hráčov, podobne ako na konzolách. Skvelý herný systém a vysokú náročnost' však kompletne prevalcovala lenivost' vývojárov a naozaj hanebná technická kvalita titulu. A aj ked' sa zapriete a zatnete zuby, bez gamepadu si hru proste neužijete. Keby aspoň myš a klávesnica boli použitel'né, nebál by som sa na hodnotení pridat', no nemôžem. Pokial' sa rozhodnete kúpit' Dark Souls a nevlastníte Xboxový gamepad, majte na pamäti, že ste boli varovaní a idete do toho na vlastné riziko.

Juraj Vlha

Sleeping Dogs

VÍC NEŽ JEN ASIJSKÉ GTA

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner: městská akce
Výrobca: United Front Games
Vydavateľ: Cenega
Na recenziu poskytol: Cenega

PLUSY A MÍNUSY:

+ hratelnost
+ souboje
+ honičky
+ soundtrack
+ spousta minihříček
- dabing a absence čínštiny
- konzolové ovládání
- občasná chaotická kamera

HODNOTENIE:
90%

Spojení jako Grand Theft Auto nebo Nico Bellic ted' na nějakou dobu upadnou v zapomnění, protože přichází Wei Shenaby se svou ocelovou pěstí, GTA uložil k ledu a ukončil jeho vládu na poli sandboxových her. Ptáte se proč ? Sleeping Dogs vám tuto otázku zodpoví. Vlastně jsem tak trochu toho názoru, že GTA V čeká odklad, protože Spící psi nasadili lat'ku hodně vysoko a Rockstar jí bude možná chtít překonat.

Sleeping Dogs jde na to zostra hned od začátku a úvod do děje tak probíhá svižně krátkou videosekvencí, zachycující předávku drog, kdy se v roli Wei Shenapo zúčastníte divoké honičky s policií, která je vlastně takovým malým úvodem do parkourového prvku hry, dostáváte se do vazby, v niž se setkáváte se starým přítelem z dětství, Jackiem Ma. Po patnácti letech, jež Wei strávil v USA, se mu dostává vřelého uvítání, trocha vzpomínek a hlavně novinky z podsvětí.

Wei se od Jackieho dozví, že má rozjetý nějaký melouch s místním bossem Winstonem Chu, a tak se nabídne ku pomoci. Jackie jeho návrh de facto příjme za Winstona a praví Weiovi, že ví, kde jej hledat a že vše bude jako za starých časů. S těmito slovy Jackie opouští vazbu a my se v následujících chvílích dozvídáme, že vše, co se doposud stalo, bylo zosnováno Hong-Kongskou policií za účelem infiltrace Weie do jednoho z nejmocnějších gangu Triád, Sun on Yee. Správně, ujímáme se role muže zákona v utajení a pravděpodobně si ted' asi myslíte, že jde o klasický námět jako z amerického filmu. Bojíte se stereotypu, ale pojd'me se přesvědčit na vlastní kůži, co nás vlastně čeká.

Zápletka je sice jednoduchá, ale koncipována tak, aby zaujala a vtáhla do děje. Je zde pomsta, zrada, intriky, milostné zápletky okořeňující děj, morální dilema hlavní postavy, kdy neví, na kterou stranu vlastně patří, zda zůstat mužem zákona, nebo se nechat pohltit mocí, špinavými penězi a loajalitou rodině. Nechybí ani rivalita ostatních triád a humor, trošku černý, trošku vulgární. Hlavní je, že tam vůbec je. Prostě vás chytne a nepustí už jen proto, že budete dychtit po tom, co se stane s tím oním padouchem, nebo jak se vyvine vztah téhle i jiné postavy… nebo jestli přijdou na to, že jste krysa nebo ne.

Náplň jednotlivých misí je různorodá a za sebe musím říct, že mě ani jedna mise hlavní dějové linky nenudila. Některé mě i velice překvapily tím, jaký nečekaně nabraly spád a jiné zase šokovaly nečekaným zvratem, kterých tady pár je, leč se mohou zdát být předvídatelné. V jednu chvíli vozíte nastávající svého bosse po nákupech a přípravách svatby a za chvilku už máte co dělat, aby jatka na té svatbě přežil aspoň nejvyšší hlavoun Triády. Jindy zase musíte zařídit, aby cestující ve městě používali vaši hromadnou dopravu, než tu od konkurence a v neposlední řadě třeba i závodit s časem, než váš kámoš, zaživa pohřbený v rakvi na ostrově, natáhne bačkory. Prostě v jednu chvíli máte pocit, že vše držíte pevně v rukou a najednou se všechno podělá. Velice zajímavá vsuvka je třeba mise, ve které děláte průvodce po městě americké rapové hvězdě, jež přijela dělat byznys s jedním z vašich šéfů a v neposlední řadě i závěr hry je velice povedený, ale o tom se přesvědčíte.

Zajímavé jsou také postavy, se kterými se při jejich plnění setkáte a díky jejich různému vystupování si mezi nimi dozajista najde svého oblíbence každý. Bohužel, většina postav má špatný dabing a mrzí i absence čínštiny ve větším měřítku než pár chabých hlášek, jež vám hra nabídne. Avšak oproti těm všem sandboxům, odehrávajících se v západních civilizacích, je současný Hong-Kong příjemnou a svěží změnou i když je stále plný angličtiny.

To, že Wei za posledních patnáct let v USA tvrdě trénoval a svým výkonem by se mohl rovnat i velkému Chucku Norrisovi, zjistíte již v prvních minutách. Rozdává rány, kopance, kolínka, občas někoho chytne pod krkem a použije jej jako beranidlo, nebo mu zpřeláme pár žeber roletou recepční přepážky a to vše ve velmi líbivém kabátě. Na boj z blízka je v Sleeping Dogs kladen velký důraz a celkově vypadá velmi efektně, zvláště pak v pozdějších fázích hry, kdy už budete mít odemčeno dost komb a útočných variací, díky kterým se zážitek z ručního boje ještě víc zintenzivní a je prostě pastvou pro oko. Nenechte se však zmást, nepůjde jen o tupé a včasné klikání tlačítek. Na každý druh ranaře je třeba použít jinou taktiku či sled úderů. Za zmínku rovněž stojí také systém protiútoku, který spočívá v časném stisknutí defualtně nastaveného pravého tlačítka myši a následné ladné akce eliminující protivníkovu akci, nebo jak už jsem uvedl výše, taktéž v použití prvku okolí k likvidaci protivníka, přičemž fyzikální model je docela věrný. Čím pohotovější protiútok, či efektivnější použití prostředí (můžete použít kufříky, igelitky a cokoliv co občan na ulici upustí), tím více triádových bodů dostanete, ale k tomu až později. Ve hře samotné je ze začátku obsažen plynulý tutoriál, který radí co a jak v dané situaci, takže se nikdy nestane, že byste si nevěděli rady.

Na rozdíl od jiných her v tomhle žánru se tady střelbě příliš neholduje a užijete si jí pouze v konkrétních misích a vybraných částech hry. Když už však k nějaké té přestřelce dojde, je vyvedena velmi dobře díky povedenému systému krytí a efektnímu využití slowmotionu, který se aktivuje v případech, je-li střelba spojena s nějakou parkourovou činnosti. Zbraň u sebe, pokud to mise dovoluje, nosíte jen jednu, což ve výsledku eliminuje nereálnou kapsu nacpanou různým arzenálem a přidává hře na realističnosti. Krom střelných zbraní a vašich pěstí můžete taktéž použít nože, sekáčky a mačety, jež získáte po odzbrojení nebo po skolení protivníků.

Za každou akci, kterou vykonáváte, vás hra odměňuje body, které se mění ve zkušenosti v daném oboru. Po dosažení levelu dostanete vždy možnost vybrat si z dostupných perků. Máme zde perky policejní a perky triád. Policejní body se strhávají za všechny činnosti proti zákonu (dopravní nehody, poražení chodců, ničení veřejného majetku, nebo i špatně načasovaný parkúr). Za činnosti ve prospěch triád - poškozování protivníků, použití prostředí k eliminaci, zničení výbuchem, headshoty, dobře načasovaný protiútok a podobně zase získáte body triád. Pak je zde skupina Face, takže jakási sociální úroveň a reputace. Zde se pouze získávají zkušenosti, které získáte při plnění laskavostí, závodění, nebo dokonce za schůzky s opačným pohlavím, at' už to bude partnerka či masérka, jejíž návštěva způsobuje zvýšení získávání face expů. Ty se dají rovněž získávat stylovějším provedením souboje a každým face levelem jste obdařeni nějakým privilegiem, jako například delším trvání efektů po konzumaci nudlí nebo „energit'áku", dovoz auta na zavolání nebo 40% slevu na nákup vozidel.

Hledání je nutný proces, chcete-li upgradovat další dvě skupiny. Bojový výcvik se zpřístupňuje hledáním sošek čínského zvěrokruhu (většinu z nich najdete při plnění misí) a zvyšováním maximálního zdraví, které se upgraduje pomocí takzvaných Health Shrines (oltáře zdraví) vždy po určitém počtu zapálených oltářů. Ty jsou rozházeny, stejně jako sošky, různě

po mapě. Pak jsou zde bezpečnostní schránky, jež obsahují peníze a občas i hodinky nebo jinou drobnost do šatníku a většinou je chrání banda potenciálních boxovacích pytlů. Bývají občas zamčené, a tak budete postaveni před drobnou minihru a sice - otevírání zámku jako na sejfu. Pro mě velice příjemný prvek.

Nakupovat se dá na každém rohu, a to at' už oblečení v krámech, energy drinky zvyšující damage, čínské nudle zvyšující regeneraci v pouličních stáncích, auta nebo (od náhodných postávajících) doplňky do bytu. Kratochvílí je tu habaděj. Chcete závodit? Není to problém. Kohoutí zápasy jsou na denním pořádku. Když je chut', pro hrst dolarů v kapse můžete rozbít hubu bandě amatérům v klubu rváčů, potom si vychutnáte uvolňující masáž a večer si zajdete do klubu na karaoke.

Dále bych chtěl zmínit jakýsi městský bezpečnostní systém, kdy můžete, chcete-li, hackovat bezpečnostní kamery a doma se pak koukat na video a posílat policii typ na sebrání dealera, co vám přinese extra peníze navíc. Předtím ovšem budete muset vymlátit skupinku rváčů, strážících servisní budky. Prostě nejde o žádné monotónní vyvražd'ovací mise, jak jsme tomu zvyklí třeba z GTA, zde musíte občas někoho přivést i živého k pozdějšímu zpravování.

Zpracování Hong-Kongu v Sleeping Dogs na vás doslova dýchá autentickou atmosféru. Uvidíte neony, osvětlené ulice plné reklam, přístavy plné pracujících dělníků, do nebe sahající mrakodrapy i luxusní čtvrtě kde žije hýřivá smetánka. Prostě krása a celková grafika prostředí a postav je na jedničku včetně změn počasí a jejich nepatrný efekt na okolí. K tomu všemu naleznete zde také reálné ozvučení životem překypujícího města a parádní hudební doprovod za pomoci několika radiových stanic se širokou škálou hudebních žánrů. Od vážné hudby, přes čínský hip-hop a elektronickou či taneční hudbu, po klasický britský pop 80. let. Zajímavostí, přidávající opět na realizmu, je provoz v levém jízdním pruhu, který vás dozajista ze začátku zaskočí a vyžaduje si určitý čas na sžití s ním (čti pár desítek zničených aut).

Po vlastních mi Weisice přišel docela pomalý, ale naštěstí jsou zde rychlá auta a motorky, jejichž ovládání je vyřešeno velmi pohodlně. K dispozici je taktéž taxi služba a v pozdější fázi hry už však máte kontakt na pikolíka, jež vám přiveze váš vůz až pod nos, takže starosti s naháněním taxíků, nebo nutnost ukrást si vozidlo, je pryč. V ojedinělých případech se vám dostane pod ruku i motorový člun.

Samotnou kapitolou jsou pak honičky, které jsou vystřižené jako z Kobry 11. Akční, dynamické, plné vybuchujících aut, prostřelených pneumatik a zděšených účastníků provozu. At' už se naháníte s policí, nepřátelským gangem nebo jen někoho potřebujete setřást, vše je skvěle zpracované díky kvalitním animacím explozí nebo chování aut po prostřelení pneumatik, které dávají celému výjevu punc reálna. Provoz a vůbec... vše, co se děje, je krásně plynulé a s občasnou samovolnou aktivací slowmotionu to celé vypadá jednoduše úchvatně.

Mapa samotná není moc veliká, ale omezení se v ní cítit nebudete. Je rozdělena na čtyři čtvrtě, jimiž se propracováváte postupně, jak stoupá i vaše společenské postavení v žebříčku Triád. Od té řekněme chudší čtvrti, přes lepší střední třídu až po nejvyšší vrcholek luxusu s vlastním apartmá. K vytknutí je toho pomálu, krom již zmíněného dabingu a absence čínštiny bych vytkl snad jen občasnou chaotickou kameru při zběsilejších pohybech, konzolové ovládání, které se dá ovšem uhrát s trochou cviku i s klávesnicí a myší.

Závěrem mi nezůstává nic jiného než konstatovat, že tady máme po dlouhé době sandbox, jež přináší něco nového exotického na naše obrazovky. Hra je určena především pro milovníky filmů s Jet Lim nebo Jackie Chanem a bojových sportů. Na své si však přijdou i příznivci divokých honiček a nelegálních závodů. Pokud tedy hledáte zábavu na konec léta, určitě by jste neměli vynechat Sleeping Dogs.

Miroslav Kralovič

Súťaž s portálom
GAMESITE.SK

F1 2012
Formula 1™

1. Cena
2. Cena
3. Cena
4. Cena
5. Cena

Pre zapojenie sa do súťaže klinknite nasledujúci link
http://www.gamesite.sk/sutaze.html

NextGen magazín
CONQUEST entertainment
GSSHOP

Counter Strike: Global Offensive

PROTITERORISTICKÁ JEDNOTKA OPÄŤ ZASAHUJE

Pôvodne to mal byť mód pre Half-Life. Neskôr sa z tejto hry stala jedna z najúspešnejších multiplayerových FPS. Reč je, samozrejme, o hre Counter Strike, ktorá sa teší obrovskej popularite u hráčov a stihla sa zaradiť tiež medzi progamingové hry a hrá sa na rôznych turnajoch. Ešte aj dnes je stále veľmi populárny Counter Strike 1.6, ktorý vyšiel na pôvodnom Half-Life Engine. V roku 2004 prišiel na svet Counter Strike: Source, ktorý ponúkol klasickú 1.6 hrateľnosť, avšak v novšom grafickom kabáte. Po 8 rokoch si autori z Valve povedali, že je najvyšší čas prísť s novou verziou, a tak na Steame, XBLA a PSN pristál Counter Strike: Global Offensive.

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: FPS
Výrobca: Valve
Vydavateľ: Steam

PLUSY A MÍNUSY:

+ vylepšená grafika
+ nové zbrane
+ gun game mód
+ nové mapy
+ hrateľnosť
+ cena
- pre niekoho málo zmien
- zatiaľ iba 2 mapy v Arms Race móde

HODNOTENIE:

85%

TÁTO HRA SA HODNOTÍ DOSŤ ŤAŽKO. NA JEDNEJ STRANE TO JE LEN VYLEPŠENÝ CS: SOURCE, NO Z DRUHÉHO UHLA SI VRAVÍM, NAČO VYLEPŠOVAŤ TO, ČO JE KVALITNÉ A FUNGUJE?

Tak ako bol Source vylepšením 1.6, dalo by sa povedať, že Global Offensive je vylepšený Source. Nečakajte veľké zmeny, ani úplne prerobený koncept. Counter Strike: Global Offensive síce ponúka zopár nových vecí a vylepšení, ale na druhej strane je to tradičný Counter Strike s rovnako dobrou hrateľnosťou, ako to bolo u predchodcov.

Counter Strike vždy bola multiplayerová hra a inak tomu nie je ani teraz. Síce si môžete zahrať proti botom v offline režime, no skutočná zábava prichádza až v hre proti skutočným hráčom. Nájdeme tu štvoricu módov, a to Arms Race, Demolition, Klasický - Nenáročný a Klasický súťažný. Prvé dva zo spomínaných sú variáciou na gun game mód, ktorý je známy z 1.6, no aj zo Source. Gun game mód bol pôvodne spravený šikovnými modermi a v Global Offensive je už oficiálne v hre od Valve.

V móde Arms Race si zbrane nekupujete, ale po každom zabití dostanete ďalšiu zbraň. Víťazom sa stáva ten, ktorý prevedie zabitie s každou zbraňou. V tomto móde je okamžitý respawn, čiže ak niekto zabije vás, nečakáte na ďalšie kolo, ale „respawnujete" sa okamžite. Pri zabití nožom vám však dá predchádzajúcu zbraň.

Demolition je podobný ako Arms Race, avšak tu sa víťazom stávate pri eliminácii druhého tímu. Hrá sa na 20 kôl. Tieto módy sa hrajú na malých mapách, ktoré sú zatiaľ iba dve, no snáď sa časom dočkáme nových, či už od Valve alebo od moderov.

Potom tu nájdeme dva klasické módy. Tie sa hrajú na veľkých mapách a určite ich poznáte z predchádzajúcich CS hier. Kolo vyhráte elimináciou druhého tímu alebo splnením úlohy. Taktiež teraz už zbrane nedostávate, ale musíte si ich kupovať.

V klasickom nenáročnom móde sa víťazom stávate už po 10 kolách a jednoduchšie je, že strelba ako aj narážanie do vlastných spoluhráčov sú vypnuté. V klasickom súťažnom móde je rozdiel v tom, že na víťazstvo potrebujete odohrať až 30 kôl a musíte si dávať pozor, aby ste nestriekali a nenarážali do vlastných.

Mapy by sme mohli rozdeliť do dvoch skupín. Na určitých mapách sú 2 miesta určené pre bombu a úlohou teroristov je bombu nastražiť. Policajti sa ju potom snažia zneškodniť.

V druhej skupine máp sa zase nachádzajúcu vždy štyria rukojemníci, ktorých, ak hráte za políciu, musíte zachrániť a v tom vám, samozrejme, majú zabrániť teroristi. Tieto úlohy nie sú takisto nové a boli súčasťou aj u predchodcov.

Z máp tu nájdeme už dobre známe dust, dust 2, Office, inferno a pod., ktoré sa už stali súčasťou tejto hernej série a bez týchto máp by som si CS ani nevedel predstaviť. Okrem grafických vylepšení sa mapy dočkali aj niekoľkých zmien, buď pribudlo niekoľko objektov, alebo tu dokonca nájdeme aj rovno nové miestnosti. Z ďalších noviniek, ktoré tu autori pridali, musím spomenúť nové zbrane. V Global Offensive si zahádžeme aj molotov cocktail, nájdeme tu 2 nové brokovnice a napríklad aj nové pušky. Ostatné zbrane predstavovať nemusím, tie ostali z predchodcov.

Zmenilo sa aj menu kupovania zbraní, pod sebou naskladané políčka teraz vymenilo kruhové menu, na ktoré si je treba trochu zvykať. Rozdelenie zbraní medzi pištole, brokovnice, samopale, útočné pušky, ťažké zbrane a vybavenie však ostalo zachované.

Najvýraznejšou zmenou, ktorú si asi každý všimne, je grafická stránka hry. Aj keď Source engine má už svoj vek, Valve ho opäť dokázalo posunúť vpred. Síce z vizuálu na zadok nespadnete, ale oproti CS: Source je to slušný krok vpred. Na mapách pribudlo veľa detailov, grafické vylepšenie dostali aj zbrane. Mne osobne sa na hru dobre pozerá. Z hľadiska hudby a zvukov som si výraznejšie vylepšenia nevšimol. Hrateľnosť ostala viac-menej nezmenená, opäť nás čakajú prestrelky medzi teroristami a policajtmi a dôraz sa kladie na tímovú hru, keďže aj jedna guľka znamená smrť.

Záverečné hodnotenie

Counter Strike: Global Offensive sa hodnotí dosť ťažko, na jednej strane to ani nie je nová hra, ale len vylepšený Counter Strike: Source, no z druhého uhla pohľadu si vravím, načo vylepšovať to, čo je kvalitné a funguje. Pritom Global Offensive prináša novinky v podobe vylepšenej grafiky, nových zbraní, nových módov a nových máp pri zachovaní hrateľnosti. Ja som kedysi hrával CS 1.6, potom CS: Source a teraz budem hrať CS: Global Offensive. Myslím si, že hráčom, ktorí sa stretli s CS sériou, sa bude páčiť aj najnovší diel. Tí, ktorým Counter Strike nikdy nesadol, pravdepodobne nesadne ani teraz. Pre mňa je to však jedna z najlepších multiplayerových FPS hier a za skvelú cenu (10,99€) sa určite oplatí minimálne vyskúšať.

Martin Sabol

NHL 13

H.O.K.E.J.

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: xbox 360
Výrobca: EA Sports
Zapožičal: EA Sports
Žáner: hokej

PLUSY A MÍNUSY:

+ hratel'nost'
+ „hokejovost''
+ True Performance Skating
+ NHL Moments Live

- slabé hodnotenia Slovákov v národnom tíme

HODNOTENIE:

90%

Aktuálna generácia konzol ešte nepovedala svoje posledné slovo. NHL 13 je 22. ročníkom populárnej série hokejovej simulácie a hoci na prvý pohl'ad vyzerá rovnako ako predchodca, opak je pravdou.

Povieme to úprimne a priamočiaro. Písat' recenziu na d'alšiu NHL-ku je drina. Recenzenti sa každý rok st'ažujú, že strojová výroba nad'alej pokračuje a do obchodov putuje nová škatul'a s iným hokejistom na obale. Už dnes existujú robotickí novinári, ktorí dokážu generovat' článok na základe poskytnutých faktov a je možné, že aj v prípade recenzií na sériu NHL by sa uživili. Spomenút' zopár detailov, nové súpisky a recenzia je hotová.

V prípade aktuálneho ročníka sme však radi, že recenziu nepíše robot, ale človek. Aj ked' sa navonok nič nemení a 13-ka disponuje viacerými novinkami, ktoré majú dostatočne pútavý názov, aby zaujali potenciálnych kupcov, tento rok vývojári z EA Sports trafili do čierneho. NHL 13 sa hrá výborne, pôsobí hokejovo a ide o najrealistickejšiu simuláciu, aká sa doteraz na trhu objavila. Každý rok to počúvame, ale teraz je to skutočne pravda. Ťažko povedat', či za to môžu do detailov vypiplané novinky z predchádzajúcich ročníkov alebo True Performance Skating, čo je nový engine, ktorý má na starosti pohyb hráčov v závislosti od fyziky a ich parametrov. Hoci sa grafika hry prakticky nezmenila, v prípade True Performance Skating sa do hry implementovalo viac ako 1 000 nových animácií a na hratel'nosti je to poznat'. Ak sa vám predchádzajúce ročníky zdali t'ažkopádne, v prípade 13-ky konečne spoznáte rozdiel medzi jednotlivými hokejistami a už na prvý pohl'ad dokážete rozlíšit' rýchlych a agilných hráčov oproti klasickým „korbám'.

True Performance Skating musíme pochválit'. Hoci sa na ovládaní nezmenilo nič – l'avá páčka ovláda pohyb hokejistu a pomocou pravej kontrolujete hokejku. Výsledný pocit je ovel'a realistickejší. V závislosti od ovládania páčky lepšie pocítite, ako sa hokejisti pohybujú, môžete plynulo zrýchl'ovat', spomal'ovat', prípadne kompletne zastavit' – to všetko s výborne spracovanými animáciami. Pri čítaní sa vám možno zdá, že oslavujeme nepodstatnú drobnost', na hratel'nost' a pocit realizmu však má vel'ký podiel.

Chválit' musíme aj hru pri mantineloch. Táto novinka sa objavila v sérii NHL už dávnejšie, avšak až v NHL 13 máme pocit, že ju vývojári z EA Sports konečne dotiahli do úspešného konca. Zatial' čo v prípade ostatných ročníkov sme nemali pocit, že hra pri mantinely je až taká dôležitá, pri hraní 13-ky sme ju považovali za prirodzenú súčast' hry – tak ako to je aj v realite. Zlepšenia sa dočkali aj d'alšie aspekty hry. Obranná hra je taktickejšia a dianie na l'ade už nepripomína gladiátorské zápasy. Brankári sú opät' realistickejší a umelá inteligencia sa správa prirodzene. Ked' sa pozrieme na všetky tieto novinky, séria NHL nám postupne začína pripomínat' životný cyklus MMORPG hry – titul sa dostane na trh, hráči platia pravidelné mesačné poplatky (ako však naznačil Guild Wars 2, tento scenár bude možno už čoskoro minulost'ou) a vývojári sústavne titul vylepšujú. Nemenia engine, neupravujú jeho podstatu, vylepšujú však dôležité detaily, ktoré priamo ovplyvňujú hratel'nost'. Tak nejako je to aj v prípade NHL 13, avšak namiesto pravidelných mesačných poplatkov dostane hráč každý rok možnost' zakúpit' si novú škatul'u s hrou.

V prípade 13-ky sú však tie zmeny pomerne t'ažko definovatel'né. Opät' môžeme ospevovat' nový systém korčul'ovania, fyziku a vylepšenia vo všetkých herných mechanizmoch, ten pravý pocit z hrania však opísat' nedokážeme. NHL 12 nás oslovila s upadajúcim záujmom o celú sériu, avšak v prípade aktuálneho ročníka sa láska k virtuálnemu hokeju opät' rozrástla a mnohokrát sme sa počas hrania pristihli pri tom, že ten hokej, čo predvádzame, pôsobí ako priamy prenos zo skutočného stretnutia. Nejde ani tak o grafiku, ktorá sa moc nemení, ani o výbornú atmosféru a jasajúcich fanúšikov, ktorí poslednú minútu postojačky mávajú šálmi, ale o „hokejovost'' celého virtuálneho divadla. Nahrávka za bránkou vo vlastnej obrannej tretine, prechod do útoku, snaha „preštikovat'' sa medzi súperovými obrancami a následný pád, dotieranie pred brankárom, dorážanie... t'ažko povedat', čo presne robí nový virtuálny hokej zábavným a zaujímavým. Priznáme sa však, že v prípade NHL 13 sme začali hrat' hokejovejšie. Viac sme si všímali postavenie brankára a útočiacich spoluhráčov a úspešne sme sa vyliečili zo zlozvyku PC éry – striel'ania do horných rohov. Namiesto toho sme mnohokrát mierili medzi betóny, prípadne sme nahadzovali puk na brankára v snahe skórovat' z následného dorážania.

NHL 13, okrem vyššie spomenutých zmien v hernom systéme, prináša aj nové módy. Samozrejmost'ou sú existujúce režimy, ktorých počet doplnila novinka GM Connected a NHL Moments Live. V prvom prípade ide v princípe o online verziu Be A GM režimu – hráči si môžu vytvárat' vlastné online ligy a súperit' proti počítačom a hráčom kontrolovaným tímom. NHL Moments Live umožňuje virtuálne zopakovat' históriu, pričom rôzne scenáre budú pravidelne doplňované aj z aktuálnej sezóny. Základná ponuka je však pomerne bohatá.

NHL 13 opätovne definuje pojem král'a virtuálneho hokeja. Hovoríme to každý rok, v prípade tohto ročníka však ide o dosial' najväčší posun z hl'adiska hratel'nosti, aký séria na aktuálnej generácii konzol ponúkla v priebehu jedného roka. Nenechajte sa odradit', že hra vyzerá prakticky totožne s predchádzajúcimi ročníkmi, hratel'nost' je ovel'a lepšia a hokejovejšia. NHL 13 nám opätovne vrátila chut' k virtuálnemu hokeju.

Roman JC Kadlec

LittleBigPlanet PlayStation Vita

Kreatívne hopkanie do vrecka

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS VITA
Výrobca: Tarsier Studios, Double Eleven, Media Molecule
Vydávateľ: SCEE
Zapožičal: Sony
Žáner: puzzle-platformer

PLUSY A MÍNUSY:

+ nové spôsoby ovládania
+ technické spracovanie
+ 5 nových hier v Arcade
+ skvelý editor, zdiel'ania
- relatívne málo inovácií
- kratšia kampaň

HODNOTENIE:

90%

Po dlhom čakaní sme sa dočkali nevyhnutného – príchodu LittleBigPlanet na PS Vita. Minulý mesiac sme vám priniesli preview tejto vydarenej hry a teraz sa pozrieme novému pokračovaniu populárnej série bližšie na zuby.

Príchod LBP, vlajkovej lode Sony Computer Entertainment, na Vitu sme netrpezlivo očakávali. Nové možnosti ovládania boli prísl'ubom inovácií, ktoré séria tak potrebovala.

Do čoho sme sa to zaplietli?

Dobrodružstvo na Vite sa začína na novom svete menom Carnivalia. Vystrája na ňom zlý Bábkar, ktorý kradne radost' a ničí hračky. Všetky, ktoré unesie, zmení na prázdne bezmyšlienkovité figúrky. Na scénu našt'astie prichádza Sackboy a my spolu s ním, aby sme zachránili svet.

Ten pozostáva z piatich „krajín", sérií tematicky príbuzných levelov. V nich vás sprevádzajú rôznorodé „strelené" postavičky, ktoré postupne odhal'ujú pozadie hlavného konfliktu a príbehu hry.

Ako to funguje?

Po technickej stránke je LittleBigPlanet aj na Vite vybrúseným drahokamom. Hru nevyvíjali autori prvých dvoch dielov, ale na jej vývoji spolupracovali dve šúdiá, ktoré majú so sériou bohaté skúsenosti – jedno má na svedomí PSP verziu a druhé sa doposial' podiel'a na vytváraní obsahu do LBP2. Media Molecule len dohliadali na vývoj všemožne podporovali vývojárov pri ich úsilí.

Na dotykovom displeji s vysokým rozlíšením sme ocenili krištál'ovo čistú grafiku plnú jemných detailov. Tajné miesta a chodbičky sa skrývajú zamaskované kade tade po leveloch a je takmer nemožné všetky ich objavit' pri prvom prechádzaní hry. LBP na menšom displeji aj s detailnost'ou a pestrost'ou grafiky beží plynulo. Je to vel'mi príjemné prekvapenie, najmä po nevydarenom porte ModNation Racers.

Oproti prvým dvom dielom LBP však o niečo stúpla náročnost'. Kvôli udržaniu vel'kosti hry na stanovenej úrovni musel byt' počet levelov v hre nižší, preto sú náročnejšie, ale aj pestrejšie a netrpia nekonečným recyklovaním rovnakých prvkov.

Kompenzáciou je neobmedzené „znovuzrodenie sa" v checkpointoch, teda okrem záverečných levelov v každej „krajine", ktoré sa nesú v duchu nemilosrdných boss-fightov.

Bez inovácií by to nešlo

Dotyk je hlavným nositel'om inovácie, po novom množstvo objektov presúvame, roztáčame, zasúvame do stien a navigujeme po obrazovke pomocou prstov. Pohybový senzor zase v niektorých

leveloch umožňuje nakláňat' celý svet, a teda ovplyvňovat' gravitáciu.

Okrem piatich krajín na planéte Carnivalia sa tu nachádza aj šiesta, neutrálna, mimo príbehovej línie. Volá sa Arcade a, ako názov prezrádza, obsahuje päticu zaujímavých minihier. Sú to rôzne pestré variácie na súčasné indie-hry alebo na arkádové klasiky z automatov, vždy však s niečim novým, prekvapivým, zábavným. Ich náročnost' zaručuje, že vydržia naozaj dlho (hlavne pri snahe o perfektné skóre).

Nezabudnime tvorit'

Ale najväčšie čaro LBP nespočíva len v samotnej príbehovej línii a arkádových minihrách. Hlavným t'ahačom série je kreativita a kustomizácia. Či už máme na mysli zbieranie a zdiel'anie všemožných predmetov, ktoré môžeme na svojho Sackboya navliect', alebo tvorenie, zdiel'anie a hranie užívatel'ských levelov. Nad kvalitou a intuitívnost'ou editora levelov ostáva až rozum stát'. S trochou trpezlivosti dokáže celkom hratel'ný level vytvorit' prakticky ktokol'vek. Celému procesu pomáha množstvo video-tutoriálov, ktoré podrobne vysvetl'ujú absolútne základy tvorenia levelov, ale aj pokročilé techniky nastavenia umelej inteligencie nepriatel'ov, dráhy ich pohybu a tvorenie animovaných sekvencií.

Záver

LBP prichádza na Vitu s novým svetom, novým príbehom a novými prvkami, vychytávkami a možnost'ami hrania. Napriek tomu, že hra nepochádza z dielne Media Molecule, tvorcov pôvodných dvoch dielov LBP, je výsledné dielo vydarené, pestré, plné detailov a beží plynulo. Vd'aka využitiu dotykového ovládania je práca v editore levelov intuitívna a zábavná a príbehové levely dostávajú nový rozmer. Arkáda pridáva do hry päticu d'alších, menších hier, ktoré zabavia na dlhší čas a tvorenie a zdiel'anie užívatel'ského obsahu predlžuje dobu zábavy prakticky donekonečna.

LittleBigPlanet PS Vita je jednoznačne najlepšou LBP hrou vo vreckovej podobe a celkovo si udržuje vysokú kvalitu celej série. Hoci inovácií nie je vel'a, sú dobre spracované a vhodne integrované do hry.

Pavol Ondruška

FIFA 13

FUTBALOVÁ LIGA JE SPÄŤ

Štúdio EA Sports každoročne vydáva futbalový simulátor a tento rok nie je výnimkou. Autori stále sľubujú realistickejší futbal, no stále je čo vylepšovať.

Demo ponúka len dva módy, a tak sa všetky vylepšenia a novinky dozviete až v recenzii, ktorú pre vás chystáme. Prvým módom je tzv. „KickOff!", čo je klasický mód zápasu známy z predchádzajúcich častí. Jednoducho si vyberiete dva tímy, ktoré sa proti sebe postavia v priateľskom zápase. V tomto móde si môžete všimnúť vylepšený ImpactEngine, v ktorom sa zlepšili fyzikálne vlastnosti lopty ale aj hráčov. Lopta by sa mala inak správať na suchom a inak na vlhkom trávniku. Čo sa hráčov týka, už by ste nemali vidieť bugy, keď si hráči medzi sebou popreplietali nohy a vyzeralo to veľmi vtipne. Nudné načítavanie zápasov vystriedali zábavné minihry, napríklad triafanie do terčov, ktoré sú rozmiestnené po rôznych častiach futbalovej brány.

Druhým módom je tréningový mód, v ktorom si svoje sily zmeriate so svojím protihráčom v štýle 1 ma 1, a to buď za útočiaceho hráča alebo brankára. V tomto móde si môžete vyskúšať aj štandardné situácie ako priame kopy, rohové kopy či penalty. Demo obsahuje len päť tímov - Manchester City, Arsenal, Juventus, AC Miláno a BorussiaDortmund. Kádre tímov zrejme nezahŕňajú kompletné kádre ale iba „základ" tímu. Veľmi ma potešila optimalizácia, pretože hra beží na celkom slušných detailoch aj na slabších PC zostavách. Čo sa ovládania týka, to sa tiež nezmenilo, a tak pri každom hraní odporúčam vybrať gamepad.

Graficky sa hra veľmi nezmenila, no hra je stále pekná. Samozrejme, že je trošku vylepšená, avšak rozdiel nie je až tak vidieť. Potešia aj kozmetické úpravy, keď si počas hrania môžete všimnúť rozcvičujúcich sa hráčov. Poteší aj správanie rozhodcu, ktorý už dokáže zareagovať aj na menšie priestupky. Dokonca rozlišuje aj „brutálnosť" faulov, keď správne udelí žltú alebo červenú kartu. Dalo by sa povedať, že sa hra po zvukovej stránke nezmenila. Samozrejme, okrem hudby v menu, v ktorom boli vymenené piesne. Komentátorská dvojica sa nezmenila, a tak sa opäť môžete tešiť na zaujímavé frázy.

Demo tejto hry toho neukázalo veľa – dva módy, ktoré už poznáme z predchádzajúcich dielov FIFY. Priblížilo nám výraz ImpactEngine, ktorý ukázal skvelú fyziku, a tak sa hranie približuje realite. Demo verzia neukázala nič viac, a tak sa to najlepšie dozviete až v recenzii, ktorej sa dočkáte onedlho.

Dávid Tirpák

GENERÁLNY PARTNER:
lenovo FOR THOSE WHO DO.
20 ThinkPad 20 YEARS OF INNOVATION
notebook roka 2012

Hlasujte za svoju obľúbenú značku a vyhrajte

www.notebookroka.sk

HLAVNÍ PARTNERI:
ANDREA SHOP www.andreashop.sk
eset
AGEM COMPUTERS
xerox

VYHLÁSENÉ KATEGÓRIE:
TOP TABLET
TOP ECONOMIC NOTEBOOK
TOP PROFI NOTEBOOK
TOP MULTIMEDIÁLNY NOTEBOOK
TOP ULTRA TENKÝ NOTEBOOK
ŠPECIÁLNA KATEGÓRIA TOP PRESS NOTEBOOK
/ocenenie v tejto kategórii udelí odborná komisia/

Odborný garant ankety:
www.zive.sk
zive
Predseda odbornej komisie
Ján Trangel

Členovia odbornej komisie:
PC REVUE Jozef Orgonáš
ETREND.sk Marián Biel
TECHBOX Štefan Porubský
TA3 Ľubomír Straka

... ZÍSKAJTE JEDNU Z ATRAKTÍVNYCH CIEN:
1) ULTRABOOK LENOVO
2) TABLET LENOVO
3) NÁKUPNÁ POUKÁŽKA v hodnote 150 Eur

Podmienky hlasovania nájdete na www.notebookroka.sk
Organizátor: MDJ

Transformers: Fall of Cybetron

PLECHY SA OPÄŤ BIJÚ...

Kedysi Transformerov poznali len deti. Potom prišiel Michael Bay a odrazu ich poznali všetky vekové kategórie. Následne prišla hra War for Cybetron a jej autori, vývojári z High Moon Studios, sa po dvoch rokoch vrátili s vol'ným pokračovaním. A práve tento nový prírastok do rodiny s trefným názvom Fall of Cybertron, vám v recenzii priblížime.

Tematika Transformerov sa v hrách podl'a filmovej trilógie neosvedčila práve v najlepšom svetle. Logické teda je, že na to, aby hra vo svete robotov priam žiadajúcich si videohru bola úspešná, musí fungovat' na báze čistej zábavy a transformácií pre nepríznačných. Tento mix aplikovali na Fall of Cybertron aj zamestnanci High Moon Studios. Výsledok? Jednoznačná funkčnost' a ciel'avedomost' hry.

Aby sme ale šli pekne po poriadku, priblížime vám príbeh. Cybertron, domovská planéta meniacich sa strojov, je zdevastovaná. Plus sa z nej vytrácajú posledné zvyšky Energonu, základného kameňa stavby života a pohonu Transformerov. Akoby to všetko nestačilo, Decepticoni vedení krutým Megatronom sa stále snažia zrovnat' so zemou statočných Autobotov, ktorých zástancom je legendárny Optimus Prime. Neexistuje iné východisko než odchod zo Cybertronu na gigantickej lodi zvanej Archa. Megatronovi sa však ten nápad akosi vôbec nepáči. Radšej sa snaží Archu a akúkol'vek nádej pre Autobotov pochovat'. Sú to posledné dni vojny na Cybertrone...

Nech znie príbeh akokol'vek kvalitne a vel'kolepo, realita je trošičku odlišná. Kampaň pôsobí chaoticky. Často ani neviete, ako ste skončili na nejakom mieste, akým spôsobom súvisí s predošlou misiou alebo netušíte, odkial' sa niečo isté postavy dozvedeli. Postavám však očividne nerobí problém prechádzat' z jedného miesta na druhé a rozbíjat' všetko, čo sa im dostane pod ruky. Stačí, že sa to všetko deje pod dohl'adom „hlášok" či už Primea, alebo iných Transformerov. Napriek neporiadku v príbehu však nemôžeme upriet' hre fakt, že sa prezentuje vel'kolepo. Nielen v jednom, ale v každom hernom leveli vás čakajú jedinečné pohl'ady a pocit, že všade skutočne vládne vojna. Napomáhajú tomu obrovské mapy a zábery na d'aleké prostredia, poletujúce stíhačky a všadeprítomná strel'ba. Jednotlivé sekvencie príbehu tiež často menia povahu smeru misie v priebehu sekúnd, čo je skvelé pre nepredvídatel'nost' diania.

Hratel'nost' je založená na troch ústredných pilieroch zážitku. Prvým je striel'anie, druhým transformácia a tretím špeciálna sila. Tieto tri stĺpy, o ktoré sa hra opiera, prinášajú viac zábavy, ako sa pri prečítaní zdá. Strel'bu netreba zrejme nikomu vysvetl'ovat', avšak stojí za spomenutie, že v kombinácii s možnost'ou ustavičného pohybu a efektívnych skokov si ju užijete trochu odlišne ako v klasickej TPS, akou je napríklad Gears of War. Plus tu neexistuje krycí systém, občas sa len postavíte za prekážku, ale bez pohybu tá hra nemá št'avu. To nás privádza k transformácii. Zahráte si za mnohých Transformerov a každý sa v niečo mení. Väčšina sa zmení v auto ale poteší aj prítomnost' stíhačiek, tanku či dokonca úžasného Grimlocka, ktorý je dinobotom (viac neprezrádzame). V transformovanej forme môžete v pohybe bez prestania pokračovat' a takisto striel'at'. Premeny do vozidiel, ale aj z vozidiel do robotov sú navyše dynamické, čo len umožňuje nekonečný pocit kontroly nad tým, čo robíte a koniec koncov to robí z hry studnicu zábavy. Tu stojí za to spomenút' aj intuitívne ovládanie.

Špeciálne sily sú špecifické schopnosti každého Transformera. Vo väčšine prípadov sa niekedy náplň a spôsob dizajnu levelu líši práve od špeciálnych schopností Transformera, za ktorého hráte. Niektoré špeciálne sily sa musia dobíjat' ako napr. neviditel'nost' u Cliffjumpera alebo vzdušný nálet u Megatrona (áno, hráte aj za vel'a Decepticonov!). Okrem týchto základných súčastí hry tu nechýba vel'ký arzenál rôznorodých zbraní, ktorý sa stále rozrastá. Navyše si za peniaze, ktoré za zabíjanie dostávate, môžete kupovat' vylepšenia, čím len zvyšujete svoju úspešnost' na bojisku. Tiež sa dajú zakúpit' rôzne dočasné alebo trvalé vylepšenia, čo vyvoláva slušný RPG faktor, čo je fajn, a zároveň vás hra do ničoho nenúti.

Popri týchto faktoch zamrzí občasná recyklácia herných scenárov. Napriek odlišnosti Transformerov, za ktorých hráte, musíte až príliš často obránit' isté posty, prípadne niečo zničit', čo vás niekedy bud' nudí, alebo vám to doslova lezie na nervy.

Dôvod je aj v náročnosti. Tá síce nie je negatívom, no ak je hra na normálnej obt'ažnosti, je skutočným utrpením. A to už je čo povedat'. Aby sme ale boli čestní aj ku kvalite, čaká vás tiež skvelá misia s využitím stealth taktík či pasáže zamerané len a len na ich zvládnutie v transformovanej podobe.

Systém zdravia je ako vystrihnutý z Halo série. Skladá sa z automaticky sa regenerujúceho štítu, ktorý ak je zničený, tak nefunguje, ale namiesto toho vám zásahy uberajú zdravie. Štít sa síce nabije, ale nečaká vás aj nabitie zdravia. Snaha autorov o rôznorodost' nepriatel'ov sa pozitívne vydarila. Nie na každého platí rovnaká taktika a nie do každého sa budete chciet' s nadšením pustit'. Sú tu aj

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: xbox 360
Žáner: TPS
Výrobca: High Moon Studios
Vydavatel': Activision
Zapožičal: KON TIKI Sk

PLUSY A MĺNUSY:

+ Zábavná hratel'nost'
+ Vel'a transformerov
+ Technická stránka
+ Vojnu je cítit' a vidiet' všade
+ Náročnost'
+ Mult'ák zabaví
- Príbeh je chaotický
- Opakovanie niektorých scenárov
- Jediný boss fight je na smiech
- Náročnost'
- Neprítomnost' co-opu

HODNOTENIE:

80%

PÁD CYBERTRONU JE VÝBORNOU HROU, KTORÁ VÁM PONÚKA NAPÍNAVÚ A VEĽKOLEPÚ KAMPAŇ V ZÁBAVNEJ FORME A VYLADENEJ HRATEĽNOSTI.

pesudo bossovia, ale nejakí skutočný a tvrdý boss fight neočakávajte. Posledná misia sa síce snaží priniest' niečo super, ale dopadá to ako fiasko, na ktorom sa zasmejete. Okrem toho, celá kampaň vám zaberie v závislosti od obt'ažnosti od 7 až do 10 hodín na prvýkrát. Aj ked' fanúšikov prvého dielu iste zamrzí, že možnost' hrat' kampaň v co-ope zmizla.

Čaká vás aj hra viacerých hráčov. Návrat zažil skvelý Escalation mód, ktorý je obdobou hordy. 15 vĺn, v ktorých sa roboti trieskajú hlava-nehlava sú návykové hlavne vd'aka nutnosti tímovej stratégie na zozbieranie dostatku zdrojov na odomknutie bohatšieho arzenálu s vylepšenými zbraňami.

Ak radšej priatel'ov v hre zabíjate, ako chránite ich chrbát, nechýbajú tu aj klasické módy ako Team Deatchmatch, Conquest, CTF a Head Hunter súboje. Aj ked' sa zdá, že rovnaké módy poznáte už ako vlastný malíček, v Transformerskej podobe získavajú neobyčajný nádych vd'aka možnosti zmeny perspektívy hrania vo vozidle alebo v podobe robota. Silní fanúšikovia značky tiež ocenia možnost' vytvárat' si vlastných robotov vd'aka zdvíhaniu levelov a nahromadeniu bodov, ktoré potom môžu využit' aj touto cestou.

Dizajn a grafika hry je na štandardnej úrovni s kvalitnými textúrami a efektmi. Mnoho levelov sa odohráva na miestach, ktoré autori dobre využívajú, ako napr. gigantická lod' v mrakoch alebo továreň. Cenná je predovšetkým snaha vždy ukazovat' niečo nové a zaujímavé zo sveta Cybertronu.

Po technickej stránke sú skvelé aj animácie. Obzvlášt' v hre, ktorou hutnou súčast'ou sú transformácie, je to dôležitá vec. Každý pohyb vyznieva plynulo, krásne, dynamicky... skrátka sa na to pozerá super. Xbox 360 verzia síce občas zníži svoj počet snímkou za sekundu, ale nikdy sa neprepadne do hladiny, kedy by človek postrehol výraznú stratu plynulosti.

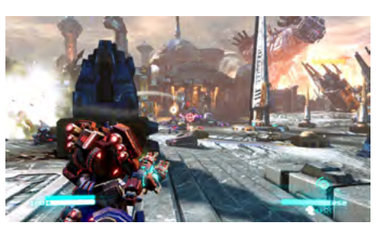
Dabing, hudba a zvuky, predovšetkým však dabing a hudba sú na výbornej úrovni. Optimus Prime je presne taký heroický, ako sa od neho očakáva, zatial' čo Megatron je striktne brutálny zlosyn. Hudbu zložili Alessio Nanni a Daniel Lessner. Je obdivuhodné, že pomerne nízkymi tónmi vyvolávajú skvelú atmosféru a do skutočne megalomanskej vel'koposti skladieb pristupujú len občas. Ak sa na to ale podujmú, stojí to za to. Zvuky transformácií, zbraní a celkového prostredia sú tiež uspokojivé.

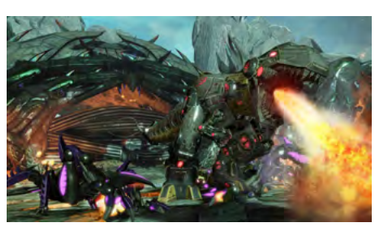
Záverečné hodnotenie

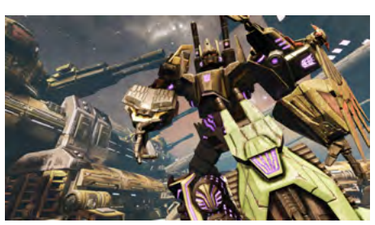
Pád Cybertronu je výbornou hrou, ktorá vám ponúka napínavú a vel'kolepú kampaň v zábavnej forme a vyladenej hratel'nosti. Tú síce občas „podkopáva" obnovovanie niektorých scenárov, ale od hrania to neodradí. Navyše tu máte množstvo zábavy aj po dokončení kampane v podobe hry viacerých hráčov.

Celkový dojem môže u niekoho kazit' aj nastavovanie levelov podl'a schopností jednotlivých transformerov, čím vzniká istý dojem lineárnosti. Aj ked' tu sa jedná skôr o subjektívny faktor. Navyše sa to celé hýbe krásne a hru môžeme bez okolkov odporučit'.

Jozef Andraščík







ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: Akčná adventúra
Výrobca: Disney Int.
Vydavateľ: Comgad

PLUSY A MÍNUSY:

+ Český dabing
+ Prostredie
+ Príbeh
- Hardcore súboje
- Grafika
- Hudba
- Slabé oproti konzolám

HODNOTENIE:

55%

Brave: The Video Game

HARDCORE PRE DETI...

Znova tu je niečo nové! Znova tu je ďalší film od Pixaru, s novým príbehom a s novými postavami. A ako to býva zvykom, pri príchode do kina sa uvoľní aj herná verzia. Častokrát to ale nedopadne dobre, keďže autori hru zbúchajú tak rýchlo, aby stihla vydanie filmu, a potom predávajú polotovar za cenu Áčkovej hry. Ako však dopadol Brave?

Na začiatku príbehu sa vžijete sa do role malej červenovlásky Meridy, z ktorej chcela jej Mama (kráľovná) vychovať vždy slušnú princeznú. No na kráľovstvo (ako to už býva zvykom) bola uvrhnutá kliatba. Kráľovná premenila na medvedicu a princeznini traja malý bratia na medvieďatká. Princezná sa teda vydá na cestu zachrániť kráľovstvo a zničiť kliatbu. Aby ju zničila, musíte postupne navštíviť osem krajov. Príbeh je rozprávaný pomocou cut-scén, no väčšinou sú iba kreslené okienka, ktoré sú dosť nezáživné. Veľké plus však u nás má český dabing, ktorý je na jednotku a dodáva príbehu pravú atmosféru. A dokonca sa ani neopakujú Meridiné „hlášky" počas hrania, čo je tiež veľké plus. Príbeh je klasický, lineárny. Všetko sa dá predvídať dopredu, preto netreba ani nič prezrádzať a všetci si môžu veľmi ľahko domyslieť, ako to skončí.

Hra má celkovo osem kapitol, pričom každá je dosť dlhá. Vy ich musíte všetky prejsť do konca, z čoho sa však stáva hrozná nuda. Stále tí istí nepriatelia, neústavné hardcore nevyvážené boje. Celé to zachraňuje iba prostredie, ktoré je vždy pestré a vždy iné. Spestrenie v kapitolách predstavujú aj ukryté miestnosti, v ktorých nájdete buď mince, zbrane alebo bonusový materiál. Druhým ozvláštnením sú minihry, ktoré dokážu hráča pobaviť a úsmev na tvári vyčaria hlavne malí bratia, pomocou ktorých musíte splniť jednoduché hádanky trvajúce nanajvýš tak minútu.

Pýtate sa na náročnosť? Toto má byť hra pre mladšie publikum? Pri testovaní hry som si zvolil strednú náročnosť a v niektorých momentoch som mal chuť hodiť notebook o stenu. Priznám sa, že úplne posledného Bossa som ani nezabil, keďže by som to nervovo nezvládol. Tak som hru radšej vypol. Raz je nepriateľov málo, inokedy veľa, jednoducho povedané, nevyvážené. Do tejto kategórie sa dá zahrnúť tiež ovládanie. Pozostáva z vyskakujúcich bubliniek, ktoré vás majú navigovať pri stláčaní kláves a následných pohyboch vašej postavy. V skutočnosti je to tak, že na obrazovku vyskočí len kocka s takou a takou farbou a vy si musíte pozrieť v nastaveniach, ktoré tlačidlo na klávesnici to vlastne je. Po technickej stránke je hrá spracovaná tak pol na pol. Engine hry neodpovedá roku 2012, textúry sú v nechutne nízkom rozlíšení. Zaujať dokáže už iba rozmanité prostredie a ako také cut-scény, ktoré vďaka použitiu efektu Blur (rozmazanie) vyzerajú efektívne. Zvuková stránka akurát tak pridáva ďalšie plus k úplnému nervovému zrúteniu, kvôli dokola sa opakujúcim štyrom songom, a to song počas bežného chodenia, song v súbojoch, song v obchode s vylepšeniami a menu song...

Záverečné hodnotenie

Pod'me si to všetko zhrnúť. PC verzia je oproti konzolovej ovel'a horšia. Tá konzolová má totiž aspoň co-op mód, ktorý ako-tak predĺži hernú dobu trvajúcu štyri hodiny. Ale polovica hráčov aj tak nebude mať motiváciu hru dohrať. Nuda. Nehovoriac o tom, že hra sa predáva za 30 euro. Za takú kvalitu je to sú to len vyhodené peniaze. Treba však dodať, že hra je určená najmä pre mladších hráčov, ktorí by pri jej hraní našli určite ovel'a viac pozitív.

Ján Kaplán

shark
Infolinka 02/16 900
online@shark.sk
www.shark.sk
★ JE TO TVOJA ★
VOĽBA
VYBER SI DARČEK K NOVÉMU POČÍTAČU S INTEL® PROCESORMI
VS
intel inside
CORE i7
STVORENÝ PRE
FANATIKOV
★ NEW PRESTIGIO XTREME II
Navrhnutý pre oddaných hráčov a herných fanatikov. Vytvorený podľa požiadaviek tých najnáročnejších. Zostava obsahuje to najlepšie čo sa na trhu nachádza, nový Intel® Core™ i7-3770 procesor 3. generácie. Až 8GB operačnú pamäť a najnovšiu grafiku NVIDIA GeForce GTX660 s 2GB operačnou pamäťou. Stále váhaš? Ako BONUS 2 najlepšie hry L.A. Noir a súčasnú pecku Borderlands 2.
BORDERLANDS 2
L.A.N
Prestigio

LG E400 – Optimus L3

VYTRVALÝ LOW-END S ANDROIDOM

Dnes sa každý výrobca snaží prísť s niečím novým. Stále nám ukazujú predražené telefóny s vel'kými uhlopriečkami a obrovským výkonom. Našťastie si LG spomenulo aj na l'udí, ktorí telefón používajú na telefonovanie a nechcú platiť 300€ za mobil. Ukazuje low-endový Android s menšími rozmermi a väčšou výdržou batérie.

ZÁKLADNÉ INFO:
Cena: 100 €
Zapožičal: LG

HODNOTENIE:
70%

Balenie

V škatuli sa žiadne zázraky nedejú. Nájdeme tam len telefón, nabíjačku, USB kábel a dokumentáciu.

Vzhl'ad a dielenské spracovanie

Ide o nemenej vybaveného člena rodiny Optimus L. Píši sa L-style dizajnom, ktorý má mierne pripomínat' štýlový LG Prada 3.0. Mňa osobne ten dizajn nijak neohúril. Pri troche snahy by do rovnakého tela napchali aj 3.5-palcový displej. Vel'a snahy tam zrejme nebolo, takže zostali pri 3.2-palcovom displeji s hrubými okrajmi a zbytočným miestom pod displejom. Čo by sme však chceli za 100 €? Za tú cenu je konštrukcia celkom dobrá. Optimus L3 nájdeme v niekol'kých farebných kombináciách.

Výrobca sa vychval'uje tenkým prevedením. Pri hrúbke 11.8-milimetra sa nie je vel'mi čím chválit'. Konštrukcia je pevná. Sem-tam sa síce ozve mierne zavŕzganie, ale to sa pri plaste dalo čakat'. Predná strana je pokrytá sklom. Vyčnieva len stredové tlačidlo. Po odomknutí displeja sa k nemu pridajú d'alšie dve dotykové. Zadná strana je drsná a celkom dobre drží v ruke. Rozmiestnenie bočných tlačidiel a konektorov je ako u väčšiny LG smartphonov. Tlačidlo na zobudenie vpravo hore, tlačidlá na ovládanie hlasitosti vl'avo, microUSB konektor dole a 3.5mm jack vl'avo hore. Reproduktor je umiestnený hore.

Hardvér

Hardvérová výbava je na túto cenovú kategóriu celkom slušná. Optimus L3 poháňa 800 MHz procesor, ktorému sekunduje 302 MB operačnej pamäte RAM. Ako najväčšiu chybu na tomto mobile vidím displej. Výrobca sa zrejme snažil ušetrit' každý cent. Nasadili podpriemerný displej s rozlíšením 240 × 320 pixlov. Kebyže sa bavíme o vyklápačke s 2-palcovým displejom, tak dajme tomu, avšak nasadit' také nízke rozlíšenie pri 3.2-palcovom displeji bola vel'ká chyba. Písmo je kostrbaté, aj ked' sa na neho pozeráte zo vzdialenosti 30cm. Pri čítaní webových stránok je nutné si text priblížit'. Pozorovacie uhly displeja sú slabé. Čitatel'nost' na priamom slnku tiež nejako neohúri.

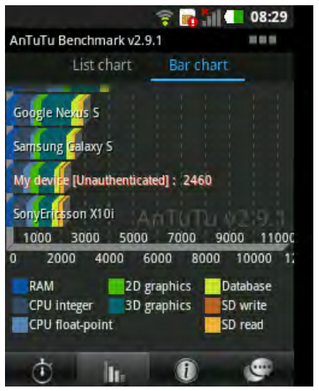
Čo sa týka konektivity, Optimus L3 ponúka bežnú výbavu. Obsiahnuté je Wi-Fi, rýchle 3G, Bluetooth 3.0 a GPS. Nezabudlo sa ani na prenosný Wi-Fi hotspot. Ako je pri LG zvykom, GPS je slabšie, ale na cestnú navigáciu postačí. V telefóne je zabudovaná 1 GB pamät'. Keby vám to nestačilo, môžete si ju rozšírit' až o 32 GB pomocou pamät'ovej karty typu MicroSDHC.

Softvér

Telefón beží na operačnom systéme Android vo verzii 2.3.6 Gingerbread. Pri mobile v tejto cenovej kategórii nič viac netreba. LG pridalo aj nadstavbu Optimus UI 2.0. Systém je rýchly, stabilný a pomerne jednoduchý. Všetko ide svižne a s trhaním sa stretneme len málokedy. Menšie chyby LG vychytáva automatickým updatovaním. Úpravou prešli aj vstavané aplikácie, sú prehl'adné a jednoduché. LG do neho dal niekol'ko zaujímavých funkcií. Oplatí sa spomenút' funkciu, ktorú aktivujete podržaním oboch tlačidiel hlasitosti. Odfotí vám aktuálnu obrazovku a umožní na ňu kreslit'. V hornej st'ahovacej lište si miesto našli 5 rýchlych skratiek a ovládanie hudby. Vec, ktorá trošku omrzí, je taká, že skratky v dolnom paneli (ktorý je viditel'ný na ploche a v menu) sú napevno. Na prehliadanie dokumentov a súborov výrobca pribalil softvér Polaris Viewer.

PLUSY A MÍNUSY:

+ rýchly a stabilný systém
+ cenovo dostupný
- displej
- fotoaparát



Testy

Optimus L3 výkonovo nie je žiadny dravec. V aplikácii Antutu Benchmark získal 2460 bodov. Batéria je to, čo musím vyzdvihnút' oproti bežným smartphonom. Výrobca síce uvádza 300 hodín pohotovostného režimu, ale túto hodnotu aj reálne dodržiava.

Bez založenej SIM karty a so zapnutým Wi-Fi za 7 dní stratil len 50% batérie. Nemal som možnost' ísť až ku nule. Nemusíte sa teda bát', že ho bude treba nabíjat' každý deň. Telefón by mal zvládnut' 6 hodín hovoru. So zahrievaním som sa nestretol.

Multimédiá

Osadený je 3.0 MPx fotoaparát. Kvalita fotiek je však otrasná. Fotografie sú často rozmazané, hlavne v slabších svetelných podmienkach. Video na tom nie je o nič lepšie. Natáčané je vo VGA. Prisvetl'ovaciu diódu tu nenájdeme. LG by sa malo viac zamerat' na fotoaparát. Zatial' som sa nestretol so smartphonom od LG, ktorý by ma ohúril kvalitou fotografií alebo videa. Samozrejme, smartphone má zabudovaný hudobný prehrávač. Keby vám nevyhovoval, na Google Play nájdete stovky d'alších. Kvalita reproduktoru nie je nič extra. Vysoké a nízke tóny sú nevýrazné.

Cez 3.5mm jack sa dá telefón pripojit' k väčšine reproduktorov a slúchadiel. Zvláda aj prehrávanie videa. Hovorit' o HD kvalite pri tomto displeji je zbytočné. Video v bežnom rozlíšení zvláda. V službe Google Play (Android Market) nájdete tisíce aplikácií a hier. S bežnými hrami, ako je Angry Birds alebo Fruit Ninja, problém nie je. Predinštalovaný webový prehliadač je celkom rýchly.

Záver

Ako už je pri LG zvykom, príde s dobrým nápadom, dobre začne a potom to niečím poriadne pokazí. Mizerný displej a fotoaparát asi presvedčí väčšinu zákazníkov, aby si našli niečo iné. Ak prechádzate zo starého mobilu, tak vám to až tak vadit' nebude. Ked' ste už nejaký ten smartphone v ruke držali, tak vám tento mobil stačit' nebude. Za tú cenu sa síce nedá čakat' vel'a, ale na vašom mieste sa porozhliadnem za niečím, ako je Xperia Mini Pro alebo Huawei Sonic.

Eduard Čuba

ŠPECIFIKÁCIE:

Technická špecifikácia
Rozmery: (v x š x h): 102,6 x 61,6 x 11,8mm
Hmotnost': 109 gramov
Operačný systém: Android 2.3.6 (Gingerbread)
Užívatel'ské rozhranie: Optimus UI 2.0
RAM / Procesor / grafický čip: 302 MB RAM / 800Mhz (ARMv7 rev 0) CPU / Adreno 200
Displej: TFT 320 × 240 pixlov, 3,2 palca
Pamät': 1GB + MicroSDHC(max. 32GB)
2G sieťe: GSM 850/900/1800/1900 MHz
3G sieťe: UMTS 900/2100 MHz, HSDPA 3,6 Mbps
WLAN: Wi-Fi 802.11b/g/n
Bluetooth: Áno, v3.0(HS) EDR, A2DP
Batéria: Li-ion 1500 mAh, 6h hovoru, 300h pohotovosti
Zistenie polohy: GPS, A-GPS
Rozlíšenie fotoaparátu: 3 Mpx, 2048 x 1536 px
Rozlíšenie nahrávaného videa: VGA (640x480)
Blesk: Nie
Druhý fotoaparát: Nie
Konektor: Micro USB 2.0, 3,5mm audio jack

Creative WP 450

Aj vy máte po krk večné rozmotávanie pouzlených slúchadiel, ktoré ste práve vytiahli z vrecka? Ak patríte do tejto skupiny, bezdrôtové slúchadlá Creative WP – 450 prinášajú možnosť, ako s týmto problémom nadobro skoncovať.

Balenie

V balení na nás nečaká nič nezvyčajné, okrem slúchadiel je v ňom pribalený USB kábel, ktorý slúži na dobíjanie slúchadiel, manuál a praktické cestovné vrecúško, ktoré ochráni slúchadlá pred nečistotami. Na škatuli sú síce vyobrazené bezdrôtové vysielače na pripojenie k PC alebo iPad-u, tie je ale potrebné, bohužiaľ, dokúpiť zvlášť.

Vzhľad a dielenské spracovanie

Čo sa týka dizajnu, je celkom namieste sa domnievať, že je podarenejší ako u predchodcu, WP – 350. To isté sa týka aj praktickosti. Na rozdiel od WP – 350 má tento model tenší, ale za to širší rám, ktorý v časti hlavového mosta neobsahuje penovú výstelku ako predošlý mode l. Je samozrejmé, že každý má iný vkus a niekto nedá na svoje slúchadlá WP – 350 dopustiť (ale aspoň pre mňa je to krok vpred, pretože s podobnými výstelkami mám negatívne skúsenosti, nakoľko sa rýchlo opotrebujú, až nakoniec dôjde k ich odlepeniu alebo potrhaniu látky) . Miesto penovej výstelky je vnútorná časť hlavového mosta potiahnutá gumou, ktorá zabezpečuje pohodlné držanie slúchadiel na hlave, a tiež to, že zbytočne netlačia, a vďaka nastaviteľnému rámu je ich možné prispôsobiť si podľa potreby.

Čo sa týka použitých materiálov, dominuje predovšetkým plast, hlavový most je s časťou so slúchadlami spojený s pevne pôsobiacim oceľovým pásikom upevneným pomocou kĺbov, vďaka ktorým je možné slúchadlá rýchlo a pohodlne zložiť.

Celkom sympaticky vyriešené sú samotné mušle, ktoré držia na akomsi kĺbe, teda nie sú pripevnené na ráme napevno, a tým pádom ponúkajú určitú vôľu do každej strany na zabezpečenie pohodlného nosenia a prispôsobenie sa ušiam každého užívateľa. Na mušliach je nasadený kožený, resp. koženkový náušník, ktorý slúchadlám, čo sa týka dizajnu, dodáva na exkluzivite, a vďaka ktorému slúchadlá sedia príjemne na ušiach. Otázna je však životnosť spomínaného kĺbu na mušliach a samotného náušníka. Čo sa týka kĺbu, vyzerá byť plastový, a preto bude asi lepšie so slúchadlami zaobchádzať opatrnejšie. V prípade náušníkov je to o niečo lepšie, pretože vyzerajú byť vymeniteľné. Aj napriek tomu, že sú náušníky koženkové, sedia na ušiach príjemne a nezanechávajú nepríjemný "zapotený" pocit ani pri dlhšom používaní.

Posledným prvkom dotvárajúcim exkluzívny dizajn sú pochrómované krytky mušieľ, ktoré príjemne narúšajú čierne prevedenie slúchadiel.

Konektivita a ovládacie prvky

Prenos zvuku do Creative WP – 450 je realizovaný bezdrôtovo, a to pomocou funkcie Bluetooth, konkrétne vo verzii 2.1 s podporou technológie EDR (Enhanced Data Rate), ktorá prináša niekoľko vylepšení. Je to hlavne efektívnejšie využitie energie a zníženie spotreby zariadenia, jednoduchšie a rýchlejšie spárovanie zariadení a zlepšenie bezpečnosti, ktorá v tomto prípade nezohráva významnú rolu. Určite vám napadne otázka, prečo len Bluetooth vo verzii 2.1? No odpoveď je jednoduchá. Dátový prenos pri tejto verzii s prehľadom postačuje aj pre prehrávanie skladieb vo vysokej kvalite, a dokonca má ešte rezervu, takže tento krok vyzerá byť ako rozumné riešenie.

Slúchadlá je teda možné spárovať s každým zariadením, ktoré disponuje technológiou Bluetooth, pričom proces párovania je jednoduchý. Na pravej mušli nájdeme vyobrazené symboly Play/Pause a symbol slúchadla, ktoré slúži ako multifunkčné tlačidlo a má za úlohu aj proces párovania. Stačí ho podržať približne päť sekúnd a na modro blikajúci svetelný indikátor nás upozorní na možnosť spárovania so zariadením. Veľmi jednoduché. Predošlému modelu bola vyčítaná neschopnosť slúchadiel zapamätať si viac ako jedno spárované zariadenie. U WP – 450 je tento nedostatok odstránený, so slúchadlami je možné mať súčasne spárované dve zariadenia a nebol žiaden problém s ich rozpoznaním. V prípade, že k slúchadlám máte pripojený mobilný telefón, je možné ich vďaka integrovanému mikrofónu veľmi jednoducho použiť ako handsfree s možnosťou hlasového vytáčania. Všetky podrobné informácie je možné nájsť v pribalenom návode.

Okrem toho sú na pravej mušli situované aj ostatné ovládacie prvky, presnejšie v jej zadnej časti. Dole sa nachádza dvojtlačidlo na reguláciu hlasitosti, nad ním je posuvný ovládací prvok na prepínanie/pretáčanie skladieb. Zo začiatku môžete mať voči tomuto riešeniu istú nedôveru, no pri dlhšom používaní si na tento systém určite zvyknete a oceníte ho predovšetkým z toho dôvodu, že nemusíte stále siahať po mobile/prehrávači, keď si chcete zmeniť hlasitosť alebo prepnúť skladbu. Z toho, čo nájdeme na pravej mušli, je to všetko. Ľavá mušľa neobsahuje žiadne ovládacie prvky, akurát v jej dolnej časti sa pod krytkou schováva micro USB konektor určený na nabíjanie slúchadiel.

Zvukový prednes, dojmy z používania

Ako si slúchadlá počínali pri používaní? Pod'me po poriadku od pozitívneho k negatívnemu.

Čo sa nosenia týka, k tejto veci nemám jedinú výhradu. Vďaka konštrukcii rámu a vhodne zvolenému systému mušlí a náušníkov poskytujú slúchadlá dostatočne silný prítlak na uši, vďaka ktorému sedia na ušiach pevne a pohodlne. Tento prítlak navyše dopomáha aj k dostatočnému odhlučneniu od okolia, ktoré sa tak stáva "nepočutelné". Na pohodlnosti neuberá ani fakt, že vnútorná časť hlavového mostu nie je vyplnená penovou výstelkou, ale

PLUSY A MÍNUSY:

+ dizajn
+ kvalita prevedenia
+ výdrž batérie
+ využitie technológie Bluetooth na prenos zvuku

- zlý hudobný prednes
- pomer cena/výkon

ZÁKLADNÉ INFO:

Na recenziu zapožičal: Creative

Odporúčaná maloobchodná cena: 129,99 €

HODNOTENIE:

70%

len akýmsi gumovým pásikom. Z praktického a aj estetického hl'adiska hodnotím toto riešenie len pozitívne. Pozitívne hodnotím aj rozmiestnenie ovládacích prvkov na pravej mušli, ktorého používanie sa po čase stane intuitívnym a odbremení vás od zbytočnej manipulácie s telefónom, prípadne iným prehrávačom. V prípade, že k slúchadlám máte pripojený mobilný telefón, vel'mi jednoducho ich možno využit' ako handsfree. Toto riešenie zabezpečí dostatočne kvalitný priebeh hovoru. Nedostatkom je len azda fakt, že osoba, s ktorou telefonujete vás v prípade rušného prostredia môže horšie počut'.

Prejdime ale k časti, pre ktorú sú slúchadlá primárne určené, a teda počúvanie hudby. Z tejto časti som osobne sklamaný, pretože od kvality zvukového prednesu som mal väčšie očakávanie. Dobrý pocit z hudby kazí hned' niekol'ko problémov. Prvým z nich je pomerne slabé podanie basov, ktoré absentujú pri viacerých hudobných žánroch a nepomôžu im ani . rôzne technológie v zariadeniach určené pre zvýšenie basov. Druhým, a pre mňa najväčším sklamaním, sú sykavky, ktoré sú v niektorých skladbách priam neznesitel'né a úplne tak dokážu pokazit' pôžitok z hudby. V konečnom dôsledku teda o pôžitku nemôže byt' ani reči.

pozitívom je vel'mi dobrá úroveň hlasitosti, ktorú je možné ešte dodatočne zvýšit' pomocou tlačidiel na ovládanie hlasitosti

Moje sklamanie nezmierni ani slušná výdrž pri telefonovaní/ počúvaní hudby, na telefonovanie je to 9 hodín, na počúvanie hudby je to 8 hodín a to všetko pri plnom dobití integrovanej lithium-iónovej 3,7V batérie o kapacite 240 mAh v priebehu jednej hodiny. Ďalším pozitívom je vel'mi dobrá úroveň hlasitosti, ktorú je možné ešte dodatočne zvýšit' pomocou tlačidiel pre ovládanie hlasitosti, ani to však nestačí na to, aby sa pozitíva aspoň trochu priblížili k negatívam.

Záverečné hodnotenie

Čo povedat' na záver? Smerovanie bezdrôtových technológií do segmentu slúchadiel je dobrým krokom. Bohužial', u slúchadiel Creative WP – 450 sa tento krok vel'mi nepodaril, pretože slúchadlá neposkytujú to, čo by ste od nich očakávali– kvalitný hudobný prednes. A už vôbec nie za stanovenú, astronomicky vysokú cenu. Za týchto okolnosti si radšej vyberiete z vrecka váš pomotaný kábel a s pokojom ho rozmotáte, pretože vás to vyjde omnoho lacnejšie a kvalita zvuku, čo sa hudby týka, je tiež neporovnatel'ná.

Creative má teda čo doháňat'. Uvidíme s čím táto značka vyrukuje nabudúce...

Miroslav Konkol'

ŠPECIFIKÁCIE:

Menič: 34mm neodymový magnet
Kmitočtová odozva: 18Hz - 22kHz
Impedancia: 32 ohmov
Bezdrôtová technológia: Bluetooth 2.1 + EDR (Enhanced Data Rate)
Profily Bluetooth: A2DP (bezdrôtový stereofónny prenos pomocou technológie Bluetooth), AVRCP (dial'kové ovládanie pomocou technológie Bluetooth), HSP (profil pre slúchadlá s mikrofónom), HFP (profil pre hands-free)
Zvukový kodek: aptX, SBC, FastStream
Prevádzkový dosah: až 10m
Mikrofón: integrovaný všesmerový mikrofón
Napájanie: lithium-iónová 3,7V batéria o kapacite 240 mAh
Doba nabíjania: 1 hodina
Doba prehrávania: 8 hodín
Doba hovoru: 9 hodín
Čistá hmotnost': 114g

Gainward GTX 660 Ti Phantom

NOVÁ ZBRAŇ PRE HRÁČA

HODNOTENIE:
92%

PLUSY A MÍNUSY:

+ vynikajúci výkon
+ účinné chladenie
+ nové technológie
- mierne vyššia cena

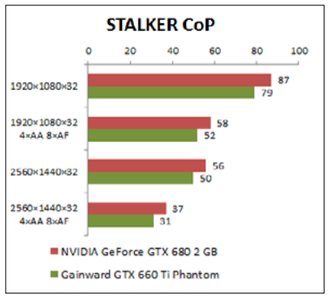
Medzi hráčmi najobl'úbenejšia stredná trieda grafických kariet dostala novú krv – GeForce GTX 660 Ti. Za rozumný peniaz ponúka množstvo zábavy a v prevedení firmy Gainward aj špičkový kabátik a slušné chladenie.

Kol'ko by ste boli ochotní dat' za slušnú hráčku grafiku? High-end za 500 eur je nesplnitel'ným snom väčšiny z nás a naopak, za stovku očakávat' vel'a nemôžeme. Práve preto je stredná trieda grafických kariet stále obl'úbená a vyhl'adávaná aj náročnejšími hráčmi. Investícia nie je krvavo vysoká a samotné karty majú slušnú morálnu životnost'.

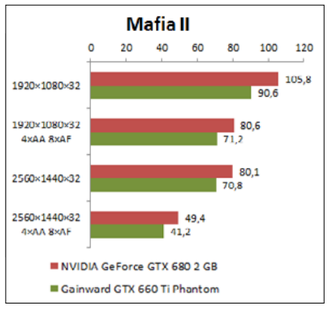
Presne do tejto kategórie patrí aj nová séria GeForce GTX 660 Ti, ktorej cena v našich končinách začína na približne 280 eurách. Nie je to síce málo, za svoje peniaze ale dostanete takpovediac vel'a muziky. Ak by sme túto kartu mali prirovnat' ku konkurencii, tak je výkonom mierne pod AMD Radeon 7950, záleží na konkrétnych hrách a použitom rozlíšení.

V cenách od 280 eur

Na Slovensku si v súčasnosti bez problémov kúpite kartu z tejto série, tie najlacnejšie začínajú na cene 280 eur, najviac si pýta eVGA za svoju Superclocked+ verziu – vyše 330 eur. Nám sa na test dostala karta z vyššej cenovej hladiny, ktorá je zaujímavá vd'aka vylepšenému chladeniu a vyšším pracovným frekvenciám. Vyrába ju veterán na poli grafických kariet, spoločnost' Gainward, a nesie označenie Gainward GTX660 Ti Phantom. Výrobca ju vybavil klasickými dvoma gigabajtami vlastnej pamäte, čo je optimom s ohl'adom na jej výkon. Jeden gigabajt by bol málo, tri alebo štyri zase zbytočne vel'a.



Stalker CoP: vd'aka vyšším pracovným frekvenciám je Phantom verzia GTX 660 Ti v mnohých hrách len tesne za drahšou GeForce GTX 680 a častokrát sa dot'ahuje aj na GTX 670



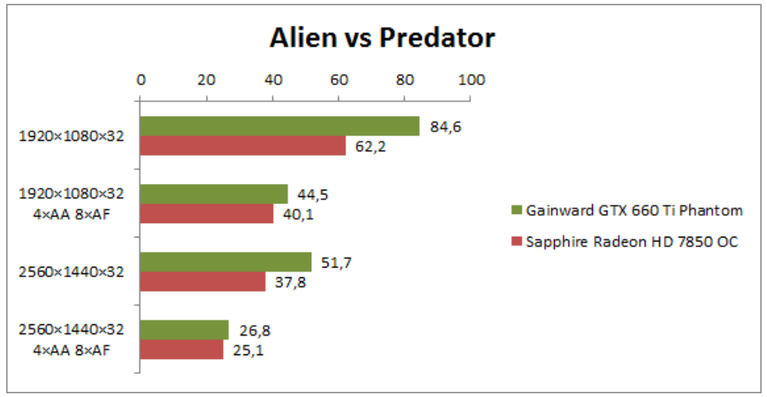
Mafia II: karta hru zvládne aj v extrémnom rozlíšení s vyhladzovaním hrán. Pri aktivovanej technológii PhysX alebo stereoskopickom 3D je hratel'ným maximom Full HD rozlíšenie.

Ten správny Kepler

Karty rodiny GTX 660 Ti používajú GPU s označením GK104, ktoré je vyrobené 28 nanometrovou architektúrou. Toto GPU má spoločný základ nielen pre GTX 660 Ti, ale aj pre výkonnejšie modely GTX670 a 680. Pre referenčnú verziu GTX 660 Ti stanovila NVIDIA frekvencie na 915 MHz pre jadro (980 MHz pri Boost režime), pamät' nechala na výrobcoch.

Gainward nami testovanú kartu neoznačil Phantom pre nič za nič. Už v základe totiž ponúka vyššie pracovné frekvencie, ktorými sa dot'ahuje na drahšie modely – 1006 MHz pre jadro v základnom a 1085 MHz v Boost režime. Pamät' je typu GDDR5 a má pracovnú frekvenciu slušných 6108 MHz.

Počet Cuda jadier je totožný s drahšou GeForce GTX 670 – je tu ich pekných 1344. Oproti spomínanej karte je ale GTX 660 Ti vybavená užšou pamät'ou zbernicou – 192-bit oproti 256-bit.

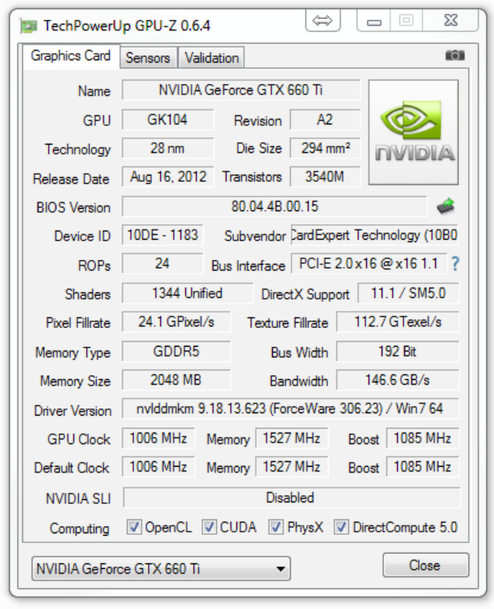


Hore: AvP - Táto hra je jednou z tých, kde sa z časti prejavuje užšie hrdlo zbernice. Radeon HD 7850 má okrem širšej zbernice aj viac ROP jednotiek (24 verzus 32), čo vidno hlavne pri aktivovaní vyhladzovania hrán. Obidve karty sú ale plynulé aj v extrémnom rozlíšení.

Pri 192-bit zbernici nie sú dva gigabajty pamäte štandardným riešením, ale na hranie vo Full HD rozlíšení bohato stačia. Do budúcna môžeme očakávat' karty aj s troma gigabajtami vlastnej pamäte, význam jedného GB navyše ale bude minimálny a prejaví sa len v extrémnych prípadoch.

Čo za svoje peniaze dostanete?

V dnešnej dobe sa to už často nevidí, ale Gainward ponúka skutočne mohutné balenie. Z predajne tak budete odchádzat' spokojní, že ste za svoje peniaze dostali skutočne poriadny kus hardvéru. Balenie je vel'ké, čierne a má aj obligátnu rúčku, aby sa vám škatul'a lepšie niesla celému svetu na obdiv.



Vo vnútri okrem samotnej karty nájdete redukciu z DVI na VGA, z HDMI na DVI, molex na 6-pin a chýbat' nemôže návod s inštalačným CD. Najväčším bonusom je ale kupón na plnú verziu hry Borderlands 2, ktorá sa začala predávat' len pred niekol'kými dňami. Výber tejto hry je logický – NVIDIA do nej investovala dost' času pre optimalizáciu a pridanie špeciálnych fyzikálnych efektov počítaných pomocou technológie PhysX.

Prevedenie na jednotku

Aj pri GeForce GTX 660 Ti sa stretávame s novým fenoménom, ktorým je kombinácia malého PCB s vel'kým chladičom. Ten kartu predlžuje o približne tretinu, a karta tak rozmerovo pripomína High-end modely GTX 680 a GTX 670. Nie je to ale žiadna búda a ak nemáte v skrinke problém s dĺžkou karty, budete odmenení jej nízkou hlučnost'ou a vysokou účinnost'ou chladenia.

Samotný chladič sa skladá z masívneho rebrovania, ktoré so základňou spája trojica medených Heat-pipe trubíc. O prívod chladného vzduchu sa stará dvojica vel'kých ventilátorov, ktoré sú ku karte pripevnené v plastovej časti. Tá bráni vniknutiu prachu a zablokovaniu ventilátorov.

Pre dostatočné napájanie je potrebné ku karte pripojit' dvojicu 6-pin konektorov, čo je dnes už bežná vec pri výkonnejších hráčskych zostavách. Obrazové výstupy sú štyri – dva DVI, jeden Display Port a jeden HDMI. Všetky obrazové výstupy je možné využit' súčasne, čo umožňuje prácu až na štyroch monitoroch.

Taktujeme

Aj ked' je karta už od výroby pretaktovaná, má v sebe dobrý potenciál na d'alšie zvýšenie výkonu. Pripravte sa tu ale na mierne zvýšenie hlučnosti, ked'že kartu treba aktívnejšie chladit'. Ak máte extrémne tichý počítač, tak zmenu zaregistrujete, pri bežnom chladení a v zápale hry bude ale všetko v norme.

Pri pretaktovaní hl'adáme vždy krátkodobé a dlhodobé maximum. V prípade našej karty sme skončili pri 1130 MHz, kedy karta bola dlhodobo stabilná a dali sa na nej bez problémov hrat' aj náročné hry. Pamät' sa nám podarilo pretaktovat' až na 6,8 GHz, vyššie hodnoty už znižovali stabilnost'.

Nárast výkonu, samozrejme, nie je obrovský a ak vám nejaká hra vyslovene „seká", tak pretaktovaním plynulá nebude. Zvýšenie frekvencií pomôže v tom prípade, ak je rýchlost' hry na hranici plynulosti. A hlavne netreba zabúdat', že agresívnejším pretaktovaním nielen skracujete životnost' karty, ale zároveň aj výrazne zvyšujete jej spotrebu.

Hlučnost', teploty a spotreba

V porovnaní s referenčnou verziou je Gainward približne o 6 stupňov chladnejší pri rovnakej alebo nižšej hlučnosti. Tieto teploty karta dosiahla pri automatickom nastavení ventilátora.

Pri hraní sme sa s jadrom nedostali cez 70 stupňov Celzia, bežná práca v systéme jadro nezahriala na viac ako 37 stupňov. Taká nízka teplota je spôsobená upravením pracovných frekvencií, kedy ide jadro na 324 MHz a pamät' len na približne 450 MHz.

Pri manuálnom nastavení vyšších otáčok ventilátora sme boli schopní znížit' teplotu jadra aj v prípade pretaktovania. Tu sme nakoniec skončili so 65 stupňami, čo je vynikajúci výsledok. Daňou za nižšiu teplotu ale bola vyššia hlučnost'.

Spotreba karty v zát'aži závisí od konkrétnej hry a zvyšného hardvéru, pri našom porovnaní sa pohybovala na úrovni s konkurenčným Radeonom HD 7950. V počítači s výkonným štvrojadrom a hernou základnou doskou sa spotreba celého systému pohybovala okolo hranice 300 W, po pretaktovaní stúpla o približne 10 percent.

A konečne výkon v hrách

GeForce GTX 660 Ti je grafická karta strednej triedy, určená pre hranie moderných hier v maximálnom rozlíšení 1920×1080 bodov. Aj ked' si s mnohými hrami poradí aj vo vyšších rozlíšeniach, je to iná kategória ako High-end. Na druhú stranu, ak sa nebojíte pretaktovania a s kartou sa trochu vyhráte, bude jej výkon vel'mi podobný drahšej GeForce GTX 670 a Radeonu HD 7950 – a to už za tú námahu predsa len stojí.

Vd'aka tomu, že GPU je v základe totožné s najvyšším modelom, podporuje karta všetky moderné technológie ako je DirectX11.1, OpenCL, DirectCompute a PhysX. NVIDIA tu pridala niekol'ko chut'oviek ako je GPU Boost, PowerTarget, FPS Limiter a pre hráčov určený adaptívny VSYNC a vyhladzovanie hrán FXAA.

Karta podporuje hranie až na štyroch monitoroch súčasne, čo je skvelé pre nadšencov do leteckých simulátorov. Tu ale treba pripomenút', že výkon karty bude limitom pri náročnejších hrách, ktoré ju vedia slušne „zamestnat'" už pri zobrazení na jednom monitore.

GainwardGeForce GTX 660 Ti Phantom je vo výsledku vynikajúca kartaw určená aj pre náročnejších hráčov hrajúcich v maximálne Full HD rozlíšení. Oproti referenčnému dizajnu ponúka vyšší výkon, nižšie teploty a v neposlednom rade aj menšiu hlučnost'. Pripravit' sa treba na mierne vyššiu cenu – za kartu si priplatíte približne 30 eur.

Matúš Paculík

Creative Inspire S2 Wireless

Kvalitný audiosystém pre notebooky

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:
cs.creative.com

Cena: 85 €

PLUSY A MÍNUSY:

\+ kvalitný zvuk a dobrý výkon
\+ bezdrôtový prenos hudby

\- ovládanie
\- krátke káble

HODNOTENIE:
80%

Používate svoj notebook prevažne doma a nepostačuje vám jeho zvukové podanie? Firma Creative prichádza so zaujímavým riešením v podobe výkonnej 2+1 bezdrôtovej reprosústavy. Pripojenie k reproduktorom cez Bluetooth vám bez problémov umožní pohybovať sa s notebookom v okruhu 10m bez výpadkov zvuku. Samozrejme, nezostalo to len pri notebookoch, pripojiť sa dá takmer každý smartphone či MP3 prehrávač.

Balenie

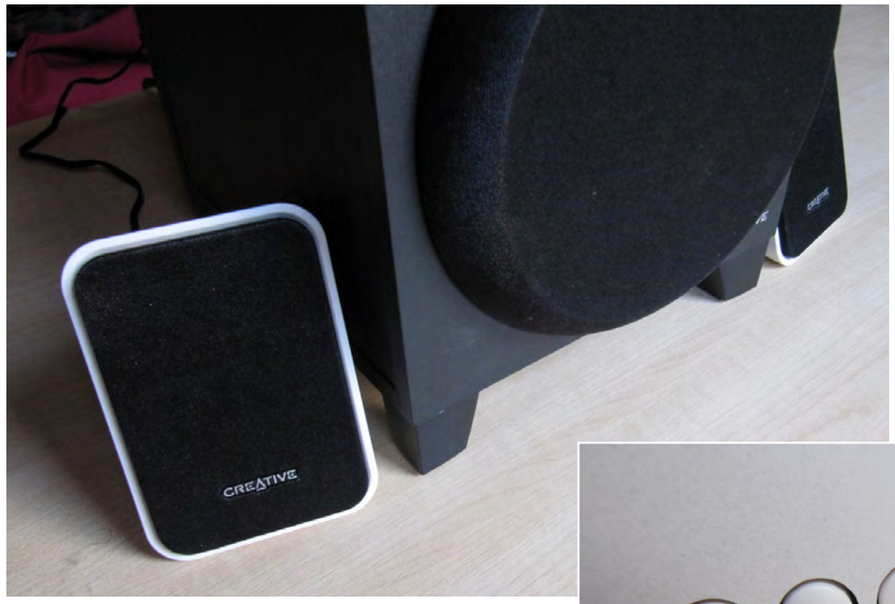
Určite poteší, že výrobca nám zabalil aj kompaktný USB Bluetooth adaptér, ktorý sa automaticky pripojí k reproduktorom. Vďaka profilu AVRPC môžete ovládať hlasitosť reproduktorov v systéme. Profil A2DP spolu s audiokódekom apt-X® zaručia rýchly a kvalitný prenos plného stereofónneho zvuku. Žiaden ovládač v škatuli nečakajte, ovládacie tlačidlá nájdeme na pravom reproduktore. V škatuli sa nachádza aj ľavý, ktorý je bez ovládacích prvkov a subwoofer, na ktorom sa objavilo aspoň koliesko na ovládanie intenzity basov. Nezabudlo sa asi na manuál, ktorý sa pri niektorých veciach skutočne zíde.

Vzhľad a dielenské spracovanie

Samotné reproduktory sú na svoj výkon dosť malé. Nezavadzajú na stole, sú pevné a zároveň štýlové. Práve najrozumnejšie nie je to, že ovládacie prvky sú umiestnené na pravej strane pravého reproduktora.

Pri ovládaní sa stále treba naťahovať k reproduktoru, ešte k tomu ani nevidíte, čo stláčate, keďže tlačidlá sú na boku. Popri tlačidlách tam nájdeme aj vstup AUX pre pripojenie prenosných MP3 prehrávačov a iných technických vymožeností. Hneď vedľa neho sa usídlil aj výstup pre slúchadlá. Subwoofer je ako obvykle len čierna škatuľa s kolieskom na nastavovanie výkonu vzadu. To je tiež dosť chabé umiestnenie ovládacieho prvku.

Slovo wireless pri týchto reproduktoroch vyvoláva menšie nedorozumenie. Bezdrôtový je len prenos hudby, nie reproduktory. Reproduktory sú "skáblované" so subwooferom, ktorý sa väčšinou ukladá pod stôl, aby neprehlušoval zvuk reproduktorov. Káble však nevynikajú dĺžkou a zo subwoofera vám akurát dosiahnu na stôl. Nie je teda možné si ich nejako strategicky rozmiestniť na strany. Kábel k pravému reproduktoru je dosť hrubý a pôsobí neesteticky.



ŠPECIFIKÁCIE:

Výkon reproduktorov: 7 wattov RMS na kanál (2 kanály), 19 wattov RMS - subwoofer
Frekvenčný rozsah: 40 Hz - 20 kHz
Pomer signál/šum (SNR): 75 dB
Verzia Bluetooth: Bluetooth 2.0 + EDR (Enhanced Data Rate)
Podporované profily Bluetooth: A2DP (bezdrôtové stereo technológia Bluetooth), AVRCP (diaľkové ovládanie technológiou Bluetooth)
Frekvencia: 2,4 GHz
Prevádzkový rozsah: až 10 metrov (merané v otvorenom priestore, steny a predmety môžu mať na dosah zariadenia negatívny vplyv)
Rozmery (H x Š x V): reproduktor 7,4 x 7,3 x 10,3cm, subwoofer 23,2 x 18 x 20cm
Hmotnosť produktu: Reproduktor 320g, subwoofer 1kg

Hardvér a zvuk

Je to skvelá vec, takéto kvalitné audio a basy vám asi žiaden notebook neponúkne. Kvalitné zvukové prevedenie ocení každý nadšenec multimédií. Teraz budú mať k takémuto zvuku prístup všetky vaše zariadenia. Nemusíte pritom pohnúť ani prstom. Reproduktory sa pri zapnutí notebooku so zasunutým USB adaptérom sami zapnú. Znie to dobre, však? Našťastie výrobca si za takéto niečo nepýta žiadnu astronomickú čiastku a tieto reproduktory sa dajú zohnať za cenu okolo 85€.

Nie je to práve hight-end, ale výkonovo bohato stačí. Oba reproduktory majú výkon 7W a subwoofer pekných 19W. Kvalita podania zvuku je vysoká. Pri bežnom používaní a hrách to znie skvelo. Problémy nastanú pri vysokej hlasitosti, ktorá je skutočne vysoká a pri bežnom používaní hlasitosť nepresiahne 20%. Stáva sa, že ak nastavíme basy na maximum, zo subwoofera sa začnú ozývať čudné zvuky, ktoré sú pravdepodobne spôsobené vysokou rezonanciou. Mierne zamrzí aj fakt, že nasadený bol Bluetooth iba vo verzii 2.0+EDR. Škoda, dnes sa už do zariadení zväčša nasadzuje minimálne Bluetooth 3.0, ktorý ponúka ovel'a vyšší dátový tok. Bluetooth 2.0 je síce staršia technológia, ale pri bežnom používaní nie je čo vytknúť. Vďaka A2DP je podporovaný prenos plného stereofónneho zvuku. Nestretneme sa so žiadnym omeškaním zvuku, ktoré by mohlo znepríjemňovať hranie hier.

Reproduktory signalizujú svoju aktivitu diódou na pravom reproduktore. Tá sa mení v závislosti od pripojenia. Pri žiadnom pripojení alebo pri pripojení cez AUX svieti zelená a pri pripojení cez Bluetooth svieti modrá. Na boku sa nachádzajú len tlačidlá na ovládanie zvuku a zapnutie.

Pripojenie je vyriešené trochu zvláštne, pribalený Bluetooth adaptér sa k reproduktorom pripája automaticky. Pri iných zariadeniach je však potrebné aktivovať vyhľadávací režim podržaním tlačidla mínus pri vypnutých reproduktoroch po dobu dvoch sekúnd. To bežného smrteľníka asi nenapadne. Potom sa už len stačí spárovať za pomoci kódu 0000 a zábava môže začať.

V Creative vybavili subwoofer technológiou DIRECT-THROW, ktorá dopĺňa zvuk o dynamické stredné basy. Pri otočení kolieska na subwooferi smerom hore ihneď pocítime, ako zvuk v rozsahu 40Hz rozhýbava okolie. Subwoofer je pri hraní hier poriadne cítiť, každý výstrel otrasie okolím.

Akčné hry znejú úplne inak, ako na bežných reproduktoroch. Hornú hranicu zvukového rozsahu reprezentuje číslo 20 kHz. Človek má niekedy pocit, že pri tých basoch sa zabúda na výšky. Treba uznať, že nie sú nijako výrazné a zostávajú len v pozadí.

Záver

Reproduktory so subwooferom sú veľmi užitočná vec k notebooku s nevýrazným audiom. Filmy, hudba, hry nadobudnú iný rozmer. Realistické zvuky vám dovolia sa ponorit' do akcie. Treba si však premyslieť, či využijete všetky funkcie týchto reproduktorov. Ak je vám napríklad Bluetooth zbytočný, na trhu je kopa reprosústav so základnými funkciami, ktoré sa predávajú za polovičnú cenu (napríklad Logitech Z-523 alebo Creative Inspire T3130). Ak všetky tieto funkcie využijete, Creative Inspire S2 wireless bude pre vás dobrá vol'ba.

Eduard Čuba

Creative Zen X-Fi Style

Štýlový multimediálny prehrávač

PLUSY A MÍNUSY:

+ dizajn
+ kvalitné podanie zvuku
+ rôzne funkcie
+ prijatel'ná cena

- ovládanie
- slabé ochranné sklo displeja

HODNOTENIE:

75%

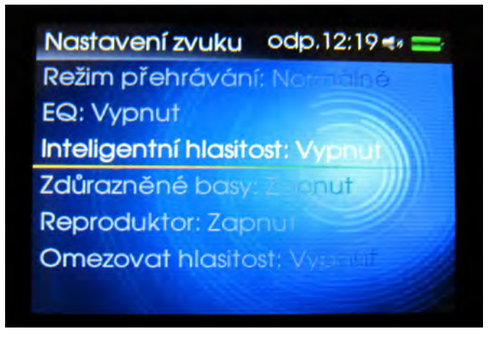
Trh MP3 prehrávačov pomaly ale isto upadá. Funkcie MP3 prehrávačov sú obsiahnuté v takmer všetkých smartfónoch a tabletoch. Spoločnost' Creative ešte nevzdala boj a na trh priniesla MP3 prehrávač, ktorého zvukové prevedenie sa začína podobat' profesionálnym zvukovým kartám.

Balenie

Od balenia nečakajte žiadne zázraky. Prehrávač je zabalený v lacno pôsobiacej plastovej škatuli, do ktorej sa zmestil len prehrávač, slúchadlá, miniUSB kábel a manuál. Nebola pribalená ani len nabíjačka, ktorá by sa tu skutočne zišla. Zariadenie nepodporuje bežné USB nabíjačky. Nabíjanie je možné len v zapnutom PC. Pre využitie celého potenciálu prehrávača nebudú pribalené slúchadlá stačit'. Ich kvalita je na priemernej úrovni. Dokúpit' sa dá aj ochranné puzdro a ochranná fólia na displej.

Vzhl'ad a dielenské spracovanie

Prehrávač má celkom príjemné rozmery. Na displeji sa dá zvládnut' aj pozeranie fotiek a videí. Horšie je na tom ovládanie, ktoré znepríjemňuje používanie prehrávača. Tlačidlá sú rozmiestnené nelogicky. Okrem štvorsmerového stredového tlačidla na prehrávači nájdeme aj dvojicu dvojtlačidiel, pri ktorých stláčaní sa často stane, že stlačíme aj to druhé. Je to ale sila zvyku a po pár dňoch je to už celkom v pohode.



O ovládanie hlasitosti sa starajú tlačidlá hore a dole. Na boku nájdeme len tlačidlo na zablokovanie zariadenia a zapustené tlačidlo reset na druhej strane. Na dolnej strane si miesto našli výstup na slúchadlá a miniUSB konektor. Ovládanie aspoň o niečo zjednoduší programovatel'né tlačidlo.

Hmotnost' prehrávača je nízka a ledva ho cítit' vo vrecku. Konštrukcia je dost' pevná a nestretávame sa tak s nejakým vŕzganím. Pri kúpe tohto prehrávača netreba zabudnút' na ochrannú fóliu na displej. Ochranné sklo je totiž až prehnane náchylné na poškriabanie. V Creative toto nie je jediný prípad. Viacero prehrávačov zo série ZEN po roku používania vyzerajú ako prejdené karbobrúskou. Pri čítaní displeja škrabance nevadia, ale vyzerá to otrasne. Creative ponúka prehrávač ZEN X-Fi Style v troch farebných kombináciách. Obsiahnutá je červená, čierna a biela.

Hardvér

Na zobrazovanie poslúži 2,4 palcový displej, ktorý dokáže zobrazit' 262tisíc farieb. Viditel'nost' na priamom slnku je dobrá, ale pozorovacie uhly sú slabšie. Technológia X-Fi ponúka dve predvol'by na vylepšenie zvuku. Prvá sa nazýva X-Fi Crystalizer. Stará sa o čistejší zvuk pri menej kvalitných nahrávkach. Nemožno ho však mat' spustený stále, lebo mení zvuk aj pri nahrávkach, ktoré úpravu nepotrebujú. Druhá funkcia, X-Fi Expand, sa snaží do nahrávok pridat' zvuk, akým to znie na koncerte. Podporované je aj FM rádio, má však dost' nízku citlivost' pri ladení staníc. Zen X-Fi style sa dá zohnat' v kapacitách 8, 16 a 32 GB. Externá pamät'ová karta podporovaná nie je.

Softvér

Softvér je síce celkom prehl'adný a jednoduchý, ale ovládanie ho značne komplikuje. Creative sa snažil do prehrávača nasadit' čo najviac funkcií. Od prezerania fotiek cez prezeranie filmov, počúvanie hudby, nahrávanie zvuku až po RSS reader. RSS dáta však musíte do zariadenia nahadzovat' pomocou počítača cez priložený program. Problém robí diakritika, niektoré znaky sú nahradzované znakmi "&" a ";". Priložené sú aj doplnky ako hodiny s budíkom a organizátor. Nastavenia sú pomerne obšírne.

Okrem ôsmych predvolieb eqalizéra si môžete nastavit' aj svoj vlastný. Skladby sú rozdelené podl'a albumu, interpreta a žánru. Môžete si vytvárat' aj vlastné playlisty. Prehrávač nedisponuje slovenským jazykom. Budete si musiet' vystačit' s češtinou. Zlepšené basy prinesie funkcia Bass Boost. Problémy s rôznou hlasitost'ou skladieb rieši inteligentné nastavenie hlasitosti.

Testy

Výdrž batérie nepredstavuje žiaden extrém. Pri počúvaní hudby vydrží nejakých 25 hodín. V tejto cenovej kategórii je to priemerná doba. Zadný reproduktor má celkom kvalitné zvukové podanie. Jeho maximálna hlasitost' je však dost' nízka. Zahrievania sa bát' nemusíte.

Multimédiá

Svoje médiá do prehrávača vložíte pomocou programu Creative Centrale, ktorý nájdete v internej pamäti prehrávača. Ten zoskupí všetky médiá vo vašom PC a dovolí ich jednoducho previest' do prehrávača. Pre nepodporované formáty ponúka možnost' konverzie. Prehrávač podporuje hudbu vo vysokej kvalite, a to vo formátoch: FLAC, AAC, MP3, WMA(DRM9) a Audible 4. Zvláda prehrávanie videa v rozlíšení maximálne 640 × 480 pixlov.

Na prezeranie fotografií a filmov je displej dost' malý. Creative sa snažilo vložit' čo najviac funkcií, ale nie všetky majú svoje opodstatnenie. Na hudbu však poslúži skvele. Ďalšie funkcie však treba brat' ako malé plus a nekupovat' si MP3 prehrávač kvôli prezeraniu fotiek, prehrávaniu videa či čítaniu RSS správ. Tieto funkcie sa zídu akurát v kombinácii s dokúpeným A/V káblom, pomocou ktorého sa dá prehrávač pripojit' na televízor. Pre využitie plného potenciálu prehrávača treba dokúpit' kvalitnejšie slúchadlá. Prehrávač má celkom prijatel'nú maximálnu hlasitost'. Pri štupl'och maximálnu hlasitost' nevyužijete. Pri väčších slúchadlách by to malo stačit'.

Celkové hodnotenie

Aj ked' doba prenosných prehrávačov pomaly končí, stále majú svoje čaro. Málo smartfónov vám prinesie takto kvalitné hudobné podanie alebo takúto výdrž batérie. L'udia, ktorí počúvajú hudbu len občas, si vystačia s mobilným telefónom. Tí, ktorí počúvajú hudbu denno-denne, určite ocenia zariadenie, ktoré čaká len na to, kým si nasadia slúchadlá a začnú počúvat'. Creative X-Fi Style je celkom podarené zariadenie určené na túto funkciu. Nie je vel'mi rozmerné, ale ponúka dostatočne vel'ký displej na pohodlné vyberanie skladieb alebo iné funkcie.

Eduard Čuba

ŠPECIFIKÁCIE:

Kapacita: 8 GB, 16 GB, 32 GB
Displej: 2,4palca TFT LCD s 262 tisíc farieb
Rozmery: 83,6 mm x 48,7 mm x 11,7 mm
Hmotnost': 56 g
Výdrž batérie: až 25 hodín hudby, až 5 hodín prehrávania videa
Podporované formáty zvukových súborov: FLAC, AAC, MP3, WMA(DRM9), Audible 4
Podporované formáty fotografií: JPEG
Podporované formáty videa: WMV9, MPEG4-SP3, DivX3 4/5 a XviD3 (velikost videa až 640 x 480)
Výstup videa: pomocou kábla A/V, ktorý sa predáva samostatne
Ďalšie funkcie: RSS, Budík, Hodiny, Kalendár, PIM (Správa osobných informácií),Displej, Kontakty

Creative Zen M300

MALÝ PREHRÁVAČ NABITÝ TECHNOLÓGIAMI

ZÁKLADNÉ INFO:

Na recenziu zapožičal: Creative
Cena: 35-45 €

HODNOTENIE:
70%

PLUSY A MÍNUSY:

+ sympatický dizajn a rozmery
+ výdrž batérie
+ využitie technológie Bluetooth na prenos zvuku
+ zaujímavá cena
- zlá citlivost' dotykových tlačidiel
- nepoužitel'nost' displeja na prehrávanie videa a fotografií

Bezdrôtové slúchadlá Creative WP 450 z poslednej recenzie o svojich kvalitách vel'mi nepresvedčili. A čo na to prehrávač Creative Zen M 300 s možnost'ou bezdrôtového prehrávania médií?

Balenie

Od balenia tohto druhu tovaru sa vel'a očakávat' nedá. V balení klasicky nájdeme prehrávač, slúchadlá a dátový micro USB kábel, ktorý zároveň slúži na nabíjanie prístroja. Okrem toho si v balení nájdete ešte asi milión rôznych papierikov, čo je naozaj dost' otravné.

Vzhl'ad a dielenské spracovanie

Creative Zen M 300 ponúka celkom sympatický dizajn, ktorý dopĺňajú rozmery príbuzné zápalkovej škatul'ke, konkrétne 55mm x 44mm x 12mm, pričom hmotnost' sa vtesnala do 33 gramov. M 300 by sa mal dodávat' v štyroch farebných vyhotoveniach, a to v bielej, červenej, čiernej, alebo žltej farbe, pričom u všetkých farebných verzií je telo prehrávača čierne, farebné je odlíšené len bočné olemovanie. Pri použitých materiáloch dominuje výhradne plast. Prednú stranu pokrýva dotyková obrazovka vel'kosti 1,45" pri rozlíšení 128×128 pixlov a schopnosti zobrazenia 262 tisíc farieb. Teda, dotyková ako dotyková. Túto funkciu plnia len dotykové znaky rozmiestnené okolo displeja.

Konektivita a ovládacie prvky

M 300-vku, v prípade prenosu údajov alebo dobíjania batérie, možno pripojit' k počítaču prostredníctvom priloženého USB kábla. Po pripojení k počítaču sa zariadenie správa ako externý disk a štýlom drag and drop možno jednoducho preniest' požadované média do prehrávača. Podpora hudobných súborov je pestrá, podporovanými formátmi sú mp3, wma, wav, aax, sound format 4. Prehrávač má však problém so súbormi typu flac, alebo ogg. Čo sa týka podpory prezerania obrázkov, tá je obmedzená len na jpeg/jpg súbory. U videosúborov je to podobné, tie však treba prekonvertovat' do formátu smv.

Svoju obl'úbenú hudbu si môžete vypočut' prostredíctvom slúchadiel s 3,5 mm jack konektorom, alebo prostredníctvom technológie Bluetooth vo verzii 2.1 s odporovanými profilmi A2DP a AVRCP, a to bud' cez slúchadlá, prípadne cez reproduktory disponujúce touto technológiou.

Pre vaše súbory sú prichystané tri verzie prehrávača, a to s vnútornou pamät'ou 4GB, 8 GB, alebo 16GB. V prípade, že by vám zabudovaná pamät' nestačila, môžete si ju rozšírit' pomocou microSD/SDHC kariet.

Prejdime k ovládacím prvkom. Tie možno rozdelit' ako hardvérové a dotykové. V hornej časti sa nachádza posuvné tlačidlo slúžiace pre zapnutie/vypnutie, prípadne zablokovanie prehrávača. Na pravej bočnej strane sa nachádza dvojtlačidlo pre zvyšovanie/znižovanie hlasitosti prehrávaných médií.

Pokus o prehrávanie videí a prezerania obrázkov možno označit' za nepodarený

V spodnej časti ešte nájdeme tlačidlo reset, ktoré možno budete musiet' využívat' častejšie. Zvyšné tlačidlá sú už dotykové a sú rozmiestnené okolo displeja a plnia funkciu smerových a funkčných tlačidiel pre pohyb v menu a vol'bu jednotlivých možností.

Zvukový prednes, dojmy z používania

Začnime zvukovým prednesom, ktorý nie je zrovna najlepší, no ani najhorší. Prehrávač poskytuje dostatočnú hlasitost' pri prehrávaní so slušnými výškami, za ktorými však zaostávajú slabšie a nevýraznejšie basy. Pre seriózne počúvanie je, samozrejme, nutné siahnut' po kvalitnejších slúchadlách. Mňa osobne tie pribalené nenadchli a ani mi nedržali v ušiach, takže som ich, bohužial', ani nemohol používat'. Toto, samozrejme, platí pri drôtových slúchadlách.

Po pripojení bezdrôtových slúchadiel Creative WP 450 došlo k degradácii zvuku na takú úroveň, ktorá bola popísaná v recenzii na www.gamesite.sk. Čo je, samozrejme, škoda, pretože zakomponovanie technológie Bluetooth do segmentu prehrávačov je sl'ubným krokom, negatíva minimálne u recenzovaných slúchadiel Creative WP 450 však prevyšujú pozitíva a je potrebné doriešit' viaceré nedostatky.

Aj v d'alších prípadoch zanecháva prehrávač Zen M 300 zmiešané pocity. Prvá vec, ktorú si zrejme všimnete, je displej, resp. jeho dotykové časti, ktoré nie vždy reagujú na vykonanú akciu a je potrebné ich stlačit' viackrát. Ďalšia vec je samotná kvalita displeja. Je síce pekné, že prehrávač ponúka možnost' prezerania fotografií a videa, avšak pri vel'kosti displeja 1,45" a jeho rozlíšení 128×128 pixlov na ňom aj tak uvidíte len machule.

Čo sa týka pozitív, niekoho môže potešit' prítomnost' FM rádia s možnost'ou predvol'by 32 staníc, zabudovaný diktafón, vol'ba farby písma, prípadne možnost' zobrazenia hodín na displeji. Za najväčšie pozitívum považujem výdrž batérie, ktorá sa v prípade počúvania hudby môže vyšplhat' až na 20 hodín.

Záverečné hodnotenie

A aké je záverečné zhodnotenie? Taktiež zmiešané, Creative Zen M300 nie je ničím výnimočné zariadenie a zapadne do kategórie jedného z mnoha prehrávačov.

Pokus o prehrávanie videí a prezerania obrázkov možno označit' za nepodarený, zvukové podanie tiež ničím neohúri a prítomnost' technológie Bluetooth je na jednej strane dobrým krokom, no na strane druhej možno budete zbytočne platit' za niečo, čo nikdy nevyužijete. Pri stanovenej cene to však nemusí až tak zamrziet'.

Miroslav Konkol'

ŠPECIFIKÁCIE:

Displej: 1.45' TFT (262 farieb)
Kapacita: 4GB, 8GB, 16GB
Bluetooth: bezdrôtová technológia Bluetooth 2.1 (podporuje A2DP a AVRCP)
FM rádio s možnost'ou predvol'by 32 staníc
Životnost' batérie: do 20 hodín (na základe 128kpbs, 4min/skladba, súbor MP3)
Podporované audio formáty: MP3, WMA (DRM9), WAV (IMA-ADPCM), zvukový formát 4, AAX
Podporované formáty obrázkov: JPEG
Podporované formáty videa: kódovaný SMV (vyžaduje inštaláciu daného codec-u na PC)
Zabudovaný mikrofón pre nahrávanie hlasu
Ďalší doplnok: hodiny na displeji

Logitech Ultimate Ears Triple.fi 10

SKUTOČNÝ HIGH END ZA BABKU

ZÁKLADNÉ INFO:

Frekvenčný rozsah: 10 Hz -17 kHz
Impedancia: 32 Ohm
Citlivosť: 117 db/mW
Izolácia okolia: 26dB
Káble: 3.5 jack + redukcie

TESTOVACIE NAHRÁVKY:

Ladyhawke – Ladyhawke (2008)

Manic Street Preachers – This is my truth tell me yours (1998)

Nouvelle Vague (2005)

U2 – Rattle and Hum (1988)

Richard Muller – Mullenium live (1999)

D-Trance 1/02 (2002)

The KLF – The white room (1991)

Delta Goodrem – Mistaken identity (2004)

Koop – Koop islands (2007)

U2 – 360° live at Rose bowl (2009 Bluray)

Cloverfield (2008 mkv)

Temný rytier (2008 mkv)

F.E.A.R. 2 (2009)

Half Life 2 (2004)

PLUSY A MÍNUSY:

\+ špičkový a referenčný zvuk
\+ dnes už aj cena
\+ utlmenie hluku okolia

\- nič zásadné, možno "dunenie" v hlave počas chôdze a odhalenie nekvality nahrávok (za to však nemôžu)

Každý z nás má rád hudbu. Niekto si ju vypočuje z rádia, pustí si mp3, má doma chrastítko – minivežu za pár šupov, alebo špičkový hifi, či high end. Niekomu nezáleží na kvalite nahrávky a niekto si na tom vyslovene zakladá. A práve tým, čo si zakladajú na kvalitnom zvuku za každých okolností je venovaná moja recenzia slúchadiel Ultimate Ears Triple.fi 10.

O čo ide?

Každý si hovorí, že nie je možné, aby nejaké špunty do uší zahrali dobre a dokázali ukojit' našu chut' po kvalitnom zvuku. Známy švajčiarsky výrobca Logitech pred pár rokmi odkúpil značku Ultimate Ears (d'alej len UE), s podmienkou zachovat' nadštandardnú kvalitu zvuku.

V UE sa kedysi rozhodli sa, že má každý právo vychutnat' si kvalitný zvuk nech je kdekol'vek a vyrobili jedny z najlepších in-ear slúchadiel na svete. Dôkazom je aj fakt, že tento model používa množstvo renomovaných zvukárov a hudobníkov počas svojich koncertov. Dnes sú pod značkou Logitech UE predávané naozaj špičkové audio produkty.

U slúchadiel Triple.fi 10 sa jedná sa o trojpásmový systém, aj ked' nejde o plnohodnotné tri pásma. Stredový s vysokotónovým meničom sú koaxialnej konštrukcie, čiže „výšak" je zabudovaný do stredotónového ako to poznáme napríklad z auto reproduktorov. Samotný zvukový systém má vlastnú pasívnu výhybku, takže si do uší vkladáte niečo ako malé viacpásmové reproduktorové sústavy.

Obsah balenia

Pribalený je odnímatel'ný kábel k slúchadlám, redukčný kábel do lietadla, predlžovací káblik, viacero vel'kostí špuntov zo silikónu a peny podobnej molitanu. Ďalej je tu redukcia na 6.3 jack, čistiaca kefka (na ušný maz) a samozrejme transportné hliníkové puzdro.

Testovacia zostava

Ako testovaciu zostavu som použil vlastný PC, v ktorom je zabudovaná zvuková karta M-audio Delta 1010LT a na zosilnenie zvuku starý externý slúchadlový zosilňovač BV-audio Headamp. Použitá bola kabeláž vlastnej výroby podl'a špecifikácii: ***http://www.hifipassion.com/stranky/rg62mk3.php*** s dvojitým tienením, koncovkami Nakamichi a legendárnym koaxiálnym káblom RG62. Slúchadlá a celý ret'azec bol zahorený po dobu 48 hodín testovacím CD WATT. Samotné slúchadlá majú za sebou odohratých cca viac ako 100 hodín.

Recenzia

Moja počiatočná vel'ká nedôvera v takýto typ slúchadiel pochádza z minulosti, kedy som odvšadial' počul, že štuple nemôžu nikdy dobre hrat' a bola to v podstate pravda, pretože som nikdy nemal v ušiach niečo, čo by malo aspoň priemerný zvuk. A tak som vždy dával prednost' o niečo väčším mostovým slúchadlám, ktoré však vyzerali mierne divnejšie ked' ste sa s tým objavili na ulici. Takýto systém mi príliš nevyhovoval, pretože som chcel mat' na doma niečo kvalitnejšie a na vonka tiež, takže som musel zákonite byt' vlastníkom dvoch druhov slúchadiel. Vlastne som ani nevedel, že niečo také sa dá obíst'. Z omylu ma vyviedol Tomaš Haverlik (známy producent a dj), ktorý ma presvedči, aby som investoval do kvalitných špuntov čo ma posadia na zadok. Spočiatku som neveril niečomu takému, ale samotné recenzie hovorili v ich prospech. Cena bola na tú dobu dost' závratná - 399€. Dnes však ide o "výbehový" model (nahrádzajú ich UE 900), takže sa dajú kúpit' nové už zhruba za 130-200€. Ja som riešil ich kúpu z USA, kde bola ich cena polovičná.

Popravde som sa nevedel dočkat' na ten okamih, kedy konečne dorazia tieto zázračné špunty a ja ich budem môct' používat'. Po rozbalení papierovej krabice na mňa hl'adeli dvoje modrých špuntov s podl'a mňa vel'mi dobrou výbavou, ktorá vás určite nebude obmedzovat'. Potešila ma hlavne prítomnost' viacerých druhov nadstavcov do uší, takže sa rozhodne nemôže stat', že by sa našlo ucho, do ktorého nepôjdu zasunút' a nebudú tam pevne držat'. Toho som sa popravde bál, lebo mám tak tvarované uši, že mi v nich nedržia klasické špunty.

Po zasunutí do zvukovodov sa strach úplne vytratil a nastalo hrobové ticho. Útlm 26dB urobí svoje. Oceníte to hlavne vtedy ked' ste v dopravnom prostriedku, alebo na rušnej ulici a vy musíte inak hlasitost' vytočit' viac doprava. Pri UE to skutočne nehrozí a môžete pokojne mat' „domácu" hlasitost' bez obáva, či nie ste o niečo ukrátení. Takže obrovské šetrenie sluchu ! Už za toto patrí UE môj vel'ký obdiv.

Konštrukcia slúchadiel mohla byt' o niečo lepšia. Pogumovanie určitých častí nemá moc vábny vzhl'ad. V tomto je rozhodne premiantom značka SHURE – asi jediný zrovnatel'ný rival pre značku UE. Ako nevýhodu to ale neberiem, pretože ich budete počúvat' a nie pozerat' sa. Samotná kabeláž je kvalitná. V časti, ktorú si dávate za uši je použitý drôtik na výstuž. Samotné nasadenie chce trochu cviku, pretože hĺbka zasunutia mierne vplýva na celkový zvuk. Po pár nasunutiach si však nájdete tú správnu polohu. Vel'mi oceňujem komfort nosenia a ani po niekol'kých hodinách nepocit'ujete únavu zvukovodu, či nebodaj bolesti z hlasného zvuku, na ktorú môžete rovno zabudnút'. Šanca, že by vám štuple vypadli z uší je prakticky nulová.

A čo zvuk? Popravde som sa naň vel'mi tešil. Pokúsil som sa vydržat' a nechal som ich zahoriet', pretože podl'a viacerých recenzentov je to naozaj nevyhnutné ! Po niekol'kých hodinách som to však nevydržal a nastal ten krásny okamih, kedy som ich nasadil na uši a pustil svoju prvú nahrávku. A začali sa diat' veci.

Najprv prišlo vypleštenie očí, potom výkrik WOW a nechápavé krútenie hlavou. Tak toto je iná káva ! Po každej skladbe som si hovoril „dost'!" a nechám to zahoriet', lenže to dopadlo inak a po krátkej dobe bol môj stôl plný CD diskov a ja som mal neutíchajúcu chut' počúvat' ich stále znova a znova. Narážal som stále na detaily, ktoré som v nahrávkach predtým v živote nepočul. Aby ale malo nejaký význam na subjektívne hodnotenie zvuku, nakoniec som sa prehovoril a počkal som. Bolo to však t'ažké. Môžem ale povedat', že ten zvuk sa citel'ne zlepšoval, takže dávam za pravdu, že treba vydržat' a nechat' ich hrat' nejaký čas naprázdno.

Vždy som si myslel, že nahrávka Mullenium Live od Riša Mullera je vel'mi dobrá, tak počas sústredeného posluchu som zobral ako prvé práve toto CD. A nastalo sklamanie. Ten zvuk bol skutočne hrozný a bez štipky št'avy. V hlave kolovali myšlienky „čo sa do pekla deje?" Odpálil som ich? Toto je skrátka neduh referenčných slúchadiel, ktoré nič nedarujú zlým nahrávkam a tak neustále narážate na CD, kde to zvukár skutočne „odflákal". Z počiatočným rozčarovaním som vložil druhé CD od Manic Street Preachers a ihned' pustil nahrávku You're tender and you're tired. Tu sa to otočilo o 180 stupňov. Po sóle piana nastúpili bicie a to ma doslova posadilo na zadok. Ohromná dynamika, čisté a kontúrne basy, ktoré za žiadnych okolností neprebíjajú ostatné frekvencie a pekne si pradú a bafkajú. Niekomu môže vadit' ich miernejší úbytok. Ja však hovorím, že radšej pevné basy, ktorých nie je moc, ako mat' z toho dunenie v hlave a neskoršie bolesti hlavy. A tie basy najlepšie cítit' pri nahrávke Black dog on my shoulder. Pri týchto slúchadlách je cítit' mierne zvýraznenie stredných kmitočtov na úkor výšok. Tie mohli byt' výraznejšie, avšak nič nestrácajú na svojej čitatel'nosti a jemnosti. Kladom však je hlas, ktorý sa viac zareže do vašich uší. A práve to ma donútilo vložit' do PC hned' druhé CD speváčky s anjelským hlasom Delta Goodrem.

Pri skladbe Disorientated mi behali zimomriavky po celom tele. Ten priezračný hlas sa do vás doslova zareže a nepustí. Opisovat' to nemá zmysel, pretože všetko je najlepšie vyskúšat' na vlastnej koži. Pár l'ud'om som však „nanútil' slúchadlá, aby ich vyskúšali a prakticky sa naše názory zhodovali. Tieto špunty majú vážne čo ponúknut'.

Vytiahol som na ne aj staré Koss Porta Pro a Sporty, o ktorých som si vždy myslel, že majú v danej kategórii skutočne výborný zvuk. Po vypočutí som si povedal, toto fakt nie ! Ten zvuk je vel'mi zlý, mdlý a bez štipky krásy ! Nemal prakticky nič, čo mi ponúkali UE. Ihned' putovali spät' do šuplíka s tým, že toto na uši už nedám.

Myslím, že UE slúchadlá sa hodia na takmer všetky typy hudby, ale najviac budú doma pri akustike, ktorú podávajú nekompromisne. Elektronická hudba sa vel'mi dobre počúva, ale niekomu môže chýbat' dunivejší bas. Lenže kvalita ide iným smerom. Pripravte na to, že skrátka nebudete počut' tie krásne l'ubozvučné živé nástroje, ktoré robia hudbu hudbou a môže sa dostavit' mierne sklamanie. A to bude o to väčšie, že komprimované mp3 vám skrátka nebudú chutit'. Jedinou alternatívou je kompresia 320kbps. Aj pri tej je však mierne cítit' zhoršenie zvuku. Ostatné kompresie sú prakticky nepoužitel'né.

Ja osobne to však ako nevýhodu nevidím, pretože vás to len donúti počúvat' kvalitnejšie nahrávky. Nepredpokladám ani, že si ich bude niekto kupovat' kvôli tomu, aby sedel za PC a mal ich na ušiach, lenže človek mieni a... Budete ich určite skúšat' aj tu. Zvuk je hodne dynamický a čistý, ale mostové slúchadlá mi ponúkajú väčšie pohodlie. Je to skutočne len na vás.

Na koniec som si nechal hranie hier. Ak mám povedat' pravdu tak tu ma vel'mi potešili. Pri hraní hry F.E.A.R. 2 mi pripravili taký zvukový zážitok, že obrazová časť šla skutočne do úzadia. Hlavou sa mi preháňali desivé zvuky. Práve preto teraz používam počas hrania už len tieto slúchadlá. Výstrely zo zbraní majú zvuk ako by vám to niekto odpálil priamo pri hlave. Skutočne vel'mi atmosférické a sugestívne.

Moju recenziu končím tým, že som dodnes nemal možnost' narazit' na akýkol'vek typ slúchadiel, ktoré by mi dokázali tak vyčarovat' úsmev na tvári a pri tých skutočne kvalitných nahrávkach aj pocit nirvány. Chce to však kvalitný zdroj zvuku a nedá sa čakat', že budú čarovat' na nekvalitnom zvukovom ret'azci. Ked' to však všetko vyladíte, tak to stojí za to a oceníte každý jeden investovaný cent. Cena je na úrovni cca 150€, čo hodnotím vel'mi priaznivo. K iPodu je to prakticky nevyhnutnost' !

Martin "Haffen" Pročka

Záverečné hodnotenie:

Výbava: 9,5/10
Kvalita konštrukcie: 7.5/10
Zvuk hudba: 11/10 (záleží od kvality nahrávky)
Zvuk filmy: 8/10 (viac si to vychutnáte s Home Cinema)
Zvuk hry: 10/10
Komfort nosenia: 9/10
Výdrž: 9/10 (káblik sa dá v prípade potreby odpojit' a vymenit')

Hra o trůny

ZIMA PŘIŠLA A ODEŠLA JIŽ DVAKRÁT, JE NA ČASE PODÍVAT SE, CO NÁM PO SOBĚ ZANECHALA

Hra o trůny, nebo chcete-li Game of Thrones (dneska jí stejně nikdo jinak neřekne), je seriál, jež nejspíš viděl už každý, kdo se zajímá o fantasy seriálovou scénu, nebo občas kouká na HBO. Kdo ho neviděl, o něm s velkou pravděpodobností alespoň slyšel, neboť na Hru o trůny prší už rok a půl ze všech stran samá chvála. Pokud se náhodou najdou i tací, jež o něm slyšíte poprvé, snad se mi podaří přesvědčit vás, že je to seriál hodný zhlédnutí.Ovšem vzhledem k tomu, že ho již téměř každý zná, a bylo o něm napsáno již mnoho, se moje situace stává krapet nevděčnou. Pokusím se tedy předejít jak přílišnému „nošení dříví do lesa", tak zbytečným spoilerům v duchu oblíbeného citátu „Malíčka" Petyra Baeliše.

„Když se ocitneš v posteli s ošklivou ženou,
nejlepší věcí, kterou můžeš udělat,
je zavřít oči a v klidu pokračovat."

Trocha historie na začátek

Když se před nějakými třemi roky rozneslo, že HBO má v úmyslu adaptovat jednu z nejuznávanějších soudobých fantasy ság, Píseň ledu a ohně amerického autora G. R. R. Martina, každý fanoušek dospělejší fantasy začal opatrně doufat, že se začíná blýskat na lepší časy. Bezprecedentní úspěch Jacksonova Pána prstenů dokázal, že žánr fantasy nemusí být pouze pohádka pro malé děti, o které se nezajímá nikdo jiný, než malá skupinka podivínů hrajících po nocích doma ve sklepě „dračák" (bez urážky), ale že může mít podobu kvalitního filmového díla, na které se nemusí nikdo stydět jít do kina (na rozdíl od o něco staršího Dračího doupěte, na které se snaží marně zapomenout všichni, co ho viděli). Současně více než miliardové zisky ukázaly fantasy jako žánr překvapivě lukrativní.

Naposledy filmy se skřítky, princeznami a více či méně osvalenými geroji začaly vystrkovat růžky v letech osmdesátých. Tehdy ale jakýkoliv další rozvoj zazdil kasovní neúspěch George Lucase, s jeho pokusem o epickou fantasy Willow. Po úspěchu Petera Jacksona ovšem nebylo nemístné očekávat vlnu dalších adaptací, a nejeden milovník žánru si řekl, že už bylo sakra načase. Někde se ovšem stala chyba. Po celých osm let na nás z filmových pláten a televizních obrazovek útočily místo hord krvežíznivých orků hordy mluvících zvířátek (Narnie, kdepak té je dneska konec) a teenagerů v různém stupni školní docházky. Kdo chtěl něco temnějšího, realističtějšího, s komplexnějším příběhem a postavami nebo nějakými šťavnatějšími kousky (ve všech možných smyslech), prachsprostě ostrouhal.

Ač šlo o pochopitelný kalkul ze strany studií, mířících především na publikum, jež vytáhne do kina i svoje rodiče, dospělého fanouška to každopádně zamrzí. Na obranu je ale nutno podotknout, že bylo několik pokusů, jež ovšem propadly v zapomnění. Blahé paměti budiž tomu důkazem vcelku ucházející Solomon Kane, kterého ale s největší pravděpodobností neviděl nikdo, kromě hardcore fanoušků R. E. Howarda, a loňský Princ a Prud'as, který přes geniální kombinaci parodie žánru sword &

sorcery a perverzních hlášek, nedopadl příliš valně. Návštěvnost kin navíc nezvedla ani přítomnost Natalie Portmanové v tangách.

Co se televize týče, byly i tam úspěchy dost mizivé. Jako příklad slouží poměrně nedávný pokus o adaptaci populární ságy Meč pravdy Terryho Goodkinda, na kterém se podílel Sam Raimi. Seriál Legend of the Seeker ovšem nedosáhl valných kvalit, což se projevilo i na sledovanosti, a skončil po dvou sezónách. Nikdo jiný se o něco podobného nepokusil, a starší televizní kousky jako Herkules či Xena se přes svoje možné cheesy kouzlo nedají s Hrou o trůnyani v nejmenším srovnávat.

O čem to vlastně je

Věrný svému slibu tu nebudu zbytečně spoilerovat, což se nedělá, nebo zdlouhavě rozebírat děj, což by v tomhle případě ani dost dobře nešlo. Letmé shrnutí je ovšem pravděpodobně na místě. Hra o trůny je fantasy zasazená do světa ne nepodobného našemu středověku. Velká část děje se odehrává na kontinentu zvaném Západozemí, jenž odpovídá středověké Evropě a příběh diváka zavede i do prostředí kočovných Dothraků, kteří mají svůj předobraz v mongolských nájezdnících (víceméně). Magie je tu velmi poskrovnu a kromě draků a nemrtvých se tu nevyskytuje mnoho klasických potvor spojovaných s fantasy (alespoň prozatím).

Děj se zaměřuje na mocenské intriky mezi hlavními rody Západozemí, které eventuelně přerostou v krvavou válku „každý proti každému" (ne, tohle opravdu není spoiler). Hlavními hráči jsou zde zpočátku rody Starků, Lannisterů a Baratheonů (přinejmenším v prvních dvou sériích), jenž by mohli být v jednoduchosti označováni jako „ti hodní", „ti zlí" a „ti ošklivý." Ve Hře o trůny ovšem není nic tak jednoduché, a ani na první pohled prohnilí parchanti či čestní hrdinové tu nejsou tak černobílí, jak je člověk odjinud zvyklý. S hlavními hrdiny to tu také není tak jednoduché.

Zpočátku by se mohlo zdát, že se jimi stanou Eddard Stark se svojí rodinou, a jinde by tomu snad i tak bylo, ale pravdou je, že Hra o trůny nemá žádného jednoznačného protagonistu. Celkově je tu něco kolem šesti prolínajících se dějových linií s několika desítkami postav, přičemž o žádné se nedá říct, že by byla nezajímavá nebo nepodstatná (i když je pravda, že některé dostanou vlastní prostor až v dalších sériích). Ze všech postav si ovšem největší sympatie a pozornost diváků i kritiků získává Tyrion Lannister, který, jako perfektní antihrdina s cynickým nadhledem a sarkastickým ostrovtipem, vládne každé scéně, ve které se objeví.

Nutno připomenout, že autor předlohy svoje postavy rozhodně nešetří a umírá zde značné množství převážně kladných hrdinů, což se samo sebou přeneslo i do seriálu. Běžný divák bude tedy pravděpodobně překvapen masivním řídnutím důležitých postav. Jako čtenář předlohy musím podotknout, že diváci ještě v tomhle ohledu neviděli zdaleka všechno a měli by se připravit na další značné ztráty (ne, tohle také není spoiler). Seriál se skutečně nese v temnějším duchu a o politické intriky, zákeřné vraždy, náhlé zvraty, krev, erotické scény a pár ostřejších slov tu opravdu není nouze.

Ve správných rukou

Fakt, že Hru o trůny produkuje HBO, byl od samého začátku zárukou kvality, jež je u televizní produkce nevídaná a byla utvrzena úspěchy předešlých seriálů, jako jsou Řím, Tudorovci či Pravá krev (mezi těmi známějšími). Především Řím dokázal, že televizní seriál může ledasjakou filmovou produkci předčit nejen po scénáristické a herecké stránce, ale i po stránce výpravy. Od historické tématiky k fantasy je to v tomhle ohledu už přece jen krůček. Také dospělejší forma, jež bývá v případě filmu spíše limitující, se v případě televize stává naopak výhodou, jež může nalákat diváky. Pro pořádek, dospělejší formou tu není myšlena pouze hojnost sexu, násilí a vulgarity (i když pro sekeru v hlavě nebo odhalené ňadro se tu taky nikdy nejde daleko), ale především vážnějších témat, hlubších postav a kvalitních dialogů. Nutno podotknout, že klasický filmový formát by vzhledem k rozsáhlosti předlohy ani nebyl použitelný. Knižní série o doposud pěti poměrně masivních knihách, každá o více než tisíci stran,s desítkami postav a spletitým dějem, který přechází plynule z jedné knihy do druhé a bez jednoznačného rozuzlení, by jednoduše nepřežila ořezávání na nějakou rozumnou filmovou délku. Řešení v podobě zpracování každé knihy do jedné desetidílné série je pravděpodobně ideální, bez nutnosti velkých kompromisů co se věrnosti předloze týče.

S poměrně štědrým rozpočtem, přibližně 60 milionůna první sérii a 69 milionů na druhou, vykouzlilo HBO pravděpodobně maximum. V tradici Říma či Tudorovců tu kulisy hradů a měst ve středověkém stylu působí náležitě špinavě a ošuntěle a královské paláce patřičně střídmě i honosně zároveň. Za kostýmy by se nemusel stydět žádný historický spektákl a rekvizity vypadají realisticky ošoupaně. Obzvlášť zbraně a brnění si zaslouží pochvalu za solidní práci, jelikož na rozdíl od spousty dalších seriálů, ale i filmů, nevypadají jako kus gumy natřený stříbrenkou. Natáčelo se v Severním Irsku, Maroku, na Maltě a na Islandu, takže prostředí tu vypadá patřičně dramaticky bez velikých úprav. Digitálních efektů tu není příliš,k čemuž bezpochyby přispívá minimální přítomnost magie a fantastických potvor, ale těch pár je na velmi slušné úrovni, obzvláště za draky by se nemusel stydět nikdo ani v kině. Uvidíme, jak se HBO vypořádá s rostoucím množstvím nemrtvých a podobné havěti v dalších knihách. Osobně doufám, že

zbude v rozpočtu dost peněz na pár obrů a větších bitevních scén. Tím se dostáváme k tomu jedinému, na co tolik peněz nezbylo. Davové bitevní scény tu přišli zkrátka hlavně v první sezóně, což na jejím konci mohlo působit trochu antiklimakticky. Několik bitev je tu shrnuto stručným rozhovorem na bojišti a žádné akce se kromě několika drobných potyček nedočkáme. Druhá sezóna to ovšem ve svém závěru relativně úspěšně vynahrazuje. Aby taky ne. Jedná se tady nejspíš o největší bitvu, co se knižní předlohy týče, a přestože se tu místo desítek tisíc vojáků prohánělo spíše desítky, na televizní produkci se jedná o značný pokrok, jenž nahrazuje kvantitu kvalitou. Tento závěrečný masakr měl na povel Neil Marshall, který dokázal, že zvládne vykouzlit solidní a náležitě brutální akci za poměrně malý peníz (Soudný den, Centurion), a tento úkol si s náležitým gustem vychutnal.

Hra o trůny ovšem nikdy nestála na velkolepých bitvách nebo trikových akčních scénách. Základem tu jsou výtečně napsané a zahrané postavy, spletitý příběh a kvalitní dialogy. Je pravda, že seriál může místy působit až příliš ukecaně, ale díky zajímavým postavám a výborným dialogům nikdy nesklouzne k nudě a přes množství postav si děj udržuje přehlednost. To je ostatně i jeden z důvodů, proč má Hra o trůny dobrou šanci zaujmout i diváky, kteří nejsou běžnými fanoušky fantasy. Navíc jak jednou začnete seriál sledovat, stává se nesmírně těžké ho pustit, protože lépe vyostřené cliffhangery najdete málokde.

Co se hereckých výkonů týče,ani jim se nedá v podstatě nic vytknout. V seriálu se vyskytuje až překvapivý počet kvalitních (ač nikoliv hvězdných) herců, mezikteré patří Sean Bean, Lena Headey, James Cosmo, Liam Cunningham a především Peter Dinklage. Sean Bean jako Eddard Stark zde předvádí svůj klasický herecký výraz „Boromir verze 2.1", který používá posledních deset let, ale vzhledem k žánru a typu postavy mu nelze nic vytknout. Otázkou zůstává, zda filmový průmysl bude nabízet dostatek rolí ztrápených šlechticů ve fantastických a historických spektáklech, aby stačily na udržení jeho kariéry.Lena Headey, kterou si možná pamatujete ze třístovky, tu zvládá „řádnou mrchu" v podobě královny Cersei na jedničku. Lena Headey si také mimochodem momentálně střihla postavu hlavní záporačky v údajně velmi povedené nové adaptaci komiksového Dredda. Zdá se, že záporné role jí jdou k duhu. Podobně na tom je i Nikolaj Coster-Waldau jako Jaimie Lannister, kterého jste mohli vidět v nedávném povedeném a lehce bizarním severském thrilleru Lovci hlav.Překvapuje zde i Jason Momoa, který pravděpodobně v roli barbarského náčelníka Khala Droga našel svoji životní roli. Nejoblíbenější diváckou postavou se však stává, jak jsem už zmiňoval, Peter Dinklage jako Tyrion, který trousí brilantní dialogy, kde se ukáže, a většina scén s ním se automaticky stává nezapomenutelnými. Dalším příjemným překvapením tu jsou také neznámé tváře (většina Starkovic famílie, Daenerys...), jež za svými zkušenějšími kolegy nijak nezaostávají, a stejně tak tu nedělají ostudu ani přírůstky z druhé sezóny.

Kvalita Hry o trůny však stojí především na scénáři. Na tom má zásluhu především hlavní dvojice scénáristů: David Benioff a D. B. Weiss. V tomhle ohledu jsou ti dva také vcelku překvapením, jelikož jejich jména vyvolávaly zpočátku spíše obavy. David Benioff je sice zodpovědnýza úspěšný a poměrně ceněný film 25. hodina, ale stejně tak má na kontě i (co se scénáře týče) znatelně slabší Trója nebo Wolverina, a Weiss nemá pro jistotu předchozí zkušenosti žádné. K úspěchu ovšem bezpochyby přispěla aktivní scénáristická spolupráce samotného autora G. R. R. Martina. Pravděpodobně díky němu jsou totiž změny oproti předloze doposud minimální, a ty přítomné dostaly posvěcení od nejpovolanějšího. Postupem času se budou také nejspíš smazávat jasné hranice „co série, to kniha". Již na konci druhé sezóny byly scény vypůjčené ze třetí knihy a vzhledem k tomu, že čtvrtá a pátá kniha se odehrávají zároveň, tu jistě nějaké změny nastanou. Každopádně jsou před námi ještě minimálně tři sezóny. Poté ovšem vyvstává otázka, co dál, jelikož knižní sága není doposud dokončená a Martin vydává průměrně jednu knihu za pět let, což by mohlo vytvořit drobný problém. Napíšou si scénáristé vlastní konec? Nezbývá nám nic jiného, než si počkat.

Literární koutek

Hra o trůny je adaptací knižní ságy Píseň ledu a ohně amerického autora G. R. R. Martina a patří mezi nejuznávanější dnešní klasické fantasy. Žánrově se řadí mezi high fantasy, podobně jako třeba Pán prstenů. High fantasy se vyznačuje především velkým množstvím postav a rozmáchlým komplexním dějem, mnohdy táhnoucím se přes celé kontinenty po desítky až stovky let (v tomhle ohledu je Píseň ledu a ohně ještě poměrně decentní). Na rozdíl od běžného přesvědčení je Hra o trůny název pouze prvního dílu ságy, přičemž další díly jsou popořadě: Střet králů, Bouře mečů, Hostina pro vrány a Tanec s draky. V současné době má autor v plánu ještě přinejmenším dva díly: The Winds of Winter a A Dream of Spring. První kniha vyšla v originále v roce 1996, a poslední 2011 (u nás vyšla poslední kniha začátkem léta). Původně byla série plánována jako trilogie, ovšem při tvůrčím procesu „trochu nakynula". Pokud vás knihy zaujaly, tak mezi autory obdobných děl se dá zařadit Steven Erikson, R. E. Feist nebo David Gemmell.

Herní koutek

Co se videoherního zpracování týče, Hra o trůny na důstojného zastánce stále čeká. Doposud se na trhu objevily pouze dvě hry. A Game of Thrones: Genesis je loňská real-time strategie, která vyšla na PC, a je volně založená na knižní sérii, získala však pouze podprůměrná hodnocení. O něco ambicióznější, ovšem se stejně nevalným výsledkem, bylo letošní RPG s lakonickým názvem Game of Thrones. Hra vyšla na PC, PS3 i Xboxu a kritika ji strhala především pro značnou bugovitost, mizernou grafiku a nezajímavý příběh. V současné době je ve vývoji ještě MMORPG Seven Kingdoms, jejíž beta by se měla ukázat někdy na podzim.

Co možná nevíte

Seriál doposud získal, mimo množství nominací a jiných ocenění, dvě ceny Emmy a jeden Zlatý glóbus. Z toho dvě ceny si zasloužil Peter Dinklage za jeho roli Tyriona.

HBO si najalo vlastního experta na vytvoření „dothračtiny", jazyka nájezdnických nomádů. Ten jim nevytvořil pouze pár vět, jež zaznělo v seriálu, ale funkční jazyk s osmnácti sty slov.

Hra o trůny vyvolala největší mediální zájem o Severní Irsko od uzavření příměří s IRA.

Hlavním zdrojem inspirace pro politické intriky v Písni ledu a ohně byly podle autora Stoletá válka a Válka růží.

Celé jméno autora předlohy je George Raymond Richard Martin. Uf.

Hra o trůny na Blu-ray

V době vydání tohoto článku by již měla být v obchodech k dispozici kompletní první sezóna seriálu. Na pěti discích, vedle standardních dokumentů o tvorbě a rozhovorů s tvůrci,najdete ještě další bonusy, přinášející hlubší náhled do komplexního fantasy světa. Mezi ně patří průvodce všemi rody a postavami, jež se v seriálu objevují, portrét řádu Noční hlídky a úvod do řeči Dothraki.

Jindřich Klimeš

Preview: Looper

ZMIZÍK VAŠEJ BUDÚCNOSTI

Bruce Willis sa tento rok rozhodol trhnúť rekord v počte stvárnených úloh. Jeho meno zdobí titulky ôsmych tohtoročných snímok. Kolísajúcu kvalitu filmových počinov sa rozhodol vyvážiť kvantitou. Ten najnovší patrí do futuristického súdka.

V budúcnosti sa cestovanie v čase stane bežnou nezákonnou záležitost'ou, dostupnou na čiernom trhu. Ked' sa mafia potrebuje niekoho zbavit', pošlú svoj terč o 30 rokov do minulosti, kde sa oňho postará nájomný vrah zvaný looper. Jedným z nich je aj Joe (Joseph Gordon-Levitt). Život nájomného zabijaka je sladký a prináša kopu peňazí. Avšak len dočasne. Mafia sa rozhodne nepohodlného vraha, ktorý vie privel'a, preventívne zbavit' a uzavriet' tak slučku jeho osudu. Joeovo budúce ja (Bruce Willis) jednoducho pošle na odstránenie. Nebude to však také jednoduché. Starší Joe presvedčí svoje mladšie Ja, aby ho nechal utiect' a púšt'a sa do boja so svojími bývalými zamestnávatel'mi.

Príbehy o cestovaní v čase nie sú vo filmografii žiadnou raritou a od Cameronovho Terminátora ich pribudlo neúrekom. Looper sa svojím dejom radí medzi film noir. Krvavá zápletka zobrazuje silu nadnárodných korporácií jednajúcich so zločineckými organizáciami. Technológia cestovania v čase je pre filmárov stále terno. Režírovat' túto sci-fi akciu sa podujal Rian Johnson, v minulosti zodpovedný za Bratov Bloomovcov. Vo vedl'ajších úlohách uvidíme Emily Blunt, ktorej hviezda stále stúpa, nový talent na obzore ,Paul Dano, takmer zabudnutého Jeffa Danielsa či niekdajšiu krásku z Coyote Ugly Piper Parabo.

Atmosféra budúcnosti je vo filme vykreslená ako štýlový mix retra a moderného vzhl'adu s futuristickou výstrednost'ou. Rok 2044 bude architektúrou a módou pripomínat' gangsterské časy z 30-tych rokov dvadsiateho storočia. Automobily sa budú ponášat' na tie dnešné, len pribudne omnoho viac solárnych panelov. Najväčším efektom bude, zdá sa, make-up Josepha Gordona-Levitta. Ako podotkol počas promo akcií, v maskérni bol nútený pobudnút' značnú dobu. Vytesat' z neho mladšie Ja Bruca Willisa dalo maskérkam poriadne zabrat'. Títo herci sa na seba totiž ani len v najmenšom nepodobajú. Mladému hercovi výrazne vyhrotia nos, zmenia farbu očí a bude z neho Willis ako vyšitý.

Josephovi Gordon-Levittovi tento rok št'astena pomerne žičí. Po výbornom Návrate Temného rytiera a aktuálnej snímke, nás čoskoro čaká ešte v hlavnej úlohe thrilleru Premium Rush. Zahrá si osudom skúšaného mesindžera svištiaceho preplneným New Yorkom. Bruce má s cestovaním v čase bohaté skúsenosti. Vyskúšal si to už v kritikou oslavovanom thrilleri 12 opíc režiséra Terryho Gilliama, či na veselšiu nôtu v Disneyho produkcii Kid. Emily Blunt súhlasila s rolou vo filme po tom, čo si prečítala polovicu scenára, a to ani len netušila, čo jej úloha obnáša.

Looper je tretou snímkou režiséra Riana Johnsona. Režisér, zdá sa, rád spolupracuje s tými istými umelcami. O hudbu sa mu pravidelne stará jeho bratranec Nathan Johnson. Podarilo sa mu vytvorit' nezabudnutel'ný soundtrack, ktorý už pred premiérou budí u fanúšikov filmovej hudby nemalý záujem. Režisér obsadil Gordon-Levitta do všetkých troch svojich celovečerných diel. Aj ked' v Bratoch Bloomovcoch si strihol iba letmé cameo. Stret tej istej osoby v rozličnom veku filmárov láka znovu a znovu. No nie vždy sa im podarí vytvorit' senzáciu ako Zemeckisov Návrat do budúcnosti. V zámorí sa testovacie publikum plné akreditovaných kritikov vyjadruje nadmieru kladne a Loopera považujú za prekvapenie roka. Zdá sa, že nás čaká zaujímavý filmový zážitok. Vo svete bude mat' mafiánsky hitman premiéru už 28. septembra, zatial' čo u nás si budeme musiet' počkat' až do 11. októbra.

Martin Zielosko

Expendables 2 (4/5)

Akčné filmy vždy patrili medzi najvd'ačnejšie formy filmovej zábavy, ale žáner ako celok výrazne upadol a aj najväčšie akčné hviezdy 80. a 90. rokov urobili vel'a krokov vedl'a. Objavilo sa mnoho pokusov vniest' do žánru čerstvý vietor, ale väčšina neuspela.

Jednu z mála výnimiek predstavuje Luccom Bessonom naštartovaná kariéra Jasona Stathama. Dobrý klasický akčný film však zažil návrat až spolu s návratom Sylvestra Stalloneho na scénu. Vzal to pevne do svojich rúk a okrem hlavných úloh sa opät' zhostil aj réžie a scenáristiky. Najprv urobil pokračovania svojich slávnych filmových sérií a potom stvoril novú. Pustil sa do projektu, o ktorom mnoho režisérov a producentov snívalo, pokúšal sa o to napríklad aj Tarantino. Rozhodol sa dat' dokopy na jedno plátno najväčšie akčné hviezdy minulých dekád. Nikomu sa to dovtedy nepodarilo často práve kvôli Stalloneho nezáujmu. Ktovie, možno už vtedy mal takéto plány.

Expendables 2 Stallone nerežíroval a na scenári len spolupracoval. Azda sám vedel, že druhému dielu nepomôže len pridat' d'alších akčných hrdinov, i ked' aj to je zaujímavý prvok, ktorý využili tvorcovia vel'mi dobre. Film sa drží konvencií žánru, ale je obohatený o vel'mi svojský humor. Hrdinovia si robia srandu sami zo seba aj zo samotného filmu. Je to však urobené formou akýchsi medzihier. Nenarúša to teda plynutie deja a ani mu to neuberá na sile. Niekomu sa to síce môže zdat' vd'aka tomu rozbité, či následne zlepené. Som si však istý, že väčšine divákov to nebude prekážat'.

Akčnému filmu vždy prospeje, ak sa neberie príliš vážne. Tu je navyše z neakčných scén zrejmé, že herci sa pri nakrúcaní bavili a boli dobrou partiou. Ved' tento film je do vel'kej miery o nich a ich doterajšej kariére. Uvol'nená atmosféra sa navyše l'ahko prenáša aj na diváka. Tento žáner má svoje typické neduhy a nevyhol sa im ani Expendables 2, i ked' v ovel'a menšej miere. Tiež to však patrí k veci, hlavne ako súčast' nostalgickej spomienky, ktorou tento film, podobne ako prvý diel, stále aspoň trochu je. Tematicky film nadväzuje na Studenú vojnu a odohráva sa prevažne vo východnej Európe. Je to však posunúte do éry vyrovnávania sa s jej dôsledkami, čo bolo typické pre tvorbu 90. rokov.

Čo pri 100 miliónovom rozpočte prekvapí, sú miestami slabšie vizuálne efekty. Hlavne na miestach, kde sú uplatnené na väčšej ploche. Snímka to však plnohodnotne vykompenzuje všetkým ostatným, a to aj napriek tomu, že očakávania boli vysoké. Avšak Expendables 2 ich dokázal naplnit', možno dokonca prekonat'. Kvalitatívny posun oproti prvému dielu nastal vd'aka režisérovi Simonovi Westovi. Tento angličan nenakrútil síce vel'a filmov, ale boli to veci ako Con Air (1997), The General's Daughter (1999), či The Mechanic (2011). Priviedol si so sebou scenáristu Richarda Wenka, s ktorým spolupracoval na poslednom menovanom filme. Spolu sa im podarilo vytvorit' snímku s dobrým tempom, prehl'adnými akčnými scénami a hláškami, ktoré si budeme ešte dlho pamätat'. Akčný film bol vždy aj o nich, i ked' tentoraz stoja hlavne na vtipe.

Expendables 2 začínajú tam, kde sa jednotka skončila (nie dejom). Pred dvoma rokmi to bolo iba o obhliadnutí sa za istou históriou a okrem „zhromaždenia' akčných hrdinov to neprinieslo nič nové. Dnes však tvorcovia išli výrazne za túto métu. Navyše, páčit' sa to môže aj l'ud'om, ktorí doteraz nemali akčné filmy vel'mi v láske a to práve vd'aka humoru a nálade, ktorá z filmu ide.

Michal Klembara

Kým spíš (3,5/5)

SCHOVANÝ, NESCHOVANÝ, IDEM

Španielska kinematografia sa môže pýšiť režisérom Jaumom Balagueróm, ktorý svetu priniesol originálny horor [Rec] (Rec, 2007) a jeho dve pokračovania. Záhrobie a mystiku najnovšie vymenil za psychopatickú mysel'. V realistickom duchu prináša vzrušujúcu hru na schovávačku.

Sledujeme príbeh frustrovaného domovníka Césara (Luis Tosar), ktorý nedokáže dosiahnut' pocit šťastia. Mužovi v strednom veku sa nedarí nájsť zmysel života. Chýba mu manželka a deti. Celé dni sa ochotne stará o nájomníkov a okrem staručkého vlastníka budovy všetkým pripadá neškodný a milý.

Ďalšiu výnimku predstavuje malé dievča, ktoré vie o Césarových nevšedných koníčkoch. Samota totiž nie je úplne presný termín. César dievča má. Spí s ňou v jednej posteli, stará sa jej o domácnosť, dokonca sa s ňou delí o zubnú kefku. Clara (Marta Etura) však o ničom nevie.

V noci vylieza spod jej postele a omámi ju uspávacími látkami. Malá vydieračka od naproti má značne narušenú morálku a zatiaľ sa necháva uplatiť. Čo však príde po peniazoch? Narušený domovník sa rozhodol v rámci vlastnej depresie strpčiť život aj ostatným podnájomníkom. Claru chce pripraviť o každodenný úsmev a radosť zo života. O svojich činoch navyše informuje svoju starú paralyzovanú matku, ktorú navštevuje v nemocnici.

Všetko sa skomplikuje po príchode Clarinho priateľa Marcosa (Alberto San Juan). Filmov o špehovaní vysnívanej femme fatale už bolo nakrútených neúrekom. Nie vždy však výsledok dopadol úspešne. Keď sa voyerskej látky ujme režisér, ktorý má skúsenosti s budovaním napätia, môže z toho vzniknúť zaujímavé dielo ako Kým spíš. Jaume Balagueró doposiaľ zaťahoval diváka do adrenalínových situácií v záhrobných hororoch či príbehov plných mystiky. Vnútro šialeného sociopata obnažuje po prvýkrát. Dusivú atmosféru pomáhajú budovať aj temné chodby interiéru so starodávnym výťahom. Rozprávanie v desivom priestore si režisér prináša z predchádzajúcich projektov.

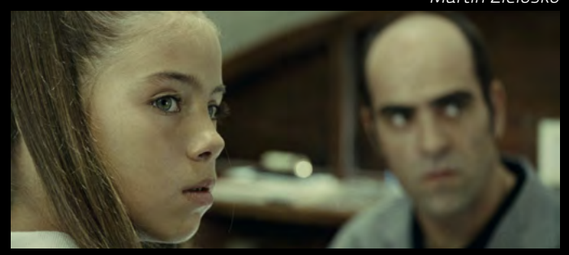
Dej plynie v pokojnom tempe, akoby pavúk spriadal svoju dokonale premyslenú pavučinu. César svoju obeť terorizuje i nepríjemnými listami a smskami. Dokonca neváha zamoriť byt švábmi či intoxikovať telové kozmetické prípravky. Vo svojich zvrátených technikách je veľmi precízny.

Výborný scenár má na svedomí Alberto Marini, ktorý už s režisérom Balagueróm spolupracoval v minulosti viackrát. Pozvoľné stupňovanie napätia výborne vynikne prostredníctvom vystresovanej tváre hlavného protagonistu. Luis Tosar má na kvalite filmu značnú zásluhu. Pracuje hlavne s pohľadom narušeného psychopata, ktorý sa nezastaví pred ničím. Obeti prepožičala svoj pôvab španielka Marta Etura. Často na ňu budeme pozerať z Césarovej perspektívy - spod postele.

Napätie pomáha stupňovať vhodný hudobný sprievod Lucasa Vidala. Mladý skladateľ pôsobí svojou tvorbou ako svieži vánok a v poslednej dobe patrí medzi vyhľadávaných európskych hudobníkov. Naposledy sme jeho tóny mohli začuť v špionážnom thrilleri s Brucom Willisom S ľadovým pokojom. Španielske filmové umenie je bohatšie o jednu vydarenú psychodrámu. Hororový režisér Balagueró tak dokazuje vlastnú všestrannosť. Jeho Kým spíš je plné ponurých momentov, ktoré vedia prekvapiť. Ide o jasný príklad psychopatickej mysle patetického jednotlivca, z ktorej dosahu sa nevinné obete dokážu vymaniť len ťažko. Finálna pointa je priam hrozivá. Pôsobivosť príbehu umocňuje fakt, že sa skutočne môže odohrať aj v bežnom živote. Nikdy neviete, ktorý čudák v sebe skrýva sociopatického stalkera.

P.S. Pozor na apartmány s recepciou!

Martin Zielosko



Televízia: Continuum

Konkurencii americkej televíznej a filmovej tvorbe dokáže vo svete odolať málokto. Keď opomenieme marketing, tvorcovia z USA nás porážajú najmä dokonalým zvládnutím remesla, modernými technológiami a, aj keď je to pre mnohých ťažké priznať, aj výbornou scenáristickou praxou.

Pre anglofónne krajiny je odolať tomuto tlaku ešte náročnejšie, odpadajú totiž jazykové a kultúrne bariéry. V televíznej produkcii je to asi najzložitejšie. Tá išla v posledných rokoch v Spojených štátoch neskutočne hore, najmä vďaka produkcii platených televízií.

Nový kanadský sci-fi seriál Continuum nemá nič z toho, čo som uviedol hore. Vizuálne efekty sú o poznanie horšie, než na aké sme zvyknutí z amerických seriálov, mimo Kanady seriál málokto pozná (i keď cez internetové komunity sa šíri ďalej) a po scenáristickej stránke tiež pokrivkáva. Pri tomto bode je však dôležité, že len zo začiatku.

Problematické sú najmä epizódy 2 až 4, ale potom kvalita 10-dielného seriálu po mnohých stránkach začne výrazne stúpať, až po vydarené finále, ktoré vás skvele naladí na druhú, medzi časom už potvrdenú, 13 dielnu sériu. V Kanade sa seriál vysielal toto leto. Počas jesene sa začne vysielať aj v Nemecku, Veľkej Británii a v USA. O budúcnosť má teda aspoň zatiaľ postarané.

Príbeh sa začína v roku 2077. Je to dystopická budúcnosť, v ktorej svetové vlády skolabovali pod ťarchou ekonomických a environmentálnych problémov. Pomocnú ruku im podali najväčšie svetové korporácie, ktoré tak prevzali kontrolu nad spoločnosťou. Vancouver je centrom jedného z nových štátnych útvarov na mape sveta a v ňom sa odohráva celý seriál.

Hlavnou hrdinkou je Kiera Cameron (Rachel Nichols), v podstate policajtka, ale s väčšími právomocami a vybavená množstvom moderných technológií. Svetovláda korporácii samozrejme neostala bez odpovede. Teroristická skupina Liber8 sa snaží zabiť hlavy vládnucích korporácii, neváha však pri tom pozabíjať aj desať tisíce nevinných ľudí ako vedľajšie obete. Hlavný dej sa však začína až potom, čo sú členovia tejto skupiny buď mŕtvi, alebo vo väzení, kde práve čakajú na popravu. Je pri nej prítomná aj Kiera. Zločincom sa však podarí premôcť stráže a využiť energetický zdroj, ktorý mal slúžiť pri poprave, na cestu časom, do čoho je zachytená aj Kiera, a tak sa spolu s nimi ocitá v roku 2012.

To je aj dôvod prečo na slabších efektoch až tak nezáleží. Dej sa po úvode odohráva v našej prítomnosti a budúcnosť nám ukazuje len vo forme flashbackov. Témou seriálu je teda okrem snahy ukázať, kam môže vývoj našej civilizácie viesť vzhľadom na súčasné problémy aj cestovanie časom a otázky, či a ako to môže zmeniť budúcnosť. To je vždy tenký ľad, ale Continuum s tým zatiaľ pracuje veľmi dobre.

Seriál vymyslel Simon Barry, ktorý aj napísal scenár k trom epizódam. Sci-fi spojil s policajnou drámou, čo už fungovalo vo viacerých seriáloch (Akty-X, Fringe). Kiere sa podarí pod novou identitou nadviazať spoluprácu s miestnou políciou a spolu s detektívom Carlosom Fonnegrom (Victor Webster) vyšetrujú aktivity Liber8, ktorí pokračujú vo svojom pláne aj v novom čase. Dôležitú podporu jej poskytuje aj technicky zdatný mladík Alec Sadler (Erik Knudsen).

On práve pracuje na komunikačnej technológii, ktorú má Kiera implantovanú v hlave, a tak vedia byť kedykoľvek v kontakte. V roku 2077 patrí Alecova budúca spoločnosť medzi najväčšie korporácie a stojí asi za všetkými technológiami, ktoré má Kiera so sebou. Je teda možné, že Alecovo budúce ja je do prebiehajúcich udalostí zapojené.

Tvorcovia pri nakrúcaní seriálu Continuum prešli určitú cestu a dokázali úroveň seriálu naozaj zdvihnúť. Jeho silnou stránkou je príbeh a zápletka. Ak sa teda rozhodnete dať seriálu šancu, prekustnite sa cez pár úvodných dielov a nebudete ľutovať.

Michal Klembara

RECENZIA POPOLUŠKA BLU-RAY

ZÁKLADNÉ INFO:

Cinderella, 2002, USA, 73 min
Animovaný/rodinný

Réžia: Clyde Geronimi, Wilfred Jackson, Hamilton Luske
Hudba: Paul J. Smith, Oliver Wallace
Hrajú: Ilene Woods, Eleanor Audley, Verna Felton, Rhoda Williams

Na recenziu poskytol:
Magic Box Slovakia

PLUSY A MÍNUSY:

+ skvelá animácia
+ kvalita obrazu+zvuk
+ množstvo bonusového obsahu
+ krásne piesne
- chýba temnosť starších Disneyho rozprávok

HODNOTENIE:

80%

Popoluška

OBĽÚBENÁ ROZPRÁVKA VO VYŠŠEJ KVALITE

Popoluškу už asi netreba nikomu predstavovať. Nespočet adaptácií vidíme každý rok v ponuke televíznych staníc, ale spracovanie od Disneyho je pre deti najpútavejšie. Keďže práve v týchto dňoch vychádza diamantová edícia na Blu-Ray, prinášame vám recenziu na práve túto rozprávku.

Kde bolo tam bolo, žila raz jedna krásna dievčina, ktorá sa musela starať o svoju macochu, jej dcéry a plniť ich príkazy. Potom sa jej zjaví dobrá víla, pošle ju na ples, kde sa do nej zamiluje princ a zmení sa jej celý život.

Zhruba taký je príbeh tejto rozprávky. Nesie sa v duchu kresťanskej viery, že dobro bude odmenené (Popoluška) a zlo potrestané (napr. kocúr Lucifer). Na jednej strane stojí Popoluška so všetkými cnosťami (skromnosť, pokora, poslušnosť, dobro), na opačnej zase jej macocha s dcérami (lenivosť, zákernosť, chamtivosť, lakomosť). Animovaná popoluška tak plní hlavnú funkciu rozprávky – pracuje s jasnými karikatúrami dobra a zla, aby zrozumiteľne odovzdala morálne posolstvo aj tým najmenším.

Popoluška je, na rozdiel od ranných Disneyho rozprávok, o dosť ľahšia a jednoduchšia. Absentujú v nej démonické motívy (zlé čarodejnice, kliatby), nikomu nejde o holý život. Je len o naplnení snov jednej krásnej dievčiny a o spravodlivosti. Nezaťažuje detskú myseľ náročnejšími motívmi smrti, zrady a úkladov o život.

Množstvo krásnych piesní a scén so zvieratkami trochu fragmentuje hlavný príbeh. Ale sekvencie myšiek zápasiacich s Luciferom aspoň pridáva trochu napätia do príbehu, ktorý postráda skutočnú drámu. Tvorcom treba trochu vytknúť, že koniec filmu odbavili tak rýchlo, v podstate v priebehu necelej minúty, a že samotný princ dostal tak málo priestoru. To však nijako nedegraduje zážitok z tejto krásnej klasickej rozprávky.

Popoluška vyniká svojim spracovaním. Pre rozpohybovanie postáv využili animátori techniku rotoskopie – herečka zahrala scény pred kamerou a potom ručne prekreslili okienko po okienku. Výsledkom je veľmi plynulá a prirodzená animácia ľudských postáv. Živé farby, pestrosť a detailnosť prostredí spolu s krásnymi skladbami dotvárajú atmosféru príbehu.

Nové vydanie na Blu-Ray prináša, ako inak, vylepšenú kvalitu obrazu a zvuku. Ako je zvykom u Disneyho, keď prerábajú film v pomere strán 4:3 do širokouhlého formátu, ponúkajú možnosť zapnúť zdobené bočné lišty. Využitie tejto funkcie sa vrelo odporúča, pretože bohato zdobené lišty po stranách sa postupne menia a ladia farebne aj symbolicky do nálady a príbehu filmu v tom ktorom momente. Doladená farebnosť vyniká najmä v detailoch, napríklad zelené oči Lucifera sú ešte žiarivejšie, než kedy predtým. Popoluška na BD dokonale popiera fakt, že vznikla pred 62 rokmi.

Ani po zvukovej stránke nie je filmu čo vytknúť. Aj napriek tomu, že sa s prižmúrením oka dá porozumieť snahe remastrovacieho tímu o uspokojenie potrieb všetkých divákov, vrátane audiofilov s najdrahšími domácimi kinami, avšak premixovanie pôvodnej zvukovej stopy do 7.1 zvuku nebolo nevyhnutné. V porovnaní s pôvodným jednokanálovým zvukom z kino verzie však priestorový zvuk dodáva do piesní nečakanú hĺbku a pomáha lepšie vtiahnuť diváka do deja. Hudba aj pesničky sú krásne, ale celkový zvukový mix vo svojej bohatosti jednoducho nemôže konkurovať najnovším Disneyovkám ako Princezná a žabiak (2009) či Na vlásku (2010).

Nová edícia obsahuje aj špeciálne bonusy. Okrem bonusov, ktoré boli už na predošlej digitálnej edícií na DVD, je tu aj pohľad do zákulisia Disneyho štúdií, návrhár šiat pre Popolušku či náhľad do života na skutočnom zámku. Vystrihnuté scény, ktoré sa nedostali do pôvodnej kinoverzie, prekvapujú tým, ako rozširujú príbeh a dodávajú komplexnejšiu hĺbku niektorým postavám. Malé princezničky pred obrazovkou však jednoznačne najviac poteší krátky bonusový film Na vlásku: Šťastne až naveky (2012), ktorý dopĺňa príbeh ďalšej známej rozprávky.

Popoluška vo verzii na Blu-Ray disku rozkvitá do novej krásy. Kvalita obrazu a farieb prekonáva predošlé verzie a popiera skutočný vek filmu. Hoci rozprávka postráda temnejšie podtexty predošlých Disneyho animovaných filmov, jednoduchý príbeh o naplnení osudu poteší aj najmladších divákov. Krásne piesne sú naozaj chytľavé a množstvo bonusového obsahu zaujme deti na dlhšiu dobu. Kvalita spracovania je, ako sme pri filmoch tohoto štúdia zvyknutí, naozaj špičková.

Pavol Ondruška

Súťaž s portálom
GAMESITE.SK
o HEADSET Logitech G330

Logitech G330 sú herné slúchadlá radu G-series od spoločnosti Logitech.
Nové slúchadlá Logitech Gaming Headset G330 ponúkajú pohodlie, tým, že vám nedôjde ani po dlhých hodinách hrania, že ich máte na hlave. Ľahký headset G330 bojuje proti únave s nastaviteľnou konštrukciou - prvá svojho druhu na herných slúchadlách s mikrofónom. K ďalšiemu zmierneniu spoločných tlakových bodov na hlave slúži čelenka z mäkkého silikónu, ktorá je aj na výkyvných náušniciach. Logitech Gaming Headset G330 znižuje nepríjemný hluk v pozadí. Ovládanie zvuku vám umožní nastaviť hlasitosť, alebo stlmiť mikrofón bez toho, aby ste museli pozastaviť akciu, na ktorej práve pracujete. K headsetu dostanete USB adaptér pre pripojenie slúchadiel, ktorý vám umožní zapojiť slúchadlá, aj keď máte zapojené reproduktory do zvukovej karty.

Zasúťažiť o tieto slúchadlá si môžete veľmi jednoducho - kliknutím na odkaz nižšie.

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

NextGen magazín
Logitech
GSSHOP

ZÁKLADNÉ INFO:

Cinderella 2: Dreams come true, 2002, USA, 73 min, Animovaný/rodinný

Réžia: John Kafka
Hudba: Michael Blakey, M. Tavera
Obsadenie: Jennifer Hale, Tress MacNeille, Rob Paulsen, Corey Burton, Holland Taylor...

Na recenziu poskytol:
Magic Box Slovakia

PLUSY A MÍNUSY:

+ Pre deti zábavné postavy a tance
+ Dabing
+ Kamera, zábery
- Recyklovanie pointy
- Hudba a animácia
- V celku nekompaktný film

HODNOTENIE:

65%

Popoluška 2: Splnený sen

ALEBO AKO POPOLUŠKA ŽIJE NA ZÁMKU...

Pôvodná animovaná Popoluška (1950) je jednou z najznámejších filmových výtvorov spoločnosti Walt Disney. Príbeh o obyčajnom, avšak utrápenom dievčati, ktoré stratí črievičku a nakoniec spočinie v princovom náručí, je slávny. Dokonca tak, že Disney vytvoril video pokračovanie s podtitulom Splnený Sen (2002) pod taktovkou málo skúseného Johna Kafku. A teraz, šest'desiat dva rokov po vydaní prvej Popolušky, vychádza spolu s prvým dielom dvojka i trojka na formáte Blu-Ray. Pozrieme sa na dvojku.

Popoluška (Jennifer Hale) prichádza so svojím princom (Christopher Daniel Barnes) do jeho zámku. Úloha princeznej je pre ňu náročná. Do monarchistických zvykov sa nevyzná a nikdy nežila v smotánke. O to t'ažšia je pre ňu povinnost' usporiadat' král'ovský banket. Od výzdoby zámku až po jedálny lístok musí byt' všetko perfektné. Má však na to len pár dní, kým sa nevráti král' aj s princom z neodkladnej pracovnej záležitosti. Nasledujú ešte d'alšie dve zápletky... Pozrime sa teda, či príbeh obstojí vo vodách kritiky po technickej i umeleckej stránke.

Príbeh s tromi zápletkami je podávaný uvol'neným tónom, nesústredí sa vel'mi na jeho plynutie, ale skôr na fakt, že funguje ako sonda do života Popolušky za hranicou konca pôvodnej rozprávky. Primárne je snímka určená pre deti. A má im takto čo ponúknut'. Tancov a piesní, tak príznačných pre Disneyho filmy, tu je síce pomenej, no stále uchvátia detskú pozornost'. Ako aj zopár postavičiek, ktoré sú síce pre nedetského diváka otravné, ale pre deti sú zdrojom zábavy, ktorá udrží ich pozornost'.

Kafka však zabudol na riziko, ktoré prináša recyklácia. Trikrát opakovat' čoraz nezaujímavejšie základnú premisu, je vel'a aj na deti. Po druhom príbehu sa už človeku chce akurát tak spat'. Stopáž ide dopredu a spolu s napätím sa vytráca aj vizuálna hravost' a zábava, až to na konci vyzerá ako kompilácia troch príbehov s tou istou centrálnou pointou. Det'om to bude jedno, ale tak či onak to vo výsledku pôsobí otrepane. Deti sa začnú nudit' po druhej zápletke.

Bohužial', nepoteší ani animácia, je občas háklivá a nekvalitná. Zachraňujú ju len výborne zvládnuté tance. Kamerou a zábermi je to klasicky spravená animovaná rozprávka, ktorá nemá zásadné chyby v harmónii obrazu a perspektívy, a drží sa osvedčených schém, čo je len dobre.

Český dabing sa vcelku vydaril. Akurát môže vadit', hlavne v piesňach, príliš rýchle rozprávanie, ktoré nestačí za rovnako excelentným originálom. Napriek zdatnej zložke dabingu sú inou vecou postavy samotné. Zatial' čo niektoré sú sympatické pre deti aj dospelých (Gus), niektoré sú jednoducho otravné (Jaq). Z detského pohl'adu tu ale máloktorý človiečik nájde chybičku.

Viditel'ným negatívom je hudba, ktorú si človek takmer ani neuvedomí. Skladatelia Blakey a Tavera síce nekomponovali pre nejaké vel'ké projekty, ale vzhl'adom k obstojnému priemernému zvládnutiu zvyšku filmu je hudba najväčší mínus hned' po prevarení zápletiek.

Na prvý pohl'ad je to neuveritel'né, že príbeh je nepútavý, ked' producentkou filmu bola aj Mary Alice Drumm, ktorá má na svedomí momentálny hit Neskrotná (2012). Avšak je to tak. Video produkcia a známy názov filmu slúži len ako marketingový t'ah na vytiahnutie peňazí. Aj preto je film krátky... na viac ako sedemdesiat minút sa to už nat'ahovat' nedalo.

Záverečné hodnotenie

Popoluška 2 je filmom pre deti. Tie nemôže sklamat', avšak ich môže začat' nudit' príbeh i postavy, ktoré na tretí raz v zápletke už skrátka nestačia fungovat', hoci sa objavia aj nové. Určite ale sklame občas nedostatočná animácia, hudba a v dôsledku rozdelenia celkový nekompaktný dojem zo snímky ako jedného celku.

Čo sa týka Blu-Ray ponuky, Popoluška 2 vychádza v jednom balení spolu s trojkou a dokopy ponúkajú zaujímavé bonusy, skvelý zvuk a obraz, a tiež poteší aj český dabing. Ak to pozeráte s celou rodinou, je to jasných 65%, pre deti solídnych 70%.

Jozef Andraščík

ZÁKLADNÉ INFO:

Cinderella 3: Dreams come true, 2007, USA, 70 min, Animovaný/rodinný

Réžia: Frank Nissen
Hudba: Joel McNeely
Obsadenie: Jennifer Hale, Frank Welker, Tress MacNeille, Rob Paulsen, Corey Burton...

Na recenziu poskytol:
Magic Box Slovakia

PLUSY A MÍNUSY:

+ Napínavý príbeh, nápaditý scenár
+ Výprava a postavy
+ Produkcia
- Nedokonalá animácia
- Hudba je lepšia, ale...
- Film stráca dych
- Niektoré textúry

HODNOTENIE:

75%

Popoluška 3: Stratená v čase

KÚZLA NIE SÚ NA HRANIE...

Popoluška 3 sa dostavila v roku 2007, päť rokov po relatívne nevydarenej Popoluške 2. Na rubáši ju mal režisér Frank Nissen, ktorý sa už osvedčil rozprávkou Macko Pú a Heffalump (2005). Po slabej dvojke sa neočakávalo nič super. Na rozdiel od nej sa ale v rôznych aspektoch zážitok zlepšil a spestril. Momentálne vydanie na Blu-Ray disku vám umožňuje pozriet' si to všetko opät' alebo ak ste Popolušky ešte nevideli, prejst' si všetky diely pekne po poriadku so špičkovou kvalitou obrazu a zvuku.

Tretí diel udalosti dvojky úplne ignoruje, čo ale nie je na škodu. Popoluška (Jennifer Hale) je št'astná. Všetko sa zmení, ked' sa jej zlej macoche (Susanne Blakeslee) nešt'astnou náhodou dostane do rúk kúzelný prútik patriaci zázračnej víle (Russi Taylor). Macocha si uvedomí, že s prútikom môže vrátit' čas a zariadit', aby Popoluška nikdy nedosiahla št'astie s princom. Pomocou čarov chce jeho vyvolenou spravit' svoju dcéru Anastáziu (Tress MacNeille). Čarami jej upraví nohu a črievička jej sadne. Popoluškin život sa začne rúcat'.

Znie to lepšie ako usporiadanie král'ovského banketu, však? Lepšie to totiž aj je. Príbeh naberá napínavý spád už zo začiatku a stupňuje ho výbornou výpravou. Scenáristi servírujú v dobrom námete nápadité situácie a spracúvajú ich hravou formou. Jej súčast'ou sú chytl'avé pesničky a choreograficky zaujímavé tance. Stále je tu ale problém s nedokonalou a miestami trasl'avou animáciou. Vd'aka príbehu, ktorý zaujme aj nedetského diváka, to ale predstavuje problém viac strávitel'ný. Koniec nastal aj rozsekaniu deja, ako tomu bolo v dvojke. Nečakajú vás nezávislé časti, ale celá rozprávka s jednou pointou, ktorej stvárnenie poteší. Tkvie to vo fakte, že rozprávka sa pohráva s konceptmi ako v romantickom filme – síce klišé, no v animáku znejú super! Za pochválenie stojí aj prístup ku kamere a neotravné postavičky. No zamrzí fakt, že napriek krátkej stopáži ku koncu film stráca dych. Citel'ne si to uvedomíte hlavne v scéne s tekvicovým záprahom. Tá len zaberá čas. Technické hl'adisko okrem animácií, bohužial', podkopávajú aj niektoré do očí bijúce nekvalitné textúry. Ak sa na film pozrieme z detskej strany, vaše ratolesti ho budú sledovat' bez zažmúrenia oka a so smiechom až do konca. Napriek temnejšej, dobrodružnejšej povahe príbehu (ktorá niekomu môže vadit') sa ale zachová rozprávkovost', čo treba ocenit'.

Obsadenie nezažilo oproti druhému dielu zásadné zmeny. Dokonca vás ani nečakajú nejaké dôležité nové postavy. Avšak za to niektoré dostávajú zaslúžený priestor a iné sa javia konečne tak, ako sa zamýšl'alo (myšky). Poteší napríklad princ (Christopher Daniel Barnes), ktorý nie je len usmievajúca sa kôpka št'astia, ale v istom zmysle aj dobrodružný hrdina s mozgom. Samotná Popoluška (Jennifer Hale) je ovel'a sympatickejšou postavou ako tá z dvojky. Vel'a na tom robí fakt, že sa vo filme stáva opät' tou postavou, ktorá musí preukázat' svoju silu a um viac než iní.

Hudbu si opät' nevšimnete, ale Joel McNeely, ktorý pracoval s Nissenom už skôr, je aspoň lepší, hoci predvedie len zopár tónov. Za kvalitný príbeh môžeme iste d'akovat' aj producentskej skupine Billa Blooma, Margota Pipkina a Daniella Legovicha. Majú za sebou niekol'ko vydarených projektov – Knihu Džunglí 2 (2003) a Tarzana (1999). Je dobre, že Disney nepustil značku aj po neúspechu dvojky a trojke doprial väčší rozpočet, 8 miliónov dolárov. Film končí v šest'desiatej druhej minúte, čím sa odlišuje od klasických animákov uvádzaných v kinách, no za to sa k nim radí svojou napínavost'ou a príbehom.

Záverečné hodnotenie

Popoluška 3 pracuje, pomocou príbehu o vrátení v čase, s faktorom osudovosti a čuduj sa svete jej to ide aj bez náznaku klišéovitosti. To je len o dôvod viac, prečo sa do nej oplatí investovat'. Je lepšia ako dvojka a predovšetkým je ucelenejšia a zmysluplnejšia. Sadne skrátka každému a zopár technických nedokonalostí nič nemení na tom, že film pobaví nielen deti, ale aj celú rodinu. Blu-Ray vydanie vám navyše pridá aj krásny obraz a skvelý český dabing. Pokial' nestačí len film, na disku čaká aj zopár bonusov. Pre dospelého diváka za 75%, pre deti aj 90%.

Jozef Andraščík

ZÁKLADNÉ INFO:

Avengers: Pomstitelia, 2012, USA
Akčný / Dobrodružný / Sci-fi

Réžia: Joss Whedon
Hudba: Alan Silvestri
Hrajú: R. Downey Jr., Chris Evans, Scarlett Johansson, Samuel Lee Jackson, Gwyneth Paltrow,...

Na recenziu poskytol:
Magic Box Slovakia

PLUSY A MÍNUSY:

+ skĺbenie hrdinov od rôznych režisérov
+ množstvo akcie
+ hudba a technické spracovanie
- slabší scenár a príbeh
- schematickosť
- ploché postavy

HODNOTENIE:

75%

Avengers: Pomstitelia

ADRENALÍNOVÝ SUPER-POPCORN

Po Thorovi, Iron Manovi, Hulkovi a Kapitánovi Amerika sa ako veľká voda privalil aj film, ktorý spája všetkých dohromady – Avengers: Pomstitelia (2012). Pokiaľ ste film nezastihli v kine, teraz máte možnosť zhliadnuť ho aj na BR a DVD.

Dlho očakávaný blockbuster, ktorý vznikal v spolupráci Marvelu (beztak už patrí pod značku Disney) a Paramountu, je vyvrcholením vlny komixových filmov. Prináša totiž niečo, čo je v komixovom svete úplne bežné, ale v kinematografii unikátne – „akčňák" o tíme superhrdinov. Teraz si možno spomeniete na X-men, avšak X-men je samostatná komixová séria a tu hovoríme o splietaní viacerých komixov do jedného príbehu (podobne, ako keď sa Batman navštevuje so Supermanom).

Čitatelia komixov už pravdepodobne kánon Avengerov poznajú. Vo filmovom svete sa začal budovať s natočením Iron Mana (2008), kde sa v doplnkovom zábere po záverečných titulkoch objavil Nick Fury (Samuel L. Jackson). Takisto Hulk dostal pozvánku do klubu, aj keď ešte v inom spracovaní a s iným hercom. Scény s Nickom Furym sa objavili aj vo filmoch o ďalších dvoch Marvelovských hrdinoch. Pateticky patrioticky naivný Kapitán Amerika aj tragický Thor sa tiež dočkali vlastných fiktívnych svetov, ktoré prispeli k finálnemu produktu. Hrdinovia. Presne o nich tento film je. Stojí na postavách, ktorým sa podriadi'uje všetko ostatné. Slabý príbeh štartuje aj posúva vpred vyššia moc, deus-ex machina. Postavy sú centrom všetkého, čo sa vo filme udeje. Film miestami pôsobí prázdno, nie je prepchatý množstvom akcie na obrazovke, ale akôr obsahovo. Scenár funguje hlavne na zlepenie jednotlivých veľkolepých scén do ako-tak zrozumiteľného celku. Hlavne, že sa v priestore pohybujú naši obľúbení hrdinovia, ktorí popri neustálom vzájomnom zápasení a epických súbojoch so spoločným nepriateľom sypú do éteru „vtipné" hlášky. Skutočne vtipná je však len zhruba polovica z nich, zvyšok, bohužiaľ, vyznieva silene.

Treba ocenit' talent režiséra Jossa Whedona, pretože sa mu podarilo skĺbit' niečo takmer nezlučiteľné. Výsledok funguje, hoci len vo forme jednoduchého, odľahčeného „akčňáku" na spôsob Transformerov. Spojiť dohromady hrdinov, ktorých predtým stvárnili iní scenáristi a režiséri, každého prezentovať štýlom, v akom sme si ich obľúbili, je priam nadľudský výkon. V Avengeroch zafungovala nostalgia, nadšenie fanúšikov toho ktorého konkrétneho geroja, a najmä radosť zo vzájomnej spolupráce našich milovaných hrdinov, ktorým sa podarilo prekonať svoje rozdiely a v istom (dosť okatom) momente sa pustili do boja proti väčšiemu zlu. Film je síce bohatý ja super postavy, avšak tie len vypĺňajú priestor a pôsobia dosť samoúčelne. Scarlett Johansson (Čierna vdova) slúži len na to, aby mohla kamera snímať niekoho zadok a vnady, namachrovaný chlapík s lukom (Hawkeye, Jeremy Renner) lezie na nervy počas celého filmu. Je pekné, že režisér im venoval veľa priestoru, ale nie sú dostatočne plastické a uveriteľné na to, aby ho rovnocenne zaplnili. Zamrzí, že „sidekick", ktorého úlohou je pomáhať hlavným hrdinom a zomrieť na konci druhého aktu, patril k tým zaujímavejším vedľajším úlohám.

Kvalita technického spracovania je nesporná. V akčných sekvenciách prekvapia netradične dlhé zábery, ktoré by bez digitálnej animácie neboli možné. Keďže príbeh nie je veľmi originálny a scenáristi si pomáhali rôznymi žánrovými „barličkami", spolieha sa film najmä na CGI, spektakulárnosť a množstvo akcie napumpovanej drahými efektmi. Soundtrack, kamera, nasvietenie, strih aj zvukový mix patria k tomu najlepšiemu, čo sme v tohtoročnej úrode filmov mohli vidieť. Nikoho by teda nemalo prekvapiť ani zopár nominácií na Oskara. Škoda len, že pri písaní scenáru sa viac nemyslelo na budovanie napätia rafinovanejšími metódami.

Napriek obrovským produkčným hodnotám sa Avengeri len ťažko odlepia z kategórie béčkových filmov. Drahí herci a efekty nenahradia poctivý scenár, ktorý v tomto prípade nahrádza celovečerná adrenalínová koláž. Chýba hlbšia psychologizácia postáv a vykreslenie ich vzájomných vzťahov, ako aj priblíženie ich príbehov novému divákovi. Bez znalosti „predlôh" je film trochu zmätočný a nekonzistentný.

Tento drahý a okázalý spektákel je ako jazda na vynovenej horskej dráhe. Farba, makety a hudba sú nové, ale nezbavíte sa pocitu, že sa po tých istých kol'ajničkách veziete už po stýkrát. Avengers sa držia v zaužívaných schémach akčných filmov. Rovnaké vrcholy, zákruty, bez zásadných prekvapení. Hlavne, že je to nabité akciou a adrenalínom, každú chvíľu padne vtipná hláška a zabaví aj po druhýkrát.

Vo full HD rozlíšení vynikne v obraze každý detail. Pokiaľ zvolíte 3D verziu, dostanete plnohodnotný zážitok ako v kine a film získa novú hĺbku. Hoci bonusového obsahu nie je veľa, nepodarené scény pobavia a rozšírené a vynechané scény doplnia príbeh o viacero detailov.

Pavol Ondruška

Power to reward

Vyhrajte spotrebný materiál!

Buďte originálni so spotrebným materiálom Canon

Vyhrajte spotrebný materiál!

Užívajte si kúzlo originálneho spotrebného materiálu Canon znova a znova. Pošlite maximálne 5 prázdnych originálnych zásobníkov a po vylosovaní máte možnosť získať rovnaký počet plných atramentových zásobníkov. Akcia prebieha od 1. 9. 2012 do 31. 10. 2012. V priebehu súťaže posielajte prázdne zásobníky Canon spolu s vyplneným formulárom, ktorý si môžete stiahnuť na **www.canon.sk/naplne-zdarma**.
Na konci každého mesiaca prebehne zlosovanie a bude vyžrebovaných 30 výhercov. Každý z nich dostane naspäť toľko plných originálnych zásobníkov, koľko ich poslal. V jednom mesiaci môže účastník poslať a získať naspäť maximálne 5 atramentových zásobníkov.

Canon

www.canon.sk/naplne-zdarma

>> Gregory Bassham, Eric Bronson

Pán prstenů & filozofie

John Ronald Reuel Tolkien svojimi dielami a predovšetkým Pánom prsteňov ovplyvnil fantastickú tvorbu všetkých druhov a žánrov. Jeho príbehmi sa inšpirovali mnohé knihy, filmy a hry. Rovnako tak aj kniha Pán prstenů & filozofie s podtitulom Jedna kniha vládne všem.

Na rozdiel od drvivej väčšiny diel sa ale táto publikácia žánrovo nestotožňuje s beletriou. S istým nadsadením môžeme povedať, že je krátkym filozofickým spisom. Kniha vychádza z najdôležitejších a najzaujímavejších častí Pána prsteňov, hľadá v nich rôzne zaujímavé myšlienky a rozvádza ich vo svojich esejach.

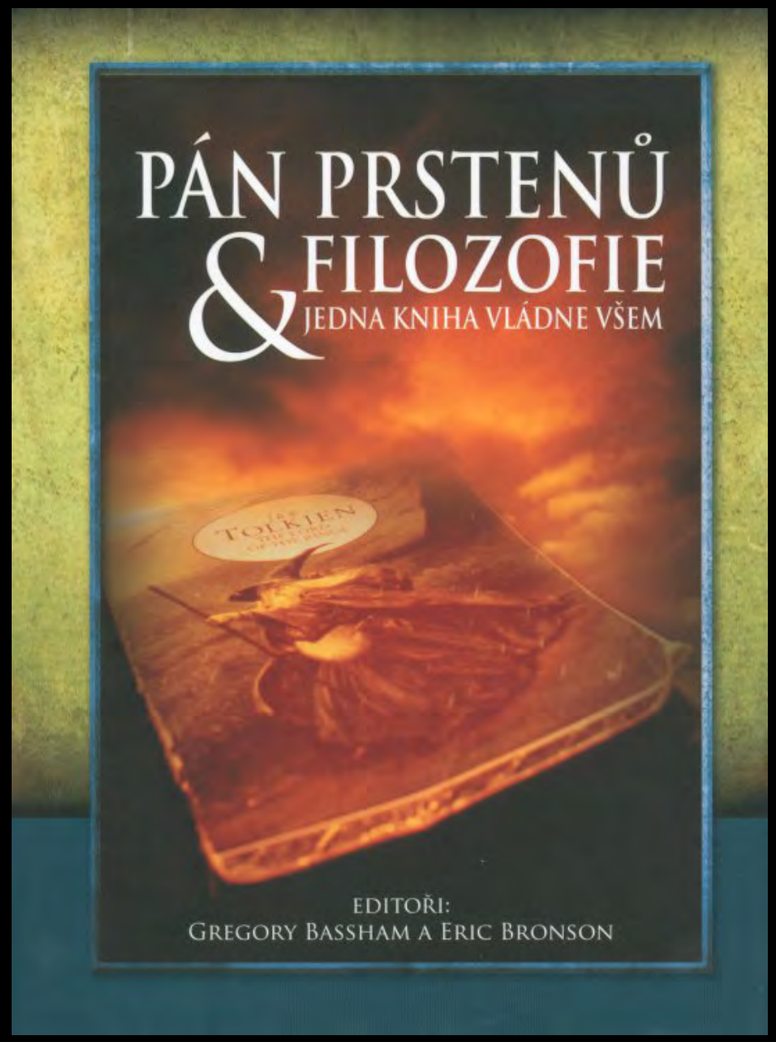
Pán prstenů & filozofie je rozdelený do viacerých tematických celkov a tie sú zase zložené priemerne z troch krátkych esejí, pričom každá má iného autora. To hodnotím veľmi kladne, pretože ak s tézami toho, či oného autora nebudete súhlasiť, nebudete ho musieť trpieť celú dobu a už po pár stránkach sa uvažovanie a štýl argumentácie aspoň trochu zmení.

Autori rozoberajú vážne témy, ktoré sa vo filozofii objavujú a riešia už od jej počiatkov. Zamýšľajú sa nad smrťou a životom, dobrom a zlom, hriechom a odpúšťaním, náboženstvom (od kresťanstva až po zen budhizmus), ale venujú sa aj ekológii, či napríklad fetišizmu človeka. Keďže boli už tieto témy viackrát rozoberané v mnohých iných dielach, autori sa opierajú o známych aj neznámych filozofov a týmto spôsobom k nim čitateľa privádzajú a zoznamujú ho s ich myšlienkami. Filozofia je síce náročná a často aj veľmi ťažko pochopiteľná, avšak toto dielo a jeho autori svoje myšlienky podávajú veľmi ľahkým, až ľudovým spôsobom, a preto pri čítaní určite nebudete potrebovať žiadne filozofické slovníky.

Len čo sa rozpamätáte na múdreho Gandalfa, odvážneho Froda a verného Sama, ale aj na zradného Glocha, či ľstivého Sarumana a pospomínate si na ich skutky, samotné čítanie už nebudete brať ako ťažkú filozofiu, ale len prirodzený chod myšlienok vychádzajúci z hodnotenia konania týchto postáv.

Kniha je vhodná nielen pre začínajúcich filozofov, ale aj pre každého, kto sa nechal očariť nádhernou Stredozemou.

Tomáš Belobrad



>> Robert Harris

Index strachu

Anglický spisovateľ Robert Harris je veľmi dobre známy našim čitateľom z kvalitných thrillerov Vaterland, Enigma, Archangel'sk (známe sú tiež vo filmovej podobe), a Duch, ako aj z historických románov Pompeje, Impérium a Impérium – Boj o Rím.

V thrilleroch využil pôsobivú kombináciu historickej fikcie typu „čo keby…'. Napríklad v románe Vaterland hitlerovské Nemecko neprehralo vojnu a Hitler vydržal pri moci až do 60-tych rokov, pričom najstráženejším tajomstvom zostalo pre Nemcov a ostatný svet vyvraždenie Židov; alebo v románe Archangel'sk sa napínavý dej rozvíja okolo dejinám neznámeho Stalinovho nemanželského syna, čakajúceho na odľahlom mieste práve pri Archangeľsku na svoju správnu historickú chvíľu.

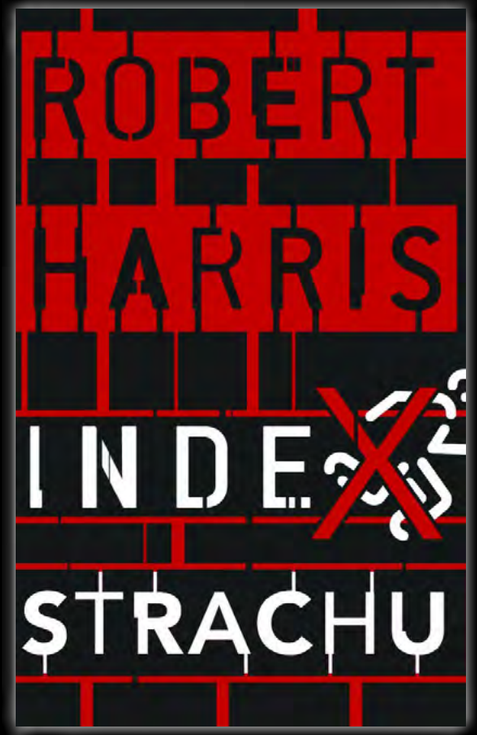
Vo svojom najnovšom románe INDEX STRACHU (Slovart, Bratislava 2012, preložil Patrik Roľko) sa opiera najmä o vedecké poznatky z oblasti konštruovania umelej inteligencie na počítačovej báze so svetom vysokého finančníctva, konkrétne podnikania na svetových burzách s vysokým základným investičným fondom. Hlavným hrdinom Harrisovho románu je geniálny vedec a finančník v jednej osobe (znepokojujúce spojenie v jednej osobe!) Alex Hoffmann, pre zasvätených suberboháčov je to už legenda. Ako bývalý pracovník v svetoznámom vedeckom stredisku CERN svoju genialitu využil na vývoj počítačového programu VIXAL 4, v podstate znamenajúceho umelú inteligenciu, ktorá dokáže sledovať dokonca aj ľudské emócie a umožňuje predvídať pohyby na svetových burzách s neuveriteľnou presnosťou. Spolu so svojím spoločníkom Quarrym tak cez investičný fond zarábajú neskutočné peniaze.

Románová zápletka sa začne strhujúcim tempom odvíjať odo dňa, kedy mu bola doručená vzácna kniha Ch. Darwina, ktorú si neobjednal, a do jeho domu, chráneného bezpečnostnými kódmi, vtrhne záhadný muž usilujúci o jeho zabitie. V ohrození sa ocitne aj jeho žena Gabrielle. Od tohto okamihu sa všetko začne v jeho živote veľmi rýchlo a prudko meniť, hoci si tie postupne sa navrstvujúce nebezpečné zmeny a zvraty nedokáže racionálne vysvetliť, a tak isto je na tom aj inšpektor Leclerc, ktorý po vlámaní príde vyšetrovať tú čudnú udalosť.

Príbeh sa odohráva v Ženeve, nie náhodne. Švajčiarsko a konkrétne mesto pri známom veľkom jazere sú typické práve pre studený svet veľkobiznismenov, medzi ktorých sa zaradil aj práve Alex Hoffmann. Svoju úlohu v thrillerovom deji zohráva skutočnosť, že doktor Hoffmann s predchádzajúcim projektom umelej inteligencie neuspel v CERN-e, následne sa psychicky zrútil a práve tento moment zrejme spôsobil jeho následné krkolomné problémy, ústiace až do ťažko pochopiteľnej paranoje až schizofrénie.

Nebudeme prezrádzať všetko podstatné z napínavého deja, ktorý si nájde určite široký okruh čitateľov ako tomu bolo u predchádzajúcich Harrisových kníh. Je natoľko skúseným autorom, že dokáže presne dávkovať napätie deja, komplikovať zápletku, naznačovať podstatu problému, vyúsťujúceho do pointy, tentoraz ide viac menej o náznak otvoreného konca románu. Harris teda perfektne ovláda pravidlá thrilleru ako žánru, no tentoraz prešiel do vyššieho levelu čo sa týka problematiky, ktorá je pre román dôležitá. Viaceré pojmy a odborné detaily či už zo sveta finančníctva či počítačových technológií by si zaslúžili prinajmenej vysvetlivky či doplnkový poznámkový aparát. Nie všetci milovníci thrillerov sú v týchto oblastiach patrične rozhľadení. Román však vyvoláva znepokojenie až nepríjemné mrazenie, čo už k thrilleru patrí, no tentoraz už nejde až tak o vykonštruovanú zápletku typu „čo keby', pretože udalosti v severoamerickom finančnom sektore, ústiace do krachov mnohých bánk a následne naplno vypuknutá celosvetová ekonomická kríza nám núkajú prekvapujúce spojenia s hlavnou myšlienkovou líniou románu, ktorý však v celkovom vyznení podľa nás nedosahuje takú pútavosť a presvedčivosť ako prvé tri do slovenčiny preložené knihy tohto autora.

Jozef Špaček



Súťaž s portálom GAMESITE.SK

o plyšákov ANGRY BIRDS

1. Cena – Žltý 20cm
2. Cena – Žltý 20cm
3. Cena – Žltý 20cm
4. Cena – Žltý 20cm
5. Cena – Červený 20cm
6. Cena – Červený 20cm
7. Cena – Červený 12,5cm
8. Cena – Červený 12,5cm
9. Cena – Červený 12,5cm
10. Cena – Čierny 12,5cm
11. Cena – Čierny 12,5cm
12. Cena – Čierny 12,5cm
13. Cena – Biely 12,5cm

Súťažná otázka:
Aká spoločnosť venovala produkty do súťaže?

Pre zapojenie sa do súťaže klinknite nasledujúci link

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

NextGen magazín

www.niagara.sk
Váš DVD obchod

GSSHOP