

GENERATION



TOP HRA
Last of Us Remastered

PREDSTAVUJEME
Sony Smartband

VIDELI SME
Strážci Galaxie

Sút'aže
o hodnotné ceny



→ **HRY MESIACA:**

Battlefield 4: Dragon's Teeth
Dark Souls II – CoT SK
Conception II: ChotS
Sacred 3

→ **HARDVÉR MESIACA:**

Creative Aurvana Live! 2
Sapphire Radeon R9 280 Dual-X OC
OZONE Oxygen In-Ear
Mobile GALAXY Tab S 8.4

→ **FILMY, KTORÉ ZAUJALI:**

Strážci Galaxie
Hercules
Ninja korytnačky
Lucy

→ **TOP TÉMY:**

Kniha - Halfbad
Kniha - Trojica
Trendy - Ako bolo na Gamescom 2014
Trendy - Rok s Xbox ONE

Mission Games s.r.o.,

Železiarská 39, 040 15 Košice 15, Slovenská republika
E: mission@mission.sk W: www.mission.sk

REDAKCIA

Šéfredaktor / Zdeno HIRO Moudrý

Zástupca šéfredaktora / Patrik Barto
Webadmin / Richard Lonščák

Jazykové redaktorky / Zdenka Schwarzová / Petra Hladíková
Lenka Macsallová / Kristína Gabrišová / Anna Javorská

Odborná redakcia / Branislav Brna / Dominik Farkaš /
Adam Schwarz / Roman Kadlec / Tomáš Ďuriga /
Mário Lorenc / Tomáš Kleinmann / Ján Kaplán /
Miroslav Konkol' / Jozef Andraščík / Eduard Čuba /
Adam Kollár / Linda Engelová / Lenka Vrzalová /
Matúš Slamka / Veronika Chlastová /
Adam Zelenay / Róbert Babej Kmeč

SPOLUPRACOVNÍCI

Matúš Paculík / Martin Pročka / Marek Líška

GRAFIKA A DIZAJN

TS studio / Jakub Branický / Deana Kázmerova /
DC Praha, grafik@gamesite.sk

Titulka

Microsoft XBOX ONE

MARKETING A INZERCIA

Marketing Director / Zdeno Moudrý

T: +421-903-735 475

E: marketing@gamesite.sk

INTERNATIONAL LICENSING

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

Please contact / Zdeno Moudrý

T: +421-903-735 475

E: zdenek.moudry@mission.sk

PRODUKCIA A DISTRIBÚCIA

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

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

DÔLEŽITÉ UPOZORNENIE

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

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

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

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

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

ISSN 1338-709X



Hirov Editoriál

5. september je deň, keď sa na Slovensku vyrovnajú misky váh
v súboji dvoch konzolových gigantov – Playstation a Xbox. Je to
deň, keď sa oficiálne dostane po PS4 na trh aj konzola XBOX ONE.

Už dnes je k dispozícii nemalé množstvo hier a pre tých, ktorí sa
ešte nerozhodli, sme si prichystali článok, v ktorom Dominik
vyjadril svoje dojmy po necelom roku testovania a hrania sa
s konzolou Xbox ONE.

Pod'me sa však pozrieť na ďalšiu, nemenej zaujímavú tému,
a tou je škola. V článku Back to School sme vypichli zopár
zaujímavých hračiek, ktoré by študentovi nemali chýbať.

Obzrieme sa aj za tohtoročnou európskou hernou výstavou s
názvom Gamescom. Tú si nenechal ujsť Mário a dostatočne
to dal aj najavo vo svojom 6-stranovom príspevku.

Ďalším obsahom sa už však nechajte prekvapiť.
Verím, že ani tento mesiac sme nesklamali a „nadupali“
sme ho všetkým podstatným do prasknutia.

Zdeno Hiro Moudrý

Redakcia hodnotí mesiac august...



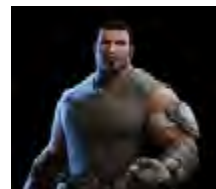
Richard Mako

August bol na nové
tituly pomerne
suchý a tak som sa
zameral na dohrávanie
titulov, ktoré na mňa
čakali už dlhú dobu.
Menovite Halo
a Gears of War sériu, no
čas sa našiel vždy aj
na pár zápasov CS:GO, či
Heroes of The Storm.



Roman Kadlec

Ultimate
Evil Edition
síce znie
naozaj tuctovo, ale
Diablo na PS4 sa
podarilo.
Okrem neho som si
krátil čas najmä
v pohybe
- na Vite, ale
aj s Androidom.



Dominik Farkaš

August patril
štátniciam,
no napriek tomu sa
mi podarilo rozohrať
kompletnú Half-Life 2
sériu a k tomu
aj moju „guilty pleasure“
v podobe série Darksiders.
Do toho trochu
Crimson Dragona
a Madden NFL 15.



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

Všetko pod jednou strechou



internetová nákupná zóna

Prestigioonline

www.prestigioonline.sk



Dragon Age: Inquisition

Svetlo sveta uzreli, samozrejme, prostredníctvom internetu, zaujímavé informácie, ktoré sa týkajú titulu *The Last of Us*. Ako už býva zvykom, niektoré informácie sú dobrej povahy, iné už také prívetivé nie sú. Začnime však pozitívne. *The Last of Us* sa celkovo predalo už vyše 7 miliónov kusov, čo nie je úplne zanedbateľné číslo.

Ďalšie informácie sú už pre hráčov zaujímavejšie. Arne Meyer zo štúdia Naughty Dog potvrdil, že sa už kuchtí nové multiplayer DLC, ktoré bude dostupné do konca roka, a bude tzv. Cross-Buy, teda bude sa dať kúpiť medzi platformami PS3 a PS4 navzájom. Pracuje sa hlavne

>> Unikli informácie a prvé screenshoty aplikácie pre *Dragon Age: Inquisition*.

na multiplayer mapach a, žiaľ, žiadne rozšírenie singleplayeru sa zatiaľ nechystá.

Dôležitá je určite aj správa, že sa v hre bude dať uzamknúť framerate na 30 obrázkov za sekundu. Cieľom má byť lepšia plynulosť hry a hlavne jej stabilita. Pôvodne hra beží v rozlíšení 1080p na 60 obrázkoch za sekundu. Ak ste si už kúpili nejaké skiny na PS3, určite si ich nebudete musieť kupovať na PS4 znova, čiže budú dostupné aj na novej generácii konzoly. Pribudnú aj nástroje na

zachytenie screenshotov, ktoré sa budú podobat' na tie v *Infamous: Second Son*.

A teraz tá zlá správa. Ak máte kúpenú PS3 verziu hry a budete si ju chcieť vychutnať na PS4, budete si ju musieť kúpiť za plnú cenu. Spoločnosť Sony totiž neplánuje poskytnúť žiadnu zľavu. Aby to ale nebolo až také zlé, tak *The Last of Us: Remastered* už obsahuje všetky doteraz vydané DLC – *Abandoned Territories* a *Reclaimed Territories* multiplayer DLC a aj *Left Behind* rozšírenie.

Ryse stráca exkluzivitu

Štúdio Crytek oznámilo, že exkluzivita Xbox One – *Ryse: Son of Rome* už nebude až taká exkluzívna. Hra zavíta aj na PC spolu so všetkými DLC a mimoriadnym obsahom, ktorý bol doteraz dostupný len v špeciálnej edícii.



Dayz pre PS4

Potvrdili to tvorcovia *Crimes and Punishment*, pripravovanej novej hry série. Hra teda vyjde na vycibrenejšom Unreal Engine 3. Zmena k lepšiemu nenastane len v grafike. Hardvér umožní aj nové techniky vyšetrovania.





Nová hra od Bioware

Vysporiada sa so svojím prvým online titulom?

■ **Shadow Realms** bolo na Gamescome potvrdené ako nová značka zo štúdia **Bioware Austin**. Má ísť o online akčnú hru, inšpirovanú RPG prvkami. Shadow Realms je zasadený do moderného fantasy sveta a bude obsahovať epizodicky rozložený príbeh. Hrať budete môcť online za štyroch hrdinov, pričom piaty hráč bude "shadowlord", takzvaný pán tieňov, ktorý bude môcť meniť svet, vytvárať pasce, a tak brániť hrdinom v postupe. O hre inak okrem tohto mála informácií štúdio mlčí, ale je dosť možné, že sa už čoskoro dozvieme viac. poločnosť Bioware je známa svojimi kvalitnými titulmi a môžeme od Shadow Realms teda môžeme očakávať naozaj kvalitný produkt.



Sl'ubujú revolúciu

Nebudú chýbať ani live action scény

■ **Quantum Break** od firmy **Remedy Entertainment** (**Max Payne**, **Alan Wake**) bude obsahovať zaujímavý herný prvok v podobe interaktívnych cutsčén. Určite si hovoríte, že QTE sa v hrách využívajú už od nepamäti, no tu nepôjde o takýto druh interaktívnych scén. Sam Lake uviedol, že každá z kapitol bude obsahovať "cliffhanger", ktorých konce nás prenesú do kože hlavného zloducha hry, Paula Sereneho. Ten má schopnosť ovládať čas, čím budeme môcť vidieť niekoľko verzií budúcnosti a následne sa rozhodnúť, v akých intenciách budeme ďalej pokračovať. Následky týchto rozhodnutí sa budú niest celou hrou a ovplyvnia jej koniec. Podľa slov tvorca má ísť o videá nahrané reálnymi hercami.

VIEME, ŽE UŽ ČOSKORO...

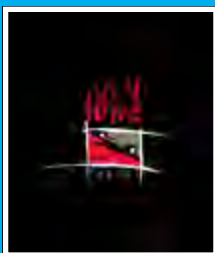
■ ...teda nie až tak čoskoro, ale už aspoň vieme, že sa pracuje na novom diele **Heroes of Might and Magic 7**. Nový diel by na budúci rok mal priniesť mnoho nového, vrátane dvoch nových rás, nových gameplay prvkov a prepracovanej grafiky.

■ ...presne 19. novembra je finálny dátum vydania dlho očakávanej legendy **Wasteland 2**, projekt Briana Farga, ktorý sa podarilo plne financovať cez Kickstarter. **Wasteland** je duchovný predchodca **Fallout** série a jeho druhého dielu sa dočkáme po viac ako dvadsiatich rokoch.

■ ...alebo skôr nikdy si hráči **Wii U** konzol nezahrajú nové **Call of Duty: Advanced Warfare**. Firma **Activision** sa tak rozhodla aj napriek vydaniu predošlých dvoch dielov aj na **Nintendo** platformu, ktoré ale nenaplnili očakávania, a rozhodli sa tak od nových dielov pre túto konzolu upustiť, teda aspoň pre tento diel.

Pecka Ninja Theory

Štúdio, ktoré má na svedomí tituly ako **Enslaved** či nový **DmC**, si chystá ďalšiu hack and slash akciu, ktorá nás má ohromiť. Hra nesie názov **Hellblade** a mala by byť zasadená do prostredia cyberpunku a afrických kmeňov.



Exkluzívny Tomb Raider

Rise of the Tomb Raider vyjde exkluzívne na **Xbox**! Táto ohromná správa bola oznámená na konferencii spoločnosti **Microsoft** na Gamescome riaditeľmi **Square Enix**. Podľa všetkého ide o minimálne polročnú časovú kuriozitu.



HTC ONE M8 Windows Mobile 8

Vďaka poslednej aktualizácii Microsoftu je odteraz možné inštalovať Windows Phone 8.1 aj na hardvér, ktorý pôvodne slúžil OS tretej strany.

Prvým, kto sa odvážil, bolo HTC, ktoré si na paškál zobralo svoju pýchu One(M8) a prehodilo operačný systém. Ide de facto o identický hardvér s rovnakým dizajnom, procesorom a inými vlastnosťami. Okrem nápisu Windows Mobile na zadnej strane sa zariadenia od seba vo vypnutom stave nelíšia. Teda 1080p displej, Snapdragon 801 a unikátny ultrapixlový fotoaparát na zadnej strane, avšak s Windows Phone. K dispozícii je slot na 128GB pamäť, identická 2600mAh batéria a rovnaká váha a hrúbka. Na zariadení teda pracuje spomínaný WP8, avšak HTC k tomu pridalo niekoľko aplikácií, nechýba tu Blinkfeed, avšak ako samostatná aplikácia. Čo sa týka fotografických vymožeností, tie po väčšine ostali zachované, chýba však Dual Capture mode, takisto aj Zoe funkcia. Výrobca sa pravdepodobne pokúsi tento problém riešiť extra aplikáciou. Okrem menších drobností sa ale funkčnosťou tieto zariadenia rovnajú. Na americký trh by malo zariadenie prísť v týchto dňoch a čo sa týka Európy a zvyšku sveta, to zatiaľ výrobca neuvádza.



Acer 144Hz G-sync monitor

Viac než pár zahraničných obchodov už tento monitor ponúka, jeho názov je ACER XB27HAbprz.

Meno nie je ničím výnimočné a podľa originálneho zdroja má niečo spoločné s historickou ermitážou Akihabara v Japonsku. Ide o FullHD (1920×1080) monitor, TN displej, ktorý ponúka 170 stupňov horizontálny uhol pohľadu a 160 stupňov vertikálny uhol pohľadu.

Statický kontrast je 1000:1 a jeho obnovovacia frekvencia je u hráčov vítaných 144Hz s odozvou 1ms. Ide teda o herný monitor, a preto by sme nemali byť prekvapení jeho TN displejom namiesto IPS.

Tu sa možno niektorí z vás pozastavia, veď napokon IPS monitor so 60Hz tiež úplne postačuje na hranie hier, sledovanie filmov, surfovanie na internete alebo kancelársku prácu. Technológia Nvidia G-Sync sa zameriava na odstránenie trhania obrazovky, zásekov a input lagu. Aj keď síce bude nutné vlastniť grafickú kartu a monitor s touto funkciou, odvd'ačí sa vám plynulým herným zážitkom už pri 30 snímkach za sekundu. A keďže má tento monitor 144Hz s G-sync podporou, vyzerá to tak, že aj skutočne taký zážitok budete mať.

Monitor je možné predobjednať na niektorých európskych e-shopoch za cenu 499€.





NEWS FEED

Samsung Galaxy Tab 4 Nook



Tento kórejský gigant sa stal jednotkou vo výrobe lacnejších, ale stále výkonných zariadení a ostatná spoločnosť – Barnes&Noble na tom nie je v predajoch najlepšie. Obaja sa preto spojili, aby vytvorili dostupný tablet so zameraním na prezeranie webu a čítanie kníh a magazínov.

So štvorjadrovým procesorom s taktom 1,2GHz a vhodným displejom toho dokážete veľa, avšak skrytým esom tohto zariadenia je predovšetkým prístup k multimediálnemu obsahu. S aplikáciou Nook máte možnosť čítať knihy a časopisy s využitím funkcií, ktoré spríjemnia zážitok z čítania. S

funkciou Article View sa môžete zamerať len na text v magazíne a na ostatné rušivé elementy zabudnete. Spomenúť ešte treba funkciu „explore“, ktorá predstavuje intuitívne vyhľadávanie knižných titulov na základe vašich preferencií. Okrem iného zariadenie ponúka klasický Android s obchodom, teda ide o plnohodnotný tablet doplnený o kvalitnú čítačku.

Samsung mierne upravil displej, teda je dostatočne osvetlený s výbornými pozorovacími uhlami. Galaxy Tab 4 tak dokáže nahradiť čítačku a tablet, výrobca to skĺbil do jedného zariadenia, ktorého cena je 180€.

ZTE Nubia

Piaty najväčší výrobca telefónov na svete každým dňom pridáva vrásky gigantom ako je Samsung alebo LG. Svojou hardvérovou výbavou sa môže vyrovnávať Nexusu 5, teda dizajnovo sa na neho aj jemne podobá. Čínsky výrobca vybavil zariadenie štvorjadrom Snapdragon 400, ku ktorému pridal 2GB RAM a 16GB pamäte, ktorú je možné rozšíriť pamäťovou kartou. Zaujme aj svojimi foto schopnosťami, keďže ponúka až 5mpx „selfie“ fotoaparát. Na zadnej strane sa nachádza 13mpx snímač, ktorý je schopný nahrávať vo Full HD, umožňuje pridávať efekty a takisto manuálne nastavenie. ZTE pridáva pripojenie LTE či službu opravy telefónu za 80\$ pri mechanickom poškodení – akomkoľvek, a to všetko za 280\$ na Amazone od 27. augusta.



Noke SmartLock

Projekt zo štúdia Fuz design posúva využitie našich zázračných smartphonov na ešte vyššiu úroveň. Okrem fotoaparátu či navigácie môžete na tento nekonečný zoznam pripísať aj klúč s kladkou. Noke Smartlock je totiž obyčajná kladka, na ktorej odomknutie stačí iba váš smartphone. Ak vás už odteraz chcete vymeniť aj klúč za iPhone, pripravte si 60€.

Sony Alpha 5100

Ak hľadáte čo najmenšiu kameru, avšak s kvalitným snímačom, spoločnosť Sony má pre vás riešenie v podobe najmenšieho APS-C fotoaparátu. Ohromí vás rýchlym focusom, 24,7mpx či displejom, ktorý je možné obrátiť o 180 stupňov, a tak vytvárať naozaj kvalitné selfie. Alpha 5100 ponúka Wifi, podporu formátu XAVC-S pre video vysokú senzitivitu ISO 25600.

Elemoon



Ste fanúšikom moderných technológií, už dlhšie sa obzeráte po nejakom zaujímavom doplnku, ale Pebble pre vás nie sú dost štýlové? Štýlový náramok s desiatkami LED diód, ktoré signalizujú notifikácie, môže byť riešenie. S využitím dodatočnej aplikácie z rovnakej dielne dokáže zhodnotiť váš večerný outfit a zachrániť vás pred módnou políciou, za to si ale vypýta 200€.

AFib Detection

Tento zázračný obal dokáže premeniť iPhone 5/5S na osobného doktora. Ide o zabodovaný merač srdcovej frekvencie, ktorý lekárska komora v USA vyhlásila za profesionálne príslušenstvo, teda pravdivosť údajov by mala byť zaručená. Všetky informácie sú prenášané prostredníctvom ultrazvukových vln, ktoré zachytí mikrofón iPhone. Mobilný doktor si vypýta 200€, jednorázovo.

Nokia Lumia 930



Možno ju považovať ako posledný výkrik 10 000 zamestnancov, ktorí sa už nebudú podieľať na výrobe nových zariadení.

Ide v podstate o vylepšenú Lumiu Icon. Tradične je aj táto Nokia hravá, ponúka farebné kryty a v podstate identický dizajn s ostatnými modelmi. Výrobca v tomto prípade využil kombináciu Gorilla Glass 3, hliníka na bokoch a pri zadnej strane využil polykarbonát. Lumia 930 je na svoju veľkosť pomerne ťažkým alebo robustným zariadením, ak chcete, jeho hmotnosť je úctyhodných 167g pri uhlopriečke 5-palcov. Spomínaný displej poskytuje 1080p rozlíšenie s hustotou pixlov 441ppi a kultovou technológiou ClearBlack, ktorá pri Lumiách akoby nemohla chýbať. Displej sa vyznačuje dobrou čitateľnosťou na slnku, reálnym zobrazením farieb a dobrými pozorovacími uhlami. Zariadenie ponúka štvorjadrový procesor Snapdragon 800 s taktom 2,2Ghz, s ktorým pracuje grafický čip Adreno 330. Vo výbave sú 2GB RAM, 32 GB interná pamäť, ktorú nie je možné rozšíriť externou pamäťou. Celkovo sa zariadenie vyznačuje veľmi dobrým displejom a výkonom, avšak výrobca to s cenou a hmotnosťou mierne prestrelil.

Sharp AQUOS Crystal

Zrejme najkrajší telefón roku, takýto privilastok si zaslúžil už po dvoch dňoch na verejnosti.

Ide o prvý telefón s bezrámovým displejom, ktorý vyzerá dokonale. Výrobca využíva prevažne plast a pogumovanie na zadnej strane, aby čo najviac uľahčil manipuláciu so zariadením.

Sharp Aquos Crystal vám nechce ukázať najlepší výkon či najlepší fotoaparát, ba dokonca ani displej neprináša 1080p. Spoločnosť Sharp chcela ukázať svoju novú cestu v mobilnom segmente prostredníctvom ozaj vydareného dizajnového kúska.

Zariadenie je vybavené 1,2Ghz čipom, displej má 5-palcov s rozlíšením 720p. Na druhú stranu ponúka kvalitné zobrazenie, výborné pozorovacie uhly. Sharp v tomto telefóne používa novú technológiu prenosu zvuku, keďže v telefóne abstínuje reproduktor na telefonovanie.

V zariadení sa, klasicky, nachádza Android vo verzii KitKat s malými zmenami a nadstavbou výrobcu. V dobe počúvania hudby cez Spotify sa kvalita o niečo znížila, Sharp na to reaguje technológiou Harman's Clarifi, ktorá má za úlohu zlepšiť kvalitu komprimovanej hudby. Sharp Aquos sa chystá zo začiatku na americký trh, no ostáva len dúfať, že výrobcovia posunú predaje aj na starý kontinent.



ASRock uvádza dosky s X99



Dnes sa rodí dlho očakávaná X99 postavená na architektúre Haswell-E, v prestížnej hráčskej sérii Fatal1ty Killer a Nick Shih pretaktovacej sérii.

Prémiový chipset sa objaví v troch produktových radoch ASRocku, ako X99 Extreme6, X99 OC Formula a Fatal1ty X99 Professional. Dosky X99 OC Formula a Fatal1ty X99 Professional majú neuveriteľné 12 fázové napájanie s 24 Dual-N mosfetmi, ktoré dokážu dodať neskutočných 1300W! Obe sú okrem toho vybavené párom zásuviek M.2 - jednou pre slot Ultra M.2 PCIe Gen3 x4 a druhou pre M.2 PCIe Gen2 x4 & SATA3, takže možno pripojiť až dva disky formátu M.2 naraz. Nové dosky sú tiež kompatibilné s DDR4 Quad-Channel ECC a UDIMM/RDIMM pamätami s maximálnou kapacitou 128GB. Dosky Fatal1ty Series spájajú v sebe niekoľko hardvérových výhod pod kódovým označením Gaming Armor, s cieľom zaručiť výkon a stabilitu systému pre plynulú hru. Nemožno nespomenúť ani priloženú licenciu na nástroj pre živé vysielanie a streamovanie XSplit Broadcaster & Gamecaster, ktorú získajú majitelia dosky Fatal1ty alebo Killer na tri mesiace zdarma.

ADATA XPG Z1 DDR4 Overclocking Memory

ADATA uviedla prvé DDR4 pamäte pre overclocking XPG Z1, ktoré podporujú ultimátny výkon najnovšej platformy Intel Haswell-E. S výhodami DDR4 tak nie sú XPG Z1 len silnou zbraňou na gaming, ale aj dôležitým komponentom pre pretaktovanie.

DDR4 prekonáva DDR3 nielen vo vyššom výkone, ale aj v nižšej spotrebe energie. Prevádzkové napätie sa znížilo z 1,5V na 1,2V, čo predstavuje zníženie energie o 20%, čím udržiavajú systém pri nižšej teplote pre stabilnejšiu prevádzku. S taktom až 2 800 MHz, časovaním CL 17-17-17 a šírkou pásma prenosu 22 GB/s, vykonávajú XPG Z1 efektívnejší transfer dát, než doposiaľ.

Dizajn XPG Z1 inšpirovaný krídlom tryskáča s karbónovou textúrou pretekárskeho auta, symbolizujú extrémny výkon. Vďaka unikátnej technológii vedenia tepla a 10-vrstvám PCB s 2oz medi, môžu byť čipy na XPG Z1 v kontakte s chladičmi priamo, čo zabezpečí IC a PCB prostredie rovnakej teploty, čím sa zníži ich elektrický odpor a spotrebujúajú menej energie pri výrazne vyššej kvalite prenosu signálu.

Moduly XPG Z1 DDR4 DRAM sú vyrobené z vysoko kvalitných čipov, ktoré sú vyberané prísnyim filtrovaním. Využívajú tiež kvalitné PCB (Printed Circuit Board), ktoré účinne predlžuje životnosť pamätových modulov. ADATA navyše poskytuje zákazníkom na pamätové moduly ako dôkaz vysokej spoľahlivosti doživotnú záruku s vynikajúcou podporou.



Třetí Amazing Spider-Man se zpozdí

Amazing Spider-Man 3 má očividně více problémů, než by se zdálo. Poté, co novou sérii opustil jeden z autorů, Robert Orci, přichází další novinka. Na třetí dobrodružství pavoučího muže si počkáme o několik let déle. Původně měl třetí díl zrestartované filmové série přijít už za necelé dva roky, přednost však dostane připravovaná týmovka Sinister six, kde se sejdou Spideyho nepřátelé v jednom filmu, a která se do kin dostane 11. listopadu 2016. Amazing Spider-Man 3 se naopak zpozdí a uvidíme jej někdy v průběhu roku 2018. Nebude to ovšem 4. května, kdy se měl do kin podívat už čtvrtý díl, nad jehož osudem nyní visí otazníky.



Joaquin Phoenix přeci jen jako komiksový hrdina?

Joaquin Phoenix možná nakonec přeci jen zkusí komiksový blockbuster. Nebude to však Batman v. Superman: Dawn of Justice, se kterým byl před pár měsíci spojován. V současné době totiž tento charakterní herec oficiálně jedná o svojí účasti v Marvel Cinematic Universe jako Doctor Strange. Není třeba připomínat, že s rolí bylo již spojováno mnoho zajímavých herců, nicméně pro Marvel by se jednalo o vskutku zajímavý úlovek, kdyby se jim podařilo tohoto jinak spíše artově zaměřeného herce získat.



Kevin Smith bude mít napílnu

Kevin Smith si to s tím filmařským duchodem definitivně rozmyslel. Fanoušky adorovaný tvůrce totiž k několika filmům, které má v aktuální době v různých fázích přípravy, přidává další dva nové projekty. Letos na podzim se do kin dostane jeho horor Tusk, jenž však nyní bude prvním dílem celé hororové trilogie z prostředí Kanady. Trilogie by měla nést název The True North Trilogy a kromě zmíněného hororu by měla pojímat i snímek Yoga Hosers, který by měl být přístupný i mladšímu publiku, a další horor Moose Jaws.





Za záchranou filmového pásu

J.J. Abrams, Christopher Nolan a Quentin Tarantino se postarali o záchranu továrny na filmovou surovinu firmy Kodak. Jedna z posledních výroben klasického filmového pásu a poslední v Americe totiž čelila blížícímu se zániku kvůli masivnímu přechodu na digitální natáčení. Díky zmíněným tvůrcům však studia jedná s továrnou o nové smlouvě, která by zahrnovala nákup materiálu pro filmaře na několik dalších let. Ti jako svůj důvod uvedli fakt, že filmy točené na klasický kinofilm mají svůj specifický vizuální charakter a nechtějí být připraveni o možnost jej využít v budoucnu. Například právě J.J. Abrams nyní natáčí Star Wars VII právě na klasický film.



Prometheus stále za obzorem

Druhého dílu Promethea, prequelu k sérii Vetřelec, se sice oficiálně dočkáme, nebude to však v listopadu příštího roku. Již dříve oznámené datum nového filmu Ridleyho Scotta totiž nyní přebírá jiný z jeho připravovaných projektů. 21. listopadu 2015 se totiž do kin dostane jeho adaptace knihy Andyho Weira The Martian, ve které by si měl hlavní roli zahrát Matt Damon. Knižní předloha vychází ve slovenském znění 12. srpna a její česká lokalizace se chystá na leden příštího roku.

Castingové novinky:

- Patrick Wilson opouští komiksovku Ant-Man. Na vině je zdržení produkce v důsledku odchodu Edgara Wrighta.
- Maisie Williams (Arya Stark v seriálu Game of Thrones) by si mohla zahrát Ellie v připravované filmové verzi hry The Last of Us, kterou produkuje Sam Raimi.
- Do Knihy džunglí Jona Favrea se přidalo herecké trio Bill Murray, Ben Kingsley a Christopher Walken.
- Frank Darabont nakonec opravdu natočí, a dokonce i napíše pokračování Sněhurky a lovce. Jednat se bude o prequel pod názvem The Hunter, tedy je víceméně jasné, jak bude vyřešena absence Kristen Stewart. Do kin by se film měl dostat 22. dubna 2016.
- Eva Green jedná o roli v novince Tima Burtona Miss Peregrine's Home for Peculiar Children.
- Taylor Kitsch má na stole nabídku na hlavní roli v remaku snímku The Raid.
- Tony Jaa a Scott Adkins se přidávají k obsazení remaku bojovky Kickboxer.
- K obsazení snímku The Last Witch Hunter, kde si hlavní roli zahráje Vin Diesel, se přidává také Elijah Wood.
- Samuel L. Jackson nahrazuje Jamieho Foxe v akční komedii The Black Phantom, ve které vytvoří dvojici s Kevinem Hartem.
- Richard Linklater opouští snímek The Incredible Mr. Limpet, aby se mohl naplno věnovat filmu That's What I'm Talking About.
- Dwayne Johnson by se měl vrátit ve dvou pokračováních snímku Cesta na tajuplný ostrov 2, který zároveň byl pokračováním filmu Cesta do středu Země z roku 2008, i když český distribuční název naznačuje něco trochu jiného.
- Tom Hiddleston je v hledáčku tvůrců remaku Ben Hura.
- Sophie Turner (Game of Thrones) si zahráje spisovatelku Mary Shelley ve snímku Mary Shelley's Monster.
- Mark Ruffalo, Michael Keaton a Stanley Tucci jedná o hlavních rolích ve snímku Spotlight režiséra Toma McCarthyho o skandálu v katolické církvi, jejíž členové zneužívali mladé chlapce. Film vychází ze článku, který jeho autorovi v roce 2003 vynesl Pulitzerovu cenu.

Aktualizované data premiér:

- Druhé dobrodružství Strážců Galaxie do kin přijde 28. července 2017.

- Piráti z Karibiku 5 mají konečně zelenou. Po nekonečných průtahách Disney oznámil datum premiéry pátého dílu, který se na diváky vrhne 7. července 2017.
- 16. června 2016 se do kin podívá filmová adaptace herní série Uncharted.
- Zatím stále nepojmenovaná novinka režiséra Camerona Crowea, která se natáčela na Havaji, se místo o letošních Vánocích podívá do kin až 25. května 2015.
- Andy Serkis přivede do kin svoji Jungle Book: Origins 21. října 2016.
- Režijní debut Jona Stewarta Rosewater, ve kterém hraje hlavní roli Gael García Bernal, půjde do kin 7. listopadu.
- Reboot Mumie se zdrží. Do kin se dostane až 24. června 2016.
- Kingsman: Tajná služba se opět posunuje. Snímek měl původně mít premiéru příští rok, nicméně byl přesunut před pár měsíci na říjen letošního roku. To už ale není pravda, neboť Fox posunul premiéru na 13. února 2015. Snímek tedy půjde do kin stejný premiérový týden jako filmová adaptace 50 odstínů šedi.
- Premiéra komedie The Interview se přesunuje z října na Vánoce.
- Druhého dílu LEGO příběh se dočkáme 26. května 2017. O necelý rok dříve, 21. září 2016, se dočkáme spin offu Ninjago.
- Premiéra snímku The Green Inferno, nového hororu v režii Eli Rotha (Hostel), byla odložena na neurčito. Na vině jsou problémy mezi dvěma produkčními společnostmi, které film spoluprodukovaly.
- Godzilla 2 přijde do kin 8. června 2018.
- 22. června 2016 do kin přijdou filmové Power Rangers.
- Novinka Clinty Eastwooda American Sniper, kde hlavní roli hraje Bradley Cooper, se do kin dostane letos na Vánoce.
- Novinka Adama Sandlera Pixels se zdrží a místo května příští roku ji uvidíme v kinech až 24. července.
- Novinka Davida Ayera Fury se dostaví o měsíc dříve, už 17. října tohoto roku.
- Želvy ninja se dočkají pokračování, které se do kin dostane za dva roky, 3. června 2016.



Zbrane hromadného učenia

...alebo čím sa vyzbrojit' na lov dobrých známok?



Technika nás dnes obklopuje na každom kroku a výnimkou nie sú ani školy. Počítače sa stávajú základnou učebnou pomôckou. V mnohých školách už nahradzujú študenti svoje papierové zošity alebo učebnice tabletmi, ktoré toho dokážu viac. Je zrejmé, že v dnešnom svete sa už bez počítačov proste študovať nedá. Ale...

Tablet alebo notebook?

Na túto otázku môžete naraziť v mnohých článkoch. Je však veľa ľudí, ktorí nevedia, čo je to tablet, pretože tablet nie je nič iné ako počítač, resp. „notebook s trochu nedokonalou výbavou a možno trochu iným operačným systémom“. Otázku by sme preto zjednodušene mohli interpretovať aj ako „počítač alebo počítač?“, čo je iste ako sami uznáte nezmysel. Tablet však nemožno považovať za notebook, pretože mu niečo chýba. Čo všetko potrebuje, aby sa stal plnohodnotným počítačom?

Tak v prvom rade je to klávesnica, ktorá nám umožní rýchlejšie zadávať a komfortnejšie editovať aj rozsiahlejšie texty. Na písanie sa síce dá využiť aj tá softvérová (klávesnica na displeji), no nie je tak pohodlné a navyše zaberá asi 50% obrazovky, takže sa rozhodne oplatí

siahnuť po externej klávesnici. Našťastie to dnes nepredstavuje najmenší problém.

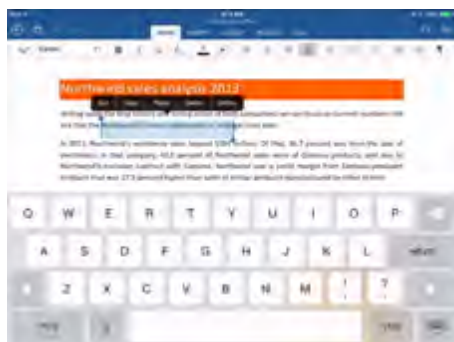
Na trhu je množstvo modelov pre rôzne typy zariadenia, ktoré sa hruvo dajú pripojiť cez univerzálne bezdrôtové rozhranie bluetooth. Existujú tiež klávesnice kombinované s obalom pre tablet, ktoré sa dajú využiť zároveň aj ako praktický stojan pre tablet. Na rozdiel od notebooku sa displej tabletu dá veľa ľahko otočiť na výšku, čo je veľa praktické napríklad pri písaní dlhších textov. Máte pred sebou prirodzenejší formát „portrét“ a zároveň vidíte ako bude vyzerať výsledné rozloženie na stránke po tlačí.

TIP: Nekupujte si zbytočne príliš malú klávesnicu pre tablet. Ide o váš komfort a preto si prácu nest'ážujte zlým výberom klávesnice. Siahnite radšej po kompaktnejšom modeli s klasickou

veľkosťou, ktorý znesie aj nejaký ten transport ako napríklad Logitech Illuminated Bluetooth Keyboard K810. Táto klávesnica je dobíjacia, podsvietená a navyše sa dá používať až s tromi zariadeniami naraz – napríklad s PC, tabletom a smartfónom. Pracuje pritom rovnako dobre s Windows PC, Mac, iOS alebo Android systémom.



Aby bol tablet plnohodnotným počítačom, potrebuje ešte aj vhodné aplikácie. Pre tablety sú ich milióny a preto nie je veľký problém vyskladať si taký set, ktorý radi používate aj na klasickom PC. Ak to aj nebude presne ten istý program, nie je problém nájsť adekvátnu tabletovú alternatívu. Pri dobrom pripojení sa dá dokonca vytvoriť na tablete tzv. Remote Desktop, ktorý vám umožní pomocou tabletu pracovať na diaľku priamo na vašom stolnom PC. Vďaka službám cloudu, či domácim NAS však nie je najmenší problém zdieľať medzi PC a tabletom najrôznejšie dokumenty, takže s vhodnou aplikáciou môžete dnes editovať kedykoľvek čokoľvek, prípadne si cez internet prehrať filmy z vášho domáceho disku.



Základné programy ako sú Word, Excel, či PowerPoint mali svoje tabletové náhrady ako úplne prvé na každej mobilnej platforme, no dnes nechýbajú ani veľké aplikácie určené pre kreslenie, CAD, editáciu fotografií, strih videa, spracovanie zvuku, alebo zábavu (filmy a hry).

TIP: *Pokiaľ by vám prekážala malá disková kapacita tabletov (obvykle 4 GB u lacnejších a 16-128 GB u drahších modelov), môžete si dokúpiť pamäťovú kartu a rozšíriť si kedykoľvek kapacitu o napr. 32 GB. Smolu majú len majitelia tabletov Apple, kde nie je možné takto ľahko rozšíriť dátovú kapacitu pamäťou kartičkou. Existujú však externé Wi-Fi disky alebo čítačky na pamäťové karty, ktoré fungujú aj pod iOS, takže aj tento problém je riešiteľný. Medzi najznámejšie patria legendárne Wi-Drive spoločnosti Kingston, alebo DashDrive Air*



spoločnosti ADATA, ktoré fungujú aj ako energetická power banka. Model ADATA AE800 napr. ponúka disk s kapacitou až 500 GB (konkurenčný Seagate Wireless Plus dokonca až 1 TB) a to hravo pokryje potreby aj tých najnáročnejších používateľov. Ak je to stále niekomu málo, môže využívať vlastný cloud, kde môže mať pri 4-diskovej NAS k dispozícii kapacitu aj 24 TB. Nestačí?



Pokiaľ vám niekto bude tvrdiť, že sa dnes tabletom nedá nahradiť počítač, tak vám klame. Pomocou aplikácií a rôznych doplnkov sa z tabletu môže stať plnohodnotný pracovný nástroj, niečo takmer až ako klasický notebook, resp. pri istej konfigurácii dokonca aj úplne plnohodnotný alebo dokonca aj lepší notebook. Lepší preto, lebo sa dá na tablete kresliť prstom alebo pomocou dotykového pera (stylusu), takže sa dajú ľahšie rukou vytvárať poznámky, či rôzne výtvarné diela. Všetko je len a len otázkou preferencií a doplnkov, ktoré si vyberiete.

V prípade Windows alebo Android systémov sa dá dokonca používať aj šikovná bluetooth myš (napr. ultrabooková Logitech Ultrathin Touch Mouse T630). Systém Apple iOS žiaľ myš nepodporuje a pravdepodobne ani v budúcnosti podporovať nebude, takže budete namiesto myši odkázaní len na prsty alebo stylus.



Aký počítač pre študenta?

Pri výbere treba v prvom rade zvážiť aké sú vaše preferencie a čo všetko ste schopní obetovať v základnej výbave. Elektronická

čítačka kníh vám poslúži ako náhrada učebnice, no poznámky sa sem zapisujú naozaj komplikovane. Klasický notebook je síce univerzálny, avšak je aj väčší a ťažší než napríklad tablet, ktorý zas potrebuje doplnkový hardvér, aby sa mu vyrovnal. A smartfón? Ten je malý, šikovný a mobilný, ale má malý displej a je skôr vhodný na cesty – napr. na štúdium počas cesty v autobuse, na nahrávanie si prednášok a pod.

Dobré je preto mať viacero zariadení a podľa potreby si zvoliť to, ktoré bude aktuálne najvhodnejšie použiť. Samozrejme zo sebou noste vždy len to najnutnejšie, pretože nemá zmysel nahradiť papierové učebnice elektronickými a vzápätí nahradiť ich hmotnosť rovnako ťažkou technikou. Vo väčšine prípadov si vystačíte len s tabletom (možno s nejakými drobnými doplnkami), ktorý nahradí všetko – kalkulačku, zošit, kameru a fotoaparát, učebnice, internetový komunikátor,...

Stolné PC, alebo All-In-One systémy (počítače zabudované do monitoru) sú vhodné pokiaľ chcete niečo silnejšie a neplánujete ich prenášať, napr. ak plánujete využívať tablet a doma pre vyšší komfort 24" monitor, prípadne ak chcete výkonnejšie PC pre hry a veľmi náročné aplikácie. Práve stále rozširujúce tablety sú hlavný dôvod, prečo opäť ožívajú tradičné PC zostavy. Ľudia si väčšinou kúpia menší a ľahší tablet (s klávesnicou), ktorý využijú ako náhradu za notebook na cesty a doma alebo v kancelárii využívajú tradičné veľké PC.

Naše tipy:

ASUS Fonepad 7 (FE170CG) - telefón v tele tabletu



So 7-palcovým IPS displejom, výkonným procesorom, štíhlym telom, ktoré sa pohodlne drží v jednej ruke, vynikajúcou konektivitou, funkciou telefonovania,

podporou mobilného internetu, s Androidom a rozhraním ASUS ZenUI je Fonepad FE170 dobrou voľbou ak hľadáte telefón v tele tabletu. Za cenu od 129 € ide o zaujímavú kúpu.

Xperia E1 – nejlepší smartfón svojej triedy



S týmto sloganom ho v januári uviedla firma Sony. S prémiovým dizajnom a výborným hardvérom vznikol smartfón pre ľudí, ktorí sa chcú prejavit' skutočne nahlas. S technológiou 100 Db vás nebude rušiť pri počúvaní hudby ani hluk pri jazde na motorke a určite oceníte aj viac ako 30 ročné skúsenosti Sony pri funkcii Walkman. Jeho 4-palcový WVGA displej ponúka jasný čistý obraz a 1,2 GHz dvojjadrový procesor dodá potrebný výkon. Dostupný je v čiernej, bielej a fialovej farbe.

Urban Revolt Lace – štuple, ktoré dotvárajú imidž



Atraktívny dizajn slúchadiel, vyhotovený v štýle šnúrok, rovnako ako doplnky z matného, vysoko kvalitného hliníku, oslovia nejedného tínedžera. Slúchadlá Lace značky Urban Revolt, ktorá sa špecializuje na moderné, trendy produkty pre mladých, sú určené nielen na počúvanie hudby, ale budú aj štýlovým doplnkom k vašmu outfitu.

Apple iPad Air – sen každého študenta

Veľkou devízou Apple je okrem kvalitného hardvéru a prepracovaného OS aj bohatá knižnica iTunes, kde nájdete obrovské množstvo interaktívnych učebníc, kníh, podcastov a aplikácií zameraných na štúdium. Služba iTunes U ponúka priamo



študijný materiál, či záznamy prednášok z najprestížnejších svetových univerzít, pričom je otvorená aj pre našich učiteľov. Ak tomu obetujú pár hodín, môžu vytvoriť svojim študentom dokonalý materiál pre domáce štúdium. Tablety iPad Air sú najlepšou voľbou pri cene od 479 € za 16 GB model s WiFi, no pre vyššiu cenu ich odporúčame skôr starším študentom.

7" Prestigio – lacné riešenie vhodné pre menších



Tieto tablety ponúkajú veľmi lákavý pomer medzi cenou a výbavou, takže sú zaujímavé pre ľudí, ktorí si kupujú svoj prvý tablet. Odporúčame ich tiež pre mladších školákov, ktorí s nimi môžu získať svoje prvé skúsenosti práce na počítačmi a vy sa nemusíte báť škrabancov, či rozbitých displejov. Ich nižšiu cenu znesie každá peňaženka.

Yoga Tablet 10 HD+ – s integrovaným stojanom



Vďaka novému štvorjadrovému procesoru Qualcomm Snapdragon 400 a 2GB pamäti vás Yoga ohromí svojou rýchlosťou, no zároveň prekvapí neuveriteľnou výdržou batérie až do 18 hodín. Jedinečná valcovitá batéria tabletu umožňuje jeho pohodlné

držanie pri čítaní alebo surfovaní na internete len v jednej ruke, alebo môžete v režime Naklonenie získať lepší uhol sledovania na stole. Zvoliť možno aj nový a vylepšený podstavec, ktorý je zabudovaný vo valci s batériou a postaviť tablet do režimu Stojan v naklonení od 30 do 80 stupňov. Na slovenskom trhu je k dispozícii od 279 € v striebornom alebo zlatom prevedení.

ASUS Transformer Book T200 – kombinácia tabletu s notebookom



Transformer s odnímateľným 11,6-palcovým displejom je vhodný do domácnosti aj na cesty, rovnako tak pre prácu aj na zábavu. V podstate ide o hybridný notebook, ktorého cena na slovenskom trhu začína od 349 €. Je to univerzálne riešenie vhodné aj pre stredoškóľakov, ktorí docenia výhody klasickej klávesnice a aj možnosť používať len samotný tablet. Vybavený je procesorom Intel Atom, ktorý je doplnený o 2 GB operačnej pamäte, operačný systém Windows 8.1 a kancelársky balík Microsoft Office 2013 v balení.

Apple MacBook Air 13" – najlepšia voľba pre vysokoškóľáka



Je ľahký, ale pritom má pevné hliníkové telo. Je štýlový, imidžový a má aj veľmi slušný a stabilný výkon. Pri plnom nabití vám vydrží na batérie celý deň. Za kvalitu sa však platí a preto počítajte s cenou okolo 899-1.199 € (podľa konfigurácie). Hoci MB Air zvládne aj nejaké tie hry, nie je to herný notebook.

Lenovo Y50-70 – našliapaný herný notebook

Všetci vieme, že študenti sa neučia od večera do rána a svoje počítače využívajú aj na hranie hier a práve tu ocenia vysoký



výkon tohto herného počítača v ešte tenšom a elegantnejšom šate. Extrémne výkonný procesor Intel Core, kapacita disku 1 TB, výnimočná grafika NVIDIA, 15,6" UHD IPS displej, a zároveň žiaden hlasitý ventilátor, alebo prehrievanie – také sú základné charakteristiky nového Lenovo Y50-70, ktorý u nás začína na pultovej cene 929 EUR s DPH.

Na intráky radšej PS4 alebo XBOX ONE



Hry sú iste príjemný spôsob ako zabíjať voľný čas a ako sa trochu odreagovať počas učenia. Samozrejme netreba to príliš preháňať, teda pokiaľ práve neštudujete „počítačové hry“. Naše odporúčanie však je v rámci možností radšej nepchať žiadne hry do „pracovného“, resp. študentského notebooku. Dnešné hry sú síce veľké a náročné na výkon, ale to nepredstavuje tak veľký problém. S hrou často nainštalujete do PC kopec „bordelu“ v podobe rôznych utilít na pozadí, zbytočných knižníc, ktoré sú súčasťou jadra herného engine a vylúčiť nemožno ani nejaký ten zlý kód (pri pirátskych verziách je to často tutovka). Vhodnejšie je preto mať čistý systém na prácu a hernú konzolu na zábavu. Konzolu ako XBOX ONE alebo PS4 možno pripojiť aj k napr. 24" monitoru s HDMI vstupom a s multiplayer hrami sa so spolunoclažníkom zabavíte lepšie, než na nejakom PC. Aktuálne obe verzie nájdete za výhodnú cenu aj na GameExpres.sk.



BenQ SP2 – kamera a hodinky, ktoré vás zachytia v akcii



Špičková outdoorová akčná kamera BenQ SP2 zachytí vysoko kvalitné Full HD 1080p video s 60 snímkami za sekundu. Oproti konkurenčným modelom ponúka dial'kové ovládanie v podobe náramkových hodínok s režimom Live-View, na ktorých vidíte naživo to, čo práve fotografujete. Predĺžená výdrž batérie zaisťuje až 3 hodiny záznamu alebo 460 fotografií. Veľkým lákadlom je okrem výnimočných hodínok aj ďalšie bohaté príslušenstvo, ktoré je už teraz dostupné za veľmi priaznivé ceny. Kameru tak môžete využiť pri chvíľach oddychu na lyžovačke, bicykloch, alebo iných aktivitách.

TIP: Osvetlenie pracovného stola



Všetci, ktorí trávia za pracovným stolom či za počítačom viac času, by si mali dať zvlášť záležať na osvetlení. Svetelná technológia použitá vo svetidle Philips Blade z rady EyeCare s teplotou chromatičnosti

5500 Kelvinov napomáha sústredeniu a zmierňuje únavu očí.

Špeciálna optika rozptýli uje svetlo rovnomerne po pracovnej ploche, bez oslňovania a zabraňuje tak vysokej námahe očí počas práce. Intenzita svietenia sa dá nastaviť podľa momentálnej potreby od kvalitného pracovného osvetlenia až po tlmené svetlo, ktoré vytvorí príjemnú atmosféru. Čistý dizajn stolovej lampy zaručí, že vyzerá dobre, aj keď práve nesvieti. Odporúčaná cena: 99 €

Študovať bez počítačov sa už nedá, ale...

Vplyvom technológií na vzdelávanie a prácu s informáciami u mládeže sa na Kalifornskej štátnej univerzite dlhodobo zaoberá psychológ Larry Rosen. Pri svojej práci skúma aj to, do akej miery je medzi mladými ľuďmi rozšírený tzv. multitasking (vykonávanie niekoľkých úloh súčasne). Študenti v rámci kontrolovaného

experimentu dostali na učenie na pár minút, učebnicu a počítač. Výsledok je pomerne prekvapujúci, pretože len 60% času strávili skutočným štúdiom. Zvyšný čas využívali na kontrolu Facebooku, písanie správ priateľom, surfovanie na webe, alebo inú zábavu s využitím počítača (video, hudba, hry,...). Všetci pritom vedeli, že ide o kontrolovaný experiment a majú určený čas využiť na štúdium, no napriek tomu neodolali nástrahám techniky a venovali sa inej činnosti.

Takýto „multitasking“ ako sa ukázalo je u mladých pri štúdiu pomerne bežný jav, no môže mať veľmi negatívny vplyv na spôsob, akým sa učia pracovať s informáciami a môže determinovať vzťah človeka ku vzdelávaniu. Výskum odhalil, že zatiaľ čo žiaci na základnej škole kombinujú niekoľko činností pri štúdiu najmä mimo školy (napr. pri písaní domácich úloh), starší žiaci a vysokoškolskí študenti si tento zlozvyk prenášajú aj do posluchárni a až 80% z nich si posielajú správy, alebo sa zabávajú na počítači aj počas prednášok.

(Pozn.: článok rozoberajúci viac túto tému nájdete na adrese <http://www.psychologytoday.com/blog/rewired-the-psychology-technology/201204/attention-alert-study-distraction-reveals-some-surpris>).

Podľa psychológov spôsobuje multitasking počas spracovania informácií niekoľko problémov. Najväčším z nich je, že všetko trvá oveľa dlhšie, horšie sa sústredíme, robíme častejšie chyby a samozrejme pri multitaskingu počas učenia získavame len povrchné vedomosti. Časté prechody od jednej aktivity k druhej sa prejavujú v horšom pamätaní si informácií, ktoré sa nám v pamäti navyše zle ukládajú, takže nevieme získané poznatky neskôr aplikovať v novom kontexte.

Technika tak na jednej strane môže vďaka interaktivite pri štúdiu napomáhať k rýchlejšiemu získavaniu nových informácií oveľa zábavnejšou formou a do väčšej hĺbky než tradičné metódy vzdelávania, no na druhej strane predstavuje aj isté riziká, ktoré nás odvádajú od učenia a vytvárajú pri štúdiu nesprávne návyky. Je však zrejme, že sa v dnešnom svete už bez počítačov, tabletov, e-bookov alebo smartfónov proste študovať nedá, takže všetko je stále len o sebadisciplíne a zodpovednosti.

Takže **Back To School with right School Gear** a hlavne študujte priatelia!

Marek Pročka



Ked' kamery zarábajú peniaze

Klasické kamenné predajne zvädzajú už pár rokov vel'mi intenzívny boj s online shopmi, ktoré majú nielen nižšie prevádzkové náklady, ale vedia vel'mi ľahko generovať okamžité štatistiky o správaní zákazníkov, aktuálnom stave tovaru a pod. Dajú sa tieto dáta získať v klasickej predajni?

Ak opomenieme „ľudských inšpektorov“, čo je vel'mi nákladný a zákazníkov často obt'azujúci spôsob, riešením môže byť aj inteligentný systém, ktorý umožní prepojiť sieťové kamery s aplikáciami so súhrnným označením "business intelligence" (BI) - vol'ne preložené ako "systémy pre podporu obchodného rozhodovania a zaistenie bezpečnosti".

Inteligentné video systémy totiž dokážu extrahovať obraz a získať dáta z dohľadového streamovaného videa, ktoré sa dajú prepojiť s inými aplikáciami (napríklad s riadením systémov predaja alebo prístupovými, či dochádzkovými systémami). Otvárajú sa tým nové obchodné príležitosti prostredníctvom funkcií prídavných doplnkov ako sú napríklad počítadlá osôb, demografické analýzy alebo upozornenie na tvorbu front.

Aplikácie priamo v kamere

Rastúci dopyt po inteligentných sieťových kamerách novej generácie poháňa atraktívnu možnosť prevádzkovať



širokú škálu softvéru pre analýzu obrazu priamo v kamerách a to aj v tých lacnejších vstupných modeloch, čoho dôkazom sú napríklad kamery najväčšieho výrobcu, švédskej spoločnosti Axis.

Podobne ako si prispôsobujeme počítače alebo smartfóny, či tablety pomocou aplikácií, je možné prispôbovať si aj funkcie v kamerách, inštalovať do nich podľa potreby video analytické aplikácie a využívať ich ako autonómne zariadenia. Kamery sa stávajú novými očami, ktoré pracujú nielen na zaistení vyššej bezpečnosti, ale zároveň získavajú cenné dáta, čím pomáhajú manažérom v efektívnejšom riadení a rozhodovaní. Inteligentné sieťové kamery nikdy nespia a svojim prevádzkovateľom poskytujú podporu 24 hodín denne a

sedem dní v týždni. Navyše ich môžete bez problémov integrovať do už existujúcich aplikácií BI formou využitia otvorených infraštruktúrnych platforiem a rozhraní API.

Počítanie návštevníkov

Dnešní majitelia maloobchodných predajní chcú riadiť merchandising a každodennú prevádzku. Strategicky umiestnené IP kamery s analytickými funkciami prinášajú pohľad na správanie zákazníkov a vo výsledku prispievajú k ich spokojnosti a lepším obchodným výsledkom. Ako príklad



možno uviesť základnú funkcie počítania návštevníkov, ktorá umožňuje hodnotiť efektivitu marketingových kampaní a predajných schopností personálu.

Pri dverách predajne môže byť nainštalovaná kamera s bezkonkurenčnou presnosťou 95-99 %, ktorá zachytí aj viac ľudí prechádzajúcich naraz. Prepojením s pokladňou získa manažér hodnotu tzv. konverzného pomeru, teda informáciu, koľko percent návštevníkov sa stalo skutočnými zákazníkmi. Všetky dáta možno ľahko vygenerovať do prehľadných tabuliek a tie využiť k zvýšeniu produktivity predaja, hodnoteniu úspešnosti marketingových kampaní a pod.. Kamery tiež môžu detekovať prázdne regály a poslať personálu správu, že je nutné tovar doplniť.

Tvorba tepelných máp



Takzvané tepelné mapy sú výsledkom ďalšej inteligentnej aplikácie. Umožnia manažérovi identifikovať najviac navštevované miesta predajne, úplne mŕtve zóny alebo takzvané "hrdlá", kde sa ľudia hromadia. Na základe obrazov z kamery sa vytvára farebná tepelná mapa, ktorá ukáže typický pohyb zákazníkov v reálnom čase alebo za určité obdobie. Vďaka týmto údajom môže manažér optimalizovať prevádzku, skvalitniť starostlivosť o zákazníkov, zlepšiť rozmiestnenie tovaru a propagačných prvkov. Výsledky potom môže ľahko zmerať a porovnať s počtom predaných kusov a ďalšími ukazovateľmi. Túto mapu tiež možno využiť pri obchodných

rokovaniach s dodávateľmi tovaru a môže tak ukázať, že umiestnenie vo vysoko frekventovaných oblastiach má vyššiu cenu.

Počítanie fronty



Skúsenosti ukazujú, že čas strávený v radoch pri pokladni má značný vplyv na to, ako zákazníci vnímajú danú predajňu. Aktívne organizácie radov nielen redukujú frustráciu netrpezlivých zákazníkov, ale tiež im dajú viac času na prechádzanie obchodom a nákupy. Vďaka presným informáciám o počte ľudí v radoch a o dobe, ktorú v nich zákazník strávi, môže manažér predajne lepšie využiť dostupný personál. Inteligentné aplikácie v IP kamerách predstavujú aj v tomto ohľade flexibilné, výkonné a úsporné riešenie.

Prevencia strát

Podľa prieskumov z roku 2011 patria Česká republika a Slovensko v EÚ k štátom s najvyšším percentom krádeží v obchodoch (ČR je na prvom a SK na 3. mieste). Straty u nás dosahovali priemernú hodnotu až 1,46% (* Zdroj štatistík: www.retailresearch.org/grtb_currentsurvey.php). Dôvodom sú ako zamestnanci, ktorí si myslia, že ich podvody bude ťažké odhaliť, tak aj zákazníci, či návštevníci predajní, ktorí sa dopúšťajú plánovaných a spontánných krádeží. Moderné video systémy založené na IP kamerách v tomto prinášajú značné výhody oproti tradičným analógovým riešeniam, ktorých slabým článkom bola

nutnosť zdĺhavého prezerania hodinových záznamov. IP video systémy totiž môžu monitorovať citlivé oblasti predajne, ako sú napríklad pokladne, s použitím vopred definovaných pravidiel, a tak môžu priebežne identifikovať akúkoľvek neobvyklú udalosť. Ľahko sa potom dajú vygenerovať podľa daných kritérií reporty, za ktorými stojí vždy príslušný video klip vo vysokej kvalite. Presná evidencia videí zrýchľuje proces vyšetrovania, pomôže identifikovať slabé miesta a umožní centralizovanú prevenciu strát.

Vzdialený prístup

Video možno veľmi ľahko zdieľať vo vysokej kvalite po akejkoľvek IP sieti alebo na internete. Vďaka tomu môžu majitelia obchodov, manažéri predajní a bezpečnostní experti pristupovať k záznamu kedykoľvek, z akéhokoľvek počítača a z akejkoľvek vzdialenosti. Z jedného miesta tak môžu sledovať simultánne prevádzky na celom svete. Nie je potrebné cestovať medzi predajňami alebo poverovať miestny personál, aby sledoval záznamy. Sieťové video prináša značnú flexibilitu. V podstate všade, kde môžete prijať telefonický hovor na svojom smartphone, môžete zároveň získať aj obraz z vhodne konfigurovanej IP kamery. Samotné kamery môžu byť pripojené cez LAN, xDSL, modem, bezdrôtový adaptér alebo mobilný telefón.

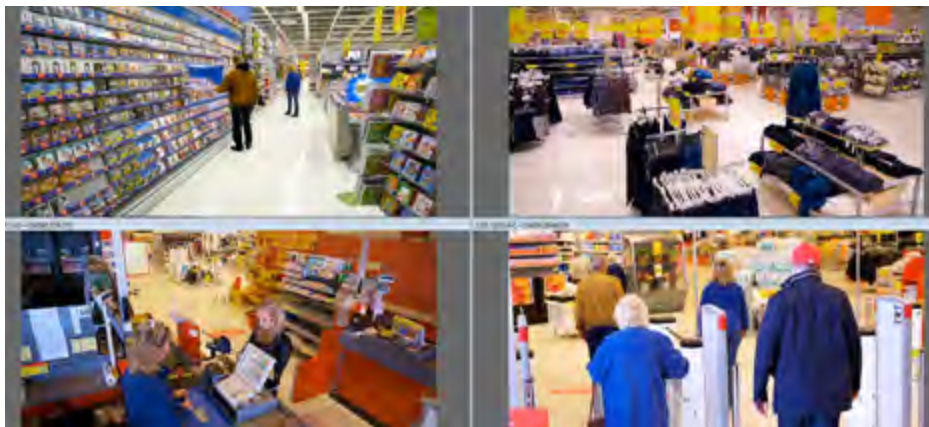
Dnes už nik nestojí len o kameru

Nedávna štúdia spoločnosti Axis zistila, že až 70% kamerových systémov v predajniach je analógových, no práve integráciu aplikácií BI uvádzali maloobchodní predajcovia ako ten najzávažnejší dôvod pri rozhodovaní o prechode na sieťové video (upgrade na IP dohľadové systémy).

Prechod od analógových k pokročilým IP systémom umožňuje do kamier a bezpečnostného riešenia zabudovať viac funkcií, vrátane záznamu obrazu priamo v kamere, jeho inteligentnú analýzu a ešte inteligentnejšiu kontrolu prístupu. Tieto možnosti následne nabádajú k posunu smerom k sofistikovanejšiemu a proaktívnemu dohľadovému video systému, ktorý okrem toho, že ponúka vyššiu úroveň zabezpečenia, prináša firmám súčasne aj obchodné výhody a to bez ohľadu na ich veľkosť.

Ďalšie informácie:

www.retail-surveillance.com, www.netrex.cz





Polícia má inteligentných pomocníkov

Vďaka IP kamerám a softvéru sú teraz aj policajné autá "Smart"

Projekt „Elektronické služby národnej evidencie vozidiel“, verejnosti známy aj ako „inteligentné policajné autá“, je komplexné riešenie, ktoré prispieva k vyššej ochrane majetku a k vyššej bezpečnosti. V rámci tohto projektu sú policajné autá na Slovensku vybavené špeciálnou technikou, vrátane kamier.

Kamery tu, v kombinácii s mobilnou aplikáciou, plnia niekoľko funkcií od záznamu incidentov v okolí vozidla až po snímání ŠPZ a neustále lustrovanie v databázach, čím pomáhajú napríklad lepšie odhaľovať kradnuté vozidlá. Projekt má za sebou úspešnú pilotnú prevádzku a uvedenie do reálneho života. Pri tejto príležitosti sme sa porozprávali s jedným zo subdodávateľov projektu, **Ivanom Bod'om** zo spoločnosti **CANEX connections s.r.o.**, ktorá mala na starosti práve kamerový systém.

Bolo ťažké vybrať vhodné kamery pre tento projekt?

Ani nie tak ťažké ako zásadné. Už na počiatku bolo zrejmé, že riešenie musí byť postavené na báze IP technológie. Vo fáze testovania sme potom výber zúžili na niekoľko kandidátov, pričom medzi nimi nechýbali ani kamery Axis vybavené technológiami Lightfinder a WDR (dynamická úprava kontrastu scény). Schopnosť kvalitne spracovať zložité svetelné podmienky bola prvoradá.

Pre ktorý model kamery ste sa nakoniec rozhodli?

Reálne testovanie rôznych kamier s rôznymi vlastnosťami priamo vo vozidle ukázalo ako optimálne riešenie IP kameru Axis Q1604 s HD rozlíšením a technológiou skutočného WDR. Táto kamera dokáže práve vďaka WDR zachytávať obraz

vynikajúcej kvality nielen počas ostrého slnečného dňa, ale aj v noci, pretože si poradí aj s veľmi extrémnymi svetelnými podmienkami napr. pri oslnení reflektormi oproti idúcim automobilmi, alebo pri zlom počasí, čo je inak veľký problém.

Výzvou iste bolo adoptovanie vášho overeného systému cWatch do nového prostredia v automobile. Ako ste si s tým poradili?

Pri podrobnejšej analýze sa práve ovládanie ukázalo ako kľúčové a bolo nutné ho kompletne prepracovať. Nebýva obvyklé aby operátor kamerového systému súčasne riadil vozidlo, alebo aby vodič obsluhoval takýto systém. V policajnom aute sa práve toto musí vykonávať rutinne, bez neúmernej záťaž pre posádku a zníženia jej pozornosti. Mottom sa teda stala ergonómia a jednoduché grafické rozhranie. Z nášho cWatch-u sme vlastne zachovali len myšlienku zobrazenia a rozoznania udalostí na časovej ose. Na túto os sa automaticky počas jazdy pridávajú príznaky spustenia sirény alebo majúka a tiež aj tagy/záložky vkladané posádkou. Označujú priestupky alebo z hľadiska posádky dôležité situácie. Doplnili sme rýchle vyhľadávanie, či skôr „skákanie“ na udalosti podľa typu príznaku, prípadne času. Upravili sme kalendár udalostí a tiež doň vložili príznaky a záložky. Výsledkom bol úplne nový produkt pripravený na testovanie v reálnej

premávke reálnymi posádkami vozidiel. Testy dopadli nad očakávanie dobre, naše ovládanie bolo posádkami prijaté. Zvládli ho naozaj dokonale o čom sa presvedčil už aj náš kolega – dokázali mu dopravný priestupok. Namiesto a veľmi rýchlo.

IP video technológia, video analytika a prídavná mobilná aplikácia dokážu dnes rozpoznávať ŠPZ a vyhľadávať v databáze kradnuté autá. Ako však vidíte budúcnosť? Dá sa ešte rozšíriť ich funkcionalita?

Priestor pre rôzne nadstavby systému je tu vždy a my sme samozrejme pripravení reagovať na nové požiadavky. Už dnes však majú policajti veľmi silný nástroj, ktorý im zefektívni ich prácu a výrazne im pomôže pri plnení povinností. Je dôležité pripomenúť, že projekt je aj zásadným protikorupčným opatrením, ktoré chráni ako občana, tak aj samotných policajtov vo výkone služby. Skrátka možnosti kamier a softvéru sú stále otvorené. Pred pár dňami sa nám napríklad podarilo úspešne pripojiť IP kamery Axis pomocou systému cWatch s okuliarmi Google Glass, čo opätovne posúva hranice možností využitia nových technológií vo všetkých odvetviach, nielen v bezpečnosti. Dôležitá je len invencia a kreativita, aby sme aspoň tušili čo hľadáme v obrovskom „koši“ technológií a na čo to zmysluplne použijeme.

Ďakujeme za rozhovor.

Ako sa najlepšie vysporiadať s ostrým svetlom a tieňmi?

S oboma naraz!

Sieťové kamery Axis s technológiou Wide Dynamic Range (WDR) si hravo poradia aj s extrémnymi svetelnými podmienkami. Ostré svetlo i tmavé tieň v rovnakom zábere pre nich nie sú žiadny problém. Možnosti rozpoznania a identifikácie osôb, vozidiel, či incidentov sú výnimočné, a to bez ohľadu na kvalitu osvetlenia. Som zodpovedný za bezpečnosť elektrárne a môžem potvrdiť, že technológia WDR mi výrazne uľahčila život.

Ďalšie informácie o WDR, použiteľnosti obrazu a dohľadovom riešení vytvorenom priamo pre vás nájdete pomocou interaktívneho sprievodcu Axis na stránkach

www.axis.com/imageusability



Xbox One

Po roku zlepšovania prichádza konzola na Slovensko

Xbox One bol kontroverznou témou hneď po ohlásení a zostáva zaujímavou aj dnes. Príčiny kontroverznosti sú asi každému zrejmé, či už to bola pôvodná DRM, následný obrátenie tejto politiky o 180° až po nedávnu výmenu vedenia Xbox divízie a vytvorenie bundlu bez Kinectu. Po tomto necelom turbulentnom roku prichádza konzola od Microsoftu konečne aj na slovenský trh, už so slušnou zásobou hier a s ďalšími vylepšeniami. Preto hlavnou otázkou tohto článku je: Aký je Xbox One v praxi?

Ja osobne môžem skonštatovať, že konzola sa u mňa „zapeká“ prakticky od začiatku decembra a priniesla so sebou závan novej generácie po ôsmich rokoch od vypustenia predchodcu – Xboxu360. Jej masívna konštrukcia a nadpriemerné rozmery z nej určite nerobia adepta pre najkrajšiu konzolu vo videoherných dejinách, no to je vynahradené veľmi tichou prevádzkou a navyše to očividne zabránilo problémom pri vydaní Xboxu 360 (neslávne známy RROD).

Tomu, že konzola je pri prevádzke tichá, napomáha aj to, že všetky hry majú povinnú inštaláciu na pevný disk (ten má veľkosť 500GB), takže počas samotného

hrania sa už disk v mechanike netočí, čo zaručuje ničím nerušené hranie.

Ďalšími dvomi podstatnými kúskami hardvéru pre konzolu Xbox One sú ovládač a Kinect. V porovnaní s ovládačom k Xboxu360 musím jednoznačne pochváliť smerový kríž, ktorý sa dočkal potrebného vylepšenia a rovnako si pochvalu zaslúžia aj vibračné motorčeky v triggeroch, ktoré začínajú autori hier aj správne využívať, čo pridáva zlepšený zážitok z hrania. St'ťažnosť si zaslúžia vrchné tlačidlá, ktoré oproti gamepadovému predchodcovi vyžadujú príliš veľkú silu na stlačenie. Chválím rozhodnutie spoločnosti Microsoft zbaviť sa špecializovaného konektora pre nabíjanie a káblové pripojenie, a nahradiť ho klasickým microUSB konektorom, ktorý zaručuje, že gamepad automaticky dokážete pripojiť aj k PC, nakoľko medzitým firma Microsoft vypustila ovládače na jeho PC podporu.

Kinect je milovaná, ale aj nenávidená súčasť konzoly Xbox One, aj keď pravdou je, že od 9. júna už nepovinnou. Predaje predchádzajúcej verzie Kinectu potvrdili, že pre určité špecifické publikum je Kinect nepochybne dôležitou perifériou, takže sa dá očakávať, že aj balenie konzoly s Kinectom si svojich záujemcov nájde. Taktiež je pravdou, že ovládanie prostredia

Xboxu si už bez hlasových príkazov momentálne predstaviť ani nevieme a oceňujem aj prihlasovanie na základe biometrických údajov. Navyše, používanie Skypu za pomoci Kinectu je výborná vec.

Ak si odmyslíme hry, ktoré majú čiastočne zapracovaný Kinect ako Ryse, Battlefield 4, Forza Motorsport 5 a pod., tak dostaneme prakticky tri hry, pre ktoré je Kinect určený. Problémom je, že z toho sú dve vyslovene zlé (Zoo Tycoon a Fighter Within) a len jedna relatívne dobrá (Kinect Sports Rivals). Avšak už tento rok sa priaznivci pohybových hier môžu tešiť na dva očakávané kusky v podobe Fantasia: Music Evolved, Júst Dance a Dance Central: Spotlight, ktoré by mali priniesť potrebnú kvalitu v segmente hier pre Kinect. Navyše, rozmanitosť ponuky konzoly spolu s Kinectom podtrhuje aj program Xbox Fitness, ktorého názov hovorí sám za seba.

V podaní klasických „core“ hier si už majitelia tejto konzoly mali možnosť zahrať celú plejádu hier od rôznych vydavateľov v rôznych žánroch a cenových reláciách. Z kuchyne domáceho Microsoftu to boli tituly ako Dead Rising 3, Ryse: Son of Rome, Forza Motorsport 5 s výbornou inováciou v podobe Drivatarov. Ďalej napríklad konzolová exkluzivita Titanfall, séria FIFA, s

exkluzívnym obsahom na konzolu Xbox One, a v neposlednom rade hromada multiplatformových titulov v podaní hier ako Rayman Legends, Wolfenstein: The New Order, Watch Dogs atď'.

V nasledujúcich mesiacoch sa fanúšikovia okrem spomínaného oficiálneho uvedenia konzoly na slovenský trh môžu tešiť na dve „bundle“ balenia konzoly. K verzii Xbox One bez Kinectu dostanú zákazníci FIFA 15 a Forza Motorsport 5 a k verzii s Kinectom bude pribalovaná dvojica FIFA 15 a Dance Central Spotlight. Následne budú v priebehu nasledujúcich mesiacov vydávané exkluzivity – Sunset Overdrive, Ori and Blind Forest, Forza Horizon 2 a Halo: Master Chief Collection, ktorý bude obsahovať všetky štyri Halo hry, v ktorých je hlavným hrdinom Master Chief, vrátane kompletnej prerábky druhého dielu do nového enginu, plus vstupenku do bety pripravovaného Halo 5: Guardians a seriál Halo: Nightfall. Túto ponuku budú dopĺňať očakávané hry Destiny, Call of Duty: Advanced Warfare, Dragon Age: Inquisition, Alien: Isolation, Shadow of Mordor atď'.

Momentálne na konzole prebieha beta novej „hry“ Project Spark. V úvodzovkách preto, lebo táto hra je dosť špecifická. Obsah si totiž tvoria hráči sami a autori poskytujú iba prostriedky na tvorbu a rozhodujúcu rolu zohráva tvorivosť hráčov. Okrem toho, na jeseň bude prebiehať beta nového prírastku do série Fable s prívlastkom Legends a v januári sa majitelia Xbox One môžu tešiť na betu očakávanej asymetrickej strielacky Evolve. Na tohtoročnom Gamescome boli navyše ohlásené aj ďalšie balenia konzol, ktoré sa na trh dostanú v čase vydania hier, s ktorými sú balené. Konkrétne ide o balenie s exkluzivitou Sunset Overdrive, ktoré bude okrem hry obsahovať aj bielu konzolu s 500GB diskom za 399€, a druhým bude balenie s Call of Duty: Advanced Warfare, obsahujúce tematicky ladenú konzolu s 1TB diskom, a hru Call of Duty: Advanced Warfare za 499€. O dostupnosti týchto balíčkov a aj prísľušnosti ku konzolám sa môžete informovať na gameexpres.sk.

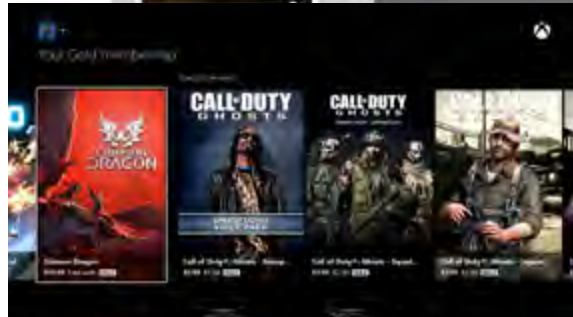
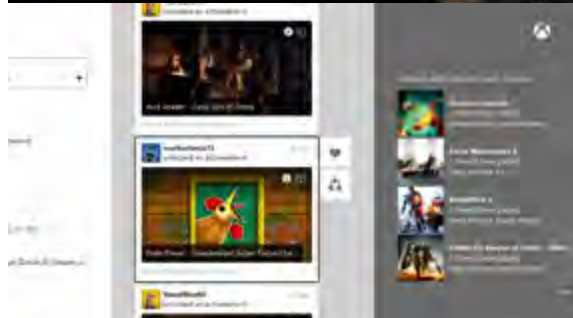
Konzola po softvérovej stránke dostáva každomesačne aktualizácie,

ktoré pridávajú nové funkcionality, ako napríklad podpora externých pevných diskov na rozšírenie kapacity konzoly, možnosť využitia „snap“ módu na sledovanie postupu pri plnení achievementov a hľadania pomoci pri ich plnení, podporu 3D Blu-ray. Od júna bola konzola Xbox One zaradená do programu Games With Gold, kde majú členovia Xbox Gold účtov možnosť získať dve hry zdarma každý mesiac. Medzi titulmi, ktoré boli v ponuke, nájdeme hry ako Halo: Spartan Assault, Max: The Curse of Brotherhood, Crimson Dragon, Guacamelee! Super Turbo Championship Edition a Strike Suit Zero (medzi výhody patrí aj to, že je potrebný už iba jeden gold účet a všetky ostatné účty na danej konzole môžu využívať jeho výhody), a v nasledujúcich mesiacoch nepochybne pribudnú ďalšie, ku ktorým si majitelia gold účtu môžu prirátat' aj špeciálne zľavy na hry. No ak o gold členstvo aj tak nemáte záujem, tak ste nepochybne postrehli, že už nejaký čas môžete využívať všetky ostatné aplikácie na konzole bez nutnosti členstva v Xbox Live Gold. V nasledujúcich mesiacoch budú taktiež pribúdať ďalšie možnosti, ako je prehrávanie rôznych typov audio a video súborov, ktoré budete môcť prehrávať napríklad cez USB kľúč. Taktiež prídu viaceré vylepšenia užívateľského prostredia.

Xbox One tak momentálne ponúka solídny herný základ z hľadiska hernej ponuky aj z hľadiska hardvéru, ktorý sa nepochybne bude každým uplynutým mesiacom zlepšovať, a to či už príchodom exkluzívnych hier pričom niekedy z nich uvidíme už túto jeseň po uvedení konzoly na slovenský trh.

Zlepšuje sa aj prostredie, hlavne z hľadiska využiteľnosti a pohodlnosti bez potreby hlasového ovládania, ktoré je však aj napriek všetkému najpohodlnejšie a najrýchlejšie, a zlepšujú sa aj multimediálne funkcie konzoly, ktoré ponúknu možnosť, okrem hrania hier, využívať konzolu aj na ďalšie účely. A tak netreba zabudnúť, že ak je Xbox One konzolou vašej voľby, tak tento kus hardvéru spolu s hromadou dostupných hier bude na náš trh oficiálne uvedený už 5. septembra.

Dominik Farkaš



Gamescom 2014

Napriek početným dopravným zápcham, ktoré nás zdržali o približne tri hodiny, sme napokon úspešne pricestovali do nemeckého Kolína.



Deň nultý – interview so Sony

Deň nultý hernej mega akcie Gamescom 2014 sa pre nás začal návštevou konferencie spoločnosti Sony. Aj keď sme mali za sebou vyše desaťhodinovú cestu autom, hotel musel počkať. Na stretnutie s marketingovým špecialistom firmy stojacej za sériou PlayStation, Jakubom Holým, sme aj tak kvôli dopravnej situácii meškali. Sony konferencia, pre nás akýsi predvoj samotného



Gamescomu, sa začala o približne 19:30. Naša domáca redakcia ju pre vás plne pokryla, a vy ste tak mali možnosť sledovať live feed pozostávajúci zo všetkých prezentovaných informácií. Prítomných host'ov a novinárov sa Sony snažilo zaujať odhalením exkluzívnych indie titulov, blysi sa však aj už známe tituly ako inFamous: Second Son, The Order: 1886, Bloodborne, Far Cry 4 či Driveclub. Jedným z najväčších prekvapení konferencie bolo oznámenie dostupnosti populárnej zombie hry

DayZ na PlayStation 4. Fanúšikov Sony potešilo aj budúcoročné plánované spustenie služby PlayStation Now v Európe, konkrétne vo Veľkej Británii, a taktiež rozšírenie dostupnosti služby PlayStation TV v celom európskom regióne už 14. septembra.

S Jakubom Holým, ktorý zodpovedá za PR na Slovensku, v Česku a Maďarsku, sme sa stretli krátko po skončení prezentácie. „Konferencia nebola zameraná na indie tituly, ale tie sú veľkou súčasťou systému PlayStation,“ ozrejmil nám Holý v rozhovore. Pri otázke, akú pozíciu v súčasnosti zastáva old-gen platforma PS3, nás PR manažér ubezpečil o jej dôležitosti. „PlayStation 3 je stále veľmi dôležitou súčasťou nášho ekosystému. Aj nehráči vidia v PS3 veľký potenciál, nielen kvôli hrám, ale aj servisu či púšťaniu filmov. PS3 je tak neoddeliteľnou súčasťou mnohých domácností ako centrum zábavy. S predajmi PS3 sme veľmi spokojní a veríme, že tomu tak bude aj v budúcnosti.“

Prirodzene nás zaujímalo aj to, ako sa darí jej novšej, výkonnejšej sestre, a v čom podľa Holého tkvie jej úspech. Ako sme vás koncom minulého mesiaca informovali, Sony sa v predajoch konzol darí podstatne lepšie ako Microsoftu. „Hlavný aspekt PlayStation 4 sú exkluzívne tituly. Na E3 sme ukázali Uncharted 4, malo to úžasný ohlas. Najbližšou exkluzivitou bude Driveclub. PS4 je to najlepšie miesto k hraní, čo dokazuje aj 10 miliónov predaných kusov po celom svete,“ uzavrel Holý rozhovor.

Preview priamo z pekla?

Pol'ské štúdio Techland v Kolíne opäť predstavilo pripravovanú RPG Hellraid. Zúčastnili sme sa hands-on prezentácie a s očakávaním si pozreli krátku ukážku toho, čo by nás malo čakať už budúci rok. Naše dojmy sú viac než zmiešané – ako objektívne posúdiť slubne vyzerajúci projekt, ktorý nám, možno subjektívne, tak veľmi pripomínal známy sandbox?

Samozrejme, nemusí to byť nutne na škodu, silne rezonujúce emócie však hovoria opak. Celkovo nám Techland odhalil asi prvých 20 až 30 minút hry, počas ktorej sme videli hlavného hrdinu cestujúceho naprieč nehostinným prostredím. Putovaním ho sprevádzal mysteriózny hlas, ktorého pôvod a opodstatnenie sa má hráč dozvedieť prostredníctvom hrania. Prvú



podobnosť s piatym dielom Prastarých zvitkov sme postrehli v momente, keď protagonista vytiahol zbraň proti skupine nemŕtvych. Súboj s kostlivcami prebiehal identicky s bojmi v Skyrime. Po ukážke inventára, ktorého dizajn, počnúc grafikou značiek a končiac štruktúrou, sme nemysleli na nič iné ako na skvelú lúpež.

Pohyby, štýl útoku, duálne zbrane – v jednej ruke jeden typ, v druhej iný –, to všetko v nás oživovalo spomienky na The Elder Scrolls V. Vizúálna stránka bola na vyššej úrovni ako pri verzii Skyrimu bez módov, impresie z niekoľkých bojov nás však vrátili späť do roku 2011. V rozhovore s producentom hry Marcinom Kruczkiewiczom padla reč aj na toto citlivé téma. Odpoveď nebola záporná, no Kruczkiewicz súčasne ani nič nepotvrdil. Obmedzil sa len na stručnú myšlienku o inšpirácii, ktorá je pri súčasnom bohatom RPG trhu neodvratiteľná.

Hellraid plánujú autori zložiť z troch rôznych herných módov. Prvým – a zrejme aj hlavným –, je Príbehový mód, ktorého ťažiskami sú najmä vylepšovanie postavy a cestovanie po mape. Druhou možnosťou je Mód misie, ktorý bude obsahovať „dodatočné výzvy“. Trojicu uzatvára Aréna mód, v ktorom bude vaša jedinou úlohou prežiť.

Za zaujímavý ťah považujeme najmä implementáciu multiplayeru do hry, presnejšie kooperatívnej akcie viacerých hráčov. Všetky vyššie uvedené módy budú oboživelné a vychutnať si ich

budeme môcť ako v sólo, tak aj multi režime. Navyše nebude potrebné vytváranie samostatných charaktarov – s jednou postavou si budeme môcť Hellraid vychutnať v stopercentnej zostave. Kooperatívne hranie nie je limitované progresom v príbehu, váš kamarát sa preto bude môcť pripojiť do vášho dobrodružstva kedykoľvek.

V rozhovore pre portál Gamesite.sk a hernú reláciu GameBot Kruczkiewicz stručne zhrnul základný koncept špeciálnych schopností. Ako sme mali možnosť vidieť, bude ich veľa. „V priebehu vývoja sme sa vzdali myšlienky výberu ‘povolania’ hrdinu. Nepoužívame systém ‘vyber si mága, vyber si paladina’ a podobne. Predstavte si oblasť schopností, pričom začínate v strede. Sú tam však oblasti špecializácie, napríklad ofenzívna mágia.“

Hellraid by mal vyjsť v plnej pekelnej sile už budúci rok, teda 2015, a to na všetky next-gen platformy: PC, PlayStation 4 a Xbox One. Už počas tohtoročnej jesene sa však dočkáme možnosti zaobstarať si takzvanú „Early Access“ verziu na Steame. O jej cene sa Kruczkiewicz zatiaľ odmietol vyjadriť.

„Chceme odozvu od komunity, napr. ohľadom náročnosti či systému schopností. Tiež nás zaujíma, či Mód Misie a Aréna mód budú fungovať, či ich bude chcieť hráč skúšať znova a znova,“ objasnil producent rozhodnutie štúdia pridať sa k vývoju s predčasným prístupom. Okrem prípadnej kooperácie

s iným hráčom hra nebude poskytovať možnosť permanentných spoločníkov. Hrdina bude osamotený, údajne má ísť o súčasť príbehu, zaznelo z úst vývojára.

Ako sme už uviedli, finálna verzia hry Hellraid vyjde niekedy v priebehu roku 2015.

DI 2: Rozsekať, zmraziť, zapáliť!

Apokalypsa nemusí byť nutne desivá. Stačí, ak ju zasadíte do prostredia slnečnej Kalifornie, do rajskej arény vpustíte ďalších hráčov a poskytnete im aspoň desať krvavých spôsobov, ako tamajším obyvateľom zahnať chuť na surový obed. Dead Island 2 nás neprekvapil, ale potešil. Atmosféra hry je familiárna, avšak hordy nemŕtvych v Hollywoode sú niečím novým, lákavým a podľa toho, čo sme videli, veľmi zábavným.

Na rozdiel od typického modelu zombie hier, ktorých atmosféra spočíva v horovo temnom prostredí, ideálne aj s dažďom a svetlom, ktoré sa obmedzuje na úzky kužel svetla vychádzajúci spoza skla baterky, Dead Island vsadil na farbami hrajúce prostredie pripomínajúce dovolenku v Karibiku. Dead Island 2 nie je iný. Slnko svieti, obloha je nádherné modrá a byť v ludožravých pozostatkoch kalifornskej populácie, išlo by o dokonale strávené leto. Alebo je to práve takto ideálne? Už teraz je jasné, že druhý diel zostáva verný imidžu vytvorenej značky.

Otvorený svet Dead Island 2 bude podporovať celkovo až ôsmich hráčov a bude len na nich, ako sa rozhodnú v apokalypse fungovať. Môžu navzájom spolupracovať a pomáhať si, čo je nepochybne najzábavnejšou a najproduktívnejšou formou interakcie, alebo si ísť po krku či sa svorne ignorovať. Zombie nebudú vašimi jedinými nepriateľmi a pozor si budete musieť dávať aj na väzňov a banditov, ktorí tak celkom neboli súčasťou evakuačného plánu. O tom, že rozdiel medzi priateľskými sa tváriacim hráčom a gul'kou medzi lopatky môže spočívať v jednom obrátení sa chrbtom, ani nehovoriac.

Prezentované demo nám predstavilo niekoľko postáv, ktoré sa v hre objavajú. Ryan a Dani sú dva z celkovo štyroch hrateľných charakterov. Ryan, bývalý hasič, je samý sval a pomalšie útoky kompenzuje čistou silou, ktorú do nich

kladá. Dani je jeho opakom; nesnaží sa odpáliť nepriateľov do výšky niekoľkých desiatok metrov, ale radšej ich efektívne rozreže na dve polovice. Okrem nich nám vývojár ukázal aj zarasteného nerda Maxa či mačku prezývanú Rick Fury. Taktiež nám nezabudol prezradiť, že „mačky sú otrasnými hercami“.

V Dead Island 2 platí pravidlo, že nie je zombie ako zombie. Okrem klasických exemplárov sa proti vám postavajú aj o niečo väčšie a mohutnejšie typy, s ktorými si sami tak ľahko neporadíte. Okrem nich



si treba dávať pozor aj na napuchnutých, vybuchujúcich chodcov, ktorí sa na vás rozbehnú a pokiaľ ich včas nespacifikujete, riadne vám zavaria. Samozrejmosťou sú bossovia, na ktorých bude jeden preživší krátky, a v konečnom dôsledku ocenia pomocnú ruku aj tí najzákernejší hráči.

Arzenál zbraní prešiel zmenami, ale v princípe sa drží koreňov z prvého dielu. Vracajú sa populárne motorizované zbrane, ktoré však budú pre fungovanie potrebovať benzín, a ten je v karanténnej zóne veľmi cennou komoditou. Navyše treba myslieť na to, že hluk, ktorý vydávajú, k vám pritahuje nežiaducu pozornosť živých mŕtvol. Jatky spestrí aj možnosť používania dvoch zbraní naraz, čo znamená, že v jednej ruke môžete držať samopal, zatiaľ čo v druhej mačetu. Alebo sa pokojne môžete zahrať takpovediac „na čarodejníka“ – v pravej dlani zbraň chrliaca oheň, v ľavej ľad či elektrina. Nič lepšie ako čistá deštrukcia, nie?

Modifikácia a vylepšovanie zbraní je taktiež prvkom, bez ktorého by sme si prechádzku pekelným rajom zrejme

nevedeli predstaviť. Zastavte sa v najbližšej predajni s elektronikou, aby ste si zmajstrovali zbraň strielajúcu elektrickú energiu, alebo si pri najbližšej benzínke vyrobte zápalnú muníciu a súkromný plameňomet. Nutnosť využívania špecifických výrobných staníc v DI2 prítomná nebude, treba si však dávať pozor na to, aby sa vám pri odčerpávaní benzínu z pumpy niečo nezahryzlo do zátýlku.

Ak sa bavíme o hre, ktorej princípom je bohapusté masakovanie, podstatné je

nielen to, čím budete nepriateľov posielat' na onen svet, ale aj akým spôsobom budete túto činnosť vykonávať. Demo nám predviedlo dostatok popráv na to, aby sme už teraz mohli vyhlásiť, že o kreativnosť núdza nebude. Ak sa budete chcieť k nepriateľovi priblížiť nečujne, dobré služby vám preukáže nôž vrazený do hlavy najbližšej zombie či holé ruky, ktorými chodcov vykrútíte krk. Protivníkov môžete zapalať, zmrazovať a následne roztrieštiť na malé kúsky, rozštvrcovať, môžete ich skopnúť na zem a presným kopancom rozmiaždiť hlavu. Do akej miery bude prostredie interaktívne, je nateraz otáznne, ale v ukážke sme videli napríklad to, že strelba do áut môže spustiť alarm a že suchá tráva výborne reaguje so zápalnou muníciou.

Asi najvtipnejším prvkom v deme bola zbraň nazývaná Homestrike – dlhá rukoväť, na konci ktorej sa nachádza mohutná kovová gul'a obmotaná reťazou. V Ryanových rukách sa tento nástroj zmenil na niečo, čo skutočne robilo česť svojmu menu. V prezentačnej sále nebolo novinára, ktorý by sa nesmiel



nad zombie oblúkom letiacim desiatky metrov a pripomínajúcim handrovú bábiku, ktorú niekto nahnevane vyhodil z okna. Absurdné, ale krútiac hlavou sme sa museli usmievať aj my.

Aj keď misie sú málokedy základným pilierom zombie hier, v Dead Island 2 sa s nimi stretneme napríklad v karanténnej zóne Los Angeles či d'alších častiach USA, ktoré by časom mali pribudnúť. Prezentovaná časť hry sa obmedzila na jedinú úlohu, ktorou bola obrana baru pred zombie, čo sa efektívne dalo dosiahnuť napríklad tak, že si hráč vyliezol na odstavený školský autobus a z bezpečnej vzdialenosti k sebe lanáril nepriateľov. Platí všeobecné pravidlo, že tam, kde sú veľké skupiny nemŕtvych, najlepšie pomáha odistený granát.

Aj napriek tomu, že Dead Island 2 sa v súčasnosti nachádza v pre-alfa verzii, hra vyzerá prekvapivo dobre. Všimli sme si niekoľkých technických nedostatkov, grafika a detaily však boli na vysokej úrovni, prostredie vyzeralo uveriteľne. Animácie, najmä tie spojené s krvou, si ešte zaslúžia poctivú dávku práce, ak však vývojárske štúdio Yager udrží nasadené tempo, čaká nás naozaj brutálne zábavná jar.

Dead Island 2 vychádza na platformy Xbox One, PS4 a PC v roku 2015.

Pripravte si náhradné spodky

Nielenže sme oddanými fanúšikmi filmovej votreleckej série, ale roky sme sledovali aj transformáciu týchto smrteľne nebezpečných mimozemšťanov do hernej podoby. Od pôvodného Alien, cez Alien vs. Predator, až po Alien: Colonial

Marines. V tejto chvíli máme jasný názor na to, ako Alien: Isolation zapadne do tejto početnej rodiny. Najnovší diel bude niečím, čo sme doteraz v herných Votrelcoch prežili len okrajovo, príležitostne. Manifestom strachu.

Naše dojmy z hry spĺňali všetky kritériá toho, čo si predstavujeme pod pojmom „Survival Horror“, ku ktorému sa Alien Isolation hlási. V prezentovanom deme sa Amanda Ripleyová už nachádzala na Sevastopole, na stanicu dorazila s tímom ľudí, ktorí, podobne ako ona, pátrali po informáciách. Počas riskantného zostupu na takmer vyludnenú stanicu sa jeden z členov posádky lode zranil a Amandinou úlohou je nájsť potrebné lekárske vybavenie. Prostredie Sevastopolu, teda dejisko hry, je nadizajnované do klasickej retro-vízie budúcnosti, dôverne známej všetkým fanúšikom filmu. Žiadna sterilná bieloba a čistota, steny sú špinavé, chodby a izby sú znečistené a zanesené, neudržiavané. Prvou úlohou hráča je nájsť ošetrovňu.

V gameplay sa hráč nemôže spoliehať na nejakú mini mapu ako súčasť obrazovky, pomocou ktorej by sa orientoval, a ktorá by mu ukazovala smer

a cieľ cesty. Pre tieto účely je Amanda vybavená snímačom pohybu (angl. Motion Tracker), teda predmetom, ktorý je sám o sebe zdrojom strachu. Každý, kto hral predošlé hry, pozná ten pocit, keď sa k vašej lokácii pomaly približuje zelená bodka veštiaca záhubu. V Alien Isolation snímač slúži nielen ako jediný prostriedok na vyhnutie sa Votrelcovi, ale aj ako jednoduchý kompas, v ktorom zelená čiarka predstavuje cieľový bod (angl. Objective Marker). Ak však hráč chce snímač použiť, musí ho najprv vytiahnuť – a tu sa autorom musí uznať apel na realnosť, atmosféru a zmysel pre detail. Akonáhle držíte snímač v ruke, okolie sa pre vás rozmaže, simulujúc tak sústredenie pohľadu na obrazovku zariadenia. Vieme si veľmi živo predstaviť, ako by nás takáto drobnosť vedela priamo v hre zneistiť.

Hráč má, samozrejme, k dispozícii aj mapu, ktorú je možné aktualizovať o zobrazenie ďalších miest. Tieto údaje ale najprv musíte získať – ak teda budete chcieť preskúmať všetky zákutia Sevastopolu, často sa budete musieť vracat' naspäť a nielen postupovať vpred. Okrem informácií tohto typu budete nachádzať aj správy a audio nahrávky alebo jej posádky stanice, ktoré budú obsahovať často užitočné





informácie, ako napríklad číselné kódy, pomocou ktorých odomknete konkrétne dvere či skrinku s užitočným vybavením.

Keďže Amanda je inžinierkou, z nájdených komponentov bude možné vyrábať rôznych predmetov, ktoré vám pomôžu prežiť. Vývojár nám počas hrania predviedol napríklad tzv. „Noisemaker“, hračku, pomocou ktorej môžete odlákať Votrelca iným smerom, aby ste sa popri ňom nepozorovane prešmykli do vedľajšej miestnosti. Pre výrobu tohto a iných predmetov, napríklad mín, budete potrebovať nielen príslušné súčiastky, ale aj návod na zostrojenie. Mnohé zamknuté dvere budete musieť najprv hacknúť, aby sa otvorili, a to pomocou jednoduchšej mini hry – ak však máte za chrbtom blížiaceho sa Votrelca, ako v prípade nášho dema, je to naozaj adrenalínová úloha.

Ďalším implementovaným prvkom, vďaka ktorému budete v neustálom napätí, je systém ukladania progresu v hre. Ten je vyriešený checkpointmi, teda špecifickými miestami, na ktorých sa hra automaticky uloží. Manuálne „sejvovanie“ autori vyškrtli z plánov práve kvôli udržaniu adrenalínovej atmosféry, s čím v podstate súhlasíme. Na druhej strane môže napätie ľahko sklznúť k frustrácii, keď budete o sekundu pomalší ako Votrellec. Pre nás najúžasnejšou informáciou bolo totiž objasnenie toho, ako jeho AI funguje.

Votrellec bude dynamický a nepredvídateľný, a okrem niekoľkých skriptov (teda bodov v hernom postupe, kedy sa stopercentne objaví) sa bude správať ako živá bytosť. Vývojári nás ubezpečili, že hra bude opakovane hrateľná a zážitok bude vždy zaručený – a to práve pokročilejšou inteligenciou tejto mimozemskej bytosti. Nielenže bude jeho správanie vždy iné a vždy vás prekvapí na

inom mieste, stačí, ak vás raz uvidí, a ste bez šance utiecť. On si k vám cestu nájde.

Predstavte si, že sa pomaly zakrádate chodbou, keď v tom sa na displeji snímajú pohybu, niekde tesne za vami, vo vedľajšej miestnosti, objaví zelená bodka. Po vašej pravici je menšia skriňa; rýchlo sa do nej ukryjete a cez štrbiny priezorov sledujete prázdnu chodu. Odrazu sa na nej objaví stelesnená smrť, kráča pomaly, nečujne, a zastaví priamo pred vami. Počujete, ako vám tlčie srdce. Počuje to aj on. Rýchlo



srdce tíšite stláčaním tlačidla na klávesnici či ovládači. Toto je Alien Isolation.

Naša hra je o strachu

V Kolíne sme sa stretli aj s hlavným dizajnérom hry Alien Isolation, Garym Napperom. Jedna z kľúčových persón, čo sa vývoja nového Votrelca týka, bola veľmi priateľská. Gary je veľkým fanúšikom votrelcekej ságy, a najmä jej prvého dielu. V rozhovore pre Gamesite.sk a TV9 sa dizajnér rozhovoril nielen o hlavnej postave, ale aj o kľúčových prvkoch hry a

prostriedkoch, vďaka ktorým má byť Alien Isolation jedinečným hororovým zážitkom.

Hlavnou postavou celého príbehu je Amanda Ripleyová, dcéra poručičky Ellen Ripleyovej. Príbeh Alien Isolation sa odohráva 15 rokov po udalostiach prvého filmu s názvom Alien (1979), teda Votrellec. Amanda, ako protagonistka, nie je žiadnym „mariňákom“, jej jedinou zbraňou je cit pre všetko technické. „Nebudete mať k dispozícii plameňomet či samopal, skrátka nič, čím by ste Votrelca mohli zabiť,“ vysvetlil nám Napper. „Veci, ktoré nájdete, vám budú pomáhať prežiť a vyhýbať sa Votrelcovi.“

Matku, ktorú vo filmovej predlohe stvárnila herečka Sigourney Weaver, Amanda takmer vôbec nepozná, vyrastala bez nej. Pátranie po stratenom rodičovi ju privedie na odstavenú stanicu Sevastopol. „Napokon získa (Amanda, pozn. red) informácie týkajúce sa čiernej skrinky, ktorá bola nájdená na mieste známe ako Sevastopolská stanica. Keď na Sevastopol dorazí, ocitne sa v izolácii, čeliac votrelcovi a v absolútne hrozivej situácii.“



Alien Isolation predstavuje návrat ku hororovým koreňom votrelceckého univerza. Je silne inšpirovaný, čo sa atmosféry týka, prvým filmom. „V hre bude jediný Votrellec. Chceli sme, aby to bolo absolútne hrozivé.“ Nejde však o žiadny prequel alebo sequel (pokračovanie). Z hľadiska obsahu ide o stand-alone. „Alien Isolation je hrou, ktorú sme vždy chceli vytvoriť,“ nadchol sa jeden z vedúcich členov vývojárskeho tímu.

Tiesnivá, nebezpečná, hrozivá, adrenalínová, celkovo vzatá hororová atmosféra je základným stavebným



materiálom, ktorý štúdio The Creative Assembly použilo pri výstavbe gameplay. „Engine, ktorý poháňa hru, sme v štúdiu sami vyvinuli. Hra bola vo vývoji viac ako tri roky, nemohli sme si byť teda istí tým, čo next-gen platformy súčasnosti prinesú, a ktorý engine bude pre ne najlepší. Potrebovali sme engine, ktorý sa sústreďuje na atmosféru a osvetlenie. Výsledok v hre je úžasný.“

Autentickosť zážitku chcú autori titulu Alien Isolation docieľiť aj prostredníctvom pôvodných materiálov z originálneho, prvého filmového Votrelca. „Štúdio 20th Century Fox nám poskytlo dostatok filmového materiálu. Máme aj obrovský harddisk plný audio nahrávok. Taktiež sme dokázali do vývoja hry zapojiť aj pôvodných hercov z filmu – Sigourney Weaver a ďalších. Je to skutočne vzrušujúce.“

V závere rozhovoru nás zaujímalo, ako vedúci dizajnérskeho tímu z The Creative Assembly vníma Alien Isolation a jeho predchodcu, Aliens: Colonial Marines. „Rozdiel medzi hrami Alien: Colonial Marines a Alien: Isolation je asi taký veľký, ako rozdiel medzi prvými dvoma filmami. Votrelci boli o zbraniach a zabíjaní, naša hra je však o strachu z jedného jediného votrelca. Byť sám na jednej stanici a s jedným votrelcom,“ objasnil vývojár.

Alien Isolation vychádza 7. októbra na Xbox 360, Xbox One, PS3, PS4 a PC.

Vždy je to o Arnovi

Spolu s tímom hernej relácie GameBot sme sa v Nemecku stretli aj s jedným z hlavných vývojárov AC: Unity. Vincent

Pontbriand pracuje v Ubisofte ako senior producent a to, čo mohol, nám zodpovedal veľmi ochotne. Z jeho úst sme sa dozvedeli napríklad to, aká veľká bude Arnova úloha v piatej časti asasínskej ságy, ako bude fungovať kooperácia viacerých hráčov či aké nové prvky do hry pribudnú.

„Hlavný príbeh je o Arnovi, protagonistovi celej hry. Je to úplne nová postava, ktorá sa pridá k Bratstvu, stane sa asasínom a začne trénovať,“ vysvetlil nám Pontbriand na úvod. Herný príbeh bude podľa jeho slov rozvetvený, avšak s pevným a jasným základom. „Celkovo má príbeh viacero vrstiev. Je tu, samozrejme, rovina prítomnosti, ktorá je v každom Assassin's Creed. Potom tu je ultimátna úloha, Arnova úloha, bočné individuálne úlohy. Príbeh hry nie je o Francúzskej revolúcii, je o Arnovi. Revolúcia je len pozadím so zaujímavými úlohami, ktoré prebieha zároveň s Arnov.“

Vývojári sa údajne snažili o to, aby bola hra odrazom hráča. „Jeho postup je Arnovým.“

Najdiskutovanejšou súčasťou Unity je nepochybne kooperatívny režim, ktorý je však absolútne voliteľný a podľa toho, čo nám vývojár prezradil, by hráča nemal v žiadnej rovine obmedzovať alebo ho do niečoho tlačiť. „Hlavná príbehová línia nie je kooperatívna, všetko ostatné si môžete zahrať s priateľmi. Ide o jednu hru, ktorá je vždy o Arnovi. Každý za neho hrá úlohu o vykúpení sa. Keď s tým hráč prestane, môže hrať misie za Bratstvo. Tie

sa dajú hrať sólo alebo s maximálne tromi priateľmi,“ objasnil producent.

„Idea je taká, že kooperatívnym módom v podstate formujete Bratstvo. Všetci hrajú za Arna – to, čo pri kooperácii vidíte, sú jeho rozdielne verzie –, ale vďaka kustomizácii vyzerá každý hráč inak. Celkovo existujú stovky kombinácií – kapucne, oblečenie, topánky, ochrana na ramená, predlaktie so skrytou čepelou, opasky pre nosenie dodatočnej výbavy. Nejde len o kozmetický efekt, ale váš výber reálne ovplyvňuje gameplay.“ Podľa Pontbrianda existujú pri Arnovej úprave v režime viacerých hráčov stovky rôznych kombinácií. „Nie je potrebné, aby ste si vybrali jeden jediný set oblečenia. Môžete mať napríklad stredoveko vyzerajúcu kapucňu s renesančne vyzerajúcou róbou, je to len na vás. Samozrejme, vybrať si môžete aj farbu.“

Pozitívnu správou je i to, že multiplayer si môžete zahrať aj vtedy, keď vaši priatelia práve nebudú online. Nejde však o jedinú inováciu oproti predošlým dielom. Úpravy sa dočká aj asasínsky arzenál. „Hlavnou novou zbraňou sú tzv. fantómové čepele, ktoré majú niekoľko variácií. Ide v podstate o mix hádzacích nožov a skrytej čepele. Je to zbraň pre nepozorovaný útok a je tak silná, že naraz môžete niesť len určitý počet čepelí. V hre nájdete aj rozdielne zbraňové systémy: ťažké zbrane ako kladivá a sekery, obojručné meče či kopije,“ uzavrel vývojár.

Assassin's Creed Unity vyjde 28. októbra 2014 na platformách PC, Xbox One a PS4. Hra nebude podporovať funkciu cross-platform, teda medziplatformové hranie.

Mário Lorenc



Spintires

SKROMNÁ, ALE POCTIVÁ HRA

Simulátory vlakov, farmárskych strojov, záchranej služby a v poslednej dobe aj nezvyčajné nápady ako simulátor kozy alebo kameňov. Zdá sa, že hráči túžia mať možnosť simulovať na svojich počítačoch všetko, dokonca aj to, čo by si mohli vyskúšať naživo v reálnom svete. Trh sa zdá byť zahltený nekvalitnými hrami, ktoré čo-to povedia len hŕstke vyvolených (nepočítajúc simulátor kôz, ten má štyl).

Na titul Spintires sme pozerali veľmi skepticky, ale jeho „akčný“ trailer nás presvedčil odsunúť bokom predsudky a vyskúšať na vlastnej koži, či nám má čo ponúknuť. Mnoho hráčov bolo o vývoji tohto simulátoru ruských nákladných a off-road vozidiel informovaných už od počiatku prác, pretože sa anglické štúdio Oovee (ako viacero iných herných firiem) rozhodlo získať financie na vývoj prostredníctvom portálu Kickstarter.com.

Štúdio Oovee vzniklo ešte v roku 2007 a pod svoje krídla priviedlo viacero šikovných ľudí zamilovaných do simulátorov. Dlhých šesť rokov sa zameriavali iba na vytváranie DLC balíkov a obsahu do vláčikovej hry RailSimulator. Keďže už asi cítili, že nabrali dostatočné skúsenosti na vytvorenie vlastného titulu (a možno mali pocit, že potrebujú vybočiť zo zabehaných kolíaj), prišla na svet myšlienka Spintires.

Aby zistili, či by o takúto hru bol záujem, vytvorili na stránke Kickstarter.com projekt Spintires, na ktorý mohol prispieť ktokoľvek, komu sa zapáčil. Od záujemcov žiadali dohromady iba smiešnych 40-tisíc libier (čo je v dnešných dobách na Kickstarter naozaj nízka čiastka) a v priebehu mesiaca, počas ktorého sa na tento projekt dalo prispievať, vybírali od takmer 1900 hráčov 61-tisíc libier. Záujem bol, a tak sa hra z fázy tech demo mohla presunúť ďalej. Tech demo ukázalo koncept, no keď sa k nám dostala plná verzia, užívali sme si odhaľovanie stále nových a lepších prekvapení.

Spintires nie je typický simulátor, aké sme mali šancu (a smolu) poznať

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: Off-road simulator
Výrobca: Oovee Ltd
Zapožičal: Oovee Ltd

PLUSY A MÍNUSY:

- + hrateľnosť
- + model riadenia
- + rozličné prostredia
- + výber vozidiel a ich úpravy
- + podpora móderskou komunitou
- + striedanie dňa s nocou
- + veľkosť máp
- občasná monotónnosť
- chýbajúce zmeny počasia
- malé grafické chyby
- absencia soundtracku

HODNOTENIE:

80%

za posledných pár rokov. Prvá vec, ktorá nám pri inštalácii udurela do očí, bola veľkosť inštalčných súborov. Dnes je bežné, že nové, graficky náročné hry, majú často nad 10GB a sem-tam potešia aj +20GB inštalčnou zložkou. Spintires nie.

Pri zhladnutí faktu, že sa nám st'ahuje do počítača úbohých 600MB, sme si neboli istí, či sme si nedali stiahnuť iba demo. Po rýchlom stiahnutí a ešte rýchlejšom spustení nás prekvapila ďalšia vec. Trailer neklamal. Samozrejme, že nie každé herné štúdio si môže dovoliť minúť veľké peniaze na vytvorenie vopred renderovaného videa, ale po skúsenostiach s hrami ako Watch Dogs sme tomu len radi. Grafika hry je naozaj taká pekná, ako bola verejnosti predstavovaná.

Stále neschopní pochopiť a preniesť sa cez fakt, že adresár Spintires zaberá iba 595MB, skáčeme do nastavení a v celkovo jednoduchom prehľadnom menu si nastavujeme ovládanie a grafické detaily na maximum.

Spintires sa dá hrať v single, ale aj multiplayer móde, čo určite poteší partie milovníkov simulátorov a takisto si môžete vybrať, či ste



viac Casual alebo Hardcore hráč. Na výber je k dnešnému dňu päť rôznych máp, každá so zameraním na niečo iné, všetky ale pripomínajúce ruskú tundru a divočinu. V mape Volcano nájdete veľký kráter a prevažne hornatú krajinu, zatiaľ čo sa v mape Plains stretnete s veľkými lúkami. Musíme však povedať, že vo všetkých mapách nájdete tony, hory, celé masy blata. Nie toho príjemného, s ktorým sme sa ako deti hrali po daždi na záhrade vonku. Nie, nie. Toto blato je častokrát aj meter hlboké a spôsobí problémy aj tým najterénnejším vozidlám s náhonom 8x8 a zapnutým diferenciálom.

Po prvom zapnutí hry a vybraní mapy sa objavia krátke vysvetlivky, čo ako funguje a čo by ste mali robiť. Spoznávanie hry je najkrajšie a najlepšie formou pokus/omyl. Hneď zo začiatku máte na výber viacero vozidiel, ktoré sa dajú celkom šikovne upravovať podľa toho, na aký účel ich v tej danej chvíli chcete. Môžete si vybrať malý terénny džíp a pridať naňho vybavenie, ktoré vám dovolí opraviť určité body poškodenia. Popríklad môžete rovno stiahnuť po veľkom t'ahači a ísť si kliesniť cestu húštinami. Rozhodnutie je na vás, hra nijako neobmedzuje, nenúti, aby ste šli okamžite



verziu, kde sa mapa odhal'uje tak, ako ňou jazdíme, ale aj toto prevedenie má niečo do seba. Je pravda, že sme sa párkrát zasekli, niekoľkokrát stratili a raz dokonca prevrátili, našťastie, pred spustením sme si predvídavo vybrali mód Casual, ktorý v prípade nepríjemností ako horiaci motor alebo nedostatok paliva umožňuje hráčom jednoducho teleportovať vozidlo späť do garáže. Postupným odhal'ovaním mapy sme našli ďalšiu garáž, miesto kde sa dá naložiť drevo, zopár odstavených aut, ktoré sa po dostatočnom priblížení odomkli, ale aj pumpu, ktorá prišla pri pokračovaní v hre celkom vhod.

Hlavným a momentálne jediným cieľom hry je prevezenie určitého množstva dreva z rúbaniska až do pily. Hra je prezentovaná ako simulácia prevážania dreva ruskými vozidlami po ruskej krajine. Avšak po prvom splnení jednej mapy v nás ostal akýsi pocit nespokojnosti. Nechápajte nás zle, Spintires ponúka úžasný model riadenia, ktorý je dostatočne náročný a pritom nie frustrujúci, môže sa pochváliť na svoje pomery nadpriemerným grafickým prevedením a vychytávkami, ktoré by sme od neho naozaj nečakali. Pri hraní sme pocítovali voľnosť a relax, aký by sme od hry s tonovými autami, brodiacimi sa nekonečným blatom, nečakali.

Pár veci spomenúť musíme a tými sú postupná jednotvárnosť, do ktorej sme párkrát sklzli, horibilný pohľad (na výber je 1. vidím všetko vľavo a nič inde, 2. vidím prednú masku a bok vozidla, alebo najlepšie je 3. nevidím vôbec nič), monotónny zvuk hry. Problém jednotvárnosti nie je až taký priepastný, vždy sa dá nájsť zábavka alebo vymyslená hra, napríklad – zmestí sa obrovský nákladník plný dreva medzi tie dva veľké stromy/kolko malých stromčekov dokážem vyvrátiť za dve minúty? Problém s kamerou nás mrzí o to viac, že hra si hovorí simulátor. Kde je teda pohľad z kabíny? Veľmi silno dúfame, že ho vývojár pridá do hry v najbližšom update. A otázka monotónneho zvuku? Áno, pristihli sme sa, ako nám začali brniť uši z neustáleho podrad'ovania veľkoobjemových motorov. Ruské truckery majú v kabínach určite aspoň prenosné rádiá, aj keď je pravda, že ruskí šoféri by asi nemuseli platiť nahrávacím spoločnostiam za to, že si púšťajú ich hudbu. My sme to nakoniec vyriešili zapnutím výberu ruských piesní na stránke Youtube.com a už sme mali tú správnu atmosféru.

Takže sme po objavení celej mapy vybrali to (snáď) správne vozidlo, nahodili prives na prevážanie dreva a nastavili kurz rúbanisko. Na prejdienie mapy je potrebné doviezť osem jednotiek dreva a môžete sa rozhodnúť, či vezmete ľahké krátke kusy za dva body, stredne dlhé za štyri alebo ozrutne dlhé za šesť bodov. Po prvom pokuse s dlhými, ktoré skončilo prekoteným t'ahačom, sme sa nakoniec rozhodli pre stredné. Ak sa vám vozidlo prevrhne, dôjde mu palivo alebo ho príliš poškodíte, máte v Casual móde na výber dve možnosti. Buď sa teleportujete do garáže, ale prídete o všetok náklad, alebo si z garáže vezmete iné vozidlo, ktoré upravíte podľa potrieb (pridáte cisternu, ak vám došlo palivo, nástroje na opravenie ak je auto v dezolátnom stave alebo „vyprost'ováciu“ úpravu na odťahnutie) a idete zachraňovať. Ak si zvolíte Hardcore mód, možnosť teleportácie odpadá.

Dohromady sme pri každom sedení strávili minimálne hodinu nielen vozením dreva, ale aj bláznením sa v blate a skúšaním, čo všetko ruská kvalita zvládne. Každý zážitok bol iný. Možno aj preto sme si viacero máp zahráli nielen

na opačný koniec mapy. Najlepšie sa nám osvedčilo prvú polhodinku jazdiť po okolí garáže, ktorá funguje ako opravovňa aj pumpa s palivom. Po tom, ako sme zistili výhody a nevýhody všetkých vozidiel, ktoré boli na začiatku k dispozícii (malý džíp je svižný a vrtkavý, ale vždy sme s ním v priebehu pár minút zapadli, alebo ho

neopatrnou jazdou príliš poškodili), sme sa rozhodli preskúmať mapu.

Mapa je na začiatku zahalená prekryvajúcimi sa čierňavami a pokiaľ ju nepoznáte a hráte prvýkrát, pôjde hlavne o šťastie, či sa dostanete do stredu čierňavy, ukrývajúcej miesto na jej odhalenie. Možno by sme uvítali





raz. Určite sa oplatí vyskúšať multiplayer mód, keď môžete jazdiť s cisternou za hráčmi, ktorí vozia drevo, alebo s vyprošťovacím tahačom vyslobodzovať zapadnutých hráčov, ktorým došlo štastie.

Najviac odporúčame pohľadať na internete módy vytvorené fanúšikmi, pretože tie posúvajú celú hru na úplne iný level. Či už ide o nové mapy, vozidlá alebo štýly hrania, zdá sa, že komunita sa sama postarala a stará o zlepšenie hry, ktorú má rada. Takže si po jednoduchom stiahnutí a nainštalovaní pár módov, napríklad zo stránky spintires-mods.com, môžete zajazdiť na žltom Hummery cez snehom obsypané kopce plné blata alebo si môžete vyskúšať, aké je to jazdiť rely Dakkar v terénnom špeciály.

Niektoré módy sú kvalitnejšie, iné trochu pokrívajú, ale takmer každý zlepšuje a mení pocit z hry a jej hrateľnosť. Nie sú to síce oficiálne vydané updaty od herného štúdia, ale ich hojný počet a kvalita sama o sebe zdvihla tejto hre známku o 5 %.

Čo dodať? Pri Spintires sme riešili menšiu dilemu. Keď už sme sa nabažili objavovania, zapadávaní, zachraňovania a reštartovania, uvedomili sme si aj po vypnutí, že nás to do nekonečného blata stále tahať naspäť. Nevieme, čím to je, ale Spintires ponúka jednoduchý recept, ktorý funguje.

Striedanie dňa s nocou, krásne prostredie, silné vozidlá, pocit simulácie s náznakom arkádových prvkov, náročnosti, ktoré nás

párkrát prinútili priložiť si dlaň na tvár a po ich úspešnom prekonaní si zhlboka vydýchnuť na znak dobre vykonanej virtuálnej práce. Na druhej strane sú tu maličkosti, ktoré nám tento zážitok jemne kazili. Snáď budú herným štúdiom v dohľadnej budúcnosti odstránené a ak nie rovno štúdiom, tak šikovnými módermi. Spintires nás presvedčil, že nie každá simulácia musí byť nudná, že aj zarytí arkádoví hráči so slabosťou pre hry ako Need for Speed Underground 2 si ju dokázali naplno užít. Určite sa k nej ešte veľa krát vrátia. Možno aj preto sa tejto skromnej, ale poctivej hry predalo už viac ako 100 tisíc kusov. Na záver prikladáme zopár chýb, ktoré nás počas hrania stihli postihnúť.

Dael



Súťaž s portálom



o

Sound Blaster® Tactic3D® Fury



Súťažte na www.gamesite.sk

CREATIVE



funsite.sk
enjoy the fun...



MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

GENERATION

Battlefield 4: Dragon's Teeth

TROCHU VIAC VOJAKOV NA TROCHU MENŠÍCH MAPÁCH...

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC

Žáner: FPS

Výrobca: DICE

Zapožičal: EA

PLUSY A MÍNUSY:

- + herný mód Chainlink
- + mapa Propaganda a levolution na Lumpini Garden
- + nové zbrane si nájdu svoje miesto vo výbave vojakov
- + detailnosť prostredia
- dizajnové problémy na mapách Sunken Dragon a Pearl Market
- zameranie DLC nemusí vyhovovať niektorým hráčom

HODNOTENIE:

70%



S prichádzajúcim, ale odloženým **Battlefield: Hardline** je jasné, že doba dodávania nového obsahu pre **Battlefield 4** sa pomaly, ale isto končí, no ešte pred tým, ako sa štvorka uloží k l'adu, prichádzajú posledné dva expansion packy. Prekonať Naval Strike bude ťažké, avšak pri hraní prvého z nich s názvom **Dragon's Teeth**, má človek pocit, že sa autori o to ani nesnažili. Ako sme spomínali na konci minulej recenzie, Naval Strike bolo posledné DLC pre **Battlefield 4**, vytvorené v švédskej pobočke DICE a obe posledné má na starosti pobočka DICE v Los Angeles.

Dragon's Teeth sa totiž nezameriava na masívne bitky, rozsiahle a komplexné herné módy, ale skôr na menšie mapy, ktorým viac svedčí počet hráčov zastavený na čísle 32, ako plných 64. Štvorica máp je tak viac prepracovaná do detailov, no ak hľadáte masívne bitky podobné

tým na mapách **Paracel Storm**, **Lost Island** a pod., budete musieť hľadať inde.

Propaganda, **Sunken Dragon**, **Pearl Market** a **Lumphini Garden** nám v niektorých momentoch ukazujú leveldizajnové majstrovstvo, aby

nás následne dost' nahnevali niektorými nelogickými prvkami. Ak si odmyslíme plač niektorých ľudí, že menšie mapy v **Battlefiele** nemajú čo robiť a budeme ich hodnotiť na základe objektívnych hľadísk, tak zistíme, že taká **Propaganda** je z leveldizajnového hľadiska





vel'mi podobná mapám z Bad Company 2. Či už úrovňou deštrukcie (aj keď nie až takou prepracovanou), alebo tým, že mapa je z horného pohľadu vo výrazne obdĺžnikovom tvare. Dobré zápasy zaručujú možnosť prístupu k jednotlivým bodom pri Conqueste a Rush móde z viacerých smerov, čo znižuje pretlak a pretlačanie vojsk na jednom mieste na mape, ktoré je známe z map Operation Metro a Operation Locker.

Pearl Market zaujme hlavne dôrazom na vertikálnosť, čo však spôsobuje nemalé problémy, nakoľko vás môžu protivníci zabiť z veľkého množstva smerov, čo je prakticky nemožné si ustrážiť, a to vedie k nadávkam a frustrácii. Sunken Dragon upúta na jednej strane veľkou stavbou, kde sa často konajú obrovské prestrelky a na strane druhej veľkým jazero, ktorého hladinu vody je možné ovládať. Problémom pri tejto mape je fakt, že samotné jazero je dosť vzdialené od ostrova s ostatnými Conquest bodmi a ich rozloženie je tak nerovnomerné, navyše sú všetci hráči (plávajúci, alebo prechádzajúci na druhú stranu) jednoduchým cieľom pre súperových snajperov.

Lumphini Garden sa môže pochváliť asi najlepším zapracovaním Revolution efektov v hre. Po aktivácii sa totiž na veľkú časť mapy zosunie hromada blata, ktorá do veľkej miery mení strednú časť mapy a tým pádom na nej mení aj bojové podmienky. Okrem toho, na moste, ktorý prechádza povrchom mapy sa nachádza vlak, a nakoľko daný most prechádza prakticky cez celú mapu, môže slúžiť šikovnejšiemu družstvu ako rýchly prechod cez mapu, pokiaľ ho niekto neodpáli.

Súčasťou DLC je päť nových zbraní, z čoho hneď dvojica spadá do kategórie sekundárnych. Pištole Unica 6 a Desert Eagle sa vyznačujú obrovskou silou, no nejde o nič, čo by sa nedalo spraviť

klasickým revolverom. Rovnaká situácia nastáva v prípade útočnej pušky Bulldog, ktorá je prakticky iba alternatívou k SCAR-H, keďže má rovnako veľký zásobník a rozdáva rovnako veľké poškodenie na jednu ranu. PDW MPX je zlatou strednou cestou medzi menšími zbraňami v kategórii PDW ako SR-2 či MP7 a väčšími ako je napríklad PDW-R. Ostrel'ovacia puška CS5 je zaujímavá najmä tým, že už v základe prichádza s tlmičom, no hlavne, že je určená skôr na kratšiu vzdialenosť ako jej kolegyne z rovnakej kategórie. Čerešničkou na torte je balistický štít. Ten dokáže urobiť z podpornej triedy do istej miery ľudský tank a za jeho pomoci môžu spoluhráči ľahšie prerážať súperovu líniu.

DLC pridáva ešte dial'kovo ovládané vozidlo, ktoré má na kapote ťažký guľomet a granátomet s obmedzeným počtom nábojov. Aj keď je jeho používanie zábavné, faktom je, že človek sa pred jeho používaním musí dobre skryť, aby ho nepriatelia neodhalili a navyše samotné vozidlo toho veľa nevydrží. Z hľadiska herných módov bol pridaný mód Chainlink.

Pod týmto nič nehovoriacim názvom sa skrýva zaujímavá variácia Conquestu. Náplň ostáva rovnaká ako v Conqueste, čiže úlohou tímov je zaberáť vlajky. Zaujímavosťou však je, že zaberané vlajky musia byť medzi sebou prepojené, a teda z hľadiska tímového prospechu je výhodnejšie po vlajke A zabrať vlajku B, než ísť k vlajke E. Čím viac prepojených vlajok má tím v zabraných, tým rýchlejšie odoberá tickety súperovmu tímu. Tým pádom nie je celkový počet zabraných vlajok až taký dôležitý a celý zápas je oveľa dynamickejší ako pri klasickom Conqueste, čomu napomáha aj to, že čas zabrania vlajky sa viac približuje tomu z herného módu Domination.

Dragon's Teeth je zábavné DLC, ktoré síce u nás nezosadilo z trónu Naval Strike, no ak budeme mať chuť na viac pechotného boja, tak vieme kam máme zamieriť. Herný mód Chainlink je výborný a dobrá je tiež ponuka máp, aj keď je pravda, že takmer každá z nich má popri plusoch aj nejaké tie mínusy.

Dominik Farkaš



Wooden Sen'Sey

PRÍJEMNE VYZERAJÚCA HRA,
S NEMILOSRDNOU OBTIAŽNOSŤOU

Skákačkové hry dnes prežívajú svoju druhú zlatú éru. Tá prvá bola nepochybne na počiatku 90-tych rokov, keď skákačky tvorili skoro polovicu všetkých dostupných hier. Dnes prevláda všeobecný rozmach tohto žánru, nepochybný dôsledok nostalgie tvorcov a stoviek indie štúdií. Pokiaľ ale v 90-tych rokoch boli skoro všetky skákačkové hry na jedno kopyto, dnes sa vývojári snažia tú svoju o niečo obohatiť, vylepšiť, aby sa líšila od tej záplavy, čo už na trhu je, a aby si ju fanúšikovia zapamätali. Ako ste sa mohli už po tomto úvode dovŕiť, Wooden Sen'Sey je ďalším počínom indie vývojárov Upper Byte Studio. Hra sa snaží poskytnúť old schoolový zážitok okorenený svojiskými mechanizmami v prostredí starého Japonska.

Hlavný hrdina je možno na postavu z videohry trochu neštandardný. Je to malý, drevený Japončik, ktorý si okrem iného rád vypije. Hra má relatívne krátky úvod. Goro si so svojím priateľom popíja alkoholický sey, keď z ničoho nič priletí úfón, sey im zoberie a odletí preč. Celé intro netrvá ani 10 sekúnd a hra sa vám takto otvorí.

V hre budete prechádzať dohromady deviatimi levelmi, z ktorých je každý veľmi unikátny. Prejdeme od klasického, japonského bambusového lesa cez level, v ktorom budete vidieť iba svoju siluetu, až po level, kde budete ovládať ponorku, a áno, časť hry sa bude odohrávať aj na vesmírnej lodi. Tento koncept je netradičný, avšak level dizajn je veľmi dobre zvládnutý a grafika je taktiež prekrásna, až tak, že sa vám každá časť levelu bude zdať unikátna, namiesto stále sa točiaceho, nudného pozadia. Okrem iného obzvlášť oceňujeme, že vývojári sa aj napriek indie žánru rozhodli ísť cestou kvalitne narenderovanej grafiky, namiesto nových trendov robiť všetko v 8-bitovej grafike. Okrem grafiky je veľmi dobre zvládnutý aj gitarovo-klávesový soundtrack, pričom má každý level svoju vlastnú hudobnú tematiku, čo je príjemným bonusom.

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner: adventúra,
skákačka

Výrobca: Upper Byte
Studio

Vydavateľ: Conquest

PLUSY A MÍNUSY:

+ atmosféra

+ hudba

- náročnosť

HODNOTENIE:

80%





Grafika a zvuk môžu byť akokoľvek výborné, nakoniec však ide o hrateľnosť samotnú. Tá môže byť výborná alebo priemerná podľa toho, čo od takejto hry očakávate. Budete ovládať Gora, ktorý má svoj arzenál zbraní.

Zo začiatku budete môcť iba skákať a sekať svojimi sekerami (ak ste čakali katany, sklame vás), neskôr nadobudnete aj schopnosť hádzať šurikeny, bomby, či pripevniť sa reťazou o stenu a liezť.

Na ceste za vašim alkoholom vám bude stáť mnoho nepriateľov a iných prekážok, niektorých budete musieť ničiť, iné prejsť svojou šikovnosťou. Vaše sekery majú však veľmi krátky dosah a už čoskoro zistíte, že pri útokoch budete musieť častokrát cúvať alebo inak manévrovať, kým vášho nepriateľa zničíte.

Pre tých hráčov, ktorí majú radi výzvy, je toto plus, avšak pre priemerných hráčov, ktorí si chcú s vyloženými nohami vychutnať pol hodinku hrania, to môže byť odpudzujúci element. Wooden Sen'Sey má totiž tendencie byť až extrémne náročná, čo je očividne aj jej cieľom. To však nie je negatívom, len tým pádom nemusí byť Wooden Sen'Sey pre každého. Časť hry je možné ovládať rôznymi pohybmi gamepadom, nám sa to však zdalo viac otravné, ako praktické.

Pokiaľ máte radi výzvy, je táto hra práve pre vás. Okrem občasne až brutálnej náročnosti, kde bude samotným víťazstvom prejsť level, môžete plniť aj iné výzvy, ktoré sú pre každý level rovnaké – zničiť všetkých nepriateľov, nájsť tri skryté fliašky seyu či prejsť level za vopred určený čas. Ide o nie ľahké výzvy, ktoré sa vám na prvýkrát zaručene nepodaria splniť, preto to pridáva určitú replayovú hodnotu, avšak pre priemerného hráča to asi veľmi znamenať nebude.

Wooden Sen'Sey je skákačka, ktorej cieľovou skupinou sú hľadači výziev a neodbytní hráči, ktorí sa neboja zvýšených nárokov. Hra má krásnu grafiku, hudbu a atmosféru a má určitý šarm, ktorý vás podrží, keď vás bude každým iným spôsobom trýzniť. Vo všeobecnosti ide o dostatočne dobrú hru, ktorá vyzerá pekne, avšak trpí občasnými chybami a problémom je aj jej naozaj vysoká náročnosť.

Aj napriek tomu, že hra sa neumiestni na špičke rebríčka vo svojom žánri, a aj pokiaľ sa tešíte na zdolanie tejto výzvy, máte pevné nervy, tak potom je táto hra akurát pre vás.

Adam Zelenay



Sacred 3

ALEBO AKO ROZZÚRIŤ FANÚŠIKOV
SÉRIE DO NEPRÍČETNOSTI!

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner: akčné RPG
Výrobca: Keen Games
Zapožičal: Cenega

PLUSY A MÍNUSY:

- + co-op
- + občas pekné grafické spracovanie a dobrá hudba
- cena
- stereotyp
- málo obsahu
- humor

Sacred 1 a 2 si našli mnoho fanúšikov aj medzi fanúšikmi Diabla či klasickými RPG a pozitívami nešetrili ako hráči, tak aj recenzenti. Obe hry sprevádzalo množstvo technických problémov pri vydaní a niektoré boli opravené až po dlhšom čase. To však hráčom nebránilo sériu si naozaj obľúbiť. Tretí diel, samozrejme, vyvolal natešené reakcie a určite sa aj vy pýtate, ako to teda dopadlo. Hneď na úvod prezradím, že horšie než Sacred Citadel, čo bol spin off vo forme bojovky. Štúdio Keen Games vytvorilo hru, ktorá nielenže nie je hodná niest' meno Sacred, ale patrí medzi to najhoršie zo žánru.

Začínáme zľahka

Príbeh je v podstate v Sacred 3 neprítomný. Je tu len akési pozadie – náznak fantasy deja, odohrávajúceho sa v známom svete Ancaria, ktorý by vás mal motivovať ku hraní. Bohužiaľ, nestane sa tak, a to hlavne kvôli mimoriadne stupídny dialógom a komentárom väčšiny postáv. Vrcholom sú humorné poznámky a vtipy, ktoré všetky charaktery trúsia.

Často sa pri hraní zastavíte a rozmýšľate, či náhodou nehráte nejakú paródiu a či to vývojári mysleli skutočne vážne. Práve kvôli humoru a nezmyselným komentárom začnete aj preskakovať animačky pred levelmi. Humor bol prítomný aj v predchádzajúcich dieloch, no nepôsobil tak sucho, stupídne a nútene. Áno, toto je tretí diel obľúbenej RPG série Sacred, a pokiaľ ste si ho kúpili na Steame, pripravili ste sa o päťdesiat eur.

Pritvrdzujeme

Nezvyknem kritizovať DLC dostupné v deň vydania hry, no Sacred 3 je špeciálny prípad. Napriek tomu, že v intre uvidíte päť postáv, pokiaľ ste si hru nepredobjednali, môžete



hrať len za štyri. Áno, tá piata je dostupná vo forme DLC. Takto okaté okrádanie hráčov som už dlho nevidel. Navyše z hry boli odstránené všetky prvky, ktoré mali fanúšikovia predchádzajúcich dielov radi. Nenájdete tu zbieranie

predmetov, plnenie questov a ani košatý strom schopností. Vývoj postavy a distribúcia vylepšení je dopredu daná a voľnosť pri kustomizácii je minimálna. Znie vám to ako zlý sen fanúšika série Sacred? Presne, tak to aj je.



HODNOTENIE:

33%



Skúsme sa však na hru pozrieť aj bez kritizovania zmien v sérii. Hru nazvime Nekonečná Sekačka a rozoberme si jej pozitíva a negatíva. Vašou úlohou bude prechádzať tri typy levelov, ktoré obsahovo ponúkajú to isté dookola. Mlátiť a ničiť všetko, čo sa pohne, a to za pomoci základného útoku zbraňou a dvoch špeciálnych schopností. Neočakávajte žiadne kombá ani variácie útokov.

Hra viac, ako stláčanie štyroch tlačidiel dookola, neponúka. Okrem dlhších „príbehových“ misií, kde prechádzate z arény plnej nepriateľov do ďalšej arény, si môžete zarobiť pár zlatých a získať body skúseností v aréne, kde sa na vás valia vlny nepriateľov alebo v niekoľkých minútových oblastiach, kde okrem klasických príšer musíte zničiť aj náročnejšieho bossa.

Všetky oblasti sú maximálne lineárne a neexistuje žiadna iná cesta, ako postupovať

d'alej, takže sa vám celý herný obsah veľmi rýchlo zunuje a prejde do výrazného stereotypu. Oddialiť by ho mal kooperačný režim pre dvoch hráčov lokálne a štyroch hráčov online, na ktorý je aj hra primárne zameraná. No ani ten nie je bezproblémový. Už pri prvých pokusoch o spoločnú hru s Markusom Fenixom sme dokonca obaja zažili padanie hry pri zobrazení zoznamu priateľov, ktorých sme chceli prizvať do lobby. Našťastie, zoznam aktuálnych hier funguje a rovnako aj pripájanie sa do nich, ktoré je veľmi jednoduché a rýchle.

Nekonečná Sekačka vám ponúka štyri, respektíve päť postáv, za ktoré môžete hrať. Rozdiely v nich však nie sú až také výrazné a za každú budete robiť dookola to isté. Je veľká škoda, že si ich nemôžete akokoľvek prispôbiť svojim preferenciami a hrať svoj štýl hry. Vylepšenia schopností a vašej postavy si kupujete za získané zlato zabíjaním nepriateľov, no na každej úrovni

vašej postavy môžete vylepšiť iba dopredu dané skilly. Zbrane a brnenie sa dokonca vylepšujú samy v určitých príbehových misiách. Schopností je navyše veľmi málo a meniť si ich môžete až po dokončení levelu v lobby. Jediným zaujímavým prvkom sú takzvaní „weapon spirits“, ktorí vám poskytujú pasívne vylepšenia, no zároveň aj zhoršia inú vlastnosť vašej postavy, takže musíte hľadať ten najlepší balans, aký vám pri hraní vyhovuje. Dĺžka hry taktiež nepoteší (aj keď sa aspoň nebudete trápiť tak dlho). Za približne desať hodín, na normálnej úrovni náročnosti, je po všetkom. Ovládanie na klávesnici nie je vyslovene zlé, ale pokiaľ máte gamepad, jednoznačne sa s ním hrá lepšie. Všetky ovládacie prvky sú prispôbené práve konzolám, takže aj rozloženie ovládania je na gamepade intuitívnejšie.

Krátka prestávka

O grafickej stránke Sacred 3 sa nedá hovoriť vyslovene negatívne, no vzhľadom na silnú lineárnosť levelov, a teda málo obsahu, ktorý musí grafická karta vykresľovať, by hra mohla vyzerat omnoho lepšie. Efekty schopností a útokov pôsobia pri prvých pár úrovniach celkom slušne, ale časom si uvedomíte, že všetko v hre okamžite mizne. Mŕtvolý na zemi nezostávajú, rovnako ani krv alebo zhorená zem po dopadnutých meteoritoch. Akékoľvek maličké detaily by ste hľadáli zbytočne. Jediné hudbu môžeme spomenúť bez kritizovania. Nie je nijak extra výnimočná, no oproti zvyšku obsahu je to asi to najlepšie, čo celý titul ponúka. Opakom je dabing, spojený so spomínanými humornými hláškami.

Dorážka a K.O.

Sacred 3 by si možno zaslúžil vyššie hodnotenie, keby vyšiel ako indie titul za menej než pätnásť eur. Po kvalitatívnej stránke ide o prázdnu, repetitívnu, stereotypnú hack & slash hru, ktorej chýbajú všetky základné prvky, aké by podobná hra mala mať. Nenájdete tu skoro žiadnu kustomizáciu, dostatok voľnosti pri vylepšovaní postavy či diverzitu typov útokov a kúziel.

Neodporúčam ani po zlacnení alebo pri nedostatku hier na leto. Radšej si kúpte staršie Sacred diely. Garantujem vám stonásobne viac zábavy za omnoho nižšiu cenu.

Juraj Vilha

Guacamelee! Super Turbo Championship Edition

MAŽEME RESTY

ZÁKLADNÉ INFO:

Výrobca: Drinkbox St.

Žáner: Akčná

Zapožičal:

Drinkbox Studios

PLUSY A MÍNUSY:

- + originalita
- + vynikajúca a svieža hratel'nosť
- + postupné získavanie nových schopností
- + komplet obsah aj s prídavkom
- + cena

- stále trochu krátke (relatívne)

HODNOTENIE:

85%



Z nejakého divného dôvodu sme nikdy nepriniesli recenziu na pôvodnú verziu titulu Guacamelee!, ktorá sa objavila okrem iného na PC, PS3 aj Vite. Rest mažeme týmto článkom o PS4 porte, ktorý vyšiel s podtitulom Super Turbo Championship Edition.

Niektoré porty a remaky stavajú svoj úspech na vylepšenej grafike, Guacamelee! do tejto kategórie neradíme. Táto hra má dvojzoznamnú kreslenú grafiku, ktorá by sa nestratila ani v zozname flashových webových hier. Guacamelee! má však niečo navrch. Vynikajúcu hratel'nosť, ktorá kombinuje 2D bojovku a skákačku.

Vďaka týmto základom si hra získala veľké nadšenie hráčov aj kritiky. Guacamelee! je prekvapujúco zábavný koktail, ktorý osloví aj menej skúsených bojovníkov. PS4 verzia nie je o nič horšia oproti originálu – práve naopak. Pôvodnú hru obohacuje o všetky DLC balíky a nové oblasti, ktoré sa doteraz v hre neobjavili.

Novinky sú do hry integrované veľmi citlivo a pri hraní nemáte pocit, že by boli doplnené dodatočne. Nový exkluzívny obsah dokončíte za hodinu, avšak DLC balíky vás zabavia na ďalšie cca 2 hodiny. K tomu pripočítame originálny obsah, ktorý je naozaj podarený. To je Guacamelee!

Super Turbo Championship Edition, ktorý základnú hratel'nosť nemení. Pridáva však špeciálny režim – stačí skombinovať niekoľko dobrých bojových kopov a úderov bez prerušenia a hlavný hrdina získava extra silu. Tento režim v pôvodnej verzii nebol a v prípade Super Turbo Championship Edition vyvoláva zmiešané reakcie. Na jednej strane ide o príjemné oživenie, na druhej strane uľahčuje boj. Aspoň krátkodobu.

Guacamelee! Super Turbo Championship Edition odporúčame najmä hráčom, ktorí sa s originálom nestretli. Remake si však užijú aj jedinci, ktorí dokončili pôvodnú hru. Je rovnako zábavná a nový obsah je príjemným spustením inak jednotvárneho opätovného hrania – ak Guacamelee! finišujete 2-3 krát. Guacamelee! má aj v tomto prípade, z nejakého divného dôvodu, silu opätovne vás pohltiť. Aj napriek tomu, že už naspamäť viete, čo vás čaká.

Dodávame, že Guacamelee! vás okrem boja prekvapí aj dôrazom na správne načasovanie skákania a pohybu. Okrem toho vás poteší neustále sa meniacou hratel'nosťou. Hlavný hrdina počas celej hry zbiera nové schopnosti, ktoré oživujú pobyt vo virtuálnom svete, ako aj opätovné skúmanie už vyčistených oblastí. Rovnako dynamická evolúcia sa týka aj bojov. Tie vás vďaka novým nepriateľom neustále prekvapujú a vyžadujú iný prístup. Aj v tom spočíva čaro Guacamelee! Super Turbo Championship Edition. Remake si zachováva všetky kvality originálu a obohacuje ich o všetky DLC balíky a nový obsah, ktorý mierne predlžuje dobu dokončenia príbehu. Sedemhodinová zábava je síce intenzívna, ocenili by sme však dlhšiu kampaň.

Guacamelee! môžeme odporučiť každému. Bez ohľadu na to, či ste originál hrali alebo nie. Samozrejme, noví jedinci budú z poznávania nového nadšenia viac, avšak aj starí „harcovníci“ si návrat do známeho sveta užijú. Hlavné ak hrali iba pôvodnú hru a s DLC balíkmi sa nestretli. Super Turbo Championship Edition ponúka všetko, niečo navrch a ide o ultimátny spôsob, ako si užít Guacamelee!

Roman JC Kadlec

INTERNETOVÝ OBCHOD S HRAMI



G A M E

EXPRES

<http://www.gameexpres.sk>



Bratislava (Prievoz), Vyšná 9, 82105. Tel: 0902 49 29 39. Zasielame po celom Slovensku.

Dark Souls II – Crown of the Sunken King

KORUNA, PRE KTORÚ SA OPLATÍ NAMOČIŤ SI RUKÁVY

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: akčné RPG
Výrobca: From Softw.
Zapožičal: autor rec.

PLUSY A MÍNUSY:

- + návrat k štýlu prvého Dark Souls
- + zaujímavý prepletený level dizajn
- + zábavná a výzývavá bossovia
- + epický soundtrack
- fast travel ničíci podstatu level dizajnu
- stále nadbytok ohnísk
- fádne prostredia pyramídy

HODNOTENIE:

85%



Povedzme si to na rovinu. Akčné RPG Dark Souls II, ktoré na PC vyšlo pred niekoľkými mesiacmi, bolo v určitých bodoch rozhodne horšou hrou než predchádzajúci diel. Keď tak nad tým premýšľam, tá hra bola horšia vo všetkom. O tragédii sa síce hovorí, nedá a v porovnaní so žánrovou konkurenciou bola určite vysokonaďpriemerná, no ak ste si postavili Dark Souls a Dark Souls II vedľa seba na stôl, dvojka pôsobila ako chudobný príbuzný. Ved' si to v krátkosti prebehne. Mala slabší level design, obsahovala mnoho ohnísk, fast travel úplne od samého počiatku, nie príliš originálnych bossov a celková obtiažnosť ako keby upadla.

Die-hard fanúšikovia Souls série tieto „ehm“ zmeny niesli dosť ťažko a rovnako obtiažne sa s nimi aj vyrovnávali. Vráťame mňa. Tej hre ako keby chýbalo kúzlo, ktoré bolo pre značku

typické. Človek nemal v podstate strach pred ničím a desivá ťažko požierajúca celé hráčovo vnútro, bola preč. Ved' si spomeňte, keď ste prvýkrát vstúpili do Blighttownu, či takmer geniálneho Tomb of the Giants. Dvojka na tomto špecifickom fóle dost' stratila.

Čo ale dlc, o ktorom vývojári tvrdia, že nie je vystrihnutým obsahom z pôvodnej hry, ale celkom novým dobrodružstvom vytvoreným na základe dopytu hráčov? Nuž, zdá sa, že svitá na lepšie časy, pretože vývojári pravdepodobne konečne pochopili, čo robilo ich prvé hry tak úžasnými a nezabudnuteľnými. Áno, zachováva si niekoľko chýb prameniáci z Dark Souls II, no st'ahovateľný obsah v podobe Crown of the Sunken King, prvej časti dlc trilógie The Lost Crowns, sa prekvapujúco podaril na výbornú! Vlastne na výbornú s mínusom, ale otvárať šampanské môžete tak, či tak.

Hra ponúka dve pomerne rozľahlé oblasti a niekoľko menších, ležiacich na samom dne krajiny Drangleic, ktorých hlavnou dominantou je veľká pyramída, pripomínajúca tie z oblastí, kedysi obývaných Mayskou civilizáciou. Tá skrýva spiacu beštiálne monštrum, vlastniace

cennú vec, ktorú tu kedysi zanechal kráľ. Ten hrdý kráľ, z ktorého je dnes už len nemŕtva, skleneným pohľadom obdarená a nešťastnou láskou sklamaná, pomaly sa pohybujúca obria troska. Vašou úlohou je túto cennú vec, vzácnu korunu, získať. Ani tento obsah ale neoplýva nejakým príbehom, skôr sa opäť nesie len v náznakoch a inotajoch, ktoré čakajú na to, ako si ich hráč dá dokopy a interpretuje udalosti predchádzajúce pádu krajiny. Útržky dejov sa už tradične nachádzajú v popisoch predmetov, čo je dnes už vlastne akýmsi znakom série.

Najzreteľnejšou zmenou prešiel dizajn úrovni, ktorý sa vracia ku koreňom a namiesto horizontálneho priechodu opäť ponúka dizajn na základe vertikálneho smeru. To poznáte hlavne podľa rôznych plošín pohybových sa hore a dolu, odomýkateľných skratiek spájajúcich nižšie a vyššie položené miesta, ku ktorým ste predtým nemali prístup alebo po novom aj vďaka magickým stĺpom, uvádzajúcich do pohybu veľké kamenné bloky tvárie sa ako jednoduchšie hlavolamy. Presne tieto veci tak chýbali Dark Souls II a vývojári správne usúdili, že je lepšie riadiť sa hlavne požiadavkami fanúšikov, a to



aj napriek tomu, že často býva t'ažké navrhnuť podobný sled poprepájaných uličiek a premyslených svetov.

Na margo level dizajnu by som chcel na záver ešte dodať, že absolútne dokonalé to nie je a svetu Dark Souls vystavanom na zvrátených víziach režiséra Hidetaky Myazakiho sa ešte nevyrovná, no v zmysle vývoja sa dá považovať oproti základu, z ktorého vyšiel, za zaručene veľmi podarený. To sa týka hlavne sporne použitých ohnísk slúžiacich ako checkpointy. Tých je tu našťastie síce menej ako v pôvodnej hre, no stále je ich tu toľko, že to môže slabšie povahy pokojne aj vytočiť. Treba však podotknúť, že mnohé z nich sú šikovne skryté a schovávajú sa za tajnými stenami. Cestami natrafíte prakticky len na tri také, ktoré sa nachádzajú priamo v smere vášho putovania, no práve z nich sú dva na miestach, ktoré zhadzujú dizajn. Načo odomykať skratku, keď sa

pri tom „odomykateľnom“ mechanizme nachádza hneď ohnisko, ku ktorému sa môžete hneď teleportovať bez nutnosti používania tej skratky? Autori musia v ďalších dlc na podobných nelogickostiach ešte trochu popracovať.

Vymýšľanie niekoľko nových bežných nepriateľov roztrúsených po oblastiach pohybujúcich sa v rozmedzí obtiažnosti od priemerných až po extrémne tuhé (až budete na dne pyramídy z vonkajšej strany, tak si na moje slová spomeniete), Crown of the Sunken King ponúka niekoľko súbojov proti bossom, ktorí sú konečne takmer takí, po akých sme túžili už v Dark Souls II. Sú rýchli, nebezpeční a agresia z nich doslova sála. Nedajú vám vôbec vydýchnuť a takmer vždy útočia vo väčšom počte. Za toto bola pôvodná hra často kritizovaná z dôvodu umelého navyšovania obtiažnosti, no tu si to budete určite užívať, pretože boss fights sú tu

jednoducho zábavné. Jeden z nich dokonca dokáže vyvolať iného bossa začínajúceho na písmeno „V“ (a nie, nie je ním Vendrick). To ani nespomínam záverečný masaker, ktorý jednoznačne pasujem za najlepší boss fight z celej hry Dark Souls II.

Tento nový obsah vám pri skúmaní všetkých zákutí môže vydržať aj na sedem hodín, čo je vzhľadom na dnešný dlc trend vcelku uspokojivé číslo. Aj keď sa grafická stránka veľmi nezmenila (všimnite si úplne prázdne miestnosti v pyramíde), hudobný soundtrack si stále zachováva tú najvyššiu úroveň a dodáva bossfightom úžasnú veľkoleposť. From Software si teda napráva po kontroverzne prijatej druhej časti povestí a prináša dlc, do ktorého sa určite oplatí ísť aj napriek riziku, že si opäť narušíte vaše uzlíky nervov. Na to sme si ale pri Dark Souls už aj nejako zvykli, nie je tak?

Maroš Goč



Risen 3: Titan Lords

INÝ AKO PRVÝ DIEL, LEPŠÍ NEŽ DRUHÝ. TROJKA SMRDÍ RYBINOU Z TEMNÝCH VÔD.

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Výrobca: Piranha Bytes
Zapožičal: Cenega
Žáner: RPG

PLUSY A MÍNUSY:

- + návrat mágie
- + atmosféra
- + kuše
- + minihry
- + odkazy na Gothic
- + vylepšovanie zbraní
- + výroba predmetov
- + nízke HW nároky
- + animácie
 - pri súbojoch
- nezaujímavý hrdina
- pirátska tematika
- dabing hlavnej postavy
- slabá interakcia

HODNOTENIE:

74%



Herná RPG séria od tvorcov úspešného Gothicu stála vždy v tieni svojho staršieho brata. Nebyť rozkolu medzi štúdiom Piranha Bytes, autorom oboch hier a ich pokračovaní a jeho distribútorom, dnes skrachovanou firmou JoWood, Risen by možno nikdy nevznikol. Napriek tomu pred niekoľkými dňami vyšlo už jeho tretie pokračovanie, ktoré spája tím zaujímavý mix, ktorý si nás dokázal získať na desiatky hodín.

Risen v roku 2009 oživil spomienky fanúšikov na Gothic, pred ôsmich rokov. Podobne, ako sa ten odohrával v t'ažobnej, magicky uzatvorenej kolónii, prostredie Risenu sa obmedzovalo na jeden jediný ostrov. Vrátili sa trend bezmenného hrdinu, nádyh stredoveku, nutnosť pridať sa k určitej frakcii, ktorá d'alej definovala gameplay, a v neposlednom rade nenáročný súboj s finálnym, ultimátnym protivníkom.

Opäť sme si mohli vybrať buď cestu bojovníka, alebo mágie, život darebáckeho žoldnieru či lojálneho vojaka, bojujúceho za vyšší cieľ. Žiadna romantická zápletká, žiadna pomoc v podobe spoločníkov. Risen bol pre fanúšikov Piraní obstojnou náhradou za Gothic, ktorý naplno zažiaril v druhom pokračovaní, v tret'om mierne pohasol a štvrté pre väčšinu hráčskej komunity radšej ani nikdy neexistovalo.

Tak, ako bol Gothic 2 pomyselným vrcholom série, bol jeho náprotivok Risen 2 všeobecným sklamaním. Vzhľadom na značný rozdiel v časovom období, kedy obe hry vyšli, mal druhý Risen, s podtitulom Dark Waters, (temné vody) neporovnateľne lepšiu grafickú stránku, mnohých hráčov však pobúrila 180-stupňový odklon od prvého dielu. Ten ako-tak zapadal do kategórie stredoveká fantasy RPG, Risen 2 sa však odohrával v prostredí pirátov, ich lodí a strelného prachu. Meče boli nahradené kordmi a šablami, luky puškami, kuše pištolami a mágia woodoo technikami, ktoré mali v praxi nulový zmysel. Brnenia zmizli a objavili sa len tematické obleky a trojčipe klobúky. Odhliadnuc od tejto brutálnej transformácie, ktorá vôbec nedávala zmysel, nie je Risen 2

vyslovene zlou hrou. Je úplne iný ako to, čo je údajne jeho predchodcom, ale moderných hráčov túžiacich po atraktívnom spracovaní osloví skôr, ako dnes už graficky šedivý Risen 1.

Risen 3 je zmesou prvých dvoch dielov. Ani ryba, ani rak, ale ak sa na tento hybrid pozriete z diaľky, nebudete kvôli klebetám s odpoveďou dlho váhať. Pravdou je, že vlasy, nos a ústa zdedil Risen 3 po svojom rodičovi, a po dedovi mu zostali len kučery, znamienko niekde na zadku a chlpaté nohy. Inak povedané, Risen 3 je bazén, do ktorého najprv musíte skočiť, aby ste zistili, do akej miery je napustený vodou.

Vo finále trojdielnej série sa opäť vracajú piráti, džungle, lode, muškety, pištole, klobúky či woodoo, tentoraz však zároveň s viac-menej klasickou magiou, kušami, brneniami (dajme tomu) a mečmi (len jednoručnými). Herné prostredie, tvorí niekoľko ostrovov, pričom na každom žije iná komunita, je model dobre známy z Dark Waters. Na scénu sa vracia pirátka Patty, ktorá v každom dieli Risenu vyzerá úplne inak, a iné známe postavy z Risen 2 a 1, odhalením ktorých by sme vám zrejme len pokazili zážitok. Znova sa vrátite



na ostrovy Tacarigua či Antigua, ktoré na jednej strane akoby z oka vypadli verziám z druhého dielu, na strane druhej sú však miestami zmenené na nepoznanie. Comeback neminul ani legendárne zbrane, ktoré najprv musíte zložiť a znova ukovať, zlodejskú vycvičenú opičku, partiu spoločníkov v podobe posádky, z ktorej je aspoň jedna osoba po smrti, a rum s účinkami liečivejšími ako hocičo iné.

Prekvapenie neprichádza v podobe implementácie známych súčastí z prvej hry. Závan nostalgie prišiel z úplne iného, ale familiárneho univerza Gothicu. Meče neskrížite len s univerzálnymi protivníkmi, akými sú kostlivci či vlci, ale v divočine si na vás počkajú aj zdochlinári či dračí chňapavci. Ich vizuálne spracovanie korešponduje s originálnymi predlohami len v približnom meradle, na druhej strane však autorom musíme uznať kreativnosť a schopnosť zaujať. Viacerí protivníci, živí aj mŕtvi, sú navyše niečím úplne novým, špecifickým a vyhradeným len a len pre Risen 3.

Pirane zrejme na Gothic nezabudli, pretože okrem prevzatých nepriateľov v Risene 3 nájdete aj odkazy, teda „Easter Eggs“, na G1. Pamätníci ich isto okamžite spoznajú a aj keď by sme vám ich radi prezradili, vo vašom záujme túto túžbu potlačíme. Ten pocit, keď ich ako fanúšikovia objavíte, stojí za to a rozhodne posunie váš zážitok z hrania na vyššiu úroveň.

Miernym sklamaním pre nás bola absencia pôvodného hrdinu, ktorého vystriedal iný bezmenný pirát s hlasom, na ktorý si budete chvíľu zvykať. Hon za bohatstvom vás čoskoro vyjde veľmi draho, pretože hlavná postava stratí dušu a vašou úlohou bude získať ju späť – a pri tom, samozrejme, zachrániť svet. Budete zabíjať živých aj nemŕtvych, hladať zabudnuté poklady, zatvárať magické kryštálové portály a príležitostne aj bojovať na mori.

Pri súbojoch bude opäť možné kombinovať klasický boj mečom, kordom či šablou so strielným z pištole alebo kuše – teda nič, čo by sme nevideli v Risene 2. Bohužiaľ, tretí diel si na inovácie nepotrpí a väčšinu prvkov hra prevzala z

prechádzajúcej časti. Systém zvyšovania úrovni je taktiež podobný ako v Risene 2, skúsenosti teda opäť nahradila sláva, ktorú budete získavať za plnenie úloh a porážanie nepriateľov. Čím vyššia bude úroveň tej či onej schopnosti, tým viac bodov slávy budete potrebovať pre jej navýšenie. Tento staronový systém je plynulejší, ako klasický postup na vyššiu úroveň, keďže schopnosti a talenty si môžete zvyšovať priebežne. Ako v každej poriadnej RPG, aj v Risene 3 na svojich cestách stretnete mnohých trénerov, ktorí vám za určitý peniaz pomôžu so zvýšením alebo poskytnú možnosť naučenia sa špecifickej techniky – protiútok mečom, príprava elixírov, kováčstvo, destilácia alkoholu a podobne.

Úplnou novinkou je zavedenie systému reputácie, s ktorým priamo súvisí karmická orientácia vašej postavy. Za každý dobrý skutok, priateľské správanie a ľudský prístup získavate späť malé časti svojej duše. Ako ste si zrejme domysleli, v prípade krutosti a zbytočného násillia dušu strácate. Čím viac bodov máte, tým žiarivejším príkladom ste a niektoré postavy to nezabudnú okomentovať. Opačný postup vyústí uje, naopak, do straty ľudskosti a všetky negatívne akcie viac a viac viažu vašu dušu k Podsvetiu. Vaše konanie eventuálne ovplyvní udalosti v neskorších fázach hry.

To, že ste v podstate len chodiaca kôпка mäsa, má aj svoje výhody... teoreticky. K dispozícii máte tzv. astrálne videnie, ktoré vám je v praxi nafigu, a počas spánku môžete v snoch navštevovať Podsvetie, keďže práve v ňom sídli vaše duchovné ja. Aj tomuto chýba hlbší zmysel, aj keď idea je zaujímavá. Škoda, že vaše paktovanie sa s Podsvetím autori viac nerozvinuli – takto ide len o niečo, čo sa dá v najlepšom prípade nazvať menším spestrením.

Graficky nás hra uspokojila. Istá monotónnosť v zmysle kde ostrov, tam

džungľa, kde džungľa, tam strom, známa z Risenu 2, sa objavuje aj v zakončení trilógie, konečne ju však zmierňujú aj iné scenérie a panorámy. Vizuálne je Risen 3 v každom prípade na jednotku a hviezdičku mu uberajú len miestami hrozná a neforemné modely postáv. Najlepším príkladom sú ruky hlavnej postavy, za ktoré by sa nemusel hanbiť ani krtek, skrížený s lopatou.

To, či vám Risen 3 môžeme alebo nemôžeme odporučiť, závisí v prevažnej miere od vášho postoja k druhému dielu. Ak ste ho kategoricky zavrhlí, s najväčšou pravdepodobnosťou so zakončením trilógie nebudete spokojní. Neutrálne vzaté je však Risen 3 dostatočne kvalitným RPG titulom, ktorý väčšine hráčov ulahodí atraktívnym spracovaním, zaujímavými úlohami a herným svetom pozostávajúcím z desiatok hodín gameplay. Súboje s humanoidmi a ľudmi sú zväčša zakončené animáciou, novinkou je i možné vylepšovanie zbraní, čím sa zmení aj ich vizuálna stránka.

Sociálna interakcia s vašimi spolubojovníkmi sa obmedzuje len na základy. Počas ciest na ostrovoch vás môže sprevádzať len jedna osoba, čo nás veľmi nenadchlo, a tá zvykne sem-tam okomentovať miesto, na ktorom sa nachádzate. Aj keď vám niektorý zo spoločníkov môže byť sympatický, žiadny z nich nemá prepracovanejší charakter, ako tomu bolo v hrách Mass Effect či Dragon Age. Člen vašej posádky vám pomôže v boji a príležitostne sa zapojí do niektorého z vašich dialógov s iným NPC – ale to je všetko. Jednotná úroveň náročnosti každého potešiť nemusí a najmä v raných fázach oceníte, že nebojujete sami. Zamrzelo nás aj nízky počet brnení, ktoré sa spoiatku, až do pridania sa k určitej frakcii, obmedzujú len na obyčajné nohavice, košeľe či vesty. Ak ste si Risen 3 predobjednali, získali ste aj špeciálny odev dobrodruha, ktorý vysoko prevyší všetko, čo si počas prvých 10 hodín hrania budete môcť dovoliť – a to je voči ostatným hráčom dosť neférové.

Risen 3: Titan Lords zabaví, poteší hrácke oko a na 30 – 40 hodín sa postará o váš voľný čas, čo je vcelku solídny objem gameplay. Príbeh nie je strhujúci, hrdina nie je zaujímavý, boje nie sú dych berúce a vzťahy s inými postavami vás z reality nevytrhnú, no stále ide o viac-menej kvalitný titul, ku ktorému sa radi vrátíme aj po tejto recenzii.

Mário Lorenc

The Last of Us Remastered

VITAJTE SPÄŤ! NEČAKALI SME VÁS TAK SKORO...

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4
Žáner: akcia / adventúra
Výrobca: Naughty DOG
Zapožičal: Sony

PLUSY A MÍNUSY:

+ špičkové
audiovizuálne
spracovanie

+ atmosféra

+ komplet všetky
DLC balíky

+ foto režim

- bez dodatočných
zmien

- NPC majú niekedy
slabú chvíľku

Sony spravilo naozaj geniálny t'ah. Poslednú veľkú exkluzivitu (nič proti fanúšikom série Gran Turismo), ktorú môžeme považovať za labutiu pieseň PS3ky, opätovne vydáva po 13 mesiacoch s podtitulom Remastered. Nejde však o rýchlo uvarený port, ale o poctivú robotu.

Minimálne z technického hľadiska. Je veľmi pravdepodobné, že vývojári z Naughty Dog, hneď po odovzdaní PS3 verzie, začali pracovať na remaku pre štvrtú PlayStation. Respektíve čakali, až sa objavia prvé 10-ky a Sony dá prácam na verzii pre PS4 zelenú. Podľa mnohých kritikov najlepšia hra uplynulej generácie konzol, otvorí ďalšiu generáciu.

Toto zmýšľanie má svoju logiku. The Last of Us pravdepodobne nehrala dostatočne veľká skupina majiteľov PS4. Pre mnohých hráčov bola kúpa PS3 pred rokom zbytočná. Na trh sa chystala štvrtá PlayStation a kupovať si konzolu iba kvôli jednej hre je predsa zbytočné. Práve im je určená Remastered verzia, pretože The Last of Us si musíte zahrat'. Toto je jedinečná hra, či už to hodnotíte kladne alebo záporne.

Vysoké kvality hry uznávame a písali sme o nich pred vyše rokom. Avšak The Last of Us nie je hra pre každého. Dôvodom je hutná atmosféra – ak sa neradi bojíte, potom TLoU možno ani nikdy nedohráte. Po dlhej dobe ide totiž o poriadny survival horror, kde sú nepriatelia fyzicky zdatnejší, ak bojujete proti nakazeným, alebo sú lepšie vybavení, ak sa zapletiete do prestrelky s vojakmi alebo gangom. A bez ohľadu na to, s kým bojujete o prežitie, súper je vždy v presile.

Bojové pasáže, na ktoré sa líšia názory hráčov, striedajú časti, kedy si užívate tiesnivú atmosféru post-apokalyptického sveta a špičkovú interakciu medzi hlavnými protagonistami. Keď sme recenzovali



pôvodnú verziu, chválili sme kontrast medzi Joelom a Ellie. Rozličný pohľad na svet človeka, ktorý je unavený životom a dospievajúceho dieťaťa, ktoré nikdy nevidelo „klasický“ svet. V The Last of Us totiž žijeme v symbióze s nakazenými

ľuďmi, ktorí svojím správaním pripomínajú klasických zombíkov.

The Last of Us bola technologicky najvyspelejšou hrou, ktorá kedy vyšla na PS3. Už po prvých minútach hrania Remastered verzie je jasné,



„To isté ako pred rokom, technicky dokonalé.“

HODNOTENIE:

90%



že Naughty Dog je unikátom v hernom priemysle. Neexistuje žiadne iné vývojárske štúdio, ktoré dokáže tak dokonale prispôbiť zdrojový kód platforme, pre ktorú ju vyvíja. Sony môže vývojárom ruky bozkávať, pretože Naughty Dog opätovne

dokazujú, že sú majstrami svojho remesla. Jednoducho povedané, oni sú PlayStation.

Audiovizuálne spracovanie Remastered verzie je jedným slovom špičkové a samo o sebe dôvodom, aby ste si zahrli PS4 verziu aj v prípade, že ste hru na



PS3 pred rokom dohrali. Zabudnite na klasické remaky, ktoré majú o trochu lepšiu grafiku a dostanú podtitul HD.

Naughty Dog sa v rozhovoroch vyjadrilo, že hru kompletne prerobilo od základov a prispôbilo ju potrebám novej platformy. A je to vidieť. Čakali sme výbornú grafiku, ale výsledok nám aj tak vyrazil dych a už teraz sa tešíme na Uncharted 4.

Dodajme, že Remastered beží v 1080p a hráči si môžu vybrať, či chcú hrať pri 30 alebo 60 fps. V prvom prípade sú niektoré efekty dokonalejšie (napr. tieň), v prípade druhom pôsobí celá hra podstatne svižnejšie, čo si uvedomíte najmä počas prestreliek.

Na druhej strane... Remastered verzia je iba o úžasnej grafike a pribalení všetkých DLC. Vývojári hrateľnosť nenechali a nereagovali ani na prípadne negatívne odozvy zo strany fanúšikov. Ak vás iritovalo správanie NPC postáv, ktoré mali niekedy svoju blbú chvíľku, to isté vás čaká aj teraz.

Príbehové DLC je dostupné opäť iba samostatne a to aj napriek tomu, že výborne dopĺňa príbeh. Prečo ju vývojári nezabudovali priamo do príbehu Remastered verzie, zostáva otáznou. Resp. prečo neponúkli hráčom zahrať si hru aj s DLC obsahom v chronologickom poradí.

Dodajme, že Remastered verzia má v sebe zabudovaný aj prídavok Grounded, o ktorom sme samostatne nepísali. Ten prináša ultravysokú náročnosť a nové možnosti do multiplayeru. Tento dodatok vyšiel pred vydaním PS4 verzie aj pre pôvodnú hru. Jedinou pridanou hodnotou Remastered verzie, z hľadiska obsahu, je tak 90-minútový dokumentárny film o vývoji hry. A foto režim, ktorý sa objavil aj v Infamous.

Písať recenziu na Remastered verziu je svojím spôsobom zbytočné. Ide o totožný materiál, ktorý sme hrali pred rokom, s pribalenými DLC balíkmi a výrazne lepším audiovizuálnym spracovaním.

Špičkové schopnosti Naughty Dog však urobili z najkrajšej hry pre PS3 najkrajšiu hru pre PS4. The Last of Us je hra, ktorú by ste si mali minimálne vyskúšať a túto možnosť majú teraz už aj majitelia PS4. Palec hore pre Sony.

Roman Kadlec

Play Station Vita Pets

HAF, ŠTEKAJ, VRAVÍM!

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS Vita
Výrobca: Spiral House
Žáner: detská
Zapožičal: Sony

PLUSY A MÍNUSY:

+ grafika a animácie
 + rozkošné virtuálne
 "ňuňuňu" šteňatá
 + snaha vývojárov
 o pridanú hodnotu
 + deti zabaví

- stereotypné
 - pre dospelého
 hráča nudné
 - otravné
 rečenie zvierat
 - iba základná
 starostlivosť
 o šteňatá

HODNOTENIE:

60%



Vita je prenosná konzola pre všetky vekové kategórie. Toto tvrdenie však musí byť podporené dostupnosťou zodpovedajúceho obsahu, a preto na Vitu prichádzajú virtuálni miláčikovia. Doba slávy Nintendogs je síce už za nami, ale to vôbec nevadí.

Priznávame sa vám, že autor tohto článku Nintendogs nehral. Preto túto hru ani nebudeme s PS Vita Pets porovnávať. Nedá sa však povedať, že by recenzent nemal slabosť pre virtuálne zvieratká. V minulosti úspešne vychoval niekoľko generácií Tamagotchi-ovcov. K Petsom teda pristupoval s kladným vzťahom.

Prechádza virtuálnym útulkom psov je na prvý pohľad rozkošná a vaše dieťa sa možno aj poteší, keď šteňa začne rozprávať. Škoda, že iba po anglicky, resp. v inom cudzom jazyku. Z pohľadu dospelého hráča sa však hlásky pomerne rýchlo zunuju

a rozprávanie psa sa stane otravným. Zo štvorice plemien si preto vyberáme šteňa, ktoré má najmenej iritujúci hlas a potvrdzujeme adopciu. Dodajme, že hoci sa titul nazýva Pets, obsahuje iba psov. Mačky nečakajte. Začína samotná hra.

Tá ponúka herné prvky, ktoré sme očakávali, ale aj pár zaujímavých dizajnových rozhodnutí. V prvom rade je tu základná starostlivosť o psa. Treba mu dať najesť, napíť, poškríabať ho a trochu aj potrénovať. Starostlivosť o virtuálneho psa však zohráva menej dôležitú



úlohu, ako by sme čakali. Hra vás do ničoho vyslovene nenúti. Nemusíte každý deň zapínať Vitu, aby vám pes neumrel. Hru si zahráte, ak máte chuť. Ponúka inú formu zábavy, ale nezabúda na niečo, čo vám dá aspoň imaginárny pocit, že sa staráte o zvieratko a zvládnete aj toho živého špunta. Dôležitou súčasťou starostlivosti o zviera sú pravidelné prechádzky a práve v tomto smere PS Vita Pets „tlačí na pílu“. Vonku strávite cca 70% herného času. Aby neboli prechádzky samoúčelné, vývojári zabudovali do hry jednoduchý príbeh a spolu so šteňaťom tak budete odkrývať tajomstvo legendy. Popritom si zahráte niekoľko minihier, spravíte fotky, naučíte psa novým trikom a to je asi tak všetko. Bežný hráč ohrnie nosom, avšak pre dieťa ideálna nenáročná zábava. Len keby tá hra bola aspoň v češtine.

Nakol'ko je hrateľnosť rozdelená do viacerých častí, zrekapitulujme si to. Budete sa starať o psa – kupovať mu nové oblečenie, umývať ho, škrabať ho... Vo všetkých prípadoch využijete dotykovú obrazovku. Počas prechádzky s ním budete aportovať, určite mu, kde má ňuchať a dokonca po ňom aj odpracete hovienko. Pri kakaní vás dokonca slušne poprosí, aby ste sa otočili. Skromný odhad – deti budú z tejto časti nadšené. A na záver je tu veľká mapa, ktorú musíte preskúmať. Popritom vás čaká viacero minihier, ktoré sa však často opakujú. Minihry spája



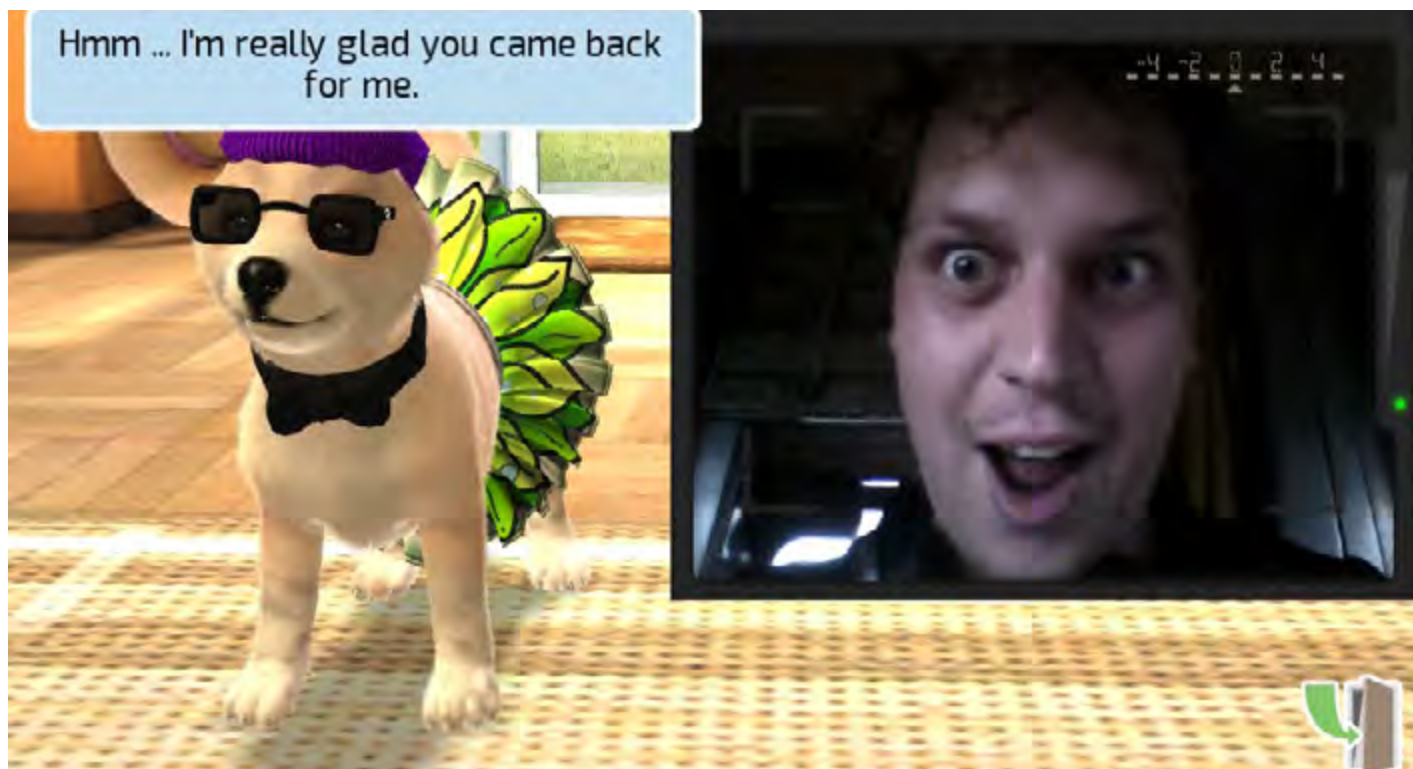
využitie dotykového displeja a jednoduchá hrateľnosť. Výsledkom je stereotyp, ale deťom to možno až tak vadit' nebude. Popravde, na Vitu ťažko nájdete ideálnejšiu hru pre deti. Ponúkajú sa síce Invizimals, ale šteňaťá sú jednoducho rozkošné.

A práve v tomto smere PS Vita Pets exceluje. Hra je jedným slovom rozkošná a virtuálne šteňaťá sú „ňuňuňu.“ To samo o sebe stačí, aby bola hra zaujímavá pre deti. Preto vývojárov chválime, že sa snažili priniesť aj nejakú pridanú hodnotu a tou je príbeh. Mimochodom, hoci vás hra príliš k nejakému postupu netlačí, v niektorých momentoch si musíte psa vytréňovať, aby ste sa pohli ďalej. Takisto sa nám páči aj využitie mikrofónu – psa môžete naučiť, aby reagoval na vaše povely a hoci po slovensky

nehovorí, nášmu jazyku bude rozumieť. Stačí párkrát zopakovať žiadaný povel.

Pets je z hľadiska hrateľnosti priemerná hra. Avšak nakol'ko je určená prevažne deťom, je to pochopiteľné. Myslíme si, že potreby cieľovej skupiny odhadli vývojári správne, aj keď pár vecí by sa dalo spraviť inak. Niekoľko by možno ocenil väčší dôraz na simuláciu starostlivosti a výchovy, resp. vývoj a dospievanie zvieraťa. Faktom je, že šteňa sa počas hrania nemení a Pets sú skôr o minihrách a o odkrývaní legendy, ako o samotnom staraní sa o zviera. Ide o nenáročnú zábavu, ale deti vlastne nemajú radi komplikované veci. Takže by to vo finále ani nemuselo vadit'.

Roman Kadlec



Luftrausers

EŠTE JEDNO KOLO...

ZÁKLADNÉ INFO:

Výrobca: Vlambeer
Žáner: Akčná
Zapožičal:
 Devolver Digital

PLUSY A MÍNUSY:

- + návykovosť
- + množstvo lietadiel
- + rýchle a dynamické kolá
- + výzva
- iba „nekonečné hranie“
- v určitom bode prestane motivovať

HODNOTENIE:

80%



Málokteré hry dokážu vyvolať stav, ktorý vás núti pokračovať v hraní. Ešte jedno kolo a idem späť. Ešte jedno kolo a spravím si domáce úlohy. Ešte jedno kolo a napíšem túto recenziu.

Luftrausers sa do tejto kategórie jednoznačne radí. Hra kombinuje jednoduché, avšak chytľavé mechanizmy, návykovosť a krátke herné kolá, čo ešte viac podporuje chuť k opätovnému hraniu. Ešte jedno kolo a prekonám sám seba. Zničím o pár lietadiel viac alebo konečne zostrelím vzducholod'...

Definovať hernú náplň recenzovaného titulu je svojím spôsobom jednoduché, no zároveň aj zložitá. Ak si pozriete iba screenshoty, môžete získať skreslenú predstavu, že Luftrausers je ďalšia scrollovacia 2D strieľačka. Hoci v hre budete strieľať, podstatou hernej náplne nebude lietať zľava doprava a kompletizovať herné úrovne. Tie v Luftrausers nie sú. V tejto hre nájdete jedno bojisko, ktoré sa pri každom zapnutí náhodne generuje. Kozmeticky ide o prázdnu

plochu, ktorú vyplňajú iba mraky. Avšak o zábavu sa postarajú nepriateľské lietadlá a lode. Tie sa vždy generujú nanovo, takže každá hra je unikátna. A rýchla. V presile súperov obvykle príliš dlho nevydržíte.

Hoci si základy hrateľnosti osvojíte po pár minútach, majstrom v Luftrausers sa stanete až po niekoľkých hodinách. Ak vôbec. Postupom času sa naučíte prežiť v nehostinnej presile. Zistíte, ako zvládnuť manévrovanie s lietadlom. I keď si vystačíte iba so smerovým krížom a jedným akčným tlačidlom, ovládanie zo začiatku nepôsobí príliš intuitívne.

Luftrausers by ste si mohli veľa jednoduchšie pomýliť s tuctovými mobilnými hrami, ktoré ponúkajú nekonečnú úroveň, opakované hranie toho istého a úlohy, ktoré majú hrateľnosť oživiť a hráča motivovať k opakovanému vzlietnutiu do boja. Prístupovať k Luftrausers s predsudkami by však bola chyba. Hoci prvky herného dizajnu sú s dnešnými mobilnými hrami veľa podobné, výzva, zábava a samotný herný dizajn si zaslúžia prívlastok výborné.

Taktiež sa to nemusí na prvý pohľad zdať, ale titul ide aj do hĺbky. V Luftrausers nájdete celkovo 125 rôznych lietadiel, ktoré sa líšia svojimi vlastnosťami a ovplyvňujú spôsob hrania. Lietadlo si prispôsobíte

svojím potrebám – poskladáte si ho z troch častí, ktoré si odomknete hraním. Práve odomkyvanie častí a „levelovanie“ vám zaberie 3-4 hodiny. Následne sa hra posunie do roviny plnenia ťažších úloh, čo môže byť zlomový bod, ktorý rozhodne o tom, či budete hrať aj ďalej alebo to vzdáte. To je aj hlavný nedostatok hry. Ako rýchlo vás pohltí, tak rýchlo vás môže prestať baviť. Faktom je, že motivácia po cca 3-4 hodinách opadne, pretože získate všetky časti lietadiel. Následne vás môže motivovať už iba snaha zlepšovať sa, resp. splniť najnáročnejšie úlohy.

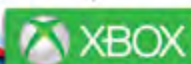
Luftrausers napriek tomu patrí do kategórie hier, ktoré si necháte nainštalované na pamäťovej karte už len kvôli tomu, aby ste si ju zapli v prípade, že dostanete chuť na niečo rýchle a akčné. Na hru, pri ktorej nemusíte premýšľať, čo sa odohrálo v príbehu a ako sa ovláda. V tom spočíva jej krása a aj preto je ideálna pre mobilnú konzolu.

Luftrausers je svojím spôsobom „malá“ hra. Zároveň je však „veľká“ vďaka hernému dizajnu a mechanizmom. Nejde o titul pre každého, avšak je veľa pravdepodobné, že po pár kolách jej prepadnete. Možnože to bude iba niekoľko kódňová závislosť, avšak, bude stáť za to.

Roman JC Kadlec

VYHRAJ

S KAŽDÝM BALÍČKOM



Skittles

Fruits

Skittles

Skittles

Wild Berry

MILUJ DÚHU

OCHUTNAJ DÚHU

Maškrťte a hrajte sa Xbox!

SKVELE CENY



SKITTLES myslí na svojich fanúšikov a prináša im vždy niečo navyše. Tentokrát cukríky s ovocnou príchuťou pripravili súťaž pre ozajstných herných labučníkov. Princíp súťaže je veľmi jednoduchý. Kúp si akúkoľvek príchuť dúhových cukríkov s výrazným označením „WIN in every pack with XBOX“, zadaj kód z balenia na stránkach www.skittlesup.com a ihneď zistiš čo si vyhral.

Každé balenie skrýva výhru. V 40tich nájdete Xbox s Kinectom, v 120tich máte šancu nájsť hru Xbox 360 Kinect Sport Ultimate games a veľa ďalších prekvapení ťa čaká vo vrecúšku SKITTLES.

Dúhovo bláznivé SKITTLES pripravili špeciálnu súťaž, vďaka ktorej si fanúšikovia nielen zamaškrtia na skvelých cukríkoch, ale tiež môžu vyhrať výborné ceny! Kúpte si jednu z troch obľúbených príchuťí Crazy Sours, Wild Berry či Fruits cukríkov s ovocnou príchuťou v 38g, alebo 125g balení a vyhrajte Xbox s Kinectom či hru pre Xbox 360 Kinect Sport Ultimate games! Príležitosť máte do konca roku a vyhráva sa až 40 hracích konzol!

Súťaž trvá až do 31. 12. 2014 a pokiaľ sa na vás neusmeje šťastie s hlavnou výhrou, nezúfajte. Každý z účastníkov súťaže vyhrá darček od SKITTLES.

Conception II: Children of the Stars

PLODIŤ DETI, ABY BOJOVALI PROTI PRÍŠERÁM. TO SME TU EŠTE NEMALI!

ZÁKLADNÉ INFO:

Výrobca: Spike
Chunsoft
Žáner: JRPG
Zapožičal: Conquest

PLUSY A MÍNUSY:

+ originalita a nápad
+ anime štýl
+ súboje

- stereotyp
- dungeony
- opakujúce sa konverzácie

HODNOTENIE:

60%



Spoločnosť Atlus je už hráčom dobre známa nie veľmi obvyklými a tradičnými hrami. Aj napriek tomu si našli množstvo fanúšikov a niektoré herné série nadobudli kultový status. Conception II mixuje mnohé prvky z ostatných titulov, ktoré má Atlus pod vydavateľskými krídlami, a nadväzuje na prvý diel, ktorý však vyšiel len v Japonsku. Bohužiaľ, veľá fanúšikov si u nás druhý diel nenájde.

Zlé príšery opäť vyliezajú na povrch zeme.
Majme sedemdesiat detí!

Hlavným hrdinom je tínedžer, ktorý sa akurát dostane do akadémie, kde pripravujú mládež na boj s príšerami, ohrozujúcimi tento svet. Avšak rýchlo zistí, že je špeciálny. Všetci ho oslovujú Boží dar (God's Gift) a majú od neho veľké očakávania, pretože proroctvo hovorí, že práve vďaka nemu sa podarí monštrá zastaviť raz

a navždy. Vašou úlohou bude tiež nadväzovať kontakty a vzťahy so spolužiakmi, čím budete tráviť väčšinu hrania. Aby sme boli presní, hlavne spolužiačkami, respektíve potenciálnymi partnerkami (prípadne aj učiteľkou, čo je určite vlhký sen každého šestnásťročného

mladíka). Vzhľadom na ich výzor, vystupovanie, výstrih a hlavne vek (fakt, že hra Bravelly Default musela byť cenzurovaná a postavám bol zvýšený vek, zatiaľ čo v Conception II má väčšina postáv okolo šestnásť rokov a oddáva sa koitusu pri každej novej príležitosti,



Súťaž s portálom



Súťažte na www.gamesite.sk



zostáva nepochopený) sa pritom väčšinu času budete cítiť ako mierny perverzák a určite nikomu nebudete ukazovať, čo to vlastne hráte. Hlavným cieľom dialógov, resp. „balenia“, je s jednotlivými dievčatami si vytvoriť čo najlepší vzťah, čo znamená silnejšie deti pri takzvanom classmatingu, čo je len tajný názov pre sexuálne radovánky. V hre však nevidíte žiadne explicitné scény a žiadna z postáv sa o tejto činnosti nevyjadruje ako o zábavke, ale o povinnosti všetkých v akadémii, pretože narodené hviezdne deti vám budú pomáhať bojovať s démonmi a príšerami. To však autorom nebránilo dať každej ženskej postave kostým s čo najmenej zakrytými časťami tela a „ecchi“ lookom. Navyše, veľa postáv často využíva rôzne dvojzmysly, hlavne kňaz, pred ktorým classmating po prvýkrát vykonáte, je kráľom perverzných poznámok.

Približne prvé tri hodiny budete tráviť čítaním veľkého množstva textu, pozostávajúceho najmä z úvodu do príbehu a sveta, v ktorom sa hra odohráva. Veľkú časť tvorí aj mnoho tutoriálov, ktoré vás oboznámia so základmi a jednotlivými prvkami hry. V podstate, pokiaľ vy neurčíte, že chcete pokračovať v príbehu, môžete sa donekonečna rozprávať (súložiť) s jednotlivými postavami a utužovať s nimi vzťah. Hlavným problémom sú, bohužiaľ, opakujúce sa dialógy a často nezmyselné otázky, ktoré zapríčiňujú, ak odpoviete zle, že

vaša reputácia klesá. Pozitívom je však všadeprítomný humor a pre fanúšikov anime či mangy je Conception II jednoznačne titul, ktorý si musia zaobstarat'. No hlbšie dialógy alebo vážnejšie témy by ste hľadali márne. Iba hormónmi napumpovanú mládež, ktorá sa hanbí medzi sebou komunikovať, no obcovat' pre dobro ľudstva nikomu problém nerobí. Spotené tváre postáv po classmatingu a poznámky ako „dúfam, že som v tom bola dobrá“, sú na nezaplatenie.

Ked' už budete mať dost' rečí alebo nahromadených detí, môžete sa pohnúť ďalej v deji, ísť preskúmať dungeony a zabíjať príšery. Súboje prebiehajú klasickým spôsobom, aký poznáme z japonských RPG, takže každý ťah vykonáte určitý útok alebo použijete zvolenú schopnosť. Okrem hlavnej postavy a vybranej družky s vami môže ísť do boja až deväť detí v troch tímoch. Pri narodení im môžete vybrať profesiu, podľa ktorej získajú aj bojové schopnosti. Tým pádom nie je problém vytvoriť si útočné komando malých faganov a zároveň ďalej tím zamerať iba na liečenie. Samozrejme, čím lepší vzťah s dievčaťom máte, tým lepšie profesie máte dostupné. Pri súbojoch je dôležité aj postavenie vašich hrdinov. Každý nepriateľ má určitú Achillovu pätu, takže sa budete neustále presúvať a útočiť zo všetkých štyroch strán. Aj keď postupne na vás hra bude chliť čoraz viac schopností, možností a bojových prvkov, sú súboje zábavné a postupne sa vám dostanú pod kožu. Problémom sú ale samotné dungeony, ktoré sú nevýrazné, repetitívne a graficky nudné. Ešte v žiadnom inom RPG sme nezažili také generické priestory ako v Conception II. Za vyhrané súboje, pochopiteľne, získavate body skúseností a to isté platí aj o vašich deťoch. Tak isto v rôznych truhliciach môžete natrafiť aj

na lepšie vybavenie, prípadne ho predat' a v meste nakúpiť potrebné veci.

Klasické anime prvky a krátke sukne

Vzhľadom na to, že masívna časť hry je tvorená konverzovaním, keď nevidíte žiadne 3D priestory, je aj väčšina postáv kreslená a menia sa len výrazy na ich tvárach podľa emócií a situácií, v ktorých sa ocitli. Cut-scény sú dokonca klasické anime videá. Až v dungeonoch sa prejaví grafická prezentácia hry, ktoré je veľmi biedna a hlavne opakujúca sa. Jediným kladom je dizajn monštier a oblečkov jednotlivých postáv. Podobne sa dá zhodnotiť aj hudba, ktorá je pri súbojoch skoro až otravná, zatiaľ čo v akadémii hrajú chytľavé melódie. Plusom je, samozrejme, dabing, ktorý, ako vo väčšine podobných hier, ťahá konverzácie z nudy a dodáva im charizmu a humor.

Prsia, dungeon, konverzačka, prsia

Conception II rozhodne nepatrí medzi typické hry na našom trhu. Dokonca aj medzi tými „exotickejšími“ vytŕča z radu a pri jednoduchom popise jej obsahu bežnému hráčovi bude na vás pravdepodobne neveriacky pozerat'. Zameranie na úzky kruh hráčov je cítiť z každého kúska hry. Pokiaľ nie ste veľmi konzervatívni a radi skúšate nové žánre či typy hier, dajte šancu aspoň demu z Nintendo Store. Nikdy neviete, čo by sa vám mohlo zapáčiť. V jadre je však hra, napriek slušnému začiatku, výrazne stereotypná, čo majú na svedomí najmä opakujúce sa dialógy a nudné dungeony. Po grafickej stránke taktiež hra nie je na tom najlepšie. Jediný zábavný faktor je teda humor a samotná „podivnosť“ celého titulu.

Juraj Vlha



Najväčší a najlepší slovenský festival fantastiky

ISTROCON 2014[®]

19.-21. sept. 2014, ISTROPOLIS, Bratislava

XXVII. ročník Festivalu
SCIFI, FANTASY, HORORU a LARPU

Parcon 2014 - Bratislava

Premietanie 16 filmových trhákov:
Hobbit 2, SZM, Spider-man 2
Conjuring, Útek z planéty Zem ...

Hostia: F. Vrbenská, M. Ivan, J. Maxon ...

Stolové a kartové hry

Prednášky, workshopy, výstava ...

3 dni zábavy len za **13,90 EUR***

ticketportal

VSTUPENKY NA DOSAH

organizátori:

AnimeCrew
アニメクルー

sponzori:

BRLOH
Ten najlepších úlet!

PlayStation.

ALIENWARE

SWAN

Playman

Wii U

Gorila

ihrysko

EGMONT
CR

mediálni partneri:

pevnost

ARKADY.SK

OTAKU.SK

continental
film

ACTIVE



indian

HUDBA.SK

RÁDIO FM



GAMESITE.SK

PC REVUE



Zoner

BKIS

Predpredaj vstupeniek 13,90 EUR* (BRLOH, Ticketportal), na mieste 16,50 EUR (ISTROPOLIS)
*13,90 do 13.9, 14,90 do 2.9, 15,90 od 3.9.

www.istrocon.sk | www.facebook.com/istrocon

Logitech® | G-SERIES



Hrajte rychleji a s vyšší přesností pro hlubší zážitek. Citlivé dotykové mechanické klávesy s aktivační silou 45 gramů přemění myšlenku v akci. Díky 110 klávesám s vlastnostmi zabraňujícími vzniku vad obrazu a funkcí snímání až 26 kláves najednou bude každý váš stisk klávesy naprosto přesný. Díky tichým spínačům kláves s přidanými tlumicími kroužky se budete moci plně soustředit na hru.

Klávesnice Logitech® G710+ poskytne přesně to, co vaše hra vyžaduje.

BLESKURYCHLÁ TICHÁ



G710⁺

MECHANICAL GAMING KEYBOARD

Bližší informace naleznete na stránce Logitech.com/G710plus

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

Creative Aurvana Live! 2

Čistota a presnosť pre náročné uši

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: cs.creative.com

Dostupná cena : 100 €

PLUSY A MÍNUSY:

- + Kvalitné zvukové podanie bez skreslenia
- + Komfortné náušníky
- + Šikovní konštrukcia
- Vyššia cena

ŠPECIFIKÁCIE:

Hmotnosť: 255 g

Meniče: 40 mm neodmýmový magnet

Frekvenčný rozsah: 10 Hz ~ 30 KHz

Impedancia: 32Ω

Citlivosť: 105 dB/mW

Konektor: 3,5 mm jack, štvor-kontaktový



Každý jeden poslucháč má v hudbe vlastný vkus a rovnako svoje požiadavky na „ideálne“ slúchadlá. Je pomerne ľahké zhodnúť sa na tom, ktoré sú tie zlé, no pri hľadaní tých najlepších je to o niečo ťažšie. Niektorí radi silnejšie basy, druhí uprednostňujú skôr výšky. Creative sa vo svojich vyšších radoch slúchadiel Aurvana pokúsila vystihnúť požiadavky náročného poslucháča a to vytvorením slúchadiel, ktoré sa nesnažia nič zvýrazňovať ani púšťať do popredia. Jednoducho hudbu podávajú takú, aká je, v jej najčistejšom znení.

Prvé dojmy

Ako je pri produktoch vyššej ceny zvykom, tu sa už nestretávame s priesvitnými plastami, ale skôr s decentnými a luxusne vyzerajúcim balením, ktoré niečo našepkáva o povahe produktu. Po otvorení škatule sa nám naskytne pohľad na samotné

slúchadlá, všetko ostatné, vrátane odpojiteľného kábla je skryté pod čiernou pokrývkou. Okrem kábla tam nájdeme praktické puzdro a zvyčajné papierové záležitosti.

Celo-ušný veľikán

Už špecifikácia „over-ear“ niečo o veľkosti slúchadiel naznačuje. Mušle slúchadiel hravo „pohlta“



HODNOTENIE:

80%



celé ucho, čo síce nie je vel'mi praktické pri prenosnosti, no má to i niekol'ko skvelých výhod. Prvou je izolácia od rušivých elementov z okolia, keďže zvuk zo slúchadiel k uchu prichádza z každej strany. Vďaka väčšej ploche a „pohltenému“ uchu slúchadlá dobre obopínajú hlavu a skvele sa na nej držia i pri slabšom prítlaku, čo nám umožňuje mať ich na hlave dlho bez toho, aby sme pocítovali nejaké otlaky. K pohodliu pri nosení prispievajú aj vankúšiky vyrábané z umelej kože, ktorá je príjemná na dotyk a ucho sa pod ňou až tak nepotí.

V zložení tvare pôsobia s drobným hlavovým mostom mušle obrovsky, no pri roztiahnutí a nasadení na hlavu to vyzerá celkom obzvlášť a my si nepripadáme, že sa promenádujeme po ulici v štúdiových slúchadlách. Satelity sú umiestnené za otočným kĺbom, ktorý umožňuje slúchadlám prispôbiť sa hlave a zároveň ich v prípade prenášania zložiť do stavu s o čosi menšou hrúbkou.

Futuristický dizajn

Štýl je často krát ešte viac kontroverzná téma, ako zvuk a každý si hľadá na svoj vkus. Slúchadlá kombinujú jednoduchosť

s jemnou prímiesou futurizmu. Konečný výsledok je celkom elegantný a nepôsobí rušivo. Vzhľad budúcnosti v kombinácii s plastom však niekomu môže pripadať „lacno“, no nemyslíme si, že je to opodstatnený názor. Slúchadlá jednoducho po tejto stránke „stoja za to“.

Zvuk hodný svojej ceny

Ako sme už načrtli, Live! 2 nie sú žiadne slúchadlá zamerané na syntetizátory tanečnej hudby. Neradia sa medzi mainstreamové slúchadlá, ktorých jedinou zaujímavosťou sú prestrelené basy a aspoň aká taká kvalita zvuku. Pri Live! 2 žiadne pridanie basy, výšky, či stred nečakajte. Nie, že by ich slúchadlá nevedeli podať, ak by vám chýbali, tak si ich rýchlo viete privodiť pohraním sa s ekvalizérom. Chceme len poukázať na to, že slúchadlá jednoducho nijako neprikresľujú, podávajú zvuk presne tak, ako majú, čisto a presne ako sa to len dá. Pri pohľade na frekvenčný rozsah väčšine smrteľníkom padne sánka. Skutočne len málokto slúchadlá

dokážu zahrat' zvuk na frekvencii od 10 až po 30 000 Hz. Len škoda, že tieto hodnoty sú ďaleko za hranicami spektra ľudského vnímania a hraničné tóny budeme chytať už len šiestym zmyslom. Keď na to hardvér jednoducho má, tak zbytočne ho obmedzovať.

Keď hovoríme o hardvéri, máme na mysli štvorcentimetrové neodymové meniče s membránou z bio-celulózy. Spolu činia impedanciu 32Ω, s ktorou vie väčšina telefónov vyhnat' slúchadlá do dost' vysokej hlasitosti. Ani tam sa nám tóny nestrácajú, čomu napomáha citlivosť na úrovni až 105 dB/mW. Škoda plyvať slovami, slúchadlá podávajú excelentný výkon s čistým, neskresleným zvukom, hodiace sa na všetky žánre. A ak by sa niekomu niečo nepáčilo, tak si stačí vyzdvihnúť dané spektrum v ekvalizéry.

Mikrofón na dostrel

Na 1,2 metra dlhom kábli, ktorý je ideálne dlhý na bežné používanie s mobilom vo vrecku sa skrýva i mikrofón slúžiaci na hovory a multifunkčné tlačidlo na jednoduché ovládanie hlasitosti.

Verdikt

Za cieľovou skupinu sa nedajú považovať bežní používatelia, uprednostňujúci výrazné basy v herných efektch či elektronickej hudbe. Live! 2 chce zaujať skutočných labužníkov, ktorých iritujú dnešné trendy v audio priemysle v štýle čím hlasnejšie a hlbšie, tým lepšie a potrpia si na kvalitný výstup bez zbytočných skreslení. O svojej skupine hovorí aj vyššia cena pohybujúca sa okolo stovky eur, ktorá neznie pre nezainteresovaných vel'mi lákavo. Ak hľadáte niečo na občasné počúvanie hudby v autobuse, tak sa predsa len radšej obzrite po niečom, čo je na to stavené, ak však hľadáte niečo na relax pri kvalitnej hudbe, ste na správnom mieste.

Eduard Čuba



SONY Xperia Z2

Vlajková loď nadruhá

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Sony

Dostupná cena : 480 €

PLUSY A MÍNUSY:

- + displej
- + výkon
- + vyladený systém
- + množstvo funkcií
- + kvalitný fotoaparát
- dotyková vrstva
- žiadne výrazné zmeny

ŠPECIFIKÁCIE:

OS: Android 4.4.2 KitKat

Chipset: Qualcomm Snapdragon MSM8974

CPU: štvorjadrový 2,3GHz

GPU: Adreno 330

Displej: 1 080 x 1 920 pixelov, 5,2" (132mm)

Fotoaparát: 20,7MPx, LED blesk, autofocus, UHD (3 840 x 2 160 b., 30 FPS)

Predná kamera: 2,2 MPx s FullHD videom

Pamäť: 3GB RAM + 16GB ROM (dostupných 12GB) + microSDHC karta (do 64GB)

Batéria: Li-Ion 3 200 mAh

Rozmery: 147x73x8 mm

Hmotnosť: 158 gramov



Po úspešnej Xperia Z, ktorá posunula smartphony SONY na novú úroveň, sa spoločnosť rozhodla v tomto rade pokračovať. Kombinácia minimalistického dizajnu so sklenenou konštrukciou s podtónom luxusu nadchla tisíce zákazníkov, a tak sa na trh dostáva už tretia verzia s označením Z2, ktorá pokračuje v kariére svojich predchodcov.

Rýchle porovnanie

Menej zaniatený človek by asi mal problém tieto telefóny na prvý pohľad rozlíšiť, keďže sú v jednej dizajnovej línii. Z2 je v podstate nadstavbou svojho predchodcu, ponúka o niečo väčší a krajší displej s veľkosťou 5,2-palca. Zmena je viditeľná aj na umiestnení stereo reproduktorov a na samotnom zvuku, ktorý sa stretol s niekoľkými vylepšeniami. Pod kapotou je už zmien viac. K tým sa

dostaneme neskôr, no ak by sme to chceli zhrnúť, tak sú to prevažne vylepšenia systému, rýchlosti, výdrže a, samozrejme, fotoaparátu.

Prvé dojmy

Balenie sa nesie v znamení minamalizmu a škatuľka je veľká takmer ako samotný telefón. Pod ním sa skrýva USB nabíjačka a jednoduchý headset. Ako sa hovorí, v jednoduchosti je krása a to isté platí aj o dizajne telefónu.

Sklený gigant

Použitie materiálov by sa dali prirovnať k iPhone štvrtej generácie. Predná i zadná strana je zo skla a okraje lemuje kov. Materiály vyzerajú skvele, no obávame sa odolnosti. Pri páde to nebude v prípade viac ako 5-palcového skleného panelu

žiadna sláva. Vecou, ktorá nám trochu kazila dojem z telefónu, je, že zadná strana je neprimerane šmyklavá a zariadenie sa nám pri uložení na naklonený povrch sklzázne. Ak naň nechcete donekonečna dávať pozor ako na oko v hlave, treba si zaobstarat' nejaký pogumovaný obal, ktorý zvýši trenie, a zároveň ochráni mobil pri nechcenom páde. Treba však uznať, že konštrukcia aj napriek svojim rozmerom a malej hrúbke pôsobí veľmi solídne, nestretli sme sa so žiadnym vrzganím či ohybmi.

Po odvode zariadenia sa stretávame s rôznymi šachtami. Na jednej strane nájdeme microSIM a informácie o zariadení, na druhej zas napájací konektor a slot pre pamäťovú kartu. Kto nemá rád nekonečné otváranie vodotesných príklopiek, na boku zariadenia je umiestnený konektor pre dok, ktorý nabíjanie značne

HODNOTENIE:

80%



ul'ahčí. Jediným neuzavretým konektorom je 3,5mm AUX port na vrchnej strane zariadenia, ktorý je aj napriek otvorenosti prispôsobený tak, aby bol vode odolný.

Okrem šácht sú na bokoch zariadenia ukryté aj všetky hardvérové ovládacie prvky. Ich rozmiestenie je trošku nezvyčajné, no človek si na to rýchlo zvykne. Najvýraznejším je okrúhle tlačidlo odomykania, ktoré vystupuje z konštrukcie a dá sa rýchlo nahmatat'.

IP58

S príchodom prvej Xperie Z sa rozbehol trend zvýšenej odolnosti aj pri smartphonoch vyššej triedy. Pri Z2 je stupeň odolnosti ešte o niečo vyšší. Prvá číslica označenia hovorí o odolnosti proti nebezpečnému dotyku, poškrabaniu l'ubovol'ným predmetom a zároveň o odolnosti proti vniknutiu malých čiastočiek do zariadenia, napríklad prachu. Druhý index hovorí o odolnosti voči vode. Osem je najvyššie číslo na IP stupnici a hovorí o ochrane pri dlhodobom ponorení v hĺbke viac než jeden meter (ale zvyčajne menej ako tri metre). Výrobca však toto konkrétne označenie v kombinácii IP58 vysvetl'uje ako odolnosť voči ponoreniu v hĺbke 1,5 metra na 30 minút. Tieto „záruky“ však platia len v prípade, že má zariadenie riadne privreté všetky klapy. Voda je však stále risk a výnimka potvrdzuje pravidlo, preto stále hovoríme o telefóne, nie o podvodnom fotoaparáte.

Displej s TRILUMINOS

Keď už high-end tak poriadny, asi hlavným bodom okrem kvalitnej konštrukcie je

displej. Spoločnosť Sony vie, čo robí a dala si na ňom poriadne záležať. Rozlíšenie nesie označenie FullHD, čo sa stará o skvelú ostrosť obrazu. Technologicky síce ide o staré známe TFT, no v kombinácii s množstvom úprav a vylepšení je obraz skutočne bravúrny. O výrazné farby sa stará technológia TRILUMINOS, zlepšujúca spektrum farieb. Pri obrázkoch zas svoju úlohu hrá X-Reality, zlepšujúca ostrosť fotografie, vyrovnávajúca nerovnosti a rozmazané časti. V skratke? Displej na jednotku!

Ach ten digitizér!

Predsa len sa musí objaviť niečo, čo pri používaní telefóna vyvoláva chuť 'vraždiť'. Dotyková časť displeja je síce upravená tak, aby sa dala používať aj pod vodou, no oveľa lepšie by bolo, keby sa dal ovládať aspoň na súši. Kým je displej čistý a máte suché ruky, je to v poriadku, no stačí zopár kvapôčok vody na displeji a už si robí, čo sa mu zachce. Ak chcete telefón používať, jednoducho musíte mať čistý displej a suché ruky, ináč vám zrejme bude veľa rýchlo stúpať krvný tlak.

Štvorjadrový (Snap)dragon a vyladený systém

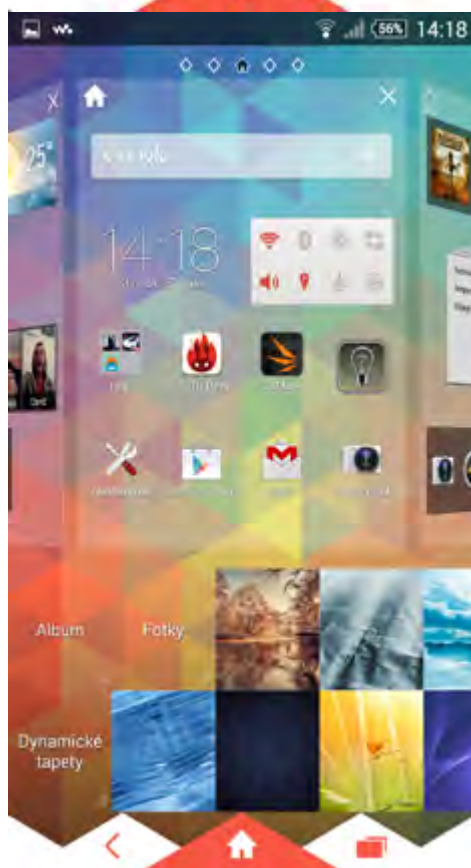
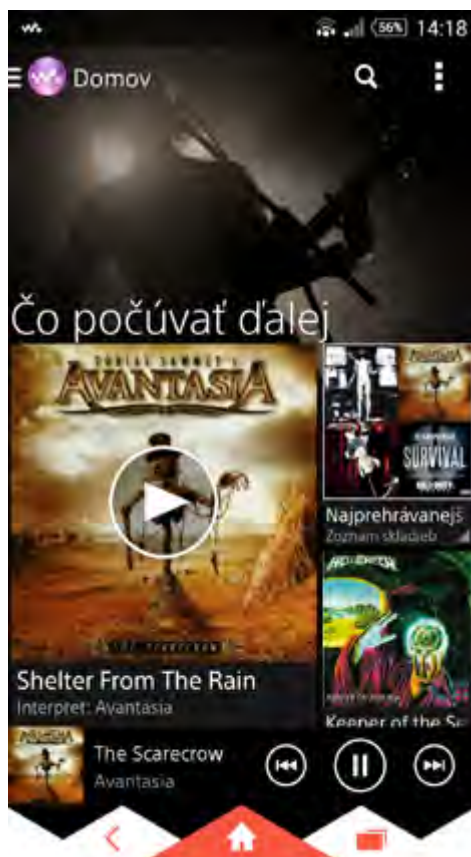
Základným kameňom bleskového chodu systému je rýchly procesor s dostatkom operačnej pamäte. Toto miesto vyhral čip Snapdragon 801 so štvorjadrovým 2,3GHz procesorom, ktorému sekundujú až tri gigabajty operačnej pamäte, čo badateľne zrychl'uje štart aplikácií. Grafickú stránku má pod palcom GPU Adreno 330, ktoré zvláda i náročné 3D hry. Táto konfigurácia, v spolupráci s vyladeným systémom

postavenom na Androide 4.4 KitKat, ponúka extrémne rýchly chod systému a okamžité reakcie. Síce nie sme veľkými fanúšikmi nadstavieb Androidu, musíme uznať, že táto sa skutočne vydarila, a môžeme pokojne hovoriť o jednej z najlepších mobilných nadstavieb. Okrem rýchlej funkcionality ponúka i nevídané množstvo funkcií, ktoré si obľúbi ne jeden používateľ.

Výkon a dlhá výdrž sa často vylučujú. Firma Sony sa to rozhodla ošetriť aj softvérovo, a to pridaním módu Stamina, ktorý v niektorých prípadoch až zdvojnásobí výdrž zariadenia. Pri bežnom používaní, pod čím rozumieme spustené Wi-Fi, Messenger, zopár hovorov a dokopy nejakú tú hodinku-dve používania denne nám telefón zhruba vydržal úctyhodné dva dni. Ak sme ho nevy pustili z ruky od rána do večera, tak sme už večer sedeli pri nabitjačke, ale rátajúc s tým, že bežní ľudia robia aj niečo iné, ako t'ukajú do mobilu - tu sa bežná výdrž pri zapnutej Stamina dá odhadnúť na dva až štyri dni v závislosti od intenzity používania, čo sú slušné údaje.

Fotoaparát v hlavnej úlohe

Už pri prvej Xperii Z sa šušovalo, že fotoaparát vyčnieva z radu mobilných telefónov. Od prvého modelu sa toho veľa udialo a fot'ák je na tom ešte o čosi lepšie. Rozlíšenie veľí 20.7 megapixelom, ktoré umožňujú fotografiu použiť na väčších plochách či niekoľkonásobne priblížiť. Ostrosť je na úrovni a spoločne s X-Reality vytvára krásne fotografie, ktoré s pomocou zaostrovania vyzerať ako z digitálnej zrkadlovky. Okrem bežného automatického módu podporuje mobil množstvo foto-nástrojov. Medzi



tie zaujímavejšie patrí spomalené alebo 4K video. Fotky zas dopĺňa rozostrenie pozadia či množstvo kreatívnych efektov. Na fotení zblízka treba vypichnúť dobré zaostrovanie, ktoré častou pôsobí až profesionálne, a zároveň dobrú ostrosť snímky. Mód „Superior Auto“ dobre zvláda väčšinu situácií, no v niektorých situáciách ako pri fotení oproti slnku či v noci z času na čas troška zapochybuje. Nezaškodil by ani o niečo silnejší blesk, keďže tento nám pri fotení vonku v noci veľmi nepomôže. Keď si však opäť spomenieme, že stále hovoríme len o mobilnom telefóne a nie o digitále, tak treba uznať, že ide o jeden z najlepších mobilných fotoaparátov vôbec.

LTE, NFC a ďalšie

Čipset Snapdragon 801 má natívnu podporu aj pre bezdrôtovú komunikáciu štandardu LTE, ktorý umožňuje dátové prenosy až do rýchlosti viac ako 100 megabitov za sekundu. V posledných mesiacoch sa LTE rozširuje i na Slovensku a pokrytých už je mnoho väčších miest. Bohužiaľ nám na túto vymoženosť nestačí dátový balík, ale operátor si k nemu účtuje nemalý príplatok, takže sme si ho nemali možnosť otestovať v praxi. Samozrejmosťou je NFC na komunikáciu

s inými telefónmi či príslušenstvom. Nezabudlo sa ani na Bluetooth či Wi-Fi.

Telefón v zát'aži

Popri bežnom používaní sme si urobili zopár testov. Výkonovo sa nám zariadenie drží v tieni Samsung Galaxy Note 3 a S4. Pri náročnejších hrách sme sa z času na čas stretli so zaváhaním, ale prakticky všetko, čo sme vyskúšali, bolo plne hrateľné. Po pár minútach hrania sa nám začal telefón v zadnej časti zahrievať, no nebolo to nič nepríjemné.

Verdikt

Xperia Z2 drží krok so svojimi predchodcami a posúva rod Z ešte o niečo ďalej. Oproti Z1 to nie je nič prevratné a ak už ste vlastníkom Z1, tak sa vám zmena neoplatí. Pre tých, čo hľadajú štýlový smartphone nabitý stovkami funkcií s bleskovými reakciami, skvelým displejom a ešte lepším fotoaparátom, je Z2 dobrá voľba. Treba sa však preniesť cez občasné nezhody s dotykovou plochou, ktoré dokážu z času na čas používanie zariadenia značne zneprijemniť.

Eduard Čuba



A Cool Performance

The ALL NEW SAPHIRE R9 Vapor-X series

Vapor-X
R9 290X



Vapor-X
R9 290



ULTRA HD
4K RESOLUTION



High-end graphics cards use more power, which means they get hotter quicker. With the innovative Vapor-X, we were the very first to apply aerospace-industry vapor chamber technology to graphic cards. It's a pioneering way to accelerate heat away from the graphics chips into the rest of the cooling system.

SAPPHIRE Vapor-X technology is used in conjunction with a heatpipe and fan assembly. The vapor chamber accelerates the heat away from the graphics chips into the rest of the cooling system. How? Inside the vapor chamber, a liquid coolant is vaporized at the hot surface. The resulting vapor moves across the chamber where it condenses at a cooled surface. Then the liquid is returned to the hot surface.

Vapor-X R9 290X Features:

- 2nd Generation Vapor-X Technology
- Tri-X Cooling Technology
- Intelligent Fan Control
- Temperature LED Indicator
- Component Heat Spreader
- UEFI Support



SAPPHIRE
www.sapphiretech.com

©2014 SAPPHIRE Technology LTD. All rights reserved. AMD, the AMD Arise logo, Radeon and combinations thereof are trademarks of Advanced Micro Devices, Inc. (AMD). Advanced Micro Devices, Inc. All rights reserved. AMD, the AMD Arise logo, AMD OverDrive, Radeon and combinations thereof are trademarks of Advanced Micro Devices, Inc. Microsoft and DirectX are registered trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other jurisdictions. Other names are for informational purposes only and may be trademarks of their respective owners.

Sapphire Radeon R9 280 Dual-X OC

Vyššia stredná trieda pre hráčov

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Sapphire
Cena : 192 €

PLUSY A MÍNUSY:

- + vynikajúci pomer cena/výkon
- + kvalitné spracovanie
- + výkon
- modrá základná doska



ŠPECIFIKÁCIE:

Jadrá: 1792
Text. Jednotky: 112
ROPs: 32
Jadro: 850Mhz
Boost Clock: 940MHz
Pamäť: 5GHz
Kapacita: 3GB

Zostava použitá na testovanie:

- **Procesor:** Intel Core i5 3570K@ 4,5GHz, chladič Corsair H60
- **RAM:** 12GB DDR3 Kingston (8GB+4GB) Dual Channel 1600MHz
- **Zákl. doska:** ASUS Maximus V Gene Z77
- **HDD:** Boot Disk – Intel SSD X25 80GB, 2 x WD Black 1TB@ RAID 0 – Dáta a Hry
- **Case:** Zalman Z11
- **Zdroj:** OCZ ZT 750W
- **Ventilátory:** 4 x 120mm, 2 x 80mm
- **OS:** Windows 7 Ultimate x64 SP1 so všetkými dostupnými aktualizáciami

Tichá a výkonná grafika vyššej strednej triedy pre hráčov, na ktorej si zahráte všetky nové tituly na vysokých detailoch. Bez problémov. A vaša peňaženka pritom nebude nariekať od hladu.

Prvé dojmy

Radeon R9 280 síce už nie je úplne nová grafika. Pri vydaní tejto série boli dostupné iba verzie s referenčným chladením. Toto chladenie bolo vcelku hlučné a neúčinné, preto ho bolo vhodné nahradiť iným.

Čo sa konektorovej výbavy týka, je táto karta celkom štandardná: DVI-I, DVI-D, HDMI, Display Port a dva Crossfire X konektory umožňujúce zapojiť až štyri tieto karty do Crossfire.

V spoločnosti Sapphire preto zobrali túto grafiku a prerobili ju do dnešnej podoby, avšak s lepším napájaním a chladením, čím boli dosiahnuté omnoho lepšie prevádzkové vlastnosti grafiky. Pretože ide o OC verziu, to znamená, že má od výroby tiež zvýšené frekvencie jadra, a to z 800Mhz na 850Mhz.

Do očí nám hneď padne na modro podsvietený prepínač na boku karty. Ide o prepínač BIOSov, pretože karta disponuje dvoma čipmi, a to

či už kvôli zálohe alebo extrémnym "hrátkam" s pretaktovaním.

Aký je rozdiel medzi R9 280 a R9 280X?

Model R9 280 má od svojho väčšieho brata menej aktívnych Stream procesorov, konkrétne 1792 oproti 2048. Oba modely sú postavené na jadre Tahiti, ktoré poznáme zo staršej série HD 7900. R9 280X bola postavená na základe pôvodnej vlajkovej lode HD 7970, preto je zrejme, že R9 280 je postavená na mierne slabšom modeli HD 7950.

Detailné špecifikácie

Jadro je vyrobené pokročilým, 28nm výrobným procesom, disponuje, ako

sme už vyššie zmienili, 1792 Stream procesorov na frekvencii 850Mhz, pričom v Boost móde dosahuje až 940MHz. Tiež disponuje 32 ROP a 112 textúrovacími jednotkami. Tri gigabajty pamäte typu GDDR5 s frekvenciou 5GHz komunikuje s jadrom cez 384-bitovú zbernicu, vďaka čomu dosahuje úctyhodnú priepustnosť, a to 240GB/s.

Grafika vyžaduje dva 6-pinové napájacie konektory, pričom každý môže doručiť 75W. Spoločne s PCIe konektorom môže grafika spotrebovať 225W.

TDP (Thermal Design Power) karty je 200W, čo je celkom bežné TDP na dnešné grafiky vyššej strednej triedy.

TombRaider 53 FPS

Bioshock: Infinite 88 FPS

Crysis 3 39 FPS

AC IV: Black Flag 39 FPS

COD: Ghosts 42 FPS

Battlefield 4 45 FPS

HODNOTENIE:

90%

Testovacia zostava a metodika testovania

Všetky hry boli testované na najvyšších grafických nastaveniach s rozlíšením 1920×1080 (FullHD), pri niektorých tituloch bolo nutné znížiť mieru Anti-Aliasingu kvôli nekonzistentnosti počas testovania.

Hry boli testované v náročných úsekoch s množstvom detailov, ako napríklad oheň, výbuchy, strelba či tečúca voda. Všetky testy boli uskutočnené s pomocou programu Fraps, pričom boli opakované trikrát a spriemerované.

- Tomb Raider: FXAA
- Bioshock: Infinite: (Nie je špecifikovaná miera) sú iba možnosti ON a OFF, v našom teste bol ON.
- Crysis 3: FXAA
- Assassin's Creed IV: Black Flag: FXAA
- Call of Duty: Ghosts: 4×TXAA
- Battlefield 4: 4×MSAA

Výsledky testov hier

V dobe testovania bol najaktuálnejším ovládačom AMD Catalyst 14.4, bol k dispozícii aj ovládač verzie 14.7, ten sme však nechceli používať, pretože išlo o BETA verziu.

Ako môžeme vidieť, grafika si viedla výborne so všetkými testovanými titulmi, všetky zvládla bez akýchkoľvek problémov.

Syntetické Benchmarky

Ďalej sme spravili tri testy z najznámejších benchmarkov: 3DMarku, Unigine Heaven a Unigine Valley. Všetky testy boli uskutočnené na najvyšších možných nastaveniach, s výnimkou stereoskopického 3D. V 3DMarku sme testovali sériu scén Firestrike Extreme. Výsledky sú iba GPU score (nepoužili sme celkové skóre zostavy). Vďaka týmto testom si môžete vyskúšať sami, ako si vedie vaša grafika v porovnaní s touto.

Prevádzkové vlastnosti

Teplota pri bežnej práci neprekročila 35°C a grafika bola úplne bezhlučná. Pri hraní sa teplota pohybovala v rozpätí 65 – 70°C, pritom však už mierne narástla aj hlučnosť grafiky. Na grafike sme začali počuť mierny hluk ventilátorov spoločne s akustickým hlukom. Zvuk bol celkom monotónny, preto sme ho po pár minútach hrania prestali vnímať úplne. Spotrebu

3DMark: Firestrike Extreme

3098

Unigine Valley

1467

Unigine Heaven 735

sme merali zásuvkovým Wattmetrom, metodika bola jednoduchá, nechali sme počítač asi päť minút po reštarte. Zát'až sme simulovali veľmi náročným programom FurMark, ktorý vyt'ažuje grafickú kartu.

Celá zostava, musíme uznať, mala skutočne výbornú spotrebu – pokojne 95 – 105W. V zát'aži to už však bolo o niečo horšie, avšak bolo to stále celkom prijateľných 340 – 350W.

Pretaktovanie

Nami testovaná grafika je od výroby pretaktovaná na 50MHz. To však neznamená, že to je všetko, čo z nej dostanete. Už samotná spoločnosť Sapphire nás priam núkala, aby sme skúsili pretaktovať túto grafiku tým, že nám pribalila na inštalačnom DVD utility Sapphire TriXX, ktorá je prispôbena na pretaktovanie, a rôzne dodatočné nastavenia týkajúce sa grafickej karty.

Taktovali sme iba jadro bez zvýšenia napätia, a dostali sme sa na celkom zaujímavú hodnotu – 1100MHz. Tá bola stabilná, no to sa nedá povedať o teplotách, ktoré vystrelili priam k nebesiam. Na 79°C! S teplotou narástla tiež hlučnosť, keď ventilátory začali nepríjemne hučať.

Záver a hodnotenie

Na záver musíme uznať, že grafika svojou

cenovkou 195€ ponúka skutočne výborný pomer cena – výkon. Výborné prevádzkové vlastnosti a nízke teploty spoločne s nízkou mierou hlučnosti tvoria výbornú grafiku.

V kombinácii čiernej a šedej farby vyzerá chladič na pohľad tiež dobre a hodí sa do takmer každej zostavy odhladnuc od jej farebnej schémy. Jediné, čo musíme vytknúť, je použitá farba PCB (základnej dosky), ktorá je tyrkysová až modrá, preto sa nemusí všade hodiť, poprípade sa nemusí každému páčiť. Chladienie je zvládnuté na jednotku, dobre vymyslené je chladienie napájacej kaskády a pamätí.

Marcel Ilavský



Creative Hitz WP380

Ked' sa bezdrôtový zvuk stretáva s kvalitou

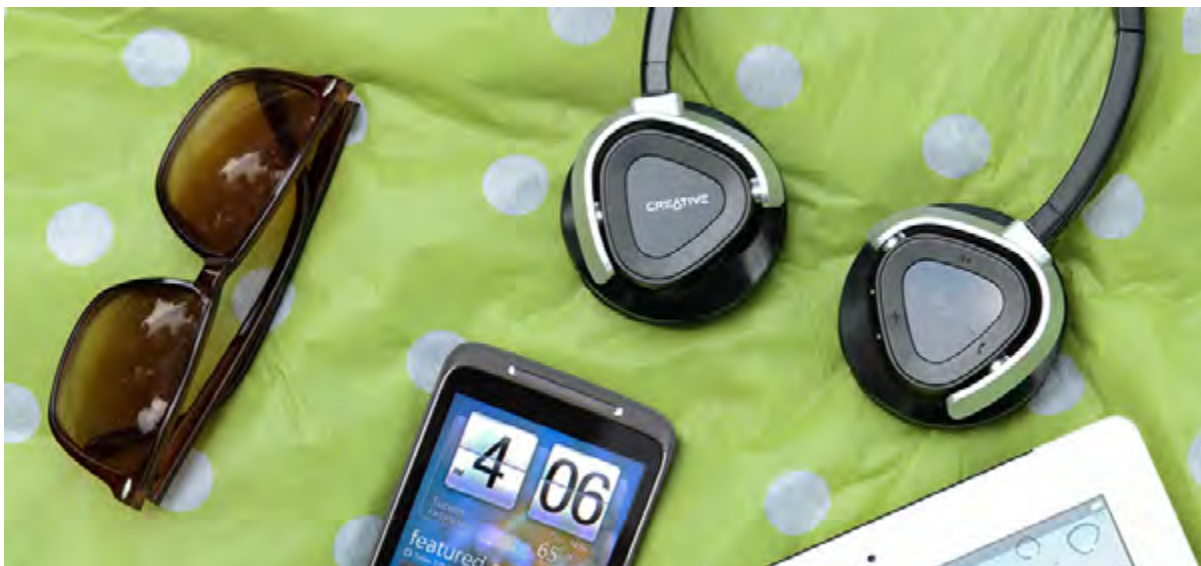
ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: cs.creative.com

Dostupná cena : 75 €

PLUSY A MÍNUSY:

- + pomer kvality a ceny
- + výdrž batérie
- + funkcie
- slabší mikrofón



ŠPECIFIKÁCIE:

Hmotnosť: 150g

Nosiče: 34mm
neodýmový magnet

Frekvenčný rozsah:
18Hz ~ 22kHz

Impedancia: 32ohm

Spojenie: Bluetooth 3.0

Dĺžka kábla: 1.2m

Bluetooth profily: A2DP,
AVRCP, HSP, HFP

Audio kódeky: aptX,
AAC, mSBC, SBC

Batéria: Lítium Iónová
3.7V, 430mAh

V dnešnej dobe nie je bezdrôtová náhlavná súprava ničím prevratným. Spoločnosti sa však postupne dostávajú od bezdrôtových vysielacov a súprav určených na telefonovanie k využitiu technológie Bluetooth pri kombinácii slúchadiel určených na hudbu a multimédiá v kombinácii s klasickými funkciami náhlavnej súpravy. Práve takýmto exemplárom je Hitz W380 od Creative, ktorý vychytáva muchy svojich predchodcov a robí zo zariadenia i plnohodnotné audio zariadenie.

Prvé dojmy

V klasickom škatul'ovom balení na nás už od prvej chvíle „čučali“ samotné slúchadlá cez priesvitný plast. V balení boli doplnené o elegantné kožené puzdro a káble potrebné na nabíjanie a pripájanie slúcha-diel. K tomu pridáme dokumentáciu, ktorá sa v tomto prípade „jednoduchého“ ovládania skutočne zide.

Prenosnosť verzus pohodlie

Málokto by chcel na hlave nosiť po ulici veľké štúdiové slúchadlá, malá veľkosť sa však môže odraziť na

zvukovej izolácii, kvalite a pohodlí. Creative vybral zlatú strednú cestu a veľkosť slúchadiel je akurát. Oproti bežným herným či hudobným sú o niečo menšie. Hlavový most je riešený minimalisticky, svoju funkciu však plní slušne a slúchadlá pritláča k hlave tak, že z nej nespádnú ľahko, no zároveň sa bolest' uší nedostaví tak skoro. Za otočným klbom sa schovávajú satelity. Na okrajoch ich lemujú mäkký van-kúš, starajúci sa o izoláciu a pohodlie pri nosení, obe funkcie celkom solídne spĺňa, až sa človek pri ho-vore bojí, či priveľmi nekríči.

WP-380 sa akosi nechytá na zložiteľné slúchadlá a prenášať ich budete musieť v ich pôvodnom stave, prípadne zavesené na krku, maximum, čo sa dá pre prenosnosť urobiť, je skrátiť hlavový most a otočiť satelity o 90 stupňov, čím sa stanú o niečo prenosnejšie. Hmotnosť sa ustálila na 150 gramoch, čo je celkom príjemné a na hlave to až tak nepocítite.

Tlačidlový hlavolam

So zvyšovaním počtu funkcií sa do popredia dostáva ďalší problém – ako ich všetky ovládať. Na zariadení

sa nachádza „len“ päť ovládacích prvkov, no potrebných funkcií je o niečo viac, preto si človek musí nastudovať, aké kombinácie či intervaly držania sú potrebné pre danú funkciu. Najviac slávy pojedá „multifunkčné“ tlačidlo, ktoré sa v závislosti od stavu zariadenia a dĺžky stlačenia stará o zapínanie, vypínanie, párovanie, prijímanie a skladanie hovorov, púšťanie a prerušovanie hudby, spustenie ovládania hlasom a aby toho nebolo málo, tak aj o Creative ShareMe, ktoré umožňuje zdieľať zvuk v jedných slúchadlách do ďalších Hitz WP-380. Prakticky všetky prídavné funkcie, ktorými slúchadlá disponujú. Zvyšné prvky majú nadelené zväčša len po jednej, základnej funkcii, teda ovládanie hlasitosti a prepínanie pesničiek. Pre priaznivcov vybavených telefónov sú slúchadlá vybavené technológiou NFC, ktorá značne urýchľuje párovanie, stačí zariadenie priložiť ku slúchadlám.

Čo my na zvuk?

Firma sa v tomto produkte snažila skĺbiť hudobné slúchadlá s funkciami náhlavnej súpravy, nie opačne. Ide o slúchadlá, podávajúce celkom kvalitný zvukový prednes, doplnené

HODNOTENIE:

85%



o zopár funkcií. Parametre sú na tom celkom slušne, frekvenčné spektrum sa rozprestiera od 18Hz do 22kHz a ohňu prikladá i celkom slušnú citlivosť. Čísla sú to pekné, no hlavné je to, ako sa odrážajú v reálnom použití. Za cieľový hudobný žáner slúchadiel sa dá považovať elektronicky upravená hudba, keďže si dobre rozumejú so syntetizátormi a hlbšími tónmi. Vďaka tomu sa však nestratia ani v metale a rockovejších žánroch. Síce sú nižšie tóny silnejšie, zostávajú však čisté a nezlievajú sa dokopy. Svoju dôstojnosť si zachováva i stred a vysoké tóny, často však trochu strácajú na výraznosti. Každopádne je zvukové podanie slúchadiel hodné cenovky okolo 80€ a možno i niečo vyššej vzhľadom na ostatné funkcie.

V úlohe headsetu

Popri dobrej hudbe sa nám občas ujde i nejaký hovor, ktorý nám slúchadlá umožňujú pohodlne vyba-viť. Ak ste v úlohe volajúceho a tráfate si na trocha anglickej výslovnosti, tak vám stačí podržať dve se-kundy multifunkčné tlačidlo, čím sa spustí hlasový asistent, prislúchajúci vášmu systému, a môžete vy-točiť hovor bez toho, aby ste sa dotkli vášho telefónu. Prijatie hovoru je, samozrejme, jednoduchšie a stačí jednoduché stlačenie. O prenos vášho hlasu sa stará integrovaný

mikrofón, ktorý však vzhľadom na svoje umiestenie má priamo na slúchadle o niečo nižšiu hlasitosť. V pokojnom prostredí to nečiní žiadne problémy, v hluku to môže byť pre poslucháča o niečo nepríjemnejšie.

Pol dňa hudby

430mAh vstavaný akumulátor nám sľubuje výdrž 12 hodín počúvania hudby na priemernej hlasitosti a dokonca až 14 hodín hovoru, s čím už bude skôr mať problém váš mobilný telefón. Nedá sa povedať, že by hodnoty boli nejako zavádzajúce, výdrž je skutočne dlhá. Nabíjanie je riešené cez microUSB a nie je to nejaká časovo náročná záležitosť. Ak máte pred sebou skutočne dlhú cestu a obávate sa, že vám 12 hodín nebude stačiť, netreba zúfať. Aj keď slúchadlá už napätie z batérie opustí, stále sú použiteľné pri pripojení k telefónu či prehrávaču pomocou pribaleného kábla, kedy sa zvuk zdá ešte o niečo čistejší. Stav batérie nám signalizuje dióda a zvládnu to i niektoré zariadenia predovšetkým s iOS.

Dosah

Ani tu Creative nepol'avil a nejde o jeden z tých produktov, ktorých ideálna vzdialenosť od vysielača je od hlavy po vrecko. Reálny dosah sa pohybuje niekde na úrovni desiatich metrov vo voľnom priestranstve,

steny tomu, samozrejme, niečo uberú. Pri takom domácom počúvaní stačí mať telefón umiestnený niekde v pomyselnom strede bytu (alebo nie príliš veľkého domu) a vaša voľnosť pohybu nie je obmedzená.

Verdikt

Hitz WP-380 sú skvelým kompromisom medzi cenou a kvalitou, ktorý poteší väčšinu zákazníkov. Ak sa radíte medzi náročných poslucháčov, tak to bude chcieť siahnúť o niečo hlbšie do vrecka a porozhliadnuť sa o modelový rad vyššie – niekde medzi produkty Aurvana. Každopádne sú tieto slúchadlá za 80€ dobrou kúpou či už vzhľadom na kvalitu hudby alebo na funkcie, prenosnosť i výdrž. Jednoducho majú všetko, čo by človek od slúchadiel strednej cenovej triedy mohol chcieť.

Eduard Čuba



Sony SmarBand SWR10

Inteligentný spoločník na každý deň

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: SONY

Dostupná cena : 55 €

PLUSY A MÍNUSY:

- + dizajn
- + pohodlné nosenie
- + vodeodolný
- výdrž batérie

S nositeľnou elektronikou sa v poslednom období takpovediac roztrhlo vrece. Už aj veľký výrob-covia uvádzajú na trh tzv. inteligentné hodinky či jednoduchšie náramky, ktoré v spolupráci so smartphonom dokážu informovať o nových aktivitách alebo sledovať aktivitu používateľa na príklad pri športovaní. Svoj inteligentný náramok s názvom SmartBand SWR10 predstavila aj spoločnosť Sony a my vám prinášame okrem recenzie aj dojmy z takmer mesačného nonstop používania.

ŠPECIFIKÁCIE:

Veľkosť:

40,7×15,3×7,8mm

Dĺžka náramku:

250/214mm

Hmotnosť: modul

6g, náramok
21/20g

Batéria: 35mAh

Pripojenie:

Bluetooth 4.0
Low Energy, NFC

OBSAH BALENIA

Balenie, v ktorom sa Sony Smartband dodáva, je nepomerne väčšie ako samotné zariadenie, a pripomína skôr balenia značkových hodínok. Čierny kartónový valec sa dá približne v polovici rozdeliť na dve časti a vo vnútri nájdeme okrem náramku aj micro usb kábel.

Samotný Smartband sa skladá z dvoch častí. Z plastového modulu s elektronikou a z gumeného náramku, do ktorého sa spomínaný modul vkladá. Gumený náramok existuje v deviatich farebných verziách a v dvoch veľkostiach s dĺžkami 214 resp. 250mm. Pripínanie náramku na ruku je podobné hodinkám - na jednom konci náramku sa nachádzajú diery pre rôzne nastavenie veľkosti a na druhom konci sa nachádza dvojica plastových kolíkov, ktoré udržia náramok na ruke pevne zopnutý. Počas používania sa nestalo ani raz, aby sa náramok svojvoľne rozopol. Plastový modul s elektronikou sa do gumeného náramku vkladá zo spodnej strany a okrem microUSB portu, ktorý slúži na nabíjanie, sa na ňom nachádza aj jedno tlačidlo a trojica bielych LEDiek. Pri nabíjaní je tak potrebné náramok rozopnúť, vybrať plastový modul a pripojiť ho k nabíjačke. O priebehu nabíjania informujú diody svojím blikaním, v

okamihu, keď nepretržite svietia, je batéria úplne nabitá. Nabíjanie, našťastie, nezaberie veľa času, netrvá totiž dlhšie ako hodinu. Celý náramok je možné nosiť bez problémov 24 hodín denne, keďže spĺňa certifikáciu IP58, nerobí mu problém ani ponorenie do vody.

Použitie s aplikáciou LifeLog

Nosenie SmartBand náramku by samo o sebe zmysel nedávalo, jeho plné využitie je možné len po spárovaní s mobilným telefónom.

Tu však prichádza na rad niekoľko obmedzení. Aplikácia LifeLog, ktorá s náramkom spolupracuje, bola donedávna dostupná len pre niektoré smartphony Xperia od Sony. Dnes už je našťastie dostupná aj pre zariadenia iných výrobcov, no oficiálny zoznam podporovaných zariadení zahŕňa len sedem telefónov: Nexus 4 a 5, Samsung Galaxy S3, S4 a S5, HTC One a HTC One M8. Náramok spolu s aplikáciou by však mal fungovať so všetkými zariadeniami, na ktorých beží OS Android vo verzii 4.4 KitKat a podporujú Bluetooth



HODNOTENIE:

85%



4.0 Low Energy. Pri testovaní bol náramok používaný so smartphonom Sony Xperia Z1 Compact a Samsung Galaxy S4. V oboch prípadoch neboli s používaním žiadne problémy, pri Samsungu však nefungovalo spárovanie s náramkom cez NFC, ale bolo nutné spojiť sa cez bluetooth manuálne.

Pre spárovanie náramku s telefónom je okrem aplikácie LifeLog potrebné mať nainštalovanú aj aplikáciu SmartBand. V nej sa môžeme dozvedieť o úrovni nabitia batérie a zmeniť nastavenia týkajúce sa náramku. Nastaviť je možné preposielanie notifikácií, kedy pri novej notifikácii náramok zavibruje. Preposielanie notifikácií je možné nastaviť pre každú aplikáciu zvlášť, náramok tak nemusí vibrovať pri novej správe na Facebooku, ale len pri novej SMS alebo prichádzajúcom hovore. Vibrovanie náramku na zápästí je dostatočne slinú a nedá sa nevnímať, počas jeho používania som mal zvonenie a vibrácie na telefóne úplne vypnuté a spoliehal som sa len na oznámenia z náramku. Pri zvonení v nevhodnej chvíli je možné tlačidlom na náramku vibrovanie zastaviť, prichádzajúci hovor sa však nezruší. Okrem oznámení o novej notifikácii dokáže náramok vibráciami hlásiť aj vzdialenie sa mimo telefónu, vďaka čomu človek smartphone nezabudne napríklad v práci alebo v reštaurácii. Posledným spôsobom využitia vibračného motorčeka

v náramku je budík. V aplikácii nazvanej ako "Inteligentné budenie", umožňuje nastaviť časový interval, v ktorom chcete vstávať. Po prepnutí náramku do nočného režimu podržaním tlačidla na boku náramok prestane informovať o nových udalostiach pre nerušený spánok a zároveň bude náramok podľa snímania pohybu odhadovať, v akej fáze spánku sa človek nachádza, a softvér tak sám rozhodne, kedy vás zobudí.

Sledovanie aktivity počas dňa má na starosti už spomínaná aplikácia LifeLog. Tá nezbiera len dáta o pohybe z náramku, ale informácie aj o používaní smartphonu. Pred prvým použitím je potrebné aplikácii poskytnúť údaje o veku, pohlaví, váhe a výške pre presnejší odhad o spaľených kalóriách a presnejšie počítanie prejdenných krokov. Aplikácia po vyplnení zadaných údajov stanoví počet krokov, ktoré by ste mali prejsť. Počítadlo krokov a prejdenej vzdialenosti funguje celkom presne, niekedy však zopár krokov zaregistruje napríklad aj pri šoférovaní. LifeLog tak teda okrem počtu spaľených kalórií a prejdenných krokov informuje aj o čase strávenom chôdzou resp. behaním a o dĺžke spánku. Sledovaním spustených aplikácií v smartphome LifeLog informuje o čase strávenom na sociálnych sieťach, hraním hier, počúvaním hudby, čítaním kníh alebo sledovaním videa. Na časovej osi v aplikácii tak človek presne vidí, kedy a

čo práve robil. Pre každý deň je k dispozícii aj prehľadný graf s údajmi o počte prejdenných krokov a spaľených kalórií.

Náramok je pre nabíjanie potrebné rozopnúť a vybrať z neho plastový modul. Samotné nabíjanie batérie s kapacitou 35mAh netrvá dlhšie ako 40 až 60 minút. Výdrž batérie závisí od množstva upozornení, pri ktorých sa aktivuje vibračný motor. Priemerne vydrží náramok nabitý 4 - 5 dní. Čo je pri porovnaní s nedávno predstaveným náramkom od spoločnosti Xiaomi, ktorý slubuje podobnú funkcionality a až 30 dňovú výdrž, relatívne málo.

Záverečné hodnotenie

Sony Smartband SWR10 je určite neoceniteľným doplnkom k smartphonu. Počas jeho používania som si zvykol najmä na funkciu preposielania notifikácií, vďaka čomu odpadá nutnosť priebežného sledovania telefónu a aj pri úplnom vypnutí vyzváňania na telefóne budete vždy vedieť o prichádzajúcom hovore alebo správe. Navyše sa už netrebá báť, že telefón začne zvoniť v nevhodnej chvíli, napríklad v kine. Funkcia krokometra občas zaznamená viac krokov ako v skutočnosti, no pri chôdzi alebo behu funguje celkom presne. Náramok Sony SmartBand SWR10 sa dá kúpiť za cenu od 55€.

Tomáš Ďuriga

Logitech Bluetooth Multi-Device Keyboard K480

Prvá klávesnica určená pre váš počítač, smartphone a tablet súčasne



Klávesnica Logitech Bluetooth Multi-Device Keyboard K480 je prvou stolnou klávesnicou, ktorej špecialitou je možnosť spolupráce medzi až tromi bezdrôtovými zariadeniami a to bez ohľadu na ich platformu. Teraz môžete písať výkaz na počítači a následne potočením prepínacieho voliča Easy-Switch odpovedať na správu vo vašom smartfóne a hneď napísať tweet na tablete.

Univerzálnu klávesnicu možno pripojiť k trom rôznym bezdrôtovým zariadeniam s rozhraním Bluetooth súčasne bez ohľadu na to, či používate počítač s operačným systémom Windows, Mac alebo Chrome OS, alebo tablet či smartphone so systémami Android alebo iOS.

„Vývoj potrieb používateľov pri písaní na klávesniciach sa posunul a v súčasnosti pracujú a píšú na rôznych zariadeniach, ktoré často bežia na dvoch alebo troch rozdielnych operačných systémoch,“ povedala Charlotte Johs, globálna viceprezidentka počítačových periférií spoločnosti Logitech. *„Vďaka klávesnici Logitech Bluetooth Multi-Device Keyboard K480 môžu ľudia ľahko pracovať, tvoriť alebo komunikovať rýchlo a pohodlne, a to bez ohľadu na použité počítačové zariadenie alebo platformu.“*

Môžete písať so všetkým pohodlím stolnej klávesnice plnej veľkosti a rozložením kláves, na ktoré ste zvyknutí, vrátane všetkých klávesových skratiek, ktoré používate najčastejšie.

Klávesnica má integrovaný odolný stojan, ktorý váš telefón alebo tablet pevne podrží presne v správnom uhle, aby ste písaný text mohli ľahko čítať. Môžete si navyše vybrať z dvoch farebných kombinácií, ktoré zaručujú, že táto klávesnica bude ladiť s dizajnom interiéru vášho domova, bez toho, aby rušila jeho štýl.

Cena a dostupnosť

Očakáva sa, že klávesnica Logitech Bluetooth Multi-Device Keyboard K480 bude k dispozícii na Slovensku od septembra 2014 za odporúčanú maloobchodnú cenu 49.99 €. Podrobnejšie informácie môžete získať na adrese www.logitech.com/K480.



Poriadane v spolupráci s Japonským veľvyslanectvom



COMICS[®] SALÓN 2014

19.-21.sept. 2014, ISTROPOLIS, Bratislava

FANART BY MARTIN PLISKO
WWW.COMICSSALON.COM

**XI.ročník Festivalu
COMICSU, ANIME,
JAPONSKA a HIER**

KPOP - DJ ONDRO a KOREA

Turnaj: League of Legends

**Premietanie 16 filmových trhákov:
Hobbit 2, Amazing Spider-man 2,
LEGO príbeh, Need For Speed, SZM ...**

**Turnaje a voľné hranie:
PlayStation 4, PS Vita
WiiU, 3DS + PC**

**Stolové a kartové hry,
prednášky a výstav**

3 dni zábavy len za 13,90 EUR*

ticketportal

VSTUPENKY NA DOSAH

organizátori:

AnimeCrew
アニメクルー

sponzori:

BRLOH
Ten nejlepší úlet!

PlayStation

ALIENWARE

SWAN

Playman

Wii U

Gorila
where gorilla at

ihrysko

EGMONT
CR

mediálni partneri:

pevnost
medzinárodný festival slovenskej hudby

ARKADY.SK

OTAKU.SK
OFICIÁLNA SKUPINA SLOVENSKÝCH OTAKU

continental
film

ACTIVEONE



Indian

HUDBA.SK
Klub hudby

RADIO_FM



GAMESITE.SK

PCREVUE

Zoner

BKIS
Banskobystrický klub internetových športov

Predpredaj vstupeniek 13,90 EUR* (BRLOH, Ticketportal), na mieste 16,50 EUR (ISTROPOLIS)
*13,90 do 13.9., 14,90 do 9.9., 15,90 od 9.9.

www.comics-salon.sk | www.facebook.com/comicssalon

Samsung Galaxy Tab S 8.4

ZÁKLADNÉ INFO:

Vyrobil: Samsung

Dostupná cena : 429 €

PLUSY A MÍNUSY:

- + nádherný displej
- + hmotnosť a rozmery
- + výkon
- + konštrukcia
- + výdrž batérie
- už fádny dizajn
- vyššia cena

ŠPECIFIKÁCIE:

Rozmery:

212,8×125,6×6,6mm

Hmotnosť: 294g,

(298g LTE verzia)

Procesor: osemjadrový

Exynos 5 Octa s taktom

1,9GHz (štyri jadrá) a

1,3GHz (zvyšné štyri

jadrá), (štvorjadrový

Qualcomm Snapdragon

800 s taktom 2,3GHz

LTE verzia)

GPU: ARM Mali-T628

MP6, (Adreno 330

LTE verzia)

Operačný systém:

Android 4.4.2 KitKat s

nadstavbou TouchWiz

Pamäť: Operačná:

3GB RAM, Vnútoraná:

16GB, Slot pre karty:

microSD/SDHC

Displej: Typ: Super

AMOLED, Uhlopriečka:

8,4", Rozlíšenie:

1600×2560px

Fotoaparát: Zadná

kamera: 8Mpx, LED

blesk, Full HD záznam

videa pri 30fps; Predná

kamera: 2Mpx

Bezdrôtové spojenie:

dvoj pásomové Wi-Fi

802.11 a/b/g/n/ac

(2,4GHz), VHT80 MIMO

(5GHz), Bluetooth 4.0,

GPS, Glonass, Beidou,

(pri LTE verzii aj LTE)

Rozhranie: microUSB,

3,5mm jack, TV

výstup: MHL 2.0

Batéria: 4900mAh

HODNOTENIE:

93%

Konkurencia pre "Retinu"?

Nie je ničím prekvapujúcim, že Samsung musí ponúknuť takmer všetko, čo sa len dá a v maximálnej miere konkurovať každému. Nebudem riešiť žabo-myšie vojny medzi Samsungom a Apple, ale recenzovaný Samsung Galaxy Tab S 8.4 vyzýva na súboj iPad mini Retina práve od spoločnosti Apple.

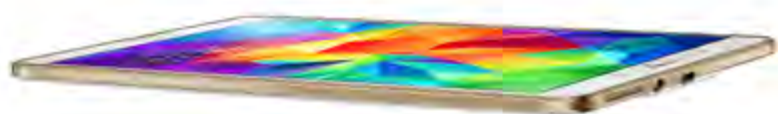
Papierový súboj

Ak si odmyslíme rozdielnosť operačných systémov a ich prostredí v prípade oboch tabletov, papierový súboj jasne vyháva Samsung. Oproti Applu ponúka väčšiu uhlopriečku displeja, (8,4" vs. 7,9"), jemnejšie rozlíšenie displeja (1600×2560px vs. 1536×2048px), menšiu hmotnosť (294g vs. 331g). Rozmerovo sú tablety približne rovnaké, no Samsung je o pár milimetrov tenší (212,8×125,6×6,6mm vs. 200×134,7×7,5mm).

Dizajn, prevedenie

Podobne, ako smartphony, aj Galaxy Tab S 8.4 kráča v dizajnových šľapajach tohtoročnej vlajkovej lode, Galaxy S5. Odhladiť od rozmerov, dizajn oboch zariadení je veľmi podobný, odlišuje sa viac-menej len usporiadaním ovládacích prvkov po hranách tabletu.

Rozmery a hmotnosť už síce boli spomenuté, no pri 212,8×125,6×6,6mm a 294 gramoch treba výrobcu pochváliť, pretože v rukách držíte zariadenie, ktorého hrúbka je podobná hrúbke časopisu, čo spolu s hmotnosťou oceníte aj pri prenášaní. Verzia s LTE je o málinko ťažšia, presnejšie o 4 gramy, čo predstavuje výsledných 298 gramov. Prednú stranu zdobí displej s uhlopriečkou 8,4", pod ktorým sa nachádza trojica tlačidiel, nad ním je umiestnená predná kamera, svetelný senzor a senzor priblíženia. Na zadnej strane sa nachádza optický snímač fotoaparátu



s LED bleskom a dvojicou "krúžkov", ktoré slúžia na pripojenie rôznych krytov. Textúra zadného krytu je identická s vlajkovou loďou, Galaxy S5, teda je tvorená akýmisi jamkami.

Na hornej hrane sa nachádza len reproduktor, druhý sa nachádza na spodnej hrane, okrem neho tu nájdete aj micro USB port a 3,5 mm jack. Ľavá hrana je úplne prázdna, na pravej strane sa nachádzajú ovládacie prvky, slot pre micro SD kartu a infračervený senzor, ktorý slúži ako diaľkové ovládanie elektroniky. Čo sa týka použitých materiálov, klasicky dominuje polykarbonát. Oproti hliníku je síce menej "zaujímavý", no je predovšetkým ľahší a poskytne dostatočnú pevnosť. Vďaka tomu, že zadný kryt nie je odnímateľný, konštrukcia tabletu je pevná bez akýchkoľvek medzier alebo vŕzgania. Galaxy Tab S 8.4 je dostupný zatiaľ v dvoch farebných prevedeniach, v bielej a tzv. Titanium Bronze.

Ovládacie prvky a konektivita

Okrem tých pod displejom sa zvyšné ovládacie prvky nachádzajú na pravej hrane tabletu. Klasicky tu nájdete tlačidlo blokovania a dvojité tlačidlo na ovládanie hlasitosti. Obe tlačidlá sú uložené v hornej tretine, vzhľadom na

rozmery tabletu si teda pri ich ovládaní budete musieť dopomôcť oboma rukami. Pod displejom sa nachádza dvojica softvérových tlačidiel s funkciami späť a vyvolanie multitasking, hardvérové tlačidlo plní funkciu domov.

S okolitým prostredím Galaxy Tab S 8.4 komunikuje buď pomocou micro USB kábla s možnosťou MHL redukcie, prípadne bezdrôtovo pomocou dvoj pásomového Wi-Fi štandardov 802.11 a/b/g/n/ac, pri frekvencii 2.4G, pri frekvencii 5GHz, štandardu VHT80 MIMO. Nechýba Bluetooth vo verzii 4.0, GPS s podporou Glonass a Beidou. Dostupná je aj verzia s LTE, u oboch však chýba podpora NFC.

Displej

Ak nie rovno najväčšou pýchou Galaxy Tab S 8.4 je bez debaty displej. Ako už názov zariadenia napovedá, jeho uhlopriečka je 8,4" a rozlíšenie nádherných 1600×2560px, čomu zodpovedá hustota pixelov 359ppi. Ako to už u Samsungu býva zvykom, tablet je vybavený multidotykovým displejom typu Super AMOLED, vďaka ktorému sú farby prirodzenejšie, s lepšími pozorovacími uhlami a vernejšou čiernou farbou. Samsung sľubuje, že s kontrastom 100000:1 na displeji uvidíte aj detaily, o ktorých ste si nemysleli, že vôbec existujú.



Či až do takej miery netušíme, no musíme povedať, že spojením všetkých aspektov displeja dokopy získate výsledok, ktorý vás bez debaty "dostane" a k menšiemu rozlíšeniu sa nebudete chcieť vrátiť. Kvalita a jemnosť obrazu je naozaj úžasná, čo oceníte hlavne pri sledovaní filmov vo vysokom rozlíšení, ale aj pri práci s obrázkami, prehliadaní webu a podobne.

Hardvér

Srdcom recenzovaného tabletu je 8-jadrový, Exynos 5 Octa procesor so štvoricou jadier taktovaných na 1,9GHz a druhou štvoricou na 1,3GHz, využívaných v závislosti na výkonových požiadavkách (verzia s LTE ponúkne 4-jadrový procesor, Qualcomm Snapdragon 800 s jadrami taktovanými na 2,3GHz). Hardvérovú výbavu dopĺňa grafický čip ARM Mali-T628 MP6 a 3GB operačnej pamäte. Celková kapacita interného úložiska tabletu je 16GB, z čoho máte k dispozícii reálne niečo cez 11GB. Dodatočný úložný priestor si zabezpečíte pomocou pamäťových kariet typu microSD až do veľkosti 128GB.

Hardvérová výbava ponúkne veľmi slušný výkon, o čom svedčí aj výsledok z benchmarkového nástroja Antutu. Chod zariadenia má na starosti batéria s kapacitou 4900mAh, ktorá "uživi" tablet aj na dva, prípadne tri dni v závislosti od používania. Hocikeď si však viete zapnúť režim šetrenia energie, prípadne režim extrémneho šetrenia energie, pomocou ktorého budete mať prístup iba k základným aplikáciám, ako napr. internetový prehliadač, plánovač S či Facebook.

Okrem toho sa výrazne zmení prostredie systému, a to na úplne jednoduché, navyše v čierno-bielom farebnom prevedení.

Operačný systém

Galaxy Tab S 8.4 beží pod aktuálnou verziou operačného systému Android 4.4.2 s označením KitKat, klasicky s vlastnou nadstavbou od Samsungu, TouchWiz. Vzhľadom na rozmery displeja je matica domovskej obrazovky usporiadaná do rozloženia 6x6, v menu je to 4x6 ikon. V porovnaní s niektorými smartphonmi je operačný systém relatívne čistý. Z rôznych "fičúriek", na ktoré je Samsung expert, tu nechýba funkcia WatchON, pomocou ktorej môžete tablet využívať ako diaľkové ovládanie televízie, prípadne ako elektronický televízny program, či kvalitný a prehľadný "Plánovač S", prípadne funkciu Remote PC, pomocou ktorej môžete tablet využiť ako tzv. vzdialenú plochu na obrazovke vášho počítača.

Pomocou funkcie SideSync 3.0 môžete zas zobrazit' na tablete obrazovku vášho smartphonu a vzdialene ju ovládať. Veľmi užitočnou je aj funkcia "viac okien", ktorá vám umožní mať spustených viacero okien súčasne, teda môžete mať napríklad otvorený prehliadač a sledovať zároveň video.

Po vzore Galaxy S5 nechýba ani čítačka odtlačkov prstov, ktorej sme osobne neprišli na chuť ani pri S5-ke a rovnako je to aj teraz, no niekomu sa možno zíde. Operačný systém, aspoň teda recenzovaného demo kusu, bol odladený

dobré, pohyb v menu je rýchly bez akýchkoľvek oneskorení a zaváhání.

Multimédia a fotoaparát

Čo sa multimédií týka, už po xy-krát nájdete v zariadeniach od Samsungu rovnaké audio aj video prehrávače s rovnakými funkciami a nastaveniami. Rozdielom je však prítomnosť dvojice reproduktorov, ktoré sa nachádzajú v ľavej časti hornej a dolnej hrany.

Snímač hlavného fotoaparátu disponuje rozlíšením 8Mpx a s možnosťou natáčania Full HD videa pri 30 snímkach za sekundu. Podobne, ako prehrávače multimédií, aj prostredie fotoaparátu je totožné s ostatnými zariadeniami od Samsungu a ponúkne intuitívne ovládanie. Optický snímač sa nachádza, samozrejme, na zadnej strane tabletu, v strede hornej časti. Malý LED blesk je umiestnený pod ním. Na jednej strane chápeme, že vďaka tomu môžete fotiť, nech máte tablet otočený akokoľvek, no na strane druhej, dosť často sa stávalo, že sme chceli tablet pri fotení držať oboma rukami, no podarilo sa nám zachytiť aj prsty, ktorými sme zakrývali časť snímača. Najhoršie to je za priameho slnečného svetla, ktoré vás oslepuje, na displej až tak dobre nevidíte a výsledok uvidíte až po zachytení. Kvalita fotografií je len priemerná, no Galaxy Tab S 8.4 stavia na iných veciach, ako na fotoaparáte. Fotoaparát však vytvára snímky s celkom reálnym farebným podaním a dobrou ostrosťou, až kým nepoužijete zoom. Ten značne degraduje kvalitu snímky už aj pri menšom priblížení, pri maximálnom, štvornásobnom ani nehovoriac.

Záverečné hodnotenie

Výborný. Asi tak by sa jedným slovom dal zhrnúť Galaxy Tab S 8.4 od Samsungu. Nádherný displej, krásne farby, detaily. V neposlednom rade vysoký výkon, odladený systém, pevná konštrukcia či 4900 mAh batéria, vďaka ktorej nebudete musieť dobíjať tablet každý deň. Na druhej strane sú tu negatíva, ako je už otrepaný dizajn alebo vyššia cena. Galaxy Tab S 8.4 je priamym konkurentom iPad mini Retina, ktorý aspoň papierovo porazil, no oproti Samsungu ho zoženiete skoro o stovku lacnejšie. Obe zariadenia majú čo ponúknuť, majú svoje výhody aj nevýhody, no výsledný názor nechávame na každom z vás.

Miroslav Konkol'

Ozone Oxygen In-ear Headset

Herné slúchadlá Ozone Oxygen

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Caseking
Dostupná cena : 29,90 €

PLUSY A MÍNUSY:

- + zaujímavý dizajn
- + zabudovaný mikrofón
- + pevné puzdro v balení
- + kvalitný kábel
- nesadnú každému



ŠPECIFIKÁCIE:

Slúchadlá

Frekvenčný rozsah:
20–20kHz
Impedancia: 24Ω
Citlivosť: 116 ± 4dB
Dĺžka kábla: 120cm
Hmotnosť: 15±2g

Mikrofón

Rozmery: 4 × 1,5mm
Frekvenčný rozsah:
100Hz–10kHz
Impedancia: 2.2kΩ
Citlivosť: -42±3dB

HODNOTENIE:

80%

Herná značka Ozone nie je u nás veľmi známa, no v jej portfóliu sa nachádzajú herné myši, klávesnice, slúchadlá a iné príslušenstvo. Dnes sa bližšie pozrieme na slúchadlá do uší s názvom Oxygen.

OBSAH BALENIA

Slúchadlá sa dodávajú v malom balení, no jeho obsah určite poteší.

Okrem samotných slúchadiel v ňom nájdeme tvrdé puzdro na zips, ktoré ochráni slúchadlá pred poškodením pri prenášaní a do malej priehradky v puzdre je možné napríklad odložiť gumové nadstavce na slúchadlá.

V balení nájdeme tieto nadstavce v troch veľkostiach.

Okrem puzdra sa medzi pribaleným príslušenstvom nachádza aj predĺžovací kábel a adaptér, zakončený dvoma 3,5mm koncovkami pre použitie slúchadiel aj zabudovaného mikrofónu s počítačom.

DIZAJN A KONŠTRUKCIA

Už na prvý pohľad zaujmú slúchadlá svojím dizajnom a kombináciou jasnej červenej farby s čiernou. Prívodný kábel je pogumovaný, má dĺžku 120cm a je zakončený 3,5mm jackom. Samotné slúchadlá sú vyrobené z plastu a vďaka ich atypickému tvaru ich treba zasunúť do ucha na doraz. To môže spôsobiť problém u ľudí s menšími ušami, plastová časť slúchadiel, z ktorej vyúsťuje zvukový vývod, by tak mohla byť o niečo menšia.

Aj napriek tomu, že sú slúchadla trochu väčšie, držia v ušiach veľmi dobre, a aj keď sú určené najmä pre použitie pri hraní, nie je problém ich používať napríklad ani pri športovaní. Pri pohybe sa po kábli do uší prenáša len minimum rušivých zvukov spôsobených štvakaním kábla o odev.

Na kábli je umiestnený aj malý modul so zabudovaným mikrofónom, na ktorom sa nachádza jedno tlačidlo plniace funkciu „push-to-talk“, pri použití slúchadiel s mobilom tak dobre poslúžia aj ako handsfree.

ZVUK

O reprodukciu sa v prípade Ozone Oxygen starajú meniče s priemerom 11mm. Zvuku nechýbajú silné basy, no vzhľadom na zameranie slúchadiel by mohli byť ešte o niečo výraznejšie. Pri hraní hier, bohatých na strelbu a výbuchy, vďaka tomu atmosféra nestráca na dynamike. Stredy ani výšky nie sú zbytočne zvyrazňované, slúchadlá sa tak okrem hrania hier hodia na počúvanie hudby bohatšej na basy.

ZÁVEREČNÉ HODNOTENIE

Aj keď značka Ozone nepatrí medzi najznámejšie, slúchadlami Oxygen určite nesklamali. Za cenu tesne pod hranicou 30€ dostaneme dizajnovo zaujímavé a dobre hrajúce herné slúchadlá, s príslušenstvom. Pre svoju neštandardnú konštrukciu nemusia dobre sadnúť ľuďom s menšími ušami, ktorých by plastová časť zbytočne tlačila, ostatní však nebudú s ich nosením žiadne problémy.

Tomáš Ďuriga

MY OSLAVUJEME NARODENINY, TY SA ZABÁVAŠ!



**Vyhraj svoju vlastnú
VIP párty s Peter Bič Project**
a kopec ďalších cien!
Stačí chodiť do kina a sledovať náš web!

AQUACITY
SLOVAKIA

AVON
the company for women

ELESKO

enjoy
sládky

NATURE'S BOUNTY

RESERVED

Maximálny filmový zážitok | www.cine-max.sk

cineMAX

ZÁKLADNÉ INFO:

Strážci galaxie, USA, 2014, 122min

Réžia: James Gunn
Predloha: Andy Lanning (komiks), Dan Abnett (komiks)
Scénar: James Gunn, Nicole Perlman
Kamera: Ben Davis
Hudba: Tyler Bates
Hrají: Chris Pratt, Zoe Saldana, Dave Bautista, Vin Diesel, Bradley Cooper, Lee Pace, Michael Rooker, Karen Gillan, Djimon Hounsou, John C. Reilly, Glenn Close, Benicio Del Toro, Laura Haddock, Sean Gunn

PLUSY A MÍNUSY:

+ Úchvatné vizuály
 + Herecké a hlasové obsazení
 + Akce
 + Choreografie osobních soubojů
 + Osobitost

- Pro komiksu neznalé možná trochu zmatečné
 - Možná až zbytečný příklon ke klasické marvelovské formuli

HODNOTENIE:

80 %



Strážci galaxie

ROZŠÍŘTE SI SVÉ OBZORY

Dříve či později to zkrátka muselo přijít. Pokud se Marvel chce se svým filmovým univerzem naplno rozjet, musí fanouškům prodat i trochu divočejší příběhy ze své pokladnice. A právě takovým odrazovým můstkem pro trochu fantastičtější hrdiny a jejich příběhy by měli být Strážci galaxie, kteří v posledním červencovém den vlétli se svojí galaktickou výpravou za záchranou civilizací i do českých kin. Nyní už je jasné, že úspěšně, neboť za první víkend v distribuci snímek lámal rekordy, a uzmul tak prvenství coby největší srpnový otvírák

(v Americe mají snímky premiéru v pátek) dosavadnímu rekordmanovi, thrilleru Bourneovo ultimátum. Zadařilo se ovšem i kvalitativně a já se vám pokusím na následujících řádcích přiblížit, proč byste u toho neměli chybět.

Když Marvel oficiálně oznámil své plány na Strážce galaxie, vyvolalo to mnoho otázek a velkou nedůvěru. Přeci jen, prodat hromadu pozemských hrdinů od milionářů až po polobohy je jedna věc, prodat však celou galaxii, to už je jiné kafe.

A to hlavně poté, co ona iniciativa začala

v době, kdy byl ještě v živé paměti jiný podobný pokus od konkurenčního DC, Green Lantern, kde se z kultovního a fanoušky adorovaného komiksu podařilo udělat nudný, hloupý a ve všech ohledech podprůměrný snímek.

Ale Marvel se u Strážců galaxie rozhodl jít poněkud jinou cestou. A tou byla akvizice trochu nevyzpytatelného talentu režiséra Jamese Gunna (Slimák, Super). Z riskantního projektu se tak stala naprosto neřízená střela s nepředpokladatelnými výsledky. Kde kdo předpovídal první velké zakolísání kolosu, jakým se Marvel za

těch pár let stal, nicméně se to nestalo a může za to z velké části právě Gunn.

Galaxie na dosah ruky

Předně bych měl trochu vyjasnit mé stanovisko k filmu. Jelikož se mi několik sešitů předlohy dostalo do ruky, jednalo se pravděpodobně o můj neočekávanější snímek tohoto roku a dost možná právě díky tomu jsem opouštěl sál mírně zklamán, což ovšem neznamená, že je snímek špatný.

James Gunn totiž dokázal divákům naprosto nevídaným způsobem prodat v celku divoký a fantaskní svět, který strážci obývají a který začíná pomalu ale jistě prosakovat do Marvel Cinematic Universe. To, co byla ovšem moje obava už u potitulkové scény druhého Thora, se tady docela naplnilo. Nemyslím si totiž, že podobně divoký svět bude pro každého a ti komiksem netknutí budou pravděpodobně minimálně v prvních pár desítkách minut trochu tápat. Přeci jen, tady už nejsme na planetě Zemi, kam přiletí mimozemská invaze. Tady jsme v jiném vesmíru, kde lidé zapadnou mezi veškerý ten vesmírný šmejda.

A to je právě ten bod, kdy se Strážci galaxie stávají zajímavými. I přes mé výtky a mírně problematické pasáže totiž Gunn spolehlivě rozechrává příjemné, působivé vrstvení celého světa (či galaxie, chcete-li), který nakonec bude muset naše parta hrdinů zachránit.

Místo klasického komiksáckého originu tak spíše čekat jakousi fúzi vytváření týmového ducha, jaký předvedli před pár lety Avengers, namíchaného s jakousi velmi vydařenou variantou fantaskního vesmírného dobrodružství, mířícího až někde k Hvězdným válkám.

Tomu dopomáhají místy až neskutečně impozantní digitální triky, kterými Gunn podtrhuje barvitost celého světa. Co je ovšem u téhle kombinace problematické, je fakt, že se možná až příliš drží zavedeného marveláckého formátu a kromě divočiny, která se děje na plátně v rámci akce a mimozemských ras, se nějaké zásadnější invence v rámci univerza nedočkáme. Tím nechci říct, že by Gunnem režírovaná komiksovka nebyla naprostá šílenost, která nepřipraveného smete při první příležitosti ze sedačky. Jen tím chci říct, že by člověk zkrátka po tom všem čekal možná o něco



zásadnější a originálnější komiksovku, která by tomu osobitému feelingu filmu přidala punc nezapomenutelnosti.

Na plný plyn kupředu

Tak jako tak jsou ovšem Strážci galaxie nepředpokládaný úspěch a jakýsi vztyčený prostředníček všem posměváčkům, kteří ho těmto hrdinům nepřáli. Samotní hrdinové fungují dostatečně charismaticky na to, aby se divákovi vtiskli do paměti, a jejich představitelé dodávají jejich charakterům jakousi dodatečnou věrohodnost.

Chris Pratt na sobě zamakal a ze sympatáka se stal namakaný sympaták, který bude dost možná viset nejdříve fanynce v pokoji na plakátu, Dave Bautista pro změnu dává zapomenout na svoji roli v Pěstech ze železa a dokazuje, že i jako jednoduchý mimozešťan si dokáže docela snadno zjednat respekt.

O Bradleyem Cooperovi a Vinu Dieselovi, kteří se postarali o hlas obou digitálních členů týmu, ani nemluvě, neboť právě tihle dva táhnou film neuvěřitelně kupředu. K tomu navíc docela příjemně potěší démonický Lee Pace, coby Ronan The Accuser, i krat'oučký pohled na Thanose v podání Joshe Brolina.

James Gunn tak, i přes pár drobných škobrtnutí, vytvořil bezesporu jednu z nejpůsobivějších marveláckých adaptací, která ukazuje, že se může jejich komiksový vesmír rozrůstat i o ty divočejší hrdiny,

když se o jejich přechod na stříbrné plátno postará schopný a nápaditý režisér. Ty dvě hodiny v kině utečou překvapivě rychle a hlavní útěchou vám na konci bude to, že v rámci titulků oznámí svůj brzký návrat, který už je teď stanovený na 28. července 2017. Pokud vaše mysl tak je schopná se přizpůsobit na další rozsáhlý filmový vesmír plný úplně nových civilizací a zároveň toužíte po zábavné a co se akce týče našlapané výpravě s charismatickými hrdiny, pak směle račte dál.

Strážci galaxie jsou svižně natočená komiksová akce plná sebevědomého pohledu na jednu z méně typických látek z portfolia Marvelu. I přes pár menších zádrhelů co se příběhové stránky týče, se jedná o vykročení pravou nohou vstříc širšímu univerzu plnému nových hrdinů. Svět zkrátka už nepatří jen Kapitánovi, Thorovi a Tonymu. Od teď už se musí počítat i s Rocketem, Grootem a celou jejich partou.

Lukáš Plaček

„James Gunn dokázal předvést, že se kouzlo marvelovských komiksáren dá prodat i ve formě odlehčenější varianty na vesmírná dobrodružství ne nepodobná Hvězdným válkám.“

ZÁKLADNÉ INFO:

Hercules, USA, 2014, 95min

Distribúcia:**Réžia:** Brett Ratner**Scénar:** Evan Spiliotopoulos**Kamera:** Dante Spinotti**Strih:** Mark Helfrich, Julia Wong**Hudba:** Fernando Velázquez**Hrají:** Dwayne Johnson, Aksel Hennie, Rebecca Ferguson, Ian McShane, John Hurt, Rufus Sewell, Joseph Fiennes, Ingrid Bolsø Berdal, Reece Ritchie, Irina Shayk, Barbara Palvin, Erika Marozsán, Tobias Santelmann, Joe Anderson, Miklós Bányai, Peter Mullan**PLUSY A MÍNUSY:**

+ herecké obsazení
 + pořad je film lepší než Hercules: Zrození legendy (2014)

- krom výše jmenovaného vlastně snad vše...
 - nejhůř na tom byly „zívavé“ bitvy...
 - ovšem když Ratner nutil The Rocka hrát...

HODNOTENIE:**45 %**

Hercules

Ó DIE, DO ČEHOS TO DUŠI DAL...

Rozčtvrtit divokými koňmi, smažit v oleji, skalpovat, trhat nehty na nohou, brazilskou depilaci slabin, opakované přehrávání Twilight ságy, koncert Justina Biebera, zamačkávání očních bulv, živou krysu pod horký hrnec na břicho, sekání článků prstů, šroubovák do kolena, kvalitní stáčenou vodku z dob prohibice – to vše by za své poslední filmy měl jako odměnu dostat „režisér“ Brett Ratner, a ne nutně v tomhle pořadí. Jo a ještě klapku i kameru by mu měl někdo narvat do... Šmarjá!

Docela často by mě zajímalo, čím takový

běžný americký režisér přemýšlí, protože když o nich poslední dobou mluvím, vypadá to jako začátek vtipu. No posud'te sami: Přejde Ratner do hospody, potká scenáristu animovaných filmů, filmového skladatele pracujícího převážně pro horory a řekne si: „To by šlo.

Natočím akční film s wrestlerem.“ Opodál se otočí Aronofsky, utře si z kníru pívni pěnu a říká: „Kámo, nerad ti kazím plány, ale to už jsem natočil já.“ Ratner si povzdechne – všechny skvělé nápady mu někdo ukradl, a on pak musí točit filmy typu Mládeži nepřístupno (2013),

jejichž hloubka a sofistikovaný humor není zrovna pro mainstreamového diváka. Nikdo ho nechápe. Nikdo ho nedocení. V tom vyleze zpod stolu Spiliotopoulos, naprosto pod parou, a říká: „Brácho, tak to uděláme po svém! Umím napsat scénář na Medvídku Pů, a to medvědi fakt neumí mluvit, fakt ne, zkoušel jsem to. Wrestlera zvládnou i v tomhle stavu, věř mi!“...

A tak se tihle Tři mušketýři (2004 – animované, taky Spiliotopoulos) rozhodli natočit film – epický film s velkým hrdinou, který bude mít stehno jako zadek průměrné ženy, prsa jako nadprůměrná

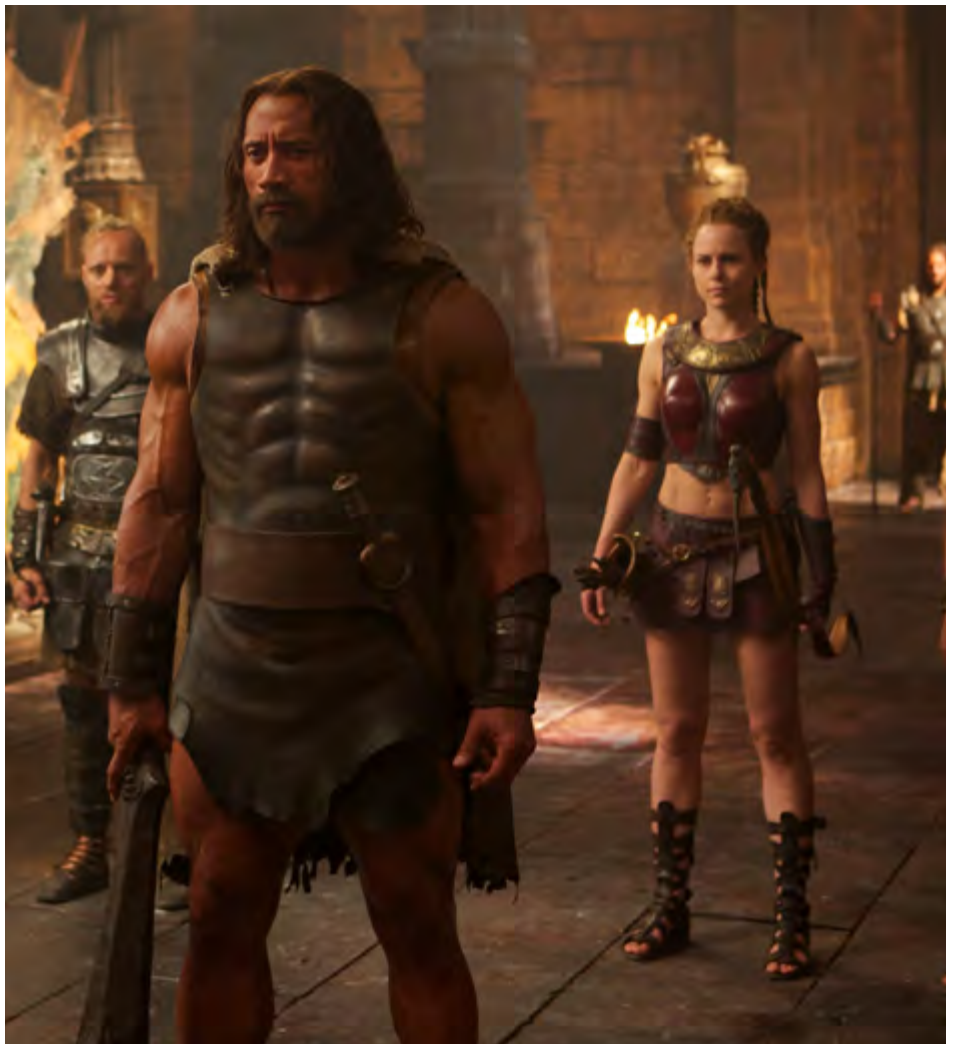
žena a ramena jako... Dwayne „The Rock“ Johnson. Příště by však opilý Ratner neměl vyřvávat své nápady uprostřed hospody, aby pak nějaký zlotřilý Renny Harlin nenatočil a neuvedl jeho nápad o půl roku dříve – *Herkules: Zrození legendy* (2014). Rozčillený Ratner tak chtěl většího Hercula, více steroidů, větší zvířata, více protivníků, lidokoně, lidožravé koně (ty bych doopravdy chtěla vidět...) a vůbec koně! Ratner je sám kůň, co si budeme povídat, ale neodpustil si bystrý vtípek směrem k Harlinovi a jeho Herculovi hned na začátku filmu a za to má bod.

Po pravdě, Ratnerovy postupy se zdály po Harlinově propadáku docela zajímavé, dobré, akční, mytologické, herecké obsazení v traileru sedělo jak prdel na nočníku a The Rock se na poloboha, který zmydlí vše, co mu do cesty přijde, prostě hodí. Hrát sice ten chlap moc neumí, ale když do něčeho praští nebo zařve, člověk má někdy potřebu schovat se za sedačky a dělat slepici v rohu kurníku, aby taky jednu tou „tlapičkou“ nedostal.

Ted' rekapitulace toho, co jsme viděli v traileru. Hercules zápasí s monstry, s obřími zvířaty, armádami lidí a všeho možného. Viděli jsme hrdinu, poloboha, statečného obrovského chlapa, který nějaké *Zrození legendy* strčí do kapsy hopských kalhot a ty pak hodí do skříně, poleje benzínem a zapálí nedopalkem tlustého kubánského doutníku. Ale ouha, vyčůraný Ratner napálil diváky a udělal z nás ony zmíněné hopské kalhoty.

Dámy a pánové, to, co jsme se ráčili dozvědět v traileru a na co jsme celou dobu čekali – na obrovského The Rocka, který se vrhne na obřího lva, divokého kance nebo hydru, tak to pěkně prosím sečteno podtrženo zabere ve filmu tak deset minut.

A to dost možná zase přeháním. Realista by řekl čtyři a půl minuty. Ty parádní digitálně šílené báje příšery tam vlastně skoro vůbec nejsou. Hercules je sice hrdina, ale vyhnanec, trestanec a žoldák, co si nechává platit za zabití pirátů a zastavení nájezdníků a hlavně, na všechno má kamarády, kteří mu pomáhají, a vlastně moc rád vyvrací příběh o polobohovi a hrdinovi. Do toho Ratner řve na The Rocka, aby zahrál duševně rozervaného hrdinu, který chce pomstít svou rodinu, ale vlastně chce jen světový mír a v klidu dožít v chatrči na pobřeží. No jestli čekal,



že The Rock vydává výkon hodný Rain Mana (1988), tak to se holt nesplnilo.

Takže abychom si to ujasnili. *Zrození legendy* nám asi chtělo ukázat, jak se Hercules narodil, holil si nohy, hrudník, podpaží a připravoval se na legendárních dvanáct úkolů. Konec. Tento Hercules se zase odehrává až po splnění těchto úkolů. Otázkou tedy je, kdy a jestli vůbec někdo natočí ten prostřední, avšak docela klíčový film, kde ten Hercules plní ony pověstné úkoly, a který bychom konečně rádi viděli, a kde by The Rock fakt vypadal dobře. Já nevím, asi jsme už moc rozežraní, ale přece se nebudu dívat jen na první a poslední díl z Harryho Pottera a pak kafrat: „A-kam-že-to-sakra-zmizel-ten-Brumbál?“

Hercules mohl být skvělý akční film, který sice cenu za přínos inteligence do akčních filmů nezíská, ale fanoušky nadchne. Zatím by zasloužil maximálně cenu za přínos filmové kulturistice a kolosální konině. Nemluvě o vtipných a chaotických bitvách,

nafukovací a zmenšovací armádě, dle potřeby pochopitelně, miloučkém hlavním záporákovi, který má vlastně největší smysl pro spravedlnost a křehké srdce. A pokud se Dwayne „The Rock“ Johnson zrovna nesnažil o herecký výkon, je to právě on, kdo naláká miliony lidí do kina. Jestli však ještě někdo dovolí Ratnerovi natáčet se scénářem na animované filmy cokoliv akčního, tak každý, kdo s tím bude mít něco společného, bude půl roku trénovat s The Rockem. A doufám, že jim ve sprše spadne pěkně velké mýdlo!

Veronika Cholastová

„Brett Ratner natočil „legendární“ X-men: Poslední vzor (2006). Po tomhle jsem ho omlouvala slovy: „On to tak nemyslel.“ Když natočil *Mládeži nepřístupno* (2013), omlouvala jsem ho slovy: „On nemyslel.“ Ovšem teď, po Herculovi, se pokusím o upravenou verzi: „On...“

ZÁKLADNÉ INFO:

Očista: Anarchie, USA, 2014, 103min

Režie: James DeMonaco**Scénář:** James DeMonaco**Kamera:** Jacques Jouffret**Hudba:** Nathan Whitehead**Hrají:** Frank Grillo, Carmen Ejogo,

Zach Gilford, Kiele Sanchez, Zoë

Soul, Michael Kenneth Williams,

Edwin Hodge, Keith Stanfield,

Nicholas Gonzalez, Amy Paffrath

PLUSY A MÍNUSY:

- + Soundtrack
- + Tónáda
- + Akce
- + Místy atmosféra

- Hrdinové
- Dialógy

HODNOTENIE:**60 %**

Očista: Anarchie

ČAS NA RADIKÁLNÍ ČISTKU



Americko-francouzský horor Očista loni lákal lidi do kin na docela originální koncept oficiálně posvěcené čistky mezi obyvatelstvem Spojených států amerických odehrávající se v nedaleké budoucnosti. Jeho realizace pak ovšem nebyla úplně ideální, a tak snímek skončil jako zbytečně promarněná šance. To si nicméně uvědomili i tvůrci, a tak do kin přichází pokračování, které se k látce vrací v poněkud jiné formě. Místo hororu v uzavřeném prostoru se druhý díl vydává spolu s diváky do večerních ulic v nejnebezpečnější den v roce. Jste připraveni na to se očistit?

Celý koncept dvanáctihodinové, státem posvěcené čistky, během které se obyvatelstvo může beztrestně vyřadit podle toho, jak uzná za vhodné, bylo asi to nejzajímavější na předešlém díle. Bylo to také to, co jej pozvedlo trochu výše nad obyčejný a průměrný horor v uzavřeném prostoru.

To, v čem jednička zklamávala, byly především postavy a příběh, který se v rámci téhle čistky odehrával. Možná právě proto se dvojka posunuje na ulici, kde odkrývá příběh několika jedinců, kteří se ocitají venku během nejnebezpečnější noci z různých důvodů, nicméně jsou nuceni

nakonec spolupracovat, aby ji přežili. Díky tomu také místo menší ochutnávky absurdního očišťovacího konceptu dostáváme rozmanitý a do extrému zahnaný obraz toho, jak by podobná událost ve skutečnosti vypadala.

Ne každý přežije očistu

Dvojka napravuje hodně věcí, v nichž jednička selhávala. Rozmanitost postav je příjemnou změnou, i když inklinace k stereotypnímu rozvoji a chování je trochu zbytečná. Frank Grillo coby v podstatě hlavní hrdina filmu předvádí docela příjemnou akční rutinu, svojí formou ne nepodobnou komiksovcovi The Punisher. Ve výsledku, i když se jedná o obyčejné putování z bodu A do bodu B po docela nalinkovaných cestách, není to úplně nejhorší a dá se to v rámci možností snést.

Jeden zásadní problém však snímek v rámci postav a jejich rozvoje rozhodně má. Tím je absence nějakého charismatičtějšího či důležitějšího záporáka. Film se totiž snaží prodat dvojici nepřátel, kteří číhají na skupinu v nočních ulicích jako to hlavní zlo, kterého by se měli hrdinové obávat. Nicméně v průběhu příběhu z nich dělá v podstatě nesmyslné loutky a veškerou jejich démonickou auru rozbíjí

při první možné příležitosti. Díky tomu tak závěrečný souboj a celé finále působí tak trochu antiklimaticky.

Bůh žehnej Americe

Kamera docela ujde, až na určité momenty, nicméně to hlavní, co na Očištění: Anarchii baví a docela solidně překvapilo, je celá zvuková stránka. Příjemně nepříjemný soundtrack Nathana Whiteheada společně s vydařeně servírovanou zvukovou stránkou prostě těší každou minutou.

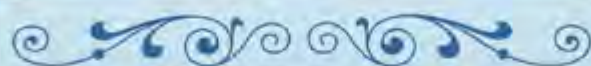
Druhý Očista je tak snímkem protikladů. Zatímco velkou část neduhů, kterými trpěl předešlý díl, dvojka napravuje a servíruje o něco méně otravné a hloupé postavy, zároveň tropí celou novou vlnu vlastních chyb, které na pozadí do absurdních rozměrů zahnaného konceptu samotné Očisty působí místy až trochu humorně.

Ona společensko-kritická linka tu je stále, atmosféru nejnebezpečnější noci v roce se taky daří většinu času nastavit, ale ani tak se prostě snímku nepodařilo pozvednout se nad rámec docela obyčejné vyvražďovačky s jinak zajímavým konceptem. Škoda, třeba to napotřetí vyjde.

Lukáš Plaček



Objav svoju vášeň k filmu



Platba bodmi

vernostného programu BOOM!Cinema

v sieti multikín

Ster Century Cinemas



**STER CENTURY
CINEMAS**

**BOOM!
CINEMA**



Žilina

Košice

Prievidza

Spišská Nová Ves

ZÁKLADNÉ INFO:

V oku tornáda, USA, 2014, 90min

Distribuce: Warner Bros / Continental

Režie: Steven Quale

Scénář: John Swetnam

Kamera: Brian Pearson

Hudba: Brian Tyler

Hrají: Richard Armitage, Sarah Wayne Callies, Jeremy Sumpter, Matt Walsh, Nathan Kress, Arlen Escarpeta, Ron Causey

PLUSY A MÍNUSY:

- + Soundtrack
- + Tornáda
- + Akce
- + Místy atmosféra

- Hrdinové
- Dialógy

HODNOTENIE:

60 %



V oku tornáda

BOUŘKA JE JEN ZAČÁTEK

Filmové léto se nám už přehouplo do své druhé půle a většina velkých hitů už se do sálů kin dostala. Ještě pár snímků však na svoji letošní šanci čeká a právě jedním z nich je i nový katastrofický snímek V oku tornáda, který se po osmnácti letech pokusí vyzvat dodnes uznávaný snímek o tornádech Twister. Jak se tedy režisérovi pátého Nezvrtného osudu zdařilo zkrotit nezkrotné živly?

Zápletka je postavená na jednoduchom, Moc toho o snímku V oku tornáda do premiéry známo nebylo. Většinu si

totiž producenti docela šikovně drželi pod pokličkou a jedině, co fanouškům doprávali, bylo především nakouknutí na digitální spoušť, kterou v kinech hodlají rozpoutat. A to je koneckonců přesně to, co nakonec snímek v sálech kin nabízí.

S tankem proti bouři

At' už se totiž snaží film působit jakkoliv, prim tu hraje destrukce a digitální triky, které zahrnují tornáda všech tvarů, velikostí a typů. To, že zde jsou také různorodí hrdinové, jejichž cesty se díky přírodní katastrofě začnou proplétat, je

už věc druhá. At' už se vám totiž snaží snímek prodat jejich osudy a drastické dopady, jež na jejich budoucnost může mít hrozba, kterou přírodní katastrofa historických rozměrů představuje, ve většině případů se jedná jen o uměle vykonstruované emoce, které se opírají o jinak docela toporné dialogy.

Všechno je tu totiž konstruováno docela dost příhodně. Studenti filmující vzkazy pro své budoucí já, partička dokumentaristů přijíždějící do maloměsta studovat bouřky, náctiletá romance opírající se o zdokumentování místní ekologické hrozby

či dvojice vidláků, kteří se chtějí proslavit na YouTube.

Zkrátka Found-footage koncept zahnaný zase jednou do extrému. Během té hodiny a půl jsem si na to, že všichni s sebou neustále nosí několik kamer, které i přesto, že na ně celou dobu prší, fungují naprosto bez problému, tak nějak zvykl, nicméně to neospravedlňuje onu absurditu této situace.

Destrukce, bouřka a oheň

Popravdě je absurdních momentů ve filmu hned několik. Přinejmenším jsou to především postavy, které mají k uvěřitelnosti celkem daleko, čemuž dopomáhá scénář, který jim jakýkoliv uvěřitelný rozvoj docela dost ztěžuje. Všechno působí dost vykonstruované a trochu přihlouple. Akorát se divím, že tvůrci nedotáhli do konce romantické jiskření mezi Richardem Armitagem

(Thorin z Hobita) a Sarah Wayne Callies (Prison Break, The Walking Dead).

Na druhou stranu, málokdo dnes půjde do kina na osobní drama, a to ještě k tomu bez větších hvězd. Ještě, že je tu hlavní docela dost digitální, ale přesto efektivní tornádo, které vcelku obstojně zahušťuje atmosféru s každým dalším dostaveníčkem, které si s hrdiny v lokacích maloměsta dopřává.

Zkrátka destrukce je tu dostatek, stejně tak jako akce. Ta navíc vypadá k světu a rozhodně za to stojí, pokud jste samozřejmě ochotni přejít jinak docela zásadní porušování fyzikálních zákonů. Ale tak kdo by to u filmů podobného ražení nečekal, že?

V oku tornáda tak není ani zklamáním, ani výhrou. Od filmu, u kterého málokdo věděl co čekat, jsme toho nakonec vlastně moc nedostali. Hloupé charaktery se pohybují

ve výplni, která má opodstatnit jinak docela příjemnou destrukci. Všechno vypadá trochu digitálně a vyumělkovaně, stejně jako comic relief charaktery dvou vidláků. A tak pokud od snímku očekáváte jen solidně vypadající destrukci, zklamání nejspíš nebudete. Tyler Bates k tomu navíc dodává docela generický, nicméně přesto efektivní hudební doprovod a celé to nemá více jak slabou hodinku a půl.

Takže pokud máte chuť vyrazit na trikovou, oddechovou jednohubku, pak je pro vás tento katastrofický snímek jako stvořený. Pokud ovšem čekáte něco více, v kině se toho tentokrát nejspíše nedočkáte.

Lukáš Plaček

„Katastrofická jednohubka, která svoji hloupost a vyumělkovanost vyvažuje alespoň z velké části solidní digitální destrukcí.“



ZÁKLADNÉ INFO:

Želvy ninja, USA, 2014, 101min

Distribuce:

Režie: Jonathan Liebesman

Scénář: Josh Appelbaum, André

Nemec, Evan Daugherty

Kamera: Lula Carvalho

Hudba: Brian Tyler

Hrají: Megan Fox, Jeremy Howard,

Will Arnett, Jesse McCartney, Whoopi

Goldberg, Jason Marsden, Greg Cipes,

Alan Ritchson, Noel Fisher, William

Fichtner, Johnny Knoxville, Tony

Shalhoub, Minae Noji, K. Todd

PLUSY A MÍNUSY:

+ Není to úplná nuda

- Digitální triky
- Příběh
- Kamera

HODNOTENIE:

55 %



Želvy ninja

ŽELVY PROTI ROBOSAMURAJOVI

■ Želvy ninja patří k jedné ze značek, které symbolizovaly devadesátá léta.

Seriál, filmy, videohry pro herní konzole, želvům potírajícím zločin se zkrátka nedalo utéct. Spousta lidí, kteří právě na těchto hrdinech prakticky vyrůstali, je má stále v paměti, nicméně pod producerským dohledem Michaela Baye se tyto hrdiny rozhodl Jonathan Liebesman představit i novějšímu publiku. Jak tedy nové Želvy ninja dopadly?

Pouští se do podobné aktualizace je docela riskantní počin. Přeci jen, čtyři

želví teenageři, kteří potírají zločin za pomoci ninjutsu, to je něco, co se obtížně prodává v seriózním podání. Není proto divu, že se látky ujal Michael Bay, který sám rozpohyboval hračky Transformers v jednu z nejvýdělečnějších sérií historie. Pod producerským dohledem si pohlídal režiséra Jonathana Liebesmana (Hněv titánů, Světová invaze) a přivedl želví ninje do nového tisíciletí. Prý jsou tedy gumové převleky, tady se jede digitálně. Se vším všudy.

A popravdě si stále nejsem jistý, zda to byl dobrý krok. Klasické převleky by dnes sice

působily ještě směšněji než v devadesátých letech, nicméně ony digitální triky i design samotných hrdinů ve filmu prostě tak trochu nefunguje. Je proto celkem s podivem, že za digitálními triky stojí studio ILM, které před pár lety patřilo ke špičce v tomto oboru, protože tady svůj um rozhodně nepředvedlo.

Nejvíce to jde vidět na mechanizovaném Trhačovi, který místo aby působil jako high-tech démonický zlosyn, tu představuje až humornou loutku, která je v příběhu jen proto, aby troušila kýčovitě proslovy a sloužila jako protipól

Třískovi. Nějak to ovšem nefunguje a i všechny tři bojové scény, do kterých se vloží, jsou silně podvyživené.

O to víc zamrzí, když postava Williama Fichtnera, která měla být původně sám Trhač (ač tomu tak ve filmu není – krásný příklad klamání při propagaci), je další docela mizerný záporák, který je ze scény po odhalení plánu odstaven docela rychle a bez větších potíží. Kdo tak čekal akci nabouchaný souboj dobra a zla, bude možná lehce zklamán. Dostane se mu sice hned několika akčních scén, nicméně s lehce pokulhávajícími digitálními triky a hodně mizernou kamerou, jenž v kombinaci s triky způsobuje místy hodně nepřehledné akční sekvence, ve kterých nebudete úplně vědět, co se vlastně děje. Ale hlavně že to bouchá a ničí se přitom hodně pixelů. Kvalita kamery je o to překvapivější, že je za ni zodpovědný Lula Carvalho, který má za sebou obě Elitní jednotky nebo třeba letošního RoboCopa.

Přesto vše však nové Želvy ninja úplně nenudí a zároveň nejsou tak špatné, jak by se dalo čekat. To, co se na vás v sálech kin chystá, je po všech ohledech průměrná adaptace známé látky, která sice nabídne pár pozitivních scén, ale ty vyvažuje hromada dalších, horších. Ze všech čtyř želváků se postupem času vyklubou docela sympatíci, Megan Fox a Will Arnett tvoří docela fajn duo a zbytek je tak trochu do počtu. To je ovšem asi vše, co se dá objektivně na adresu snímku říci.

Želvy ninja rozhodně nedosahují kvalit klasiky, nicméně pro neznalce původních titulů se jedná o docela snesitelný náhled do světa mutagenu. Pokud jste na novou generaci želvích ninjů natěšení od trailerů, odrazovat vás od návštěvy kina nemá smysl. Za oněch 101 minut, které vám film zabere, se vám totiž dostane přesně toho, co vám naznačuje trailer. Mrzké digitální triky, množství lehce nepřehledné akce, nějaká ta životní lekce a spousta detailů na Megan Fox. Pokud vám tohle stačí za cenu vstupného do kina, pak směle dál.

Lukáš Plaček

„Ve všech ohledech průměrná modernizace klasické látky, která příliš neurazí, ale rozhodně nenadchne.“



ZÁKLADNÉ INFO:

Postradatelní 3, USA, 2014, 126min

Režie: Patrick Hughes

Scénář: Sylvester Stallone, Katrin Benedikt, Creighton Rothenberger

Kamera: Peter Menzies Jr.

Hudba: Brian Tyler

Hrají: Sylvester Stallone, Jason Statham, Wesley Snipes, Antonio Banderas, Dolph Lundgren, Mel Gibson, Kellan Lutz, Harrison Ford, Randy Couture, Ronda Rousey, Terry Crews, Arnold Schwarzenegger, Jet Li, Kelsey Grammer, Robert Davi, Natalie Burn, Sarai Givaty, Lisbeth Olofsson, Victor Ortiz, Velizar Binev, Bashar Rahal, Glen Powell

PLUSY A MÍNUSY:

- + Antonio Banderas a jeho pokus spasit film i všechny kolem
- + Mihnutí starých akčních hvězd
- + Hudba

- Absence hvězd
- Absence vtipu
- Absence akce

HODNOTENIE:

50 %



Expendables: Postradatelní 3

POSTRADATELNÍ? NÁZEV FILMU MLUVÍ ZA VŠE...

Sylvester Stallone je sice čím dál víc podobný Mickey Rourkevi, a když běží, má o něj člověk trochu strach, ale na rozdíl od Mickeyho se v Expendables stále drží. Stallonův výkon i výkon jeho staré party je jistě ohromující, ale přeci jen, jak moc postradatelní už jsou?

Parta kulturistických žoldáků se opět vydává na sebedestruktivní akci, kde mají zabít padoucha, co zbohatl na prodeji vojenských zbraní šíleným diktátorům. Po cestě vyzvednou z basy ještě (ne) postradatelného Wesleyho Snipese. Vtip, že

ho zavřeli kvůli daňovým únikům, ale přijde vtipný jen lidem, kteří jsou obeznámeni s tím, že Snipes opravdu strávil tři roky ve vězení kvůli daňovým únikům.

To, že zdemolují celé vězení a přilehlé okolí, už snad ani nemá cenu zdůrazňovat.

Jestli vás stejně jako mě baví Terry Crews (ten s tou velkou bouchačkou), tak ten má ve filmu ještě menší prostor než obvykle. A vůbec, poté, co parta zjistí, že jde proti miloučkému a lehce šílenému Melu Gibsonovi, který se tam proměňuje jak kotátko na vyhráté

terase, jsou všichni najednou extrapostradatelní a Stallone je nahradí takovými mladými pískaty, co umí tak akorát s elektronikou a autíčkem na dálkové ovládání.

Tím jsou minimalizovány vtipné hlášky, gagy, narážky na staré akční filmy jsou najednou divné a absolutně nefunkční a to, že se ve filmu sem tam mihne Arnold Schwarzenegger, který se v prvních dílech parádně pošťuchoval se Stallonem, vůbec nic neřeší, protože z Arnolda se stal nostalgický dědula s doutníkem, který tak maximálně řídí

vrtulník nebo se šklebí jak „hrdý dementní otec“, jak by řekl Jason Statham.

To, že vyměnili starý tým za mladé zajíce, je jedna z velkých slabin filmu. Ubralo to jak humoru, tak pořádné akci. Pokud vedle postarších akčních hvězd hodíte dvacetileté smrady, dostanou scenáristé na výběr. Přijedu do oblasti a varianta 1: Napojím se na bezpečnostní systém, vypnu ho, vykrouhnu v okně díru v Mission Impossible stylu, vlezu dovnitř, zazpívám ochrance na dobrou noc a přes GPS na iPhone najdu hledanou osobu, kterou zatknou a pokusím se ji předhodit soudu? Nebo varianta číslo 2: Vlezu do objektu skrze vykoplé dveře, z prdele ochranek nadělám cedník tou decentní zbraní po mé pravici, pokud to nestihne ten blázen vedle mě dřív, projdu každou zdí jako Hulk a rozmašuji vše, co mi bude stát v cestě, dokud nenajdu vyděšenou osobu schoulenou do klubíčka, kterou vyzvu na souboj a předtím, než jí z obličej nadělám tatarský biftek, si klouby protřu česnekem, protože pak je to teprve dobré!

Jo, první varianta je v těchto Expendables ta správná! Opravdu, kdybych chtěla vidět silně neakční akční film, natočím si vlasy, nalakuji nehty, vezmu křupky a koukám na Ďábel nosí Pradu (2006).

Absolutně nepochopitelné taky bylo, proč na sebe vlastně všichni Expendables i neExpendables byli milí, pomáhali si, nikdo si nedělal naschvály a nikdo nezkoušel, kdo dál dočůrá, jak tomu bylo dřív. To už se všichni tolik bojí prostaty? Takže prvních deset minut, dokud jsou tam staří pardi, se trochu běhá, střílí, vrhají se nože, pak se sedí v hospodě, kde dá Sylvester všem kopačky a jde si hledat nějaké mladší maso. Nechci do toho nikomu kecat, ale pokud jde na Sylvestera krize středního věku, ať to laskavě necpe do filmu a nechá si to hezky na doma.

Navíc film, který je dobrý prvních asi deset minut, pak jen když tam vystoupí Antonio Banderas, který tu hubu prostě nezavře a jede jak pokažené rádio (a ani to fakt hodinu filmu nevytrhne), a pak závěr, kdy Statham, který nad tím už kroutí hlavou tak rychle, že má naleštěnou pleš, vezme kámoše a jde vysvětlit Stallonovi, že nejsou až tak postradatelní – tak ne, tohle není to, co pán režisér Patrick Hughes sliboval. A jednou demolicí výškového objektu si do sedačky v sále nikdo nenačůrá. Fakt mě moc nezajímá, jak starý vypelichaný lev učí mladé ulovit



motýla a roztomile u toho vrtět ocáskem. Když budu mít moc infantilní a emocionálně načatou chvilku, kouknu na Lviho krále (1994)... nebo National Geographic.

První díl si režíroval Stallone sám a do scénáře mu jen trochu kecal Dave Callahan. Druhý díl sice režíroval Simon West, ale ten se v akci trochu vyzná a Stallone už si dělal scénář sám. Ted' režíruje film odborník přes reklamy, do scénáře Stallonovi rýpou hned dva čeledíni, kamera lítá jak hadr na holi a ve filmu o starých milovaných akčních hvězdách nejsou staré milované akční hvězdy, ale

usmrkanci, co jim teče mlíko po bradě. Fakt? Tak kde to jsme? Postradatelní postrádají své kouzlo, své hvězdy, svůj vtip, šarm a vlastně skoro vše, co nám doted' ukazovali a slibovali a co jsme na nich měli rádi. Místo toho se nám asi snaží dokázat, jak jsou staří a nostalgiciť a vlastně se mají všichni na stará kolena rádi a chtějí jen srkat kakao ve svém houpacím křesle na terase domova důchodců. Film postrádá ty koule, co by s takovým kádrem hvězd měl mít, a ze tří dílů jsou tihle postradatelní ti nejpostradatelnější.

Veronika Cholastová

ZÁKLADNÉ INFO:

Lucy, USA, 2014, 90min

Distribúcie: Barracuda Movie

Režie: Luc Besson

Scénár: Luc Besson

Hudba: Eric Serra

Hrajú: Scarlett Johansson, Morgan Freeman, Min-sik Choi, Amir Waked, Analeigh Tipton, Johan Philip Asbaek, Mason Lee, Claire Tran

PLUSY A MÍNUSY:

- + Prvá polovica filmu
- + Scarlett Johansson

- Zmätok
- Zbytočné filozofovanie
- Rozpačitý koniec

HODNOTENIE:

40 %



Lucy

FILM, KTORÝ SA SNAŽIL BYŤ PRÍLIŠ INTELIGENTNÝ, ČÍM POCHOVAL CELKOVÝ DOJEM

Na úspešný letný blockbuster už dávno nestačí len svalnatý hrdina, silné reči a množstvo akcie. Nová vlna, najmä komiksových filmov, ukázala, že diváci sú v horúcich prázdninových dňoch ochotní prijať aj diela s filozofickejšou myšlienkou. Ba čo viac, už sa len tak neuspokoja s hocičím. Film Lucy akoby v sebe spájal oboje – vedeckú teóriu kombinuje so silnou a krásnou hlavnou hrdinkou. Podarilo sa mu však naplniť svoj potenciál?

Zápletka je postavená na jednoduchom,

avšak vyvrátenom tvrdení – človek využíva len 10% kapacity svojho mozgu. Mladá blond'avá americká študentka Lucy (Scarlett Johansson) snád' ešte menej, keďže sadla na lep svojmu pochybnému frajerovi. Má v Taiwane doručiť kufrík jednému obchodníkovi. Celá akcia sa však zvrtnie a ona sa ocitne v rukách priekupníkov s drogami, pripravená na transport cez hranice – s vreckom zašitým v brušnej dutine.

Vrecko so záhadnou substanciou sa však roztrhne a Lucy si uvedomuje, že pod vplyvom drogy postupne získava

kontrolu nad všetkými oblast'ami svojho mozgu. Je čas nielen na pomstu... Mladá žena vyhl'adá špičkového mozgového špecialistu (Morgan Freeman), aby sa s ním podelila o svoju skúsenosť.

Prvá polhodina filmu ponúka skutočne umne natočenú zábavu. Ako Lucy pomaly padá do pasce, divák sa o ňu naozaj začína báť – aj keď k nej ešte nemá vytvorený žiadny vzťah, a úprimne povedané, za svoj osud si môže sama. Atmosféra je navodená nielen skvele skomponovaným soundtrackom, ale aj sem-tam účelne vloženými zábermi zo živé prírody. Keď

pohl'ad na korist' v labách predátora vystrieda záber na vystrašenú Lucy čeliacu gangu zabijakov, film vo vás navodí predstavu príjemného akčného bēčka.

Lenže to režisérovi Lucovi Bessonovi zjavne nestačí. Namiesto toho, aby sa Lucy pod vplyvom drogy zmenila na vraždiaci stroj a pomstila sa ázijskému gangu v štýle 96 hodín (2008), on sa rozhodol film pozdvihnúť na „vyššiu“ úroveň.

Podstatou filmu teda nie je akčná pomsta, ale filozofické úvahy o ľudskej inteligencii a existencii. Lucy sa vydáva na cestu za univerzitným profesorom, aby sa s ním podelila o poznanie, ktoré jej odomknutý mozog ponúkol.

Tento vývoj však nie je živnou pôdou pre herecký výkon hlavnej predstaviteľ'ky.

Scarlett Johansson by jej výzor teoreticky predurčoval na úlohy menej inteligentných blondín, v posledných rokoch sme skôr zvyknutí na jej akčnú stránku. Paradoxne je však jej výkon záživnejší v prvej časti filmu. Jej vystrašený pohl'ad núti divákov vytvoriť si k nej puto. Po jej premene sa z nej však nestáva akčná hrdinka, čo je poloha, ktorá jej maximálne sedí, ale chladný robot s meravým výrazom v tvári.

Čím viac stúpa percento využitia Lucinho mozgu, tým menej ľudská je, a stále viac nás nudí. Zvyšovaním svojich schopností totiž stráca plnohodnotného protivníka. Akoby aj nie, keď ich ničí pohybom ruky? Rola Morgana Freemana je najmä kvôli krátkej stopáži minimálna, výraznejšie sa prejaví len prostredníctvom prednášok o ľudskom mozgu.

Ako sa percento kontroly zvyšuje, tvorcovia sa snažia pridávať ďalšie

a ďalšie schopnosti, ktorými Lucy disponuje. Niektoré sú dômyselné, iné skôr rozosmievajú. Za každú cenu sú na seba vrstvené úvahy, v ktorých sa divák stráca natol'ko, že po mätúcom a mierne rozpačitom finále zostáva sedieť bez akýchkoľvek odpovedí, iba s otázkou, čo to práve videl. A vzhľadom na to, že už úvodná hypotéza o desiatich percentách je chybná, nedáva ani priestor na ďalšie úvahy.

Je škoda, že film mieril príliš vysoko, a nezameral sa viac na „b-čkové“ aspekty, ako nádhorne deštruktívna automobilová naháňačka Parížom, ktoré ho mohli urobiť síce ľahko zabudnutel'ným, ale veľmi príjemným. Takto sa divákovi do pamäte uloží ako veľmi zmätený film, pri ktorom je hľadám lepšie používať menej ako tých desať percent...

Michaela Medved'ová



ZÁKLADNÉ INFO:

HalfBad, 2014

Vydavateľ: YOLI (Ikar)

Rok Vydania: 2014

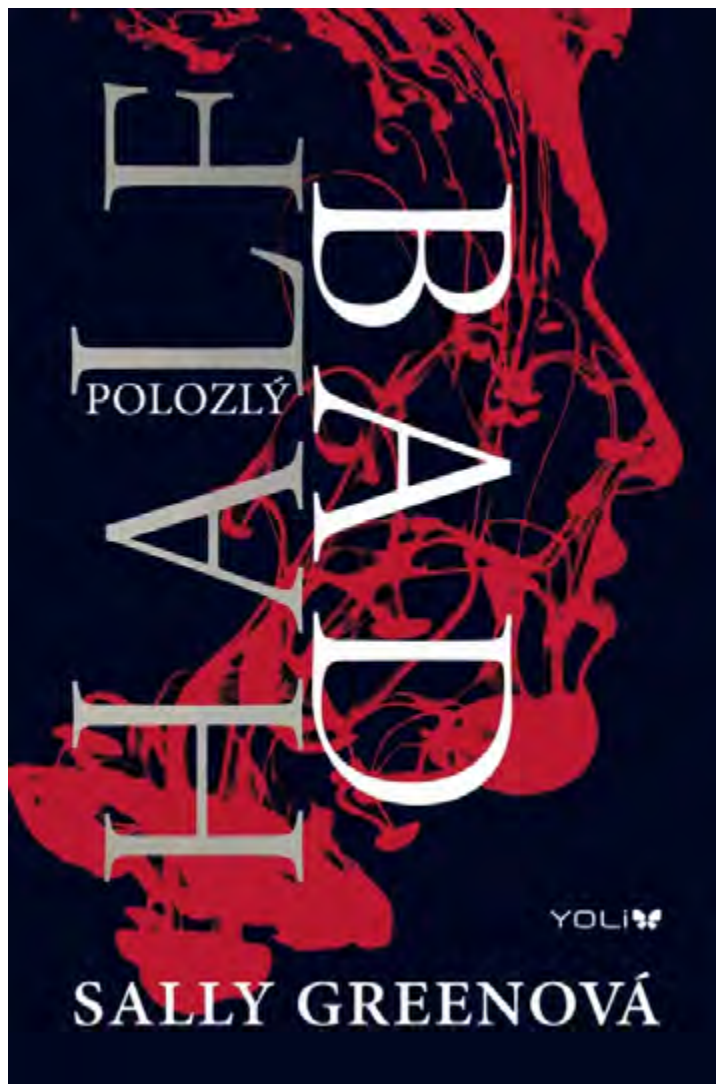
Žáner: Fantasy, young Adult

Na recenzii poskytol: www.bux.sk

PLUSY A MÍNUSY:

- + dynamický štýl
- + atmosféra
- + „ty“ rozprávanie

- miestami
predvídateľné



HODNOTENIE:

70 %

Half Bad – Polozlý

NOVÝ Y A FENOMÉN?

V poslednej dobe sa venovalo príliš veľa času propagácii knihy Sally Greenovej Polozlý, čo v konečnom dôsledku nie je možné vysvetliť.

Kniha nám rozpráva životný príbeh Nathana, ktorý sa narodil do sveta bielych a čiernych čarodejníkov. Rozdelenie tohto sveta sa zakladá na svete bielych čarodejníkov, predstavujúcich dobro, a čiernych, preferovaných zlo. Aké jednoduché.

Nathan bol navyše odjakživa stredobodom

posmechu. Prečo? Je polovičiar. Splodený zo zakázanej lásky medzi bielou čarodejnicou a jedným z najmocnejších čiernych čarodejníkov (jeho otec je ozajstný gauner). A tak Nathanovi neostáva nič iné – byť nenávidenou a štvanou zverou po celý zvyšok života.

Štýl písania

Sally je v literárnych vodách úplný nováčik. Ako sama tvrdí, pre písanie sa rozhodla príliš neskoro a medzičasom stihla vystriedať

niekoľko povolaní, ktoré jej veľmi nesadli. Nakoniec sa rozhodla pre písanie. A to je na jej prvotine citel'ne vidieť. Polozlý sa vo väčšine skladá skôr z akýchsi fragmentov, pričom dochádza k striedaniu kratších a dlhších kapitol.

Výhodou tohto „úsečného“ štýlu je, že sa číta veľmi rýchlo a strany vám budú „utekať“, ani nebudete vedieť ako. Občas sa však stáva, že dlhšie kapitoly nudia a kratšie zase neposkytnú dostatok informácií. Tie však Sally rozpracuje a doplní v deji neskôr. Vydavateľstvo navyše stavilo na mäkkú väzbu, ktorá je oproti tvrdej skôr plusom ako mínusom.

Svet čarodejní a atmosféra

Sally si Nathanov svet skladá kúsok po kúsok. Prvá polovica knihy je iba akýmsi odrazovým mostíkom, kde Sally vysvetľuje a opisuje svet čarodejní, stavia do popredia detaily a buduje tak atmosféru, ktorá vás bude sprevádzať počas celej knihy.

Áno, nie je to Tolkienov svet ani Rowlingovej fantázia. O čarodejníkoch sa už čo-to popísalo a v tej kope kníh sa nájdú aj diela, ktoré naozaj stoja zato. Ako bolo už vyššie spomenuté, Sally je nováčik a je to na nej vidieť.

Niekedy to priveľké množstvo opisu je priam na škodu a čitateľovi sa to môže zdať príliš nudné, až sa napokon vzdá čítania. Čo-to by bola však škoda. Navyše autorka vniesla do príbehu aj „ty“ rozprávanie. Docielila tak to, že sa čitateľ lepšie zžije s Nathanom a jeho pobyt v klietke, v ktorej je zatvorený hneď na začiatku knihy, tak prežíva čitateľ spolu s ním.

V celom príbehu ide o to, že každým nenávideným a osočovaným Nathan má splniť jednu dôležitú úlohu. Viac však neprezerám. Spisovateľka však kladie Nathanovi otázku: rozhodneš sa pre dobro, alebo sa vyberieš cestou zla?

Nathan ako polovičiar sa totiž môže rozhodnúť, ktorú farbu si vyberie – čiernu alebo bielu. Je naozaj ťažké rozhodnúť sa, keď vám okolitý svet dýcha na krk.

Patrik Kondáš

ZÁKLADNÉ INFO:

Trojica, 2014

Vydavateľ: Ikar

Rok Vydania: 2014

Žáner: Thriller

Na recenzii poskytol: www.bux.sk

PLUSY A MÍNUSY:

+ gradované napätie
+ fiktívna
faktografickosť
+ spoločenský
kontext

- nič



HODNOTENIE:

95%

Trojica

KATASTROFICKÉ ŠIALENSTVO

**Štyri letecké nešťastia
na štyroch svetadieloch
v jeden deň a tri akoby zázrakom
prežití deti, ktoré novinári
nadprirodzene pomenujú Trojica.**

**To je základná bilancia knihy
s rovnakým názvom. Pôjde do tuhého,
keď tieto zázračné deti začne
verejnosť vnímať ako niečo viac...**

Dielo Sarah Lotzovej je fikcia, ktorá sa
hrá na skutočnosť. Tým nechcem nejako

znevažovať tento thriller, práve naopak,
považujem to za dobrý t'ah od autorky.

Trojica je dielo v diele, pretože
za vstupnou časťou nasleduje akoby
predsádka inej knihy s názvom
Čierny štvrtok. Toto jadro knihy tvoria
svedectvá zúčastnených
a pozostalých, ako aj články
z internetu či novín.

Množstvo postáv, ktoré poskytujú svoje
výpovede, a zároveň posúvajú dej dopredu,
môže nepozornejšiemu čitateľovi spôsobiť
stratu prehľadu o postavách.

Avšak poskytnutie toľko
rozdielnych charakterov napovedá
o autorkinej zručnosti.

Napätie románu spočíva v postupnom
naznačovaní konca, pretože na rozdiel od
zainteresovaných, nevieme, čo sa vlastne
stalo. Túžite vedieť, ako to všetko dopadlo
s Trojicou. Napätie je prítomné už od
prvých stránok knihy, najviac vystupňované
vo výpovediach Paula Craddocka,
kde sú využitie aj hororové prvky.

Dielo je natoľko v niektorých pasážach
presvedčivé, že až začínate pochybovať,
či je to naozaj len vymyslené. Naskakuje
z toho husia koža. Každou výpoveďou vo
vás vzrastá napätie, ktoré vám nedovolí
 prestať čítať.

Naozaj ukážkovo je zobrazená
posadnutosť dotieravých médií, fanatizmus
náboženských extrémistov či paranoja
zanietených ufológov. Konšpiračné teórie
ako na výrobnom páse v automobilke.
Autorka zobrazuje horlivo-slepú vlastnosť
ľudí, ktorí sú schopní všetkého, aby
vám dokázali svoju pravdu. Naozaj
všetkého. Ale aj hrdinskosť, ukrývajúca
sa v každom obyčajnom človeku.

Koniec zachádzal trochu do politického sci-
fi pritiahtutého za vlasy, ale samozrejme
nie celkom nepravdepodobného.
Náboženský fanatizmus v Amerike
je síce odlišný od toho v krajinách
Blízkeho východu, no niekedy sa
mu začína čoraz viac podobáť.

Pochváliť by som mala aj preklad,
najmä za používanie hovorových
výrazov a dôslednosť pri „vyhraní
sa“ s chatovou komunikáciou či
e-mailovou korešpondenciou.

Letecké katastrofy pútajú neustále
pozornosť verejnosti. Dielo je
alarmujúco aktuálne aj preto, že to
nie je až tak dávno, čo sa naposledy
udiali dve letecké tragédie. Trojica však
svojim nešťastiam pridáva nádych
nadprirodzena. Napriek tomu odporúčam.

Kristína Gabrišová

**„Fiktívna faktografickosť a napätie
tohto diela vám jednoducho
nedovolí prestať čítať.“**

