

NextGen magazín



SÚŤAŽ

**plyšáky
ANGRY BIRDS**

**PREDSTAVUJEME
Veselá jeseň
s Xbox 360**

**TOP HRA:
Guild Wars 2**

**OTESTOVALI SME
Gainward
GTX 660 Ti Phantom**

**SÚŤAŽ
O F1 2012**



**SÚŤAŽ
O LOGITECH G330**



→ **HRY MESIACA:**

Borderlands 2
NHL 13
Sleeping Dogs
Dark Souls

→ **HARDVÉR MESIACA:**

Creative WP-450
CISCO LINKSYS X3000
Tablety a čítačky Prestigio
LG E400 Optimus L3

→ **FILMY KTORÉ ZAUJALI:**

Kino Expendables 2
Kolekcia Game of Thrones
Bluray The Avengers
Bluray Popoluška 2 a 3

→ **TOP TÉMY:**

Istrocon 2012
Interview so slovenskou hráčkou WOW Bellise
Kniha Pán prstenů & filozofie
Kniha Index Strachu

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

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

REDAKCIA

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

SPOLUPRACOVNÍCI

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

OBRÁZOK NA OBÁLKE

Guild Wars 2

GRAFIKA A DIZAJN

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

MARKETING A INZERCIA

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

INTERNATIONAL LICENSING

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

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

PRODUKCIA A DISTRIBÚCIA

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

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

DÔLEŽITÉ UPOZORNENIE

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

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

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

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

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

ISSN 1338-709X



Hirov Editoriál

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

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

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

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

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

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

Celé to uzavrieme opäť krásnymi troma súťažami.

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

Zdeno HIRO Moudrý

Redakcia hodnotí mesiac september...



Babli

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



JC

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



Atavius

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



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

34in1

MEDIA



MEXPO
2012

MANAGEMENT

www.mexpo.sk

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

EPSON
EXCEED YOUR VISION

lenovo FOR
THOSE
WHO DO.

eset

ZyXEL



Extra
Publishing

VISIBILITY
internet marketing agency

PRICE/MANIA.SK



Za ňou bude stáť legendárna trojica dizajnérov, Chris Avellone, Tim Cain a Josh Sawyer, ktorí prichádzajú s víziou modernej izometrickej RPG, ktorá by zároveň vzdala česť klasikám ako Baldur's Gate, IcewindDale, a Planescape: Torment.

Súboje budú prebiehať s družinou spoločníkov v reálnom čase, avšak s možnosťou pauzy. „Project Eternity zoberie hlavného hrdinu, nezabudnuteľných spoločníkov a epické bádanie Baldur's Gate, pridá zábavné a napínavé súboje a ponáranie sa do kobiek z IcewindDale, a toto všetko spojí ešte s emotívnym štýlom písania a dospelými témami ako v Planescape:Torment,“ píše sa na stránke Kickstarteru, kde cieľ 1,100 000 dolárov dosiahli už počas necelých tridsiatich hodín s tým, že po vydaní tohto čísla magazínu bude aktívny ešte

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

celé dva týždne. Pôvodným cieľom bolo pre vývojárov to, že pre vytvorenie hráčovej postavy budú k dispozícii tri rasy, päť rôznych povolání a päť členov družiny. Ako sa ale peniaze na Kickstarteri neprestali hrnúť ani po naplnení cieľa, Obsidian začal pridávať ďalšie rasy, povolania, questy, dom pre hráčovú postavu, Mac verziu, spoločníkov atď. Že pôjde o skutočne poctivé PC RPG, dokazuje aj vyjadrenie ohľadom absencie konzolových verzií Chrisa Avellona: „Konzolové limitácie ovplyvňujú RPG mechanizmy a obsah viac, než si hráči

môžu myslieť (hlavne tí, ktorí nikdy nehrali PC RPG a nemajú potuchy o tom, čo sa počas rokov v žánri stratilo) a často nepridávajú nič do RPG zážitku.“ Čo sa mechanizmov týka, pravidlá budú úplne nové, nebudú sledovať tie z Dungeons&Dragons, vďaka čomu majú vývojári väčšiu slobodu, keďže tvoria úplne novú IP. Project Eternity (pracovný názov) bude dostupný cez Steam. Tí, čo nemajú radi DRM, sa môžu tešiť na GOG.com verziu, keďže hra bude dostupná aj tam. Dátum vydania vývojári odhadujú na prvý kvartál roku 2014.

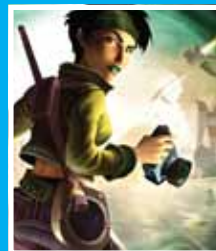
Metro 2033 film

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



BG&E len digitálne?

CEO Ubisoftu, Yves Guillemot, sa v rozhovore s britským Guardianom vyjadril, že plánujú robiť menej „velkých“ hier pre ďalšiu generáciu a že Beyond Good&Evil možno vyjde len ako kratší, digitálny titul.





Odchod doktorov

Bioware opúšťajú zakladatelia

■ Greg Zeschuk a Ray Muzyka, zakladatelia štúdia Bioware z neho po dlhých rokoch odišli z nejasných dôvodov.

V rozlúčkovom blogu sa obaja vyjadrili, že cítia potrebu zmeniť svoje pôsobenie a odchádzajú v dobrom. To však nie je všetko. Bioware prinieslo aj niekoľko novinek o svojich chystaných projektoch. Mass Effect 3 sa dočká nového DLC, odohrávajúce sa na vesmírnej stanici Omega. Okrem toho plánujú úplne novú hru z Mass Effect univerza, aj úplne novú IP, ktorú nedávno začali tvoriť. Dragon Age 3 dostalo oficiálne ohlásenie. Podnesie si podtitul Inquisition, pobeží na Frostbite Engine 2 a vyjde koncom roka 2013 na zatiaľ nespresnené platformy.



Broken Sword 5

Kickstarter prináša ďalšiu klasiku

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

VIEME, ŽE UŽ ČOSKORO...

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

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

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

Ďalšia Halo trilógia?

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



Miliónová Amnesia

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



All-in-one PC od HP

Štvorica nových



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

HP Envy: HP prináša do kolekcie Envy hneď dva nové modely, a to HP ENVY 23 a ENVY 20 Touch Smart PC, ktoré sú navrhnuté pre prácu s Microsoft Windows 8. Ponúkajú vynikajúci výkon a schopnosť snímania až 10 prstov na obrazovke pre inovatívnu navigáciu a hranie hier. HP ENVY 23 a ENVY 20 Touch Smart PC ponúkajú 23- a 20-palcový displej s HD rozlíšením. Prichádzajú vybavené najnovšími procesormi Intel, voliteľnými Express Cache i SSD a až 3 TB úložnej kapacity pre dáta. Pre zvýšenie zábavy ENVY 23 a Envy 20 Touch Smart PC ponúkajú Beats Audio TM a exkluzívne HP inovácie, ako HP True Vision HD webkamera, HP Connected Photo, HP Connected Backup a HP Connected Music. HP ENVY 20 Touch Smart tiež ponúka funkciu HP Connected Remote, ktorá umožňuje užívateľom bezdrôtovo,

pomocou mobilného telefónu alebo tabletu, ovládať hudbu, videá a fotografie. HP Spectre ONE zase prichádza s nádherným ultratenkým dizajnom, doplneným o 23,6-palcový flush-glass Full HD displej a unikátne zakrivenie zadnej časti. Spectre ONE je iba 11,5mm hrubý, čím sa stáva najtenším AiO PC v portfóliu HP a je jedným z najtenších AiO PC na trhu. HP Spectre ONE je osadený najnovšími procesormi od Intelu, grafickou kartou NVIDIA a voliteľné sú Express Cache a SSD. Poskytuje tiež pripojenie s HP Touch Zone NFC technológiou a celý rad portov vrátane dvoch USB 2.0, 2 x USB 3.0, HDMI a Beats Audio konektor pre slúchadlá. Pre užívateľov s túžbou pre ľahký a priestorovo úsporný dizajn HP AiO PC za skvelú cenu je tu HP Pavilion 20 AiO PC s 20-palcovým HD displejom. HP Pavilion 20 sa pripája k nedávno oznámenému modelu HP Pavilion 23 AiO PC a ponúka intuitívne funkcie vrátane HP True Vision HD webkamery. Vo výbave je tiež HP Connected Remote, HP Connected Photo a HP Connected Music.

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



NEWS FEED

Produktový rad Ideapad S



Spoločnosť Lenovo rozširuje ultraprenosný produktový rad IdeaPad o notebooky IdeaPad S300 a S400. Tieto cenovo dostupné tenké a ľahké notebooky sú pre spotrebiteľov, ktorí chcú solídny výkon, dlhú výdrž batérie a prívetivú cenu, vynikajú rovnováhou medzi prenosnosťou a výkonom.

Notebooky Lenovo IdeaPad S300 a S400 sú vybavené najnovšími technológiami a poháňa ich tretia generácia procesorov Intel Pentium a Intel Core i3 alebo i5. Pevný disk s kapacitou až 500 GB ponúka dostatok priestoru pre rozličné dáta a voliteľný 24 GB SSD urýchľuje štart

systému a odozvu aplikácií na úroveň známu z moderných ultrabookov. Inteligentné riadenie spotreby energie umožňuje predĺžiť čas medzi nabíjaním, ale tiež chráni dlhú životnosť batérie.

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

Windows 8 tablet Asus Vivo Tab



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

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

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

Pre Smart TV a tablety



ASUS predstavil DVD napal'ovačku v dizajnom štýle Zenbookov. Zapisuje 8x, je kompatibilná s OS Windows a MAC a

údaje ju pripojíte prostredníctvom USB rozhrania aj k Smart TV alebo tabletom.

Nové myši Zalman



Zalman zaradil do ponuky dve nové myšky - drôtovú M400 a bezdrôtovú M500WL. M400

ponúka rozlíšenie až do 1600 DPI a predávať sa bude za 13 €. M500WL má senzor s rozlíšením 3000 DPI a predávať by sa mala za 18 €. Predpokladaná životnosť u oboch modelov je 5 miliónov kliknutí.

SD karty s kapacitou až 128 GB

Spoločnosť Transcend na trh uviedla pamäťovú kartu SDXC s kapacitou 128GB. Na kartu sa vmestí napr. 32 hodín Full HD videa alebo viac ako 8000 fotiek vo formáte RAW. Karta dosahuje rýchlosť 22MB/s pri čítaní a 16MB/s pri zápise. Predávať sa bude za 127€ a vzťahuje sa na ňu doživotná záruka.

Router s dvoma CPU



Asus predstavil dvojpásmový bezdrôtový router, ktorý zvláda streamovanie obsahu vo vysokom

rozlíšení, hranie online hier alebo sťahovanie dát. Router obsahuje dva procesory, jeden vyhradený pre 2,4GHz pásmo a druhý pre pásmo 5GHz. Dizajn pripomína čierny diamant.

Acer tablety s Windows 8

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

Elegantný a tenký tablet Acer ICONIA W700 v štýlovom striebornom prevedení je dodávaný s atraktívnou kolískou, ktorá umožňuje nastaviť displej do optimálnej polohy. Výnimočný 11,6-palcový dotykový displej s Full HD rozlíšením zaistí čistý a živý obraz pri prezeraní fotografií a dokonalé podanie detailu pri sledovaní videí a filmov. Tablet ICONIA W700 je osadený najmodernejšími procesormi Intel. Spoločnosť Acer vyvinula nový tablet ICONIA W510 pre Windows 8. 10,1-palcový displej s vysokým rozlíšením sprostredkuje vynikajúcu zábavu, pri práci oceníte inovatívnu odpojiteľnú klávesnicu a displej optimalizovaný pre dotykové ovládanie.

Tenká klávesnica, ktorú je možné jednoducho pripojiť, uľahčuje písanie a súčasne predlži životnosť batérie až na 18 hodín. Mobilita a univerzálnosť sa spojili v tablete Acer ICONIA TAB A210. Nový 10,1-palcový tablet zaistí zábavu, multimédiu, hranie hier a aj surfovanie po webe v najvyššej kvalite. Tablet navrhnutý pre multitasking ďalej ponúka funkciu screenshot, ktorú okamžite zaobstará snímku webových stránok, článkov, máp Google Maps



a dokonca aj usmievajúce sa tváre pri videohovoroch. Nový tablet ICONIA TAB A210, ktorý je vybavený na zadnej strane mäkkým povlakom, prichádza na trh v dvoch farebných odtieňoch - šedej Metallic Gray a bielej Pearly White. Tablet ICONIA TAB A210 je osadený štvorjadrovým procesorom NVIDIA Tegra 3. Umožňuje teda rýchlejšie a jednoduchšie surfovanie na webe, multitasking, hranie hier v kvalite porovnateľnej s hernými konzolami alebo sledovanie videa vo vysokom rozlíšení.

3D kino s Full HD aj u vás doma

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

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

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

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

Projektory EH-TW6100W a EH-TW6100 sú dodávané s párom ľahkých rádiových 3D okuliarov s aktívnou clonou, ktoré je možné nabíjať prostredníctvom

USB portu a používať až 10 metrov od projektora. Tieto projektory budú dostupné od októbra 2012.



HTC predstavilo Windows Phone 8 telefóny

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

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

Druhý model HTC 8X je už telefón vyššej triedy a nájdeme tu 4,3-palcový displej s rozlíšením 1280x720 pixlov a tiež ide o Super LCD2 displej s Gorilla Glass. Procesor je dvojjadrový Snapdragon S4 taktovaný na 1,5 GHz a sekunduje mu 1GB pamäte RAM. Interná pamäť pre vaše dáta má 16GB. V telefóne nájdeme aj LTE technológiu. Dobrý zvuk



zaručuje Beats Audio so vstavaným zosilňovačom. Zadná kamera má 8MPx, obsahuje LED blesk a natáčať videá môžete v rozlíšení 1080p. Do predaja by sa telefóny mali dostať v októbri.

D600-nová zrkadlovka od Nikonu

Spoločnosť Nikon dnes ohlásila novú digitálnu jednookú zrkadlovku formátu FX s rozlíšením 24,3 megapixelov, fotoaparát Nikon D600.

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



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

Fotoaparát Nikon D600 zaistí uje vynikajúce zameranie objektu pri akomkoľvek osvetlení vďaka systému automatického zaostrovania Nikon Multi-CAM4800 s 39 bodmi, ktorý sa vyrovná citlivosti automatického zaostrovania špičkového profesionálneho modelu D4. Rýchlosť snímania: videosekvencie s rozlíšením Full HD (1080p) možno zaznamenať s rýchlosťou snímania 30p, 25p a 24p, respektíve rýchlosťou 60p, 50p a 25p pri rozlíšení 720p. Vrchná a zadná časť fotoaparátu je zo zliatiny horčíka a fotoaparát má hmotnosť len 760g (bez batérie).

Pamäťové médium: vysokorýchlostné dvojité sloty pre karty SD podporujú pamäťové karty formátu SDXC a UHS-I.



Veselá jeseň s Xbox 360

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

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

Presný dátum spustenia slovenského Xbox LIVE zatiaľ nepoznáme, rovnako ani detaily týkajúce sa prípadnej migrácie z iných účtov atď.

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

XBOX LIVE



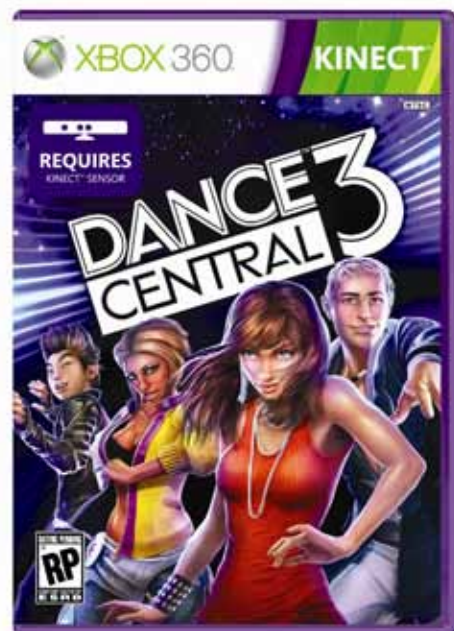
Fable: The Journey (12.10.2012)

Aj keď nejde o priame pokračovanie známej značky Fable, aj tento počín budú mať na starosti tvorcovia zo štúdia Lionhead Studios. Je vidno, že opäť zasiahol známy a kontroverzný Peter Molineux, ktorého nápady či vízie zahŕňali vždy obrovský kus originality. Preto sa nemôžeme diviť, že Fable: The Journey bude čisto Kinectovou záležitosťou, a teda aj čisto pohybovou hrou.

Vžijete sa do role Gabriela, ktorého zasiahne pri jeho cestách zlá mágia s názvom „The Corruption“ a tá bude číslo jedna na zozname „nájdí a znič“. Ovládanie bude pozostávať z ručných gest, ktorými budete môcť vyvolávať mávnutím ruky rôzne kúzla – ohnivé gule, magické kladivá, štíty či dokonca aj rybárske udice pre množstvo minihier. Okrem boja autori si ubujú aj voľnosť pohybu, ktorý vám zaručí váš verný kôň, na ktorom sa po oblastiach budete pohybovať.

Netreba zabudnúť ani na Molineuxove klasiky v podobe meniaceho sa prostredia a postáv. Tie v hre budú implementované taktiež ako príklad uvediem už spomenutého koňa. Ak ho budete mlátiť remeňom pre zrýchlenie pohybu, moc v láske vás mať nebude, čím by sa mu mal vraj znížiť jeho život a, pravdaže, aj vzhľad.

Naopak, ak k nemu budete dobrí, bude pekne svietiť (aj keď šťastné kone v reáli nesvietia) a bude vás poslúchať na hlasové



povely. Aspoň dúfame, lebo šťastný kôň je jedna vec, hluchý Kinect vec druhá.

Dance Central 3 (19. 10.2012)

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

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





Forza Horizon (23. 10.2012)

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

Nike+ Kinect Training (30. 10.2012)



Ste obézni? Tak s touto hrou (že vraj...) z vás bude „sypka“. V spolupráci so značkou Nike+ si užijete hodiny zábavy (či?)

pri cvičení. Pôjde o klasické fitness cvičenia, kde vám virtuálny tréner vytvorí váš vlastný cvičebný harmonogram, progres, ktorý robíte a dokonca si budete môcť všetko pozrieť na vašom smartphone a „zamachovať“ tak pred kamarátmi, koľko ste zhodili. K hre je pravdaže potrebný Kinect, ktorý bude snímať vaše pohyby pri cvičení a upozorní vás, keď niečo robíte zle. Odhodlanie vám však, bohužiaľ, nezaručí.

Halo 4 (6. 11.2012)

Tak-tak. Halo (hra, ktorá predefinovala „striel'ačky“ na konzolách) sa teší už ôsmemu dielu. Nenechajte sa zmiasť číslom 4 v názve. Toto pokračovanie má

avšak rozbehnúť novú trilógiu a Master Chief v nej nesmie chýbať. Bude sa odohrávať niekoľko rokov po konci trojky, čím si hráči užijú úplne nový príbeh bez fráz „a teraz sa stane hento“. Hra ponúkne Story mode, ktorý si budete môcť prejsť sami alebo v kooperácii až s tromi ďalšími hráčmi. Titul sa vyznačuje takzvaným sezónnym dopĺňovaním, čiže vývojári budú postupne sprístupňovať nové misie počas desiatich týždňov vrátane „cinematických filmečkov“. Chýbať nebude ani multiplayer, ako ho poznáme, a ktorý je, pravdaže, hlavnou doménou hry pre množstvo hráčov.

Tomáš Kleinmann



www.niagara.sk[®]

vstúpte do sveta zábavy a filmu...



ANGRY BIRDS

DVD
VIDEO

Blu-ray DiscTM



zoskenuj QR kód



Lenka Macsaliová

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

Na začiatok sa nám trochu predstav, odkiaľ pochádzaš, čo študuješ, koľko máš rokov a čomu sa na gamesite.sk venuješ.

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

Koľko času denne tomu všetkému venuješ?

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

Ako si sa k práci pre gamesite.sk dostala?

Na stránku som sa dostala cez vtedajšieho redaktora [human_flya](#), terajšieho Chrisa.

Si hráčkou, alebo jediné, čo ťa s hrami nimi spája, je gamesite.sk?

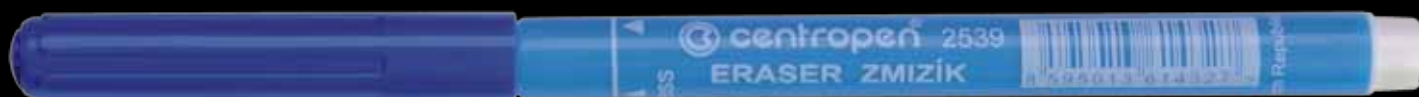
Nie som permanentnou hráčkou. Hráam vtedy, keď vyjde čas, pretože mám aj iné záujmy, ktorým sa chcem venovať.

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

Preferujem logické hry či takzvané "skákačky". Vo voľnom čase sa väčšinou venujem hre na klavíri, basovej gitare, altovej flaute, fúkacej harmónii... Popritom stíham aj variť, piecť a čítať či už odbornú literatúru alebo beletriu.

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

Ani veľmi nie. Vo väčšine prípadov ide o rovnocennosť a vzájomné rešpektovanie



pozícií, takže nerobím rozdiel či sú vôkol mňa muži alebo ženy. Každopádne sa mi s nimi solídne kooperuje.

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

Nočné mory určite nie, no dalo by sa povedať, že v niektorých prípadoch išlo o ťažkú lobotómiu.

Si na niečo ohľadom tvojej práce na gamesite.sk hrdá?

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

Priniesol ti gamesite.sk niečo aj do tvojho života? Obohatil ťa o niečo?

Určite trpezlivosť, chladnú hlavu, sebadisciplínu a zlepšenie lingvistických vedomostí.

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

Rada počúvam "klasikov" (Vivaldi, Bach, Beethoven - toho aj hrávam), ale predovšetkým muzikály. To je moja srdcovka. S tým je spojená aj návšteva divadla. Tá atmosféra, keď sa nesie celou sálou SND zvuk orchestra, je ohromujúca. Ohľadom kníh - momentálne dokončujem piaty zväzok o Sherlockovi Holmesovi. V poslednej dobe sa snažím interpretovať komiksovú tvorbu F. Millera. Avšak konkrétne

nemám vytýčené žánre. Väčšina obľúbených kníh sú z inej fajty.

Máš nejaké životné motto, ktorým sa riadiš?

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

Ako vidíš svoju budúcnosť? Máš niečo v pláne?

Kuchyňa.

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

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

Ďakujem za rozhovor.

Pýtal sa Adam Kollár





Tablety Prestigio

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

■ Vo februári 2011 predstavila spoločnosť Prestigio svoj úplne prvý tablet MultiPad a hneď sním vytvorili špecifickú kategóriu tabletov, ktoré vás zaujmú hneď po vybalení kvalitným vyhotovením, špičkovým dizajnom, ľudovou cenou a navrch vás presvedčia parametrami a skvelým výkonom. Nízka cena ich síce na prvý pohľad stavia na úroveň lacných čínskych „napodobenín“ tabletov, no zdanie klame a tablety Prestigio už na prvý dotyk vzbudzujú dojem, že ide o modely z oveľa vyššej cenovej triedy. Aj vďaka tomu je dnes firma Prestigio

považovaná za lídra v pomere cena/výkon na mnohých trhoch v rámci regiónu EMEA.

V čom je tajomstvo ich úspechu? Pozrime sa trochu podrobnejšie ako vyzerajú ich tri vlajkové modely. Tak napríklad Prestigio MultiPad 9.7 Pro (5097CPRO) je vo svojej cenovej kategórii skutočne tvrdou konkurenciou pre ostatných výrobcov. Svojim majiteľom ponúka najnovší operačný systém od Google a vďaka 1 GHz procesoru (ARM Cortex A8 Rockchip RK2918) aj dostatočný výkon pre náročnejšie aplikácie alebo HD video.

Tento tablet má skvelý 9,7" IPS displej s pomerom strán 4:3 a rozlíšením 1024×768 bodov. Displej vyniká najmä širokými pozorovacími uhlami a verným farebným podaním. Má však menšiu pamäť, presnejšie menšiu flash pre dáta a aplikácie (iba 8 GB, interná ROM je 1 GB DDR3, čo je taký dnešný nepísaný „štandard“). Tento drobný „kapacitný deficit“ je ale riešiteľný, pretože má tablet microSD / microSDHC slot s podporou pre až 32 GB karty (klasické pamäťovky aké dnes používa väčšina mobilov), takže jeho pamäťovú



kapacitu môžete hrať a aj pomerne lacno rozšíriť podľa vašej potreby.

Tablet má tiež iba základnú webovú kameru s rozlíšením 0,3 MPx, čo však pre video komunikáciu plne stačí. Osobne nevidím zmysel v predražovaní tabletov pomocou fotoaparátov s extrémnym rozlíšením, pretože cez tak malú optiku jednoducho nedostanete dostatok svetla pre 5 a viac megapixelové fotky. Je to technicky nemožné s ohľadom na fyzikálne limity a tak väčšinu práce na fotografiách urobí nie optika so snímačom, ale softvér. Prestigio sa na nič nehrá a za ušetrené peniaze vám dá lepšiu koncovú cenu, čo ako zákazník oceníť

ovč'a viac. Súčasťou balenia je elegantné kožené puzdro a kopec predinštalovaných aplikácií, o ktorých vám povieme neskôr. Oceňujeme použité kvalitné materiály, ktoré vyvolávajú pocit, že získavate viac než to, za čo reálne platíte. V tomto je Prestigio skutočne jednotkou a v tejto cene asi nič lepšie len tak nenájdete.

Rovnako špičkové možnosti ponúka aj trochu menší a ľahší tablet Prestigio MultiPad 5080C PRO. Jeho 8" multidotýkový displej disponuje rozlíšením 800x600 bodov, čo pre tento rozmer plne vyhovuje. Tablet má rovnako 1 GHz procesor s 1 GB RAM a 8 GB pamäťou pre aplikácie, ktorú možno ľahko zväčšiť pomocou microSD karty.

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

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



kariet. Tablet sa dodáva s ISP displejom s rozlíšením 1024x768 bodov a poháňa ho výkonný procesor ARM Cortex A8 (Allwinner A10) doplnený o 1 GB DDR3 pamäte. Vybavený je dvojicou kamier (predná a zadná) s rozumným rozlíšením 2 megapixely. Ako operačný systém je predinštalovaný Android 4.0.3 Ice Cream Sandwich.

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

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

Viac info nájdete na www.prestigio.sk





Cris Velasco & Sascha Dikiciyan

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

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

V roku 1997 sa jeho elektro-industriálny štýl prvýkrát objavil v počítačovej hre. Bola to známa hra Quake II od Id Software a on dostal veľkú úlohu, a to naviazať na hudbu prvého Quaka, vytvorenú Trentom Reznorom z kapely Nine Inch Nails. Práve táto práca Dikiciyanovi otvorila dvere k ďalším zaujímavým herným projektom, a on tak vytvoril hudbu rôznych žánrov pre hry ako Unreal

Tournament, Quake III: Arena, James Bond 007: Tomorrow Never Dies...

Sám sa vyjadruje k procesu svojej tvorby ako k neustálej reinvencii svojho štýlu, aby naozaj neznal rovnako a nerecykloval tie isté hudobné štylizácie, hoci uznáva, že je veľmi ťažké vymaniť sa z určitých skúseností a štýlu, ktorým sa ako hudobný skladateľ uberá.

Američan Cris Velasco vyštudoval hudobnú kompozíciu na UCLA. Ako herný nadšenec už od detských čias s radosťou využil príležitosť skomponovať hudbu pre hernú adaptáciu populárneho sci-fi seriálu Battlestar Galactica, za čo neskôr dostal aj ocenenie "Nováčik roka" na GANG

Awards 2003. Jeho prevažne orchestrálne kompozície bolo odvtedy možné počuť v mnohých svetových herných značkách ako v trilógii God of War (jeho hudba sa objavila vo všetkých troch častiach) alebo v hre Darksiders. Na väčšine svojej tvorby však spolupracoval so Saschom Dikiciyanom, a práve ich spoločné diela sú mnohokrát tým najoceňovanejším spomedzi ich tvorby.

Jednou z prvých hier, kde sme si mohli vypočuť, ako to vlastne znie, keď sú orchestrálne a ambientnejšie motívy zošité dokopy pulzujúcou elektronikou, bol pekelný post apokalyptický Hellgate: London, ktorý síce ani komerčne, ani v recenziách



neuspeľ, no minimálne z hudobného hľadiska sa nemal za čo hanbiť.

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

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

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

Oproti vyššie spomínaným hrám sa soundtrack k post apokalyptickej hre Borderlands, na ktorom spolupracovali i so skladateľmi Jesperom Kydom a Raisonom Varnerom, nesie v ovela

„akčnejšom“ elektronickom až industriálnom štýle. To ozvlášťňuje zaradenie jemne orientálnych vibrácií prostredníctvom exotických perkusií alebo sláčikových aranžmán, pripomínajúcich blízky východ.

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

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

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

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

Hudba Saschu Dikiciyana a Crisa Velasca sa objavuje stále vo viac a viac

hrách, ich popularita narastá a rovnako neupadá ani ich schopnosť napredovať ďalej a hudobne experimentovať. V týchto dňoch si hráči môžu vychutnávať ich najnovší hudobný prírastok v hre Borderlands 2 (kde opäť spolupracovali s Jesperom Kydom). Pri príležitosti vydania tohto soundtracku sme sa rozhodli si s nimi sadnúť a trochu ich vypovedať. Za možnosť zrealizovať toto interview opäť ďakujeme Greg O'Connor-Readovi z agentúry TopDollarPR.

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

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

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

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



môžeme povedať, že sme si tento malý neúspech vo veľkom vynahradiť.

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

Cris: Obidva ponúkajú iný druh výziev. Spoločné komponovanie je skvelé, pretože každá skladba získava druhý pár očí a uší. Súdiť svoju vlastnú prácu nie je vždy jednoduché. Niekedy je veľmi nápomocné mať názor niekoho druhého, ktorý sa taktiež zaujíma o výsledok, aby vám poskytol kritiku vašej práce. Toto je tiež najťažšia časť, pretože nie je vždy jednoduché počuť kritiku na svoju prácu! Keď pracujem na projekte sám, občas mám pocit, že to pomáha zlepšiť moju celkovú schopnosť písať hudbu. Tým nechcem povedať, že by som nedával zo seba 100% aj keď skladáme spolu, ale keď nemám Saschu, o ktorého by som sa mohol pri práci na projekte oprieť, núti ma

to vymýšľať hudobné riešenia, ktoré by mi za normálnych okolností asi nenapadli. Vždy cítim, že odchádzam s niečím novým a že som ako skladateľ trochu podrástol. Samozrejme, toto je ale aj najnáročnejší aspekt, keďže viete, že celá hudobná zodpovednosť padá na vaše plecia, čo je niekedy trochu strašidelné!

Sascha: Rovnako ako povedal Cris. Osobne sa mi páčia obidva smery. Avšak si myslím, že je dôležité, že občas máme aj projekty, na ktorých pracujeme samostatne. Bola doba, keď sme pracovali non-stop spolu a miestami začínalo byť naozaj ťažké užívať si to. Myslím si, ale, že čím sme starší a taktiež po všetkých tých hrách, vieme, ako pracovať čo najlepšie a aj keď naša samostatná tvorba znie dobre, naša najlepšia diela sú tie, na ktorých spolupracujeme.

GS: Držite si prehľad o tom, na kol'kých projektoch ste spolupracovali, odkedy ste sa stretli?

Cris: Nevieť vám dať presné číslo, ale je to niekde okolo 30 hier alebo tak.

GS: Na veľak z týchto albumov ste taktiež spolupracovali s ďalšími skladateľmi

(MassEffect, Borderlands atď.). Môžete nám povedať niečo o procese skladanie hudby na takýchto projektoch? Snažíte sa napríklad zosúladiť svoje skladby s celkovým tónom skladieb vytvorených ostatnými alebo chcú po vás vývojári, aby ste vytvorili niečo, čo znie inak?

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

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

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

MASS EFFECT 2

KASUMI'S STOLEN MEMORY - ORIGINAL SCORE



MUSIC BY Sascha Dikiciyan & Cris Velasco

MASS EFFECT 2

ARRIVAL - ORIGINAL SCORE



MUSIC BY Sascha Dikiciyan & Cris Velasco

MASS EFFECT 3

GAME SOUNDTRACK



strany. Hudba pre nich a pre Titusa nemôže byť viac rozdielna.

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

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

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

Soundtrack, na ktorý som najviac pyšný.. to je troška ťažšie. Každé OST na ktorom pracujem, sa stáva mojim obľúbením. Práve teraz pracujem na jednom veľkom orchestrálnom OST. Pokúšam sa skladať celý projekt menej ako 'herné OST' a viac ako modernú symfóniu. Zatiaľ som naň dosť hrdý. Z predchádzajúcich projektov sa mi stále veľmi páčia Prototype a Warhammer 40,000: Space Marine, pretože podľa mňa fungovali presne tak, ako som chcel.

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

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

Sascha: Písať hudbu pre hry som nikdy neplánoval. Ako som však vyrastal, hudba bola vždy okolo mňa, a tiež pokiaľ moja pamäť siaha, som bol vždy šialenec do počítačov. Prešiel som, samozrejme, cez všetky konzoly, ale veci začali byť



ORIGINAL THEMES BY DAFT PUNK
ADAPTED AND COMPOSED BY
CRIS VELASCO SASCHA DIKICIYAN KEVIN MANTHEI



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

Cris: Hry milujem od SpaceInvaderov. Pôvodne po doštudovaní hudby na vysokej škole som si myslel, že budem písať hudbu pre filmy. Filmy, pre ktoré

som mal v danej dobe možnosť písať, neboli však vôbec zaujímavé. Chcel som písať nehanebne epickú hudbu! Potom som počul OST môjho dnes už dobrého priateľa Lennie Moora pre hru zvanú Outcast. Bol to presne druh hudby, ktorý som chcel v tej dobe písať aj ja. Videohry zažívali vtedy svoj rozmach a vyzerali ako perfektná príležitosť, ktorej by som sa mohol chopiť namiesto filmov. Dostať sa do tohto biznisu bolo síce neuveriteľne ťažké, ale keďže som nesmierne húževnatý, dal som si ťub sám sebe, že buďto budem písať hudbu pre hry, alebo zomriem pri pokuse o to. Zabralo to síce veľa času, ale moje snaženie sa viac než vyplatilo. Každé ráno som vďačný a nadšený, že môžem pracovať v tomto priemysle.

GS: Je podľa vášho názoru ťažšie komponovať pre dnešné hry, ktoré sa svojou dĺžkou takmer blížia k filmom ako pre hry v minulosti, kedy ste začínali pre ne skladať hudbu?

Sascha: Myslím si, že realita je naozaj taká, že komponovať hudbu pre dnešné hry je naozaj oveľa ťažšie. Keď som



začínal, pracovalo v tomto priemysle možno päť alebo šesť ľudí. Mám na mysli to, že keď som v tej dobe stretával ľudí a spýtali sa ma, čo robím, po mojej odpovedi "hudbu pre hry" sa pozreli väčšinou na seba, a potom zase naspäť na mňa so šialeným pohľadom. Na rozdiel od toho, dnes sa každý tvári ako skladateľ. Každý filmár sa pokúša tvoriť hry. Dnes ide jednoducho o veľký biznis. Takže hej, očakávania niekoho násobne vzrástli. Podľa môjho názoru ak herné OST neznie ako filmu hodný soundtrack, potom to nie je dobré. Čo pre nás znamená veľká práca, pretože nemáme také veľké rozpočty, ako majú naši kolegovia od filmov, ale aj tak je od nás očakávané, že dodáme kvalitnú hudbu, porovnateľnú s kvalitou filmov. Na druhej strane tento rok som počul veľaké priemerných filmových soundtrackov. Ľudia možno začínajú byť leniví. Viem, že to možno znie celé trochu negatívne, ale naozaj to tak nie je. Dobré na tom je, že konkurencia a očakávania nás držia na maxime, a vďaka tomu vždy dáme zo seba všetko a odmietame písať čokoľvek priemerné.

Cris: Nie sme ešte takí starí, aby hry boli až natoľko rozdielne! Prvá veľká hra, pre ktorú som skladal, bola Battlestar Galactica. Bolo to veľké symfonické OST a naozaj som dotlačil sám seba k čo najlepšiemu výkonu. Za tie roky sa moje písanie výrazne zlepšilo, keď si porovnáme, ako tomu bolo vtedy pred deviatimi alebo desiatimi rokmi, ale pri každom projekte sa stále snažím dostať zo seba maximum. Zakaždým si jednoducho posuniem latku vyššie. Takže pre mňa to nie o tom, či je to ťažšie alebo ľahšie, ako tomu bolo kedysi. Najväčším rozdielom dneška je to, že viac dôverujem sám sebe, že dokážem vytvoriť skvelé OST, a to, že teraz máme k dispozícii



nástroje ako napríklad živé orchestre na realizáciu mojej hudobnej vízie.

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

Cris: Obidva sú si veľmi podobné v niektorých smeroch, ale nie vždy otvorene. Soundtrack k Borderlands 2 je viac-menej evolúciou toho predošlého. Spolu sa tu pretkáva veľké množstvo rôznych štýlov. Samo o sebe môže byť toto OST tak trochu schizofrenické. V kontexte hry však funguje podľa mňa skvele. Pandora je šialené miesto. Dnes v noci som zhodou okolností túto hru hral a moja postava bola zabitá trpaslíkom s plynovou maskou, kričiacim "I'll eat your face!" zatiaľ čo ma podpálil. V tom istom momente bolo na obrazovke tiež na helikoptéru sa ponášajúce vozidlo, ktoré na mňa strieľalo. Pilot si popritom, ako sypal guľky na moju hlavu, pospevoval verziu Let valkyr. V pozadí sa na mňa pritom všetkom hnala medved'ogorilia potvora. Aký druh hudby skomponujete

pre niečo takéto!? Myslím si, že soundtrack potreboval byť tentokrát trochu šialenejší, aby zapasoval do sveta Borderlands.

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

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

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

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

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

Branislav Hindický a Branislav Brna

Istrocon 2012



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

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

Do súťaže sa prihlasovalo v stánku na All-in-One počítači Lenovo C320, za ktorý

vd'áčíme spoločnosti Lenovo. O ceny bol naozaj veľký záujem, o čom svedčí aj to, že sa do súťaže prihlásilo niekoľko stoviek návštevníkov. Všetci, ktorí navštívili náš stánok, si so sebou odniesli darčkové predmety od našich partnerov Transcendu a firmy Sapphire. Ceny do súťaže venovali partneri: Comgad, Logitech, PS3 a Playman.

Pre hráčov tu bola herná sekcia, kde ste si pri jednotlivých stánkoch mohli zahrať viacero novinek.

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







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

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

Čas medzi hraním ste si mohli vyplniť napríklad návštevou kinosály, kde sa premietali filmové hity ako Avengers,



Iron Sky, Dark Knight, ale aj starší Blade Runner. Fanúšikovia japonského Anime a Mangy si takisto mohli pozrieť množstvo anime filmov a navštíviť rôzne prednášky. Prednášky prebiehali vždy súbežne v niekoľkých sálach, takže vždy si bolo z čoho vybrať.

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

Vysokú pozornosť vzbudzovalo aj množstvo "cosplayerov", ľudí, ktorí prišli



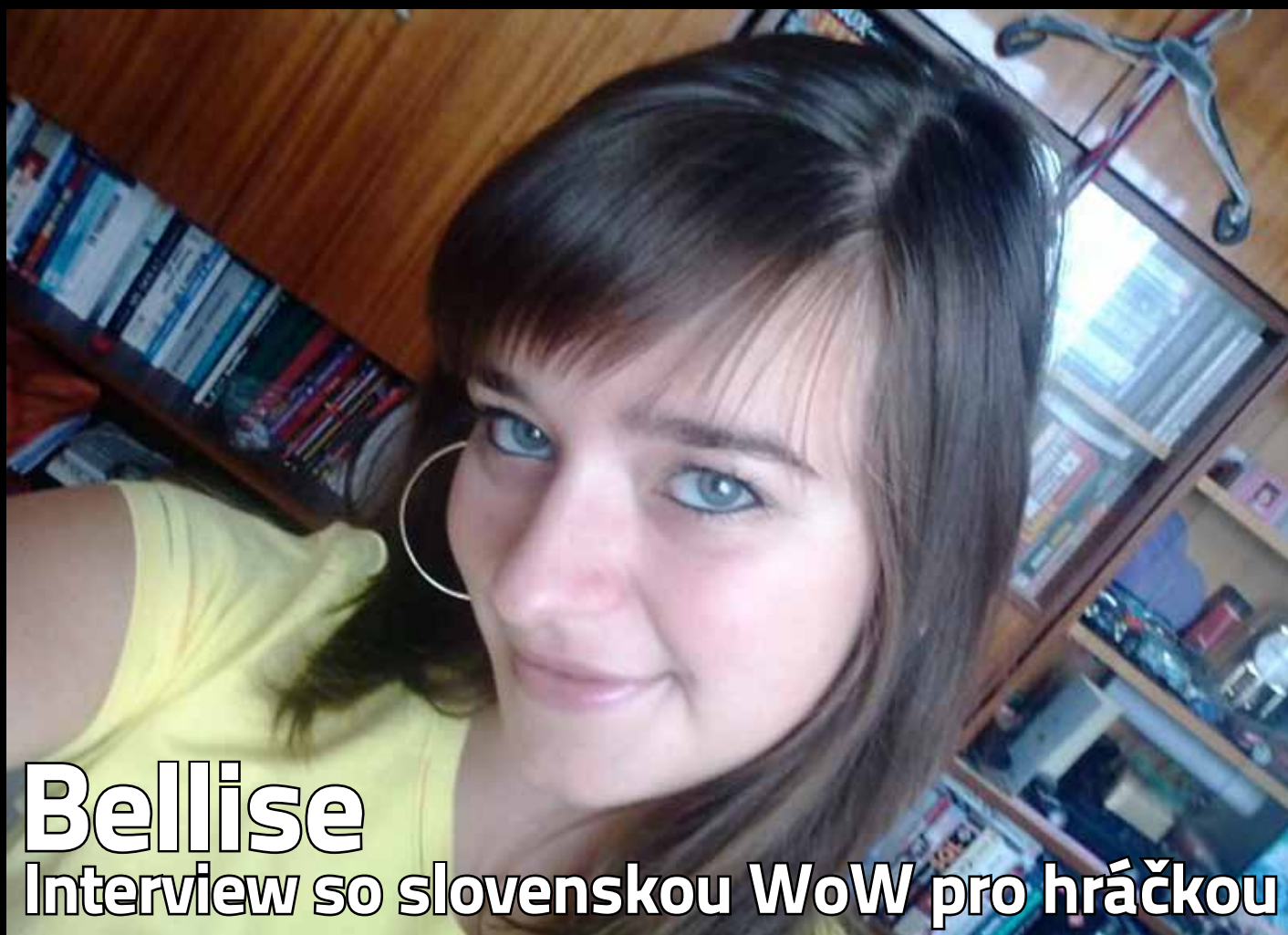
oblečení v kostýme nejakej hernej, filmovej alebo anime postavy. Vo veľkej sále prebiehala tiež súťaž o najlepšie cosplay a skutočne sa bolo na čo pozerieť.

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

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







Bellise

Interview so slovenskou WoW pro hráčkou

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

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

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

GS: Prezradíš nám aj čo hrávaš?

Dagmar: Moja najväčšia láska je určite World of Warcraft. Som tiež veľký Bioware fan, takže s radosťou si zahrám aj Dragon Age a Mass Effect.

A potom také tie oldschooolovky ako Tunneler, Prince of Persia alebo Doom, ktoré som hrávala od malička a s chuťou si ich občas zahrám aj dnes.

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

Dagmar: Bolo to vďaka môjmu bratovi, ktorý vždy spomína, že osudovo kúpil jeden Level, kde bola beta na WoW, ktorá ho uchvátila a keď potom vyšiel v Európe, tak si ho hneď pri launchi

kúpil. Ja som si postupne začala hrať svoje vlastné postavy no a... (pohotové prerušenie vedľa sediacim bratom)

Braňo: To musíš povedať tak, že som začal študovať na vysokej škole a občas som nemohol ísť na raid, tak si ma musela zastúpiť. (smiech)

Dagmar: Hej, ja som bola nejaký level 10 a on ma potom hodí do raidu, že: „Aha, rob túto heal“. Ja som síce nevedela čo robiť, avšak keď je človek hodený do vody, tak sa naučí lepšie plávať.

GS: A čo ťa vlastne na tom v tých začiatkoch očarilo?

Dagmar: Ja som hrávala Warcraft 1,2,3 aj predtým a ten svet (lore) je podl'a mňa úžasný, keď sa teda doňho trochu človek ponorí. Osobne som všetky knihy z neho nečítala, ale pokiaľ čítaš rôzne stránky ako WoWiki, WoWpedia a podobne, nájdeš na nich obrovské množstvo informácií, ktoré pridávajú tomu svetu hĺbkú, ako má len málo fantasy diel. Väčšina ľudí nadáva na grafiku WoW, že je príliš anime, ale tá sa mi páči tiež a zvlášť pandy, ktoré sa majú objaviť v najnovšom datadisku. Tie v nej vyzerajú neuveriteľne chutne. (úsmev)

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

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

GS: Ako sa ti podarilo dostať do tejto guildy?

Dagmar: Kedysi sme prišli s bratom do takej maličkaj guildy na Magtheridone (server/realm) zvanej Failure a tam sme sa asi za rok postupne prepracovali až na Felmista (boss z Sunwell Plateau), ktorého sa nám podarilo dať ako tretím

na svete, po čom si nás začal všímať aj zvyšok sveta, že kto sme – čo sme. Keď sa guilda neskôr rozpadla, tak sme leteli do Methodu, kde som dostala accept na moju „aplikačku“. Tam sa už začalo hranie naozaj na svetovej úrovni... (opäť pohotové prerušenie vedľa sediacim bratom)

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

GS: Akú úlohu zohrávaš v guilde?

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

GS: Jasné, čiže t'a baví pomáhať ostatným. Mnoho čitateľov určite zaujíma, čo to znamená hrať na svetovej úrovni. Môžeš nám to skúsiť popísať? Myslím, koľko času za tým denne tráviš, či robíš aj niečo iné okrem toho, že sedíš za PC a celý čas hráš a podobne.

Dagmar: Ak chceš byť v niečom dobrý, tak tomu musíš venovať čas. Vlastne raidy, respektíve progres v nich vždy trval asi tých 16 hodín denne. Samozrejme, mali sme pauzy, ako napríklad na obed na nejaké to jedlo a pitie, kedy sme sa všetci

dohodli, že ideme naraz, aby sme sa potom nezdržovali.

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

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

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

Dagmar: Hrať môžeš. Väčšina ľudí si leveluje svoje alty a ... (pohotové prerušenie bratom)

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

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

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

GS: Jasné, ale myslím skôr to, ako sa mení tón hry s jednotlivými datadiskami, nakoľko je to dobré z tvojho pohľadu, keďže veľ a ľudí tvrdí,



že WoW pokazili práve datadisky, resp. že Blizzard sa pomyšľal, keď sa rozhodol pridať do hry pandy.

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

GS: Veľmi hráčov práve nadáva na toto a majú pocit, že WoW sa od toho hardcore herného obsahu v základnej verzii prípadne Burning Crusade s ďalšími datadiskami veľmi zjednodušil a celkovo Blizzard smeruje hru viac na casual hráčov, aby si zahrlo čo najviac ľudí. Z tvojho pohľadu je takéto smerovanie v poriadku?

Dagmar: Áno, je pravda, že keď sa zjednodušeniam si zahrá viac hráčov. Keď sa ingame nástrojom ako looking forraid alebo dungeon, keď si sám, nemusíš sa baviť s nikým a pritom sa zabavíš, ako chceš. Tak isto si môžeš questovať a leveliť profesie a prakticky nikoho k tomu nepotrebuješ. No myslím si, že aj pre tých hardcore hráčov tam obsah stále je a pribúda. Bossovia sa napríklad stále sťažujú a s pôvodným WoW sa vôbec nedajú porovnávať.

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

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



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

Braňo: Ten challenge mód sme skúšali v aktuálnej bete na jednom dungeone, ktorý je vo WoW od začiatku a až na pár maličkostí je stále v tej istej podobe. Keďže tomu challenge módu je asi dvakrát ťažší ako najťažší raid, ktorý je momentálne dostupný v Cataclysm (aktuálna verzia WoW). Prvýkrát sme ho dali za nejakých 5 alebo 6 hodín, pričom najlepší čas, ktorý sa niekomu podaril dosiahnuť na serveri, je 28 minút. Ak chceš získať zlatú medailu, treba ten dungeon dať pod 20 minút (smiech).

GS: Viem, že si sa bola pozrieť minulý mesiac na Gamescome a nebola si tam len tak, ale priamo na pozvanie od samotného Blizzardu. Skús nám opísať svoje zážitky a prezradiť dôvod, prečo si ťa vlastne zavolať.

Dagmar: Naša guilda Method mala v sobotu live raid na Blizzard stage. Čo sa týka Gamesocmu samotného, moje dojmy sú také, že ma strašne boleli nohy (smiech), keďže sme dostali press passy a mohli sme si tak počas štyroch dní prejsť celý areál hore dole. Keďže som si mohla vyskúšať v stredu prakticky všetky hry bez čakania v radoch, v ktorých človek inak musel čakať napríklad pri CoD: Black Ops 2 pokojne aj dve hodiny, aby si zahrál 10 minút z hry. Keďže som si stihla vyskúšať viaceré hry. Skúšala som napríklad MMO Planetside 2, ktorá ma však príliš neoslovila, potom MMOFPS Firefall, ktorá sa mi veľmi zapáčila a aktuálne skúšam aj jej betu, keďže to

vyzerá takmer ako Unreal Tournament len s tým, že tam len nechodíš a strieľaš ľudí, ale plníš aj questy. Na výstave bola tiež hromada súťažní. Blizzard napríklad rozdával knižky, figúrky. Razer zase myšky, klávesnice atď. Bohužiaľ, všetky súťaže boli po nemecky, takže som nemala šancu sa zúčastniť. Okrem toho sme z guildy mali všetci tiež pozvánky na súkromné párty, ktoré sa konali takmer každý večer.

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

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

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

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

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

Braňo: Áno, neviditeľne si lietajú po instancii a sledujú dianie s tým, že si sledujú sami, kto kedy ide raidovať. V prípade, že niečo neprebíha tak, ako to bolo myslené pri dizajnovaní, sú schopní veľakrát zmeniť priamo za chodu.

Dagmar: Toto robia hlavne preto, pretože sa ľudia sťažujú na veľakrát týchto world first killov, že ich dal niekto prvý preto, lebo v nich bola nejaká chybička. Napríklad sa to stalo pri Nefarianovi (final boss Blackwing Lair), ktorého dal dole prvý na svete opäť Paragon vďaka tomu, že našli chybu, ktorú robila na tomto konkrétnom bossovi obrovská damage. Keď Blizzard následne o pár dní túto chybu opravil, veľakrát iných guild sa sťažovalo, že to nebolo fér, pretože oni museli vybojovať úplne iný súboj ako Paragon.

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

Dagmar: Podľa toho, čo nám povedali, Blizzard sám občas nevie, kde je hranica medzi intended use of game mechanic



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

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

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

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

Dagmar: Ani nie. Hrala som chvíľu

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

GS: Čiže ťa SWTOR neoslovil? Respektíve nepovedala si si napríklad, že to nahovorenie všetkých questov ti vo WoW chýba alebo podobne?

Braňo: Keď hráš hru prvýkrát, nahovorenie je super. No keď už leveluješ ďalšiu postavu, tak to pôsobí skôr rušivo, lebo musíš každý rozhovor len odklikávať, aby si sa rýchlo dostal ďalej. Vo WoW prídeš, klikneš a hneď máš quest.

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

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

to play MMO hier udržať aj naďalej alebo nakoniec tiež prejde na tento model.

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

GS: A čo si celkovo myslíš o aktuálnom nastavení herného trhu, ktorý naozaj v poslednej dobe vo veľkom začína migrovať k f2p modelu s tým, že prípadný ďalší content/vylepšenia si musíš priplatiť. Vieš si predstaviť, že by si ako pro gamer hrala takúto nejakú online hru, resp. by v nej mohla existovať vôbec nejaká pro sféra?

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

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

Dagmar: Áno, hra musí mať podľa mňa dobrý príbeh. Teda aspoň v týchto moderných hrách. Avšak keď si to tak vezmem, keď som bola malá, Doom mal aký príbeh? Strielal si príšery 30 levelov, a to bolo celé (smiech).

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

Dagmar: Myslím si, že pri tom pôvodnom zakončení si asi každý musel povedať: „A toto je čo?“ Ja som tiež vlastne chcela vedieť, čo sa stalo s tým mojím charakterom, čo sa stalo s mojimi companions, ako ten svet dopadol, čo boli tí repeari, zničili galaxiu alebo som ju zachránila? Extended cut je, myslím si, super a podľa mňa ho mali releasnuť hneď, lebo hovorí o všetkom, na čo sa hráči sťažovali a chceli vedieť. Myslím si, že sa už v tom netreba ďalej hrabať.



GS: Vediať ťa zaujať aj nejaké iné hry ako RPG? Spomenula si napríklad ten Firefall, ktorý je dosť podobný, ako si sama povedala, Unreal Tournament, čiže zahráť si vieš aj nejaké akčné hry ako FPS?

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

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

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

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

Dagmar: Hej, momentálne hrá Guild Wars 2 vo vedľajšej izbe (smiech).

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

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

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

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

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



MAJSTER BUDE LEN JEDEN!

19.-21.10.2012 Kongres Hotel Jezerka



MISTROVSTVÍ ČR
V POČÍTAČOVÝCH HRÁCH



Mistrovství ČR počítačových hrách je vrcholnou akciou profesionálního a poloprofesionálního hrania (progamingu) České a Slovenské Republiky, v roku 2012 sa odohrá 19.-21.10. v Kongres Hotely Jezerka v Seči u Pardubic.



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



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

Finále 19.-21.10.

SLEDUJTE NAŽIVO na gamesite.sk,

pripravené je ONLINE VYSIELANIE

z miesta.



GENERALNÍ PARTNERI MČR 2012:



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

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

Contrast

Contrast sa po prvýkrát prezentoval ešte začiatkom roka a niekoľko ďalších mesiacov si naň ešte počkáme. Začiatkom roka, kedy hra vyšla, sa táto rubrika ešte len pomaly dostávala do dnešnej podoby a nejako nám oznámenie tejto hry uniklo. Vďaka Steam Greenlightu sa však pripomenul a my vám tak prinášame doteraz známe informácie. Na Contrastu pracuje malé štúdio herných veteránov, ktorí, ako sami povedali, mali už dosť veľkých a nie príliš inovatívnych projektov a po úspechu Portalu sa rozhodli pustiť sa do tvorby hry, ktorá by podobne celá stála na jednom netradičnom koncepte, ktorého možnosti by neustále skúmala. V tomto prípade nepôjde o portály, ale o splývanie s tieňmi. Predtým, než to však podrobne vysvetlíme, si povieme niečo o príbehu a prostredí, kde sa to všetko bude odohrávať. Hráč bude ovládať mladú



ženu menom Dawn, ktorá v mestečku, štylizovaného do európskeho štýlu skorého dvadsiateho storočia, stretne malé dievča menom Didi. Matka Didi bola nedávno zavraždená a jej otec je od nej odlúčený. Didi poprosí Dawn, nech zmení minulosť a spojí ich rodinu znovu dohromady, a keďže ide o fikciu, presne to sa vydáme v koži Dawn urobiť. Alebo skôr v jej tieni. Tu sa dostávame späť ku konceptu hry. Dawn totiž budeme po nočných uliciach ovládať nielen v tradičnom pohľade tretej osoby, ale hocikedy sa budeme môcť prepnúť do tieňového módu. To znamená, že tieň našej postavy splynie s tieňmi na stenách budov a z 3D sa odrazu stane 2D platformovka. Tieni budú odrážať udalosti z minulosti, ktoré budeme musieť zmeniť. Rôzne hádanky sa tak budú riešiť skrz tieň a tie budú taktiež rozprávať svoj príbeh. Sem-tam sa medzi tieňmi nájdú aj

nepriatelia, ktorých bude treba poraziť, no celkovo bude súbojov málo a dôraz sa bude klásť na riešenie tieňových situácií. V traileri sme mali napríklad možnosť vidieť, ako sa na stene odohráva hádka dvoch ľudí, pri ktorej jedna z postáv vytiahla zbraň a hráč na ňu na poslednú chvíľu skočil, aby tak odvrátil blížiacu sa tragédiu. Hráč bude môcť manipulovať so zdrojmi svetla či už pre postup ďalej, tak aj pre odhalenie vedľajších úloh/príbehov. Silný art-štýl vás predvedie svetom plným kabaretných spevákov, cirkusantov a iluzionistov v UnrealEngine 3, takže sa po vizuálnej stránke máme na čo tešiť. Akurát kedy konkrétne sa dočkáme Contrastu, ešte známe nie je. Vývojári zatiaľ hovoria o období prelomu tohto a nasledujúceho roku.

Dátum vydania: neznámy





The Five Cores

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

Popularita týchto titulov síce komerčne upadla, no fanúšikovia podobných titulov zostali a nové žánrovky musia hľadať v nezávislých alebo budgetových vodách. The Five Cores je jednou z tých hier nesúcich v sebe to správne kúzlo, ktoré



k tomuto žánru pritahuje toľko ľudí. Hráč sa dostane do kože osamoteného prieskumníka na opustených ostrovoch, kde musí pomocou logiky uviesť do pohybu tie správne mechanizmy pre odhalenie príbehu a postup ďalej.

Svet, v ktorom sa ocitnete, sa rúti. Má to na svedomí spiace dieťa, ktorého sny sa stali skutočnosťou a priniesli so sebou smrť a deštrukciu. Spí v chráme a jedinou cestou, ako to dieťa zobudiť, je aktivovanie piatich magických kameňov. To sa dozviete od ľudí, ukrývajúcich sa v inom svete, prosiac vás o pomoc. Aktivovanie kameňov



bude spočívať v skúmaní piatich ostrovov a riešení hádaniek, poskytujúcich pravú výzvu bez nadbytočných pomôcok. Hráč nekliká na presun medzi obrazovkami, ale má plnú voľnosť pohybu, a to v spojitosti s vynikajúcim soundtrackom vtiahne hráča do svojho sveta na niekoľko hodín. Grafická stránka taktiež nezaostáva. Či už po technickej alebo estetickej stránke sa je celý čas na čo dívať a počas obdivovania výhľadov môžete úplne zabudnúť na samotné hranie. Ak si trúfate na výzvu, tak niet nad čím váhať.

Dátum vydania: 12. september 2012



Lifeless Planet

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

Z dostupných videí sme mali možnosť vidieť niektoré prvky hrateľnosti ako

napr. platformové skákanie pomocou jetpacku, riešenie hádaniek pre postup ďalej, skúmanie a prehľadávanie opustených miest a, samozrejme, túlanie sa po celom tom svete, ktorý mal byť podľa hlásení vedcov plný života. Astronaut, náš hlavný hrdina, však dorazí na pustatinu pripomínajúcu Mars, kde po čase narazí na prázdne ruské laboratórium... a ženu prihovárajúcu sa k nemu v ruštine. Nielen takú obyčajnú ženu. Oči a stopy, ktoré zanecháva v piesku jej svetla na zeleno a vzhľadom na jej ľahké oblečenie bez akejkoľvek dýchacej masky, jej vonkajšia klíma očividne vôbec nevaďí. Ak

tomu všetkému bude astronaut chcieť prísť na kĺb, tak jej zelené stopy musí sledovať. Príbeh by sa mal rozprávať najmä skrz interakciu s prostredím, v čom vývojára inšpirovalo Limbo. Lifeless Planet vychádza okrem PC a Macu aj na mobilných zariadeniach iOS a Android, aj keď na nich vyjde s miernym oneskorením. Každopádne dôvody prečo je planéta úplne pustá, čo na nej robili ruskí vedci a kto vlastne je ono dievča a čo má za lubom, sa dozvieme koncom roka, kedy by hra mala vyjsť.

Dátum vydania: Q4 2012





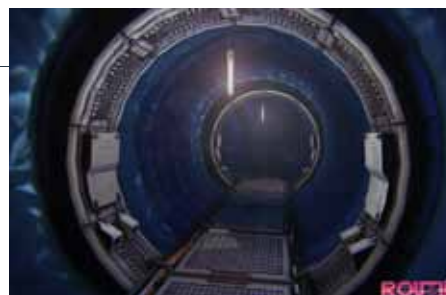
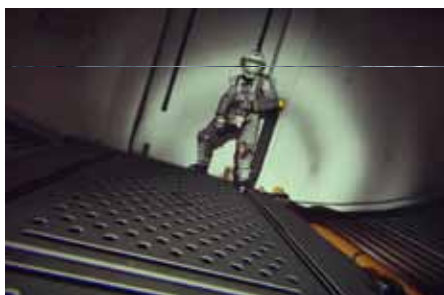
Routine

Všetky tri hry, ktoré som tento raz starostlivo vybral, majú jednu spoločnú vlastnosť. Ich cieľom je vás vystrašiť, vyvolať vám husiu kožu a koniec koncov vás donútiť ich rovno vypnúť a ísť sa nadýchať čerstvého vzduchu. Pokiaľ na to, samozrejme, máte odvahu a neskrývate sa radšej pod perinou. Routine vás zavedie na známe miesto, kde nik nebude počuť váš krik. Nekonečný temný vesmír ponúka šikovnému vývojárovi veľký priestor na budovanie stiesnenej atmosféry a vďaka malému počtu hier odohrávajúcich sa v podobnom prostredí, nehrozí pád do klasického klišé. Vývojári z Lunar Software sú vedomí tohto faktu a s Routine chcú ponúknuť naozaj unikátny zážitok. Celá hra sa bude odohrávať na mesačnej základni a vašim cieľom bude odhaliť čo najviac informácií o tajomných zmiznutiach všetkých astronautov. Popritom vám ale pôjde o holý život, a to doslova. V Routine neexistujú žiadne liekárničky, autoheal, a dokonca ani ukladanie pozícií. Akonáhle zomriete, musíte začať odznova. S tým sa spája aj nulová lineárnosť hry. Celá stanica je vám prístupná hneď od úvodu hry a je len

na vás, kam sa vyberiete, a ktorý z niekoľkých koncov zažijete. V hre nenájdete ani žiadny HUD, zameriavací krížik ani zobrazovač života. Preto nemôžete očakávať ani žiadne zbrane alebo frenetické prestrelky. No, samozrejme, nejako sa brániť musíte a na to vám poslúži C.A.T (CosmonautAssistanceTool), z ktorého môžete strieľať, avšak baterky dochádzajú veľmi rýchlo. Účinok C.A.T. môžete vylepšovať disketami roztrúsenými po celej stanici. Nikdy však neviete dopredu, aký efekt aká disketa má, a tak sa môže stať, že sami seba pripravíte o jediný zdroj ochrany. Ako sami vývojári hovoria, opatrnosť je najlepšou zbraňou. Vynikajúcu atmosféru pomáha dotvárať aj veľmi kvalitné grafické spracovanie.

Použitý Unreal Engine 3 opäť predvádza divy a na to, že celé štúdio sa vlastne skladá zo štyroch ľudí, je až neuveriteľné, že sa Routine môže rovnať s mnohými AAA titulmi. Autori sa netaja, že inšpiráciu brali aj z kultových sci-fi filmov a hier ako 2001: A Space Odyssey, Alien, Doom, či System Shock. Všetky spomenuté záležitosti zdieľajú klaustrofobické priestory a podobne by to teda malo byť aj v prípade Routine. Na záver ešte dodám, že autori už teraz pracujú na implementácii známeho headsetu, OculusRift, zobrazujúceho virtuálnu realitu, ktorý umožní ešte intenzívnejšie prežívať každý moment.

Dátum vydania: Q1 2013





The Legend

Mýtus Slenderman som už dávnejšie spracoval v samostatnom článku na Gamesite a presne ako som predpokladal, šíri sa d'alej a objavuje sa čoraz viac projektov, v ktorých hrá hlavnú úlohu.

Áno, dám vám za pravdu, že už je ho plný internet a pomaly začína byť otravný, no The Legend je veľmi zaujímavou hrou aj bez tejto tajomnej postavy. Tvorcovia z Elder Productions chcú posunúť Slendermana na vyššiu úroveň, a to vďaka krásnej grafike a množstvu nových



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



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

Dátum vydania: neznámy



BlindSide

BlindSide na rozdiel od predchádzajúcich dvoch hier ponúka úplne odlišný zážitok, no miera strachu nižšia nie je. Práve naopak. Pomôžem si citátom H.P. Lovecrafta: „Najstaršou a najsilnejšou emóciou ľudstva je strach, najstarším a najsilnejším strachom je strach z neznáma.“ V BlindSide 'to' neznáme dostáva úplne nový rozmer, pretože za celú hru neuvidíte nič, okrem herného ukazovateľa a smeru pohybu, ktorý funguje aj ako dôležitý kompas. Spoliehať sa budete musieť na iný životne dôležitý ľudský zmysel, a to na sluch. Hlavnou postavou je Case, ktorý sa so svojou priateľkou zobudia, z neznámeho dôvodu,

slepí. Vašou úlohou bude dostať sa von z vášho bytu a zistiť, čo sa vlastne deje, pretože ste stratili zrak a kto alebo čo číha v zradnej tme. Celú hru budete ovládať len na základe toho, čo počujete a čo je ešte dôležitejšie, z akého smeru. Case, samozrejme, svoj byt dobre pozná, takže má akú-takú predstavu, kde by mohli byť dvere zo spálne, stôl alebo kuchynská linka. No je na vás, aby ste jeho navigovanie dobre počúvali a vydali sa správnym smerom. Veľmi dôležitá je aj vaša príprava na hranie. Tiché prostredie a kvalitné slúchadlá sú základom.

V niektorých situáciách sa dokonca odporúča pre lepšiu vizualizáciu okolia aj zavrieť oči a pokúsiť sa predstaviť čo sa okolo vás nachádza. Samozrejme, pokiaľ sa okolo vás nezačnú ozývať tajomné bytosti. Potom, pokiaľ si, samozrejme, nebudete dávať pozor na každý krok, budete umierať rýchlo a často. Momentálne si BlindSide môžete kúpiť na iTunes, pričom na iOS zariadeniach hra podporuje aj gyroskop a na PC cez digitálnu distribúciu Desura, ktorú sme už niekoľkokrát spomínali.

Dátum vydania: 25. júl 2012





GUILD WARS 2

Revolúcia alebo evolúcia?

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC

Žáner: MMORPG

Výrobca:

ArenaNet

Distribútor:

NCSOFT

Distribútor na SK:

Comgad

Na recenzovanie

poskytol: JCHO

peňaženka

PLUSY A MÍNUSY:

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

HODNOTENIE:

95%

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

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

Predjme však k samotnej hre. Popravde, o Guild Wars 2 sa veľmi ťažko píše. Na Gamesite.sk sme vám predstavili hru vo forme preview, v ňom sme

ukázali základné stavebné kamene úspechu. Taktiež sme vám priniesli 3 casty, v dvoch z nich sme s Klajom podrobne rozpitvali takmer všetky aspekty. Opakovaniu sa teda nevyhneme.

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

Opakovalo sa to stokrát, no pre mnohých hráčov je podstatným faktom to, že Guild Wars 2 po vás nebude chcieť pravidelné mesačné poplatky. Raz za hru zaplatíte a

môžete sa hrať bez obmedzení. Ďalšie investície sú dobrovoľné – potrebujete viac miesta v banke alebo nový vzhľad? Nech sa páči, máme tu obchod. V tejto súvislosti dodajme, že hoci miesta v banke nie je príliš veľa, dá sa s ním (s trochu šikovnosti) prežiť aj bez nutnosti kupovania rozšírenia. V obchode mimochodom nájdete aj krátkodobé boosty, nejde však o nič, čo by vám poskytlo výhodu oproti ostatným hráčom. Pre úplnosť dodajme, že gemy – tie si kupujete za reálne peniaze – môžete meniť aj za herné mení na základe ponuky a dopytu. V tomto prípade treba spomenúť ďalší dôležitý fakt. Guild Wars 2 má oddelenú PvE a PvP časť. Vaša postava v PvP časti má automaticky k dispozícii najlepšie vybavenie, je na maximálnej úrovni. Kupovanie herného zlata teda neposkytuje žiadne výhody, umožňuje však rýchlejšie získať niektoré kozmetické variácie oblečenia.

Ak ste pozerali náš cast, tak viete, že Guild Wars 2 nedisponuje

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

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

Svet žije. Skúmanie oblastí mnohokrát odhalí viacero malých životných príbehov, ktoré si virtuálne postavy žijú. Majú problémy, rozprávajú sa – takéto drobnosti sa nachádzajú aj v iných hrách, v prípade Guild Wars 2 sme sa však pristihli, ako si ich nenásilne uvedomujeme. A to ešte nehovoríme o dynamických udalostiach. Tie sa časom, samozrejme, opakujú, ale v rámci prvého spoznávania hry ide o výborný spôsob, ako obohatiť herný zážitok. Udalosti majú v mnohých prípadoch dopad na herný svet, a to aj napriek tomu, že tento pocit nadobudnete až v pokročilých herných oblastiach. Počas takmer 100 hodín hrania sme natrafili na viacero udalostí, ktoré boli navzájom pospájané a vytvárali samotný príbeh. Napríklad v okolí sopky sme sa museli brániť útokom lávových príšer, tomu sme odolali a s NPC postavou sme sa vypravili do útrob sopky. Tam sme porazili ďalšie príšery, získali prístup k špeciálnemu zariadeniu a vyvolali sme veľkého bossa. O pár minút neskôr sme zdolali aj jeho a pri veľkej truhlici



s pokladom sme oslávili náš úspech. Hoci sa v tomto prípade vizuálne svet príliš nemenil, niektoré udalosti a to, ako na ne zareagujú hráči, ovplyvňujú aj vzhľad okolia. Samozrejme, sled udalostí raz skončí a o hodinu alebo dve sa ide opäť nanovo.

MMORPG je skratka pre masívne hranú online hru na hrdinov. Problémom mnohých MMO hier je skutočnosť, že hráč si mnohokrát pripadá v hre sám. Okolitiť hrdinovia síce vykonávajú podobné aktivity ako vy, každý však kope za seba – v niektorých prípadoch dokonca dochádza k pretekcom, kto skôr "označí" vzácneho nepriateľa alebo získa prístup k surovine. Nie v Guild Wars 2. Systém je v tomto prípade kompletne zmenený a na naučené pravidlá zabudnite. Niektorí bojujú vo vašom okolí, pomôžete mu a hra vás odmení oboch, resp. všetkých. V GW

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

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



neplatí, že ten, kto prvý trať príšeru, orie a ostatní skončia nasucho.



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

Prvý Guild Wars zaujal najmä systémom schopností. Hoci v dvojke nie sú k dispozícii duálne povolania a systém schopností sa dočkal čiastočného zjednodušenia, stále ide o zaujímavý koncept. Prvá päťka skillov sa mení na základe použitej zbrane, ďalších päť skillov si vyberá a kombinuje sám hráč. Možnosti rôznorodých kombinácií sú síce čiastočne obmedzené, stále však systém ponúka dostatočnú voľnosť.

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

Súťažný PvP mód sme už v skratke spomenuli – ide prakticky o samostatnú

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

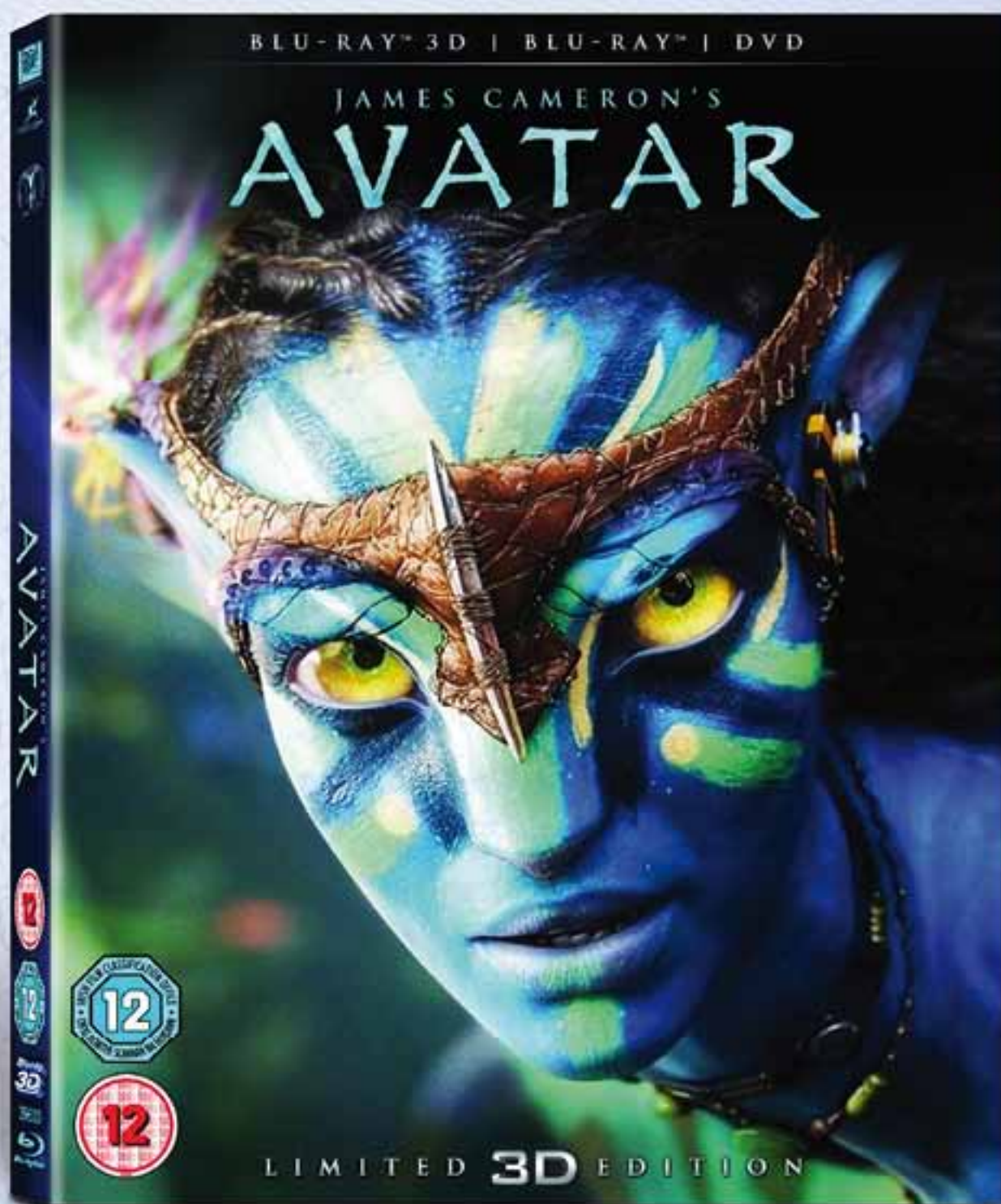
Počas necelých 100 hodín hrania sme Guild Wars 2 otestovali takmer kompletne. PvE časť sme prešli z úvodných lokalít až na územie, ktoré je určené postavám s najvyššou úrovňou. Vo World vs. World sme dobili množstvo hradov a ortiel smrti sme podpísali desiatkam hráčov. Súťažný PvP mód nás zabavil, a to aj napriek tomu, že sme si nevedeli vybrať, ktorú si z ôsmich profesií vybrať ako prvú. Guild Wars 2 má rozhodne svoje čaro a hoci mechanizmy hry nie sú dokonalé a nefungujú bezchybne, tento titul posúva žáner opäť o kúsok ďalej. V prípade PvE obsahu sme ocenili najmä skúmanie herného sveta, ktoré je spestrené množstvom úloh a dynamických udalostí – hoci si na vyšších úrovniach

uvedomíte, že robíte prakticky to isté, je to aj tak zábavné. Spoznávanie sveta Guild Wars je zábavné a hoci nemusí byť z titulu nadšený každý hráč tak ako my, po dlhšej dobe tu máme titul, ponúkajúci úžasný pomer cena/výkon. Ak ste sklamaní Diablom 3 a chcete vyskúšať niečo nové, berte Guild Wars 2 všetkými desiatimi (prstami). Nie je to síce hack'n'slash, hra je to však výborná a má všetky predpoklady, aby do žánru MMORPG pritiahla nových hráčov.

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

Roman JC Kadlec

AVATAR



NAJČAROVNEJŠÍ 3D ZÁŽITOK TEJTO SEZÓNY U VÁS DOMA
3D BLU-RAY

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

Borderlands 2

Čo som sľúbil, to som aj splnil

ZÁKLADNÉ INFO:

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

PLUSY A MÍNUSY:

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

HODNOTENIE:

90%



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

Prvý bod, ktorý sľúbili, je vylepšený príbeh. A tým určite nehovorili do vetra. Tam, kde v jednotke bol takmer neexistujúci príbeh, tu je teraz oveľa kvalitnejší (aj keď tu nebola nastavená príliš vysoká latka). Dvojka sa, rovnako ako predchodca, odohráva na planéte Pandora, ktorá sa dostala do područia Handsome Jacka (po otvorení Vaultu hrdinami prvého dielu), ktorý je nekorunovaným kráľom na planéte vďaka machináciám s Eridiom (prvok vyskytujúci sa na planéte). Určite sa mu nepozdáva fakt, že na planétu prišla ďalšia

postava s prívlastkom Vault Hunter, a tak povolá celú svoju armádu z firmy Hyperion, aby ho zastavil. Tým novým Vault Hunterom je, samozrejme, vami vybraná postava. Hneď po príjazde zistíte, že jediný odboj proti Jackovi sa nachádza v mestečku Sanctuary, a tak sa tam vydáte. Celú kampaň vám budú lemovat' postavy z jednotky, ktoré postupom hry stretnete a ktoré vám pomôžu nájsť a zlikvidovať Jacka. Základne piliere hry ostali rovnaké ako u predchodcu. A teda voľný svet, kopa úloh, ktoré čakajú na splnenie a zameranie sa na co-op hranie. No a každá z týchto vlastností sa dočkala povýšenia na nový level. Voľný svet je obrovský, no na rozdiel od jednotky už nepôsobí tak fádne, stereotypne. V dvojke sú prostredia rozmanitejšie a hlavne originálnejšie. Nájdete tu snežné, púštne, prostredia so zeleňou, no aj krásne jaskyne, ktorým dominuje zelená farba. A vzhľadom na to, aké je veľké prostredie, vás poteší, že vylepšenia sa dočkali aj dopravné prostriedky, aj keď na ich plné využitie si asi budeme musieť ešte počkať. Autori sa taktiež pozreli na questy, a to najmä na tie príbehové. Tie majú lepšiu dynamiku, väčší spád, intenzívnejšie prestrelky a najmä majú konečne aj nejaký

vyšší zmysel a ich koncepcia nestojí na otrepanom "chod' tam, zabi niečo a zober to, čo z neho vypadne". To isté vylepšenie "postihlo" aj vedľajšie questy (najmä keď mi Handsome Jack poslal quest s výstižným názvom Kill Yourself), ktoré dostali lepších zadávateľov, väčšiu variabilitu a aj ich náplň je zábavnejšia. Gearbox nezabudol ani na svoj tradičný (často morbidný) humor, ktorý vás bude sprevádzať celou hrou. Tým pádom je hra atraktívnejšia aj pre jedného hráča a potreba ďalších ľudí k hraniu je menšia ako v jednotke. No to určite neznamena, že so živými hráčmi nie je hra lepšia, nakoľko určite je. Co-op je teda opäť tým základom, za ktorým autori šli, na je škoda, že sa s niektorými vlastnosťami tejto zložky nevyhrali viac. Je pekné, že môžete praktizovať duely priamo počas hrania a aj to, že náročnosť sa pri pripojení ďalších hráčov zvyšuje, dokonca vynikajúcim nápadom je aj možnosť výmeny lootu medzi sebou, no horšie na tom je to, že po zabití nepriateľa z nich vypadne spoločný loot, čo spôsobuje doslova bitky o vypadnuté predmety.

Samotné hranie vo veľkom závisí od toho, akú postavu si na začiatku vyberiete. Môj krásavec Axton dokáže počas

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

Okrem skúseností sú odmenou za questy peniaze a loot. Peniaze slúžia ako klasické platidlo v automatoch, ktoré uspokojia vaše vražedné chutky. A loot je asi tým najväčším ťahákom. Zbraní je tu neskutočné kvantum a za celé jedno prejdienie hry som skutočne nenarazil na dve rovnaké. Ak sa už aj zdalo, že sa ako-tak vizuálne podobajú, tak buď strieľali iné projektily, alebo používali iný element (alebo sa pri "reloade" zmenili na granáty). To sa týka aj granátov, ktorých rôznorodosť je niekedy až zarážajúca (osobne by som chcel zatlieskať ľuďom, ktorí sa rôznorodosť lootu venovali). Rovnako aj štíty, ktoré sa nedelia iba podľa kapacity, ale obsahujú aj ďalšie vlastnosti, ktoré vás určite budú zaujímať. Jediným problémom,



ktorý sa spája s lootom, je tradične inventár, ktorý je opäť stavaný na gamepad, a teda dosť neprehľadný, čo je pri kvante nového materiálu na zabíjanie dosť problém.

Pandora je krásna. To je fakt, ktorý nám vyprodukoval Unreal Engine 3 v kombinácii s vynikajúcou komixovou štylizáciou. Rovnako parádni sú nepriatelia, ktorí zažili krok vpred rovnako ako drvivá väčšina aspektov. Ich variabilita, početnosť a dokonca aj vylepšená umelá inteligencia spôsobí to, že vás rozhodne skoro neomrzia, a to, že pobrali trochu viac rozumu, spôsobuje aj vyššiu náročnosť celej hry, aj keď, ako som už spomínal, gro náročnosti leží v levelovacom systéme. Jediná vec, ktorá sa dá vytknúť technologickú stránku hry, je občasné a hlavne otravné dočítavanie textúr. Audio je výborné, soundtrack je na rozdiel od jednotky výrazný a nie iba atmosférický,

čo poteší ľudí, ktorí si ho radi vypočujú aj mimo hrania. HW nároky odpovedajú enginu, na ktorom je hra stavaná, a teda sa potešia aj hráči, ktorí vlastnia slabšie zostavy, pretože hru si bez problémov zahrajú.

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

Dominik Farkaš

F1 2012

NOVÁ SEZÓNA ZAČÍNÁ

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner: racing

Výrobca: Codemasters

Racing

Na recenzii poskytol:

Conquest

HODNOTENIE:

85%



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

Vylepšení je prekvapivo veľké množstvo

Hneď na úvod musím zdôrazniť, že F1 nie je a ani nikdy nebola typická pretekárska hra, pri ktorej si len sadnete za klávesnicu/gamepad a okamžite obsadzujete prvé miesta. Aj keď je F1 2012 v niektorých veciach jednoduchšia, stále vyžaduje istú mieru trpezlivosti, kým si osvojíte jazdný model formuly a získate ten správny "cit". K tomu vám, hneď ako hru zapnete, dopomôže veľmi kvalitný tutorial s názvom Young Driver Test, v ktorom sa dozviete hádam všetky základné prvky hry. Od klasického plynu, brzdy, kamery až po taktiku využívania KERS a DRS. Oproti predchádzajúcim dielom došlo k niekoľkým zmenám v jazdnom modeli a pre mňa osobne

bolo napríklad v niektorých situáciách oveľa ľahšie samotnú formulu udržať počas zákrut na ceste. Po úspešnom zakončení tutorialu si už môžete vybrať spomedzi niekoľkých herných módov. Okrem klasického rýchleho preteku, sezóny, vylepšenej kariéry a dvoch pretekov na čas, pribudol aj veľmi atraktívny Champions mód. V ňom budete musieť zdolať najznámejších jazdcov F1 v rôznych situáciách a jazdných podmienkach, za čo získavate

zlaté medaily a prístup k ďalšiemu preteku. Dokončiť všetky trate vám síce nezaberie veľa času, ale prítomnosť každého nového módu je vítaná a predĺži už tak dlhú hernú dobu.

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





PLUSY A MÍNUSY:

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

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

EGO enginena to stále má

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

Čo sa týka hudby, tá nikdy nehrala v F1 prím a aj tentoraz sa dočkáte len

pomalých elektronických skladieb, ktoré by som jednoducho zaradil do žánru ambient. Ich prítomnosť vlastne aj tak zaznamenáte len v hlavnom menu a pri príprave formule na pretek. Zvuky sú, samozrejme, tiež na vysokej úrovni. Vrchanie motorov, pískanie pneumatík a klasické "vžiuuum" pri vysokých rýchlostiach skvele dotvára atmosféru reálneho preteku.

Kúpa, ktorú l'utovať určite nebudete

Pokiaľ ste ročník 2011 z akéhokoľvek dôvodu vynechali, nemáte čo riešiť. F1 2012 ponúka množstvo inovácií, zlepšený jazdný model ponúka prístupnejšiu

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

Juraj Vilha



To The Moon

CITOVÝ A HUDOBNÝ HERNÝ KLENOT

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC

Žáner: Indie
adventúra

Výrobca:
FreebirdGames

**Na recenzovanie
poskytol:**

Na recenziu
poskytol:
FreebirdGames

HODNOTENIE:

90%



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

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

Hlavným bodom tejto hry je jednoduchosť, čo prezrádza

už hlavné menu. Privíta vás jednoduchá animácia a len tri možnosti na zvolenie: Zatiať, Načítať a Vypnúť. Ak sa do hry zamilujete (tak ako ja), budete mať problém klikat' na to posledné. Rovnako tak postavy nie sú dabované. Čakajú vás len titulky. To je však dobré, aspoň si užijete hudbu. Príbeh začína formou In medias res, čiže vrhnutie priamo do deja, a to haváriou automobilu s dvoma doktormi na palube – Eva Rosalene a Neil Watts, ktorí sú zamestnaní v Sigmund Corp. Ich práca je jednoduchá – spíňať posledné prania umierajúcim alebo ťažko chorým pacientom cez ich spomienky. Jedným z nich je aj Johnny Wyles, ktorý leží na smrteľnej posteli a okolo ktorého sa bude točiť celý dej. Jeho opatrovateľka Lilly vám o jeho živote nebude vedieť veľa povedať, no povie vám to najhlavnejšie, čo budete celú hru robiť. Jeho pranie je dostať sa na mesiac. Na pleciah doktorov tak pripadá ťažká úloha, cestovať späť v čase cez jeho spomienky až do jeho detstva, kde mu život zariadia tak, aby sa stal astronautom. Príbeh je rozdelený na tri akty. Aby ste v priebehu hry

videli, ako je na tom váš pacient, dostanete monitorovacie zariadenie. Nebojte sa však, nikam sa nemusíte ponáhľať. Pacientov stav sa bude meniť presne vtedy, keď to bude príbeh vyžadovať. Zaujímavé je aj to, že nadobúdate pocit, že medzi tými dvoma niečo je. Aj keď je to hra z veľkej časti smutná, má aj veselé chvíľky, pri ktorých sa naozaj zabavíte. A keďže v dnešnej dobe je zombie téma veľmi populárna ani táto hra sa jej nevyhla, hoci sa tam zobrazia len okrajovo. A nemusíte sa báť, nepokazia vám dojem z deja. Hra totiž každý svoj

PLUSY A MÍNUSY:

- + hudba
- + dojímavý príbeh
- + grafika
- + atmosféra
- ovládanie
- pomer cena/ doba hrania





DOJMY Z HRY

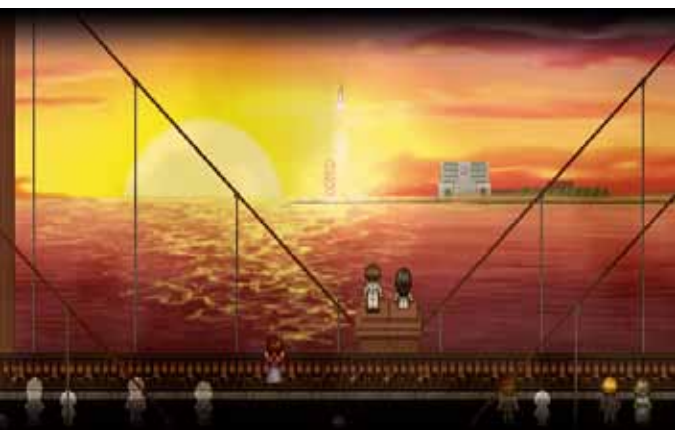
■ Od hry som čakal len dobrú hudbu, keďže som si predtým prečítal pár zahraničných recenzií, v ktorých ju chválili. Nedočkal som sa jej. Dočkal som sa neskutočne úžasnej hudby a krásneho deja, ktorý vám zahrá na city, nech máte hoc srdce aj z kameňa. Po dohraní hry, vlastne aj počas hrania, som si uvedomil,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

poprepájaná. Postupne sa budete dostávať až do detstva pomocou predmetov nazvaných memento. Je to predmet, ktorý znamená niečo dôležité v pacientovej spomienke. Pomocou neho sa dostanete k jeho mladšiemu ja. Na príbehu je krásne to, že vám nevyrozpráva len jeho minulosť ale aj prepracovaný romantický príbeh medzi ním a jeho ženou River, ktorá je už po smrti.



čin pekne vysvetľuje. Akoby vedela, aké otázky budete mať ku koncu.

Čo sa ovládania týka, tak na to si budete musieť chvíľku zvykať. Postavy vám niekedy budú chodiť rýchlo, niekedy pomaly. Všetko to závisí od deja. Musíte však chodiť po vyznačených cestičkách, lebo ak narazíte čo i len na malý kvetinový záhon, ohľaduplní doktorci cez neho neprejdú. Zlé ovládanie bolo cítiť najmä v pasáži jazdy na koňoch. Všetko sa však dá a táto chybička by vás určite nemala obráť o dobrý dojem z hry (aspoň ja som ju prekusol). Grafika je, ako bolo spomenuté vyššie, pixlová.



To je však na tejto hre najkrajšie. Teda až po hudbe. K tej sa dostaneme neskôr. Na to, že v tejto grafike nevyjadríte veľké detaily, je jasne vidieť prítomnú mimiku tváre na postavách a to je obdivuhodné. Na grafiku však rýchlo zabudnete. Príbeh vám všetko vytlačí z hlavy a vy sa budete nútiť ísť ďalej. Budete si spájať veci dohromady, zistíte, že väčšina je

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

Hra nie je veľmi dlhá. V podstate ak máte jeden voľný a ešte k tomu upršaný deň, stihnete ju celú dohrať a ešte vám viac než polka dňa zvýši. Hovoríme teda asi o štyroch hodinách hrania. Ak budete chcieť preskúmať oblasti dlhšie, tak je to nanajvýš päť hodín. A keď si k tomu pridáme ešte aj cenu – 6 Eur –, tak nám z toho vyjde mínus, pretože za takú cenu sa ľahko dá zohnať niečo dlhšie. Avšak naozaj vám toto všetko vynahradí dej a hudba. No povedzte. Môžete sa hnevať na niečo, za čo môže láska?

Michal Frajkor

Dark Souls: Prepare to Die Edition

Ste pripravení na skúšku vašej trpezlivosti a nervov?

ZÁKLADNÉ INFO:

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

PLUSY A MÍNUSY:

- + vysoká náročnosť
- + rozmanité lokality
- + bojový systém
- + znovuhrateľnosť a originalita
- katastrofálny port
- nie je vhodné pre každého
- občas frustrujúce

HODNOTENIE:

75%



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

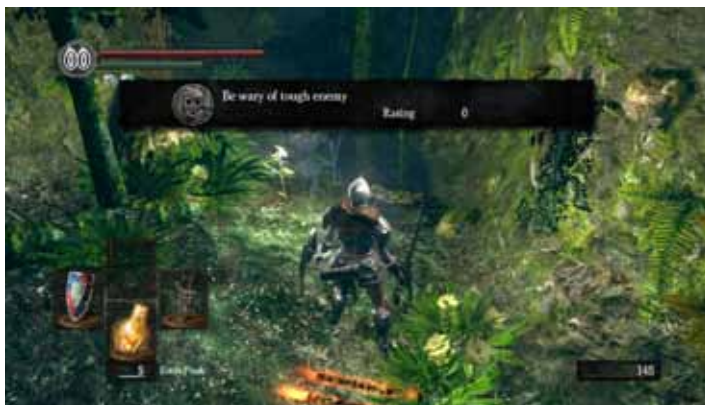
Dark Souls nepatrí medzi typické hry a pravdepodobne ste nič podobné ani nikdy nehrali. Pokiaľ nemáte dostatok trpezlivosti, trpíte záchvatmi hnevu a radi rozbíjate veci naokolo, nikdy túto hru nezapínajte. Vyhýbajte sa jej veľkým oblúkom. Vy ostatní sa pripravte na poriadnu skúšku nervov. Prvý šedivý vlas sa vám objaví už pri spúšťaní, pretože vývojári z From Software nevideli lepšiu cestu, než do hry implementovať "milovaný" Games For Windows LIVE. Po vytvorení postavy a určení svojho povolania vás čaká krátke intro, ktoré ozrejmi, kto ste a načrtne základ príbehu, ktorý v podstate počas hry nehra

žiadnu rolu a maximálny priestor ďalej dostáva len samotná herná náplň. Správami na zemi, ktoré si mimochodom môžu v neskorších fázach hry nechávať navzájom aj hráči, vás vývojári zoznamujú so základmi hry a ovládaním. Získate aj prvú zbraň, zbraň a duše zo zabitých nepriateľov.

Následne pravdepodobne aj prvýkrát umriete. Dajme tomu tak do desiatich minút od začiatku hry. Potom zas a znova. Bez milosti, bez zľutovania. Každý nepriateľ predstavuje veľkú hrozbu. Aj malá skupinka najslabších zombie vás dokáže poslať do večných lovísk o pár sekúnd, ak si nedáte pozor. Základom je brániť sa štítom, uhýbať nepriateľským úderom a robiť rýchle výpady. Základy boja si osvojíte celkom rýchlo a na najslabších nepriateľov si hneď nájdete svoju taktiku. No hra pritvrdzuje rapidným tempom a neustále na vás chrlí ďalších a silnejších nepriateľov skôr, než si stihate zvykať na predchádzajúcich. A to znamená jediné. Pohľad na slová "You Died" častejšie než by ste si

želali. Smrť však neznamená koniec hry. Vaša postava opäť ožije pri najbližšom ohnisku, v hre pomenovanom bonfire, ktoré predstavuje niečo ako zachytný bod. Odporúčam skúmať každé zákutie, pretože po zapálení bonfire si doplníte život, obnovíte liečivé fláštičky, môžete vylepšiť svoje vlastnosti alebo obnoviť ľudskosť (humanity). Pokiaľ máte v „systéme smrti/umierania“ trochu mišmaš, pokúsím sa pár vecí vysvetliť. Vaša postava sa v hernom svete pohybuje ako hollow. V našom ponímaní je to niečo ako duch. Musíte získavať ľudskosť na to, aby ste sa opäť stali človekom. Po smrti o ľudskosť prídete a kolotoč sa opakuje. Okrem straty humanity však smrť prináša ešte jednu veľkú nevýhodu, a to respawn všetkých nepriateľov. Našťastie to neplatí na bossov. Podobný postih vás čaká aj pri použití bonfire a nič nepoteší viac, ako prechádzať tridsaťkrát tou istou chodbou plnou tých istých nepriateľov, ktorých sa snažíte zabiť poslednú polhodinu.

Dark Souls je síce RPG, no od typických hier tohto žánru má veľmi ďaleko. Neexistujú žiadne skúsenostné body, ktoré inde dostávate za zabíjanie alebo plnenie úloh. Namiesto toho zbierate duše. Každý porazený kostlivec, démon alebo boss vám pridá určité množstvo duší, ktoré môžete využiť na nákup u obchodníka alebo opravy a vylepšenia, no zároveň za ne aj vylepšujete svoju postavu. Čiže treba dobre zvážiť, do čoho budete investovať a ktoré vlastnosti vašej postavy treba zvyšovať. Samozrejme, ak chcete, tak vám nič nebráni spraviť si krátky farming, t.j. vyhubiť najbližšiu hŕstku nepriateľov, oddýchnuť si pri bonfire a proces



zopakovať. Avšak správny hrdina sa podobnému správaniu vyhne a hrdlo vykročí d'alej do neznáma. A, veru, je čo skúmať. Na prvý pohľad by sa mohlo zdať, že hra ponúka otvorený svet, no bez rôznych kl'účikov a spúšťacích mechanizmov sa d'alej nedostanete. No aj tak je rôznych chodieb a dverí neúrekom. Navyše v hre nie je žiadna mapa (pokiaľ áno, ja som na ňu stále nenarazil), čo prispieva na celkovom hardcore dojme z hry. Prostredie je veľmi rozmanité. Zo začiatku sa budete pohybovať len v priestoroch hradu, no navštívite aj tajomný les, tmavé kobky a množstvo ďalších skvele dizajnových lokalít. Pokiaľ sa vám však bude chcieť po päťstoštyridsiatej ôsmej smrti vôbec pokračovať. No nevzdávajte to. Vypínanie štýlom ALT + F4 k tejto hre patrí a po krátkom oddychu sa k nej budete chcieť opäť vrátiť.

Ďalšou zaujímavou funkciou hry je aj online prepojenie s ostatnými hráčmi. Ako som spomínal na začiatku, môžete na zemi nechávať odkazy pre iných hrdinov. Napríklad upozornenie, že za rohom je silný nepriateľ alebo na blízkosť bonfire. Okrem toho občas nájdete na zemi trochu odlišné znaky, ktoré po interakcii privedú iného hráča do vášho sveta. Tento kooperačný režim však trvá len pokiaľ váš nový priateľ neumrie, čo je pochopiteľne pár minút. Všetky tieto funkcie, vlastnosti hry a v podstate celý herný systém sa pomaly učíte. Aj keď na vlastných chybách. Avšak do budúcnosti budete vedieť, na čo si

dávať pozor, ako si zjednodušiť cestu alebo čomu sa vyhnúť. A chuť pokračovať je taká vysoká, že aj napriek frustrácii z umierania sa jej neviete ubrániť. A za to si autori zaslúžia odo mňa veľkú poklonu.

No neubránim sa, a tak ešte musím hre vytknúť jej ovládanie. Hra vychádza na PC, čiže sa očakáva, že plná podpora myši a klávesnice je samozrejmosťou. Bohužiaľ to v tomto prípade neplatí a pokiaľ nevlastníte oficiálny Xbox 360 gamepad, veľa si nezahráte. Napríklad mierenie s lukom je na myši neskutočne neohrabané a citlivé, pričom na gamepade funguje všetko, ako má. Ďalšia daň za „odfláknutý“ port.

Po grafickej stránke by na tom Dark Souls mohlo byť veľmi dobre. No ako sa hovorí, keby bolo keby. Keďže som vyčítal ovládaniu PC verzie, toľko môžem aj grafickým nastaveniam a neschopnosti vývojárov vytvoriť plne funkčný titul. Počet snímkov za sekundu je uzamknutých na 30, rozlíšenie je také nízke, že je celý obraz rozmazaný a dokonca nie je možné ho zvýšiť, v nastaveniach si môžete zapnúť maximálne blur alebo anti-aliasing. Kurzor z Windows je neustále prítomný na obrazovke, a takto by som mohol pokračovať ďalej. Áno, je pravda, že jeden z fanúšikov hry vytvoril vlastný "fix", ktorý pridal do hry niekoľko ďalších nastavení a opravil tie najzávažnejšie problémy, no hodnotím prácu vývojárov a nie moderskej scény. Inak sú textúry celkom pekné a poteší hlavne rôznorodosť prostredia,

rovnako ako aj množstvo použitých grafických efektov. Animácie postáv a monštier sú tiež na veľmi vysokej úrovni, čo pridáva na vierohodnosti súbojov, hlavne pokiaľ je vaším oponentom démon s trojmetrovým mečom alebo boss obdobných rozmerov. Pochváliť musím aj zvuky, a to nielen po stránke kvalitatívnej, ale hlavne spoluprácu s prostredím v akom sa nachádzate. V dlhých katakombách sa každé šuchnutie ozýva široko d'aleko, vnímate každý svoj krok a s nastraženými ušami počúvate, či za rohom niečo nečíha práve na vás. Hudbu až tak často počuť nebudete a ak áno, motívy nie sú až také výrazne, aby sa vám na dlho zaryli do hlavy. Možno je to aj kvôli samotnému hernému systému, keďže sto percent vašej pozornosti musíte venovať svojmu postupu a snahe prežiť ďalších pár minút.

Dark Souls mal ambície stať sa úžasnou hrou aj na PC a získať si mnohých hráčov, podobne ako na konzolách. Skvelý herný systém a vysoká náročnosť však kompletne prevladovala lenivosť vývojárov a naozaj hanebná technická kvalita titulu. A aj keď sa zapriete a zatnete zuby, bez gamepadu si hru proste neužijete. Keby aspoň myš a klávesnica boli použiteľné, nebál by som sa na hodnotení pridať, no nemôžem. Pokiaľ sa rozhodnete kúpiť Dark Souls a nevlastníte Xboxový gamepad, majte na pamäti, že ste boli varovaní a idete do toho na vlastné riziko.

Juraj Vlha



Sleeping Dogs

VÍC NEŽ JEN ASIJSKÉ GTA

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner: městská akce

Výrobca: United

Front Games

Vydavatel: Cenega

Na recenzii

poskytl: Cenega

PLUSY A MÍNUSY:

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

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

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

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

Zápletky je sice jednoduchá, ale koncipována tak, aby zaujala a vtáhla



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

Náplň jednotlivých misí je různorodá a za sebe musím říct, že mě ani jedna mise hlavní dějové linky nenudila. Některé mě i velice překvapily tím, jaký nečekaně nabraly

spád a jiné zase šokovaly nečekaným zvratem, kterých tady pár je, leč se mohou zdát být předvídatelné. V jednu chvíli vozíte nastávající svého bosse po nákupech a přípravách svatby a za chvíli už máte co dělat, aby jatka na té svatbě přežil aspoň nejvyšší hlavou Triády. Jindy zase musíte zařídit, aby cestující ve městě používali vaši hromadnou dopravu, než tu od konkurence a v neposlední řadě třeba i zavodit s časem, než váš kámoš, zaživa pohřbený v rakvi na ostrově, natáhne bačkory. Prostě v jednu chvíli máte pocit, že vše držíte pevně v rukou a najednou se všechno podělá. Velice zajímavá vsuvka je třeba mise, ve které děláte průvodce po městě americké rapové hvězdě, jež přijela dělat byznys s jedním z vašich šéfů

HODNOTENIE:

90%



a v neposlední řadě i závěr hry je velice povedený, ale o tom se přesvědčíte.

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

To, že Wei za posledních patnáct let v USA tvrdě trénoval a svým výkonem by se mohl rovnat i velkému Chucku Norrisovi, zjistíte již v prvních minutách. Rozdává rány, kopance, kolínka, občas někoho chytne pod krkem a použije jej jako beranidlo, nebo mu zpřeláme

pár žeber roletou recepční přepážky a to vše ve velmi líbivém kabátě. Na boj z blízka je v Sleeping Dogs kladen velký důraz a celkově vypadá velmi efektně, zvláště pak v pozdějších fázích hry, kdy už budete mít odemčeno dost komb a útočných variací, díky kterým se zážitek z ručního boje ještě víc zintenzivní a je prostě pastvou pro oko. Nenechte se však zmást, nepůjde jen o tupé a včasné klikání tlačítek. Na každý druh ranaře je třeba použít jinou taktiku či sled úderů. Za zmínku rovněž stojí také systém protiútoků, který spočívá v časném stisknutí defaultně nastaveného pravého tlačítka myši a následně ladné akce eliminující protivníkovu akci, nebo jak už jsem uvedl výše, taktéž v použití prvku okolí k likvidaci protivníka, přičemž fyzikální model je docela věrný. Čím pohotovější protiútok, či efektivnější použití prostředí (můžete použít kufříky, igelitky a cokoliv co občan na ulici

upustí), tím více triádových bodů dostanete, ale k tomu až později. Ve hře samotné je ze začátku obsažen plynulý tutoriál, který radí co a jak v dané situaci, takže se nikdy nestane, že byste si nevěděli rady.

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

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

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



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

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

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

Zpracování Hong-Kongu v Sleeping Dogs na vás doslova dýchá autentickou atmosférou. Uvidíte neony, osvětlené ulice plné reklam, přístavy plné pracujících dělníků, do nebe sahající mrakodrapy i luxusní čtvrtě kde žije hýřivá smetánka. Prostě krása a celková grafika prostředí a postav je na jedničku včetně změn počasí

a jejich nepatrný efekt na okolí. K tomu všemu naleznete zde také reálné ozvučení životem překypujícího města a parádní hudební doprovod za pomoci několika radiových stanic se širokou škálou hudebních žánrů. Od vážné hudby, přes čínský hip-hop a elektronickou či taneční hudbu, po klasický britský pop 80. let. Zajímavostí, přidávající opět na realismu, je provoz v levém jízdním pruhu, který vás dozajista ze začátku zaskočí a vyžaduje si určitý čas na sžití s ním (čti pár desítek zničených aut).

Po vlastních mi Weisice přišel docela pomalý, ale naštěstí jsou zde rychlá auta a motorky, jejichž ovládání je vyřešeno velmi pohodlně. K dispozici je taktéž taxi služba a v pozdější fázi hry už však máte kontakt na pikolika, jež vám přiveze váš vůz až pod nos, takže starosti s naháněním taxíků, nebo nutnost ukrást

si vozidlo, je pryč. V ojedinělých případech se vám dostane pod ruku i motorový člun.

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

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

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

Miroslav Kralovič



Súťaž s portálom



GAMESITE.SK



F1 2012

Formula 1™



1. Cena



2. Cena



3. Cena



4. Cena



5. Cena

Pre zapojenie sa do súťaže kliknite nasledujúci link

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

Counter Strike: Global Offensive

PROTITERORISTICKÁ JEDNOTKA

OPÄŤ ZASAHUJE

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

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

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

V móde Arms Race si zbraň nekupujete, ale po každom zabití dostanete ďalšiu zbraň. Víťazom sa stáva ten, ktorý prevedie zabitie s každou zbraňou. V tomto móde je okamžitý respawn, čiže ak niekto zabije

ZÁKLADNÉ INFO:

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

PLUSY A MÍNUSY:

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

HODNOTENIE:

85%



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





nájde aj rovno nové miestnosti. Z ďalších novinek, ktoré tu autori pridali, musím spomenúť nové zbrane. V Global Offensive si zahádzeme aj molotov cocktail, nájdeme tu 2 nové brokovnice a napríklad aj nové pušky. Ostatné zbrane predstavovať nemusím, tie ostali z predchodcov.

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

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

Záverečné hodnotenie

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

Martin Sabol

vás, nečakáte na ďalšie kolo, ale „respawnujete“ sa okamžite. Pri zabití nožom vám však dá predchádzajúcu zbraň.

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

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

V klasickom nenáročnom móde sa víťazom stávajú už po 10 kolách a jednoduchšie je, že strel'ba ako aj narážanie do vlastných spoluhráčov sú vypnuté. V klasickom súťažnom

móde je rozdiel v tom, že na víťazstvo potrebujete odohrať až 30 kôl a musíte si dávať pozor, aby ste nestrel'ali a nenarážali do vlastných.

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

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

Z máp tu nájdeme už dobre známe dust, dust 2, Office, inferno a pod., ktoré sa už stali súčasťou tejto hernej série a bez týchto máp by som si CS ani nevedel predstaviť. Okrem grafických vylepšení sa mapy dočkali aj niekoľkých zmien, buď pribudlo niekoľko objektov, alebo tu dokonca

NHL 13

H.O.K.E.J.



ZÁKLADNÉ INFO:

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

PLUSY A MÍNUSY:

+ hrateľnosť
 + „hokejovosť“
 + True Performance Skating
 + NHL Moments Live

- slabé hodnotenia
 Slovákov v národnom tíme

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

Povieme to úprimne a priamočiaro. Písať recenziu na ďalšiu NHL-ku je drina. Recenzenti sa každý rok sťažujú, že strojová výroba nad'alej pokračuje a do obchodov putuje nová škatuľa s iným hokejistom na obale. Už dnes existujú robotickí novinári, ktorí dokážu generovať článok na základe poskytnutých faktov a je možné, že aj v prípade recenzií na sériu NHL by sa uživil. Spomenúť zopár detailov, nové súpisky a recenzia je hotová.

V prípade aktuálneho ročníka sme však radi, že recenziu nepíše robot, ale človek. Aj keď sa navonok nič nemení a 13-ka disponuje viacerými novinkami, ktoré majú dostatočne pútavý názov, aby zaujali potenciálnych kupcov, tento rok vývojári z EA Sports trafili do čierneho. NHL 13 sa hrá

výborne, pôsobí hokejovo a ide o najrealistickejšiu simuláciu, aká sa doteraz na trhu objavila. Každý rok to počúvame, ale teraz je to skutočne pravda. Ťažko povedať, či za to môžu do detailov vyplávané novinky z predchádzajúcich ročníkov alebo True Performance Skating, čo je nový engine, ktorý má na starosti pohyb hráčov v závislosti od fyziky a ich parametrov. Hoci sa grafika hry prakticky nezmenila, v prípade True Performance

Skating sa do hry implementovalo viac ako 1 000 nových animácií a na hrateľnosti je to poznať. Ak sa vám predchádzajúce ročníky zdali ťažkopádne, v prípade 13-ky konečne spoznáte rozdiel medzi jednotlivými hokejistami a už na prvý pohľad dokážete rozlíšiť rýchlych a agilných hráčov oproti klasickým „korbám“.

True Performance Skating musíme pochváliť. Hoci sa na



HODNOTENIE:

90%



ovládanie nezmenilo nič – ľavá páčka ovláda pohyb hokejistu a pomocou pravej kontrolujete hokejku. Výsledný pocit je oveľa realističejší. V závislosti od ovládania páčky lepšie pocítite, ako sa hokejisti pohybujú, môžete plynulo zrýchľovať, spomalovať, prípadne kompletne zastaviť – to všetko s výborne spracovanými animáciami. Pri čítaní sa vám možno zdá, že oslavujeme nepodstatnú drobnosť, na hrateľnosť a pocit realizmu však má veľký podiel.

Chváliť musíme aj hru pri mantineloch. Táto novinka sa objavila v sérii NHL už dávnejšie, avšak až v NHL 13 máme pocit, že ju vývojári z EA Sports konečne dotiahli do úspešného konca. Zatiaľ čo v prípade ostatných ročníkov sme nemali pocit, že hra pri mantineli je až taká dôležitá, pri hraní 13-ky sme ju považovali za prirodzenú súčasť hry – tak ako to je aj v realite. Zlepšenia sa dočkali aj ďalšie aspekty hry. Obranná hra je taktickejšia a dianie na ľade už nepripomína gladiátorské zápasy. Brankári sú opäť realističejší a umelá inteligencia sa správa prirodzene. Keď sa pozrieme na všetky tieto novinky, séria NHL nám postupne začína pripomínať životný cyklus MMORPG hry – titul sa dostane na trh, hráči platia pravidelné mesačné poplatky (ako však naznačil Guild Wars 2, tento scenár bude možno už čoskoro minulosťou) a vývojári sústavne titul vylepšujú. Nemenia engine,

neupravujú jeho podstatu, vylepšujú však dôležité detaily, ktoré priamo ovplyvňujú hrateľnosť. Tak nejako je to aj v prípade NHL 13, avšak namiesto pravidelných mesačných poplatkov dostane hráč každý rok možnosť zakúpiť si novú škatuľu s hrou.

V prípade 13-ky sú však tie zmeny pomerne ťažko definovateľné. Opäť môžeme ospevovať nový systém korčuľovania, fyziku a vylepšenia vo všetkých herných mechanizmoch, ten pravý pocit z hrania však opísať nedokážeme. NHL 12 nás oslovila s upadajúcim záujmom o celú sériu, avšak v prípade aktuálneho ročníka sa láska k virtuálnemu hokeju opäť rozrástla a mnohokrát sme sa počas hrania pristihli pri tom, že ten hokej, čo predvádzame, pôsobí ako priamy prenos zo skutočného stretnutia. Nejde ani tak o grafiku, ktorá sa moc nemení, ani o výbornú atmosféru a jasajúcich fanúšikov, ktorí poslednú minútu postojacky mávajú šálmi, ale o „hokejovosť“ celého virtuálneho divadla. Nahrávka za bránkou vo vlastnej obrannej tretine, prechod do útoku, snaha „preštikovať“ sa medzi súperovými obrancami a následný pád, dotieranie pred brankárom, dorážanie... ťažko povedať, čo presne robí nový virtuálny hokej zábavným a zaujímavým. Priznáme sa však, že v prípade NHL 13 sme začali hrať hokejovejšie. Viac sme si

všímali postavenie brankára a útočiacich spoluhráčov a úspešne sme sa vyliečili zo zlovyku PC éry – strieľania do horných rohov. Namiesto toho sme mnohokrát mierili medzi betóny, prípadne sme nahadzovali puk na brankára v snahe skórovať z následného dorážania.

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

NHL 13 opätovne definuje pojem kráľa virtuálneho hokeja. Hovoríme to každý rok, v prípade tohto ročníka však ide o dosiaľ najväčší posun z hľadiska hrateľnosti, aký séria na aktuálnej generácii konzol ponúkla v priebehu jedného roka. Nenechajte sa odradiť, že hra vyzerá prakticky totožne s predchádzajúcimi ročníkmi, hrateľnosť je oveľa lepšia a hokejovejšia. NHL 13 nám opätovne vrátila chuť k virtuálnemu hokeju.

Roman JC Kadlec



LittleBigPlanet PlayStation Vita

Kreatívne hopkanie do vrečka

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS VITA

Výrobca: Tarsier Studios, Double Eleven, Media Molecule

Vydávateľ: SCEE

Zapožičal: Sony

Žáner: puzzle-platformer

PLUSY A MÍNUSY:

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

HODNOTENIE:

90%



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

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

Do čoho sme sa to zaplietli?

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

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

Ako to funguje?

Po technickej stránke je LittleBigPlanet aj na Vite vybrúseným drahokamom. Hru nevyvíjali autori prvých dvoch dielov, ale na jej vývoji spolupracovali

dve šúdiá, ktoré majú so sériou bohaté skúsenosti – jedno má na svedomí PSP verziu a druhé sa doposiaľ podieľa na vytváraní obsahu do LBP2. Media Molecule len dohliadali na vývoj všemožne podporovali vývojárov pri ich úsilí.

Na dotykovom displeji s vysokým rozlíšením sme ocenili krištáľovo čistú grafiku plnú jemných detailov. Tajné miesta a chodbičky sa skrývajú zamaskované kade tade po leveloch a je takmer nemožné všetky ich objaviť pri prvom prechádzaní hry. LBP na menšom displeji aj s detailnosťou a pestrosťou grafiky beží plynulo. Je to veľmi príjemné prekvapenie, najmä po nevydarenom porte ModNation Racers.

Oproti prvým dvom dielom LBP však o niečo stúpla náročnosť. Kvôli udržaniu

veľkosti hry na stanovenej úrovni musel byť počet levelov v hre nižší, preto sú náročnejšie, ale aj pestrejšie a netrpia nekonečným recyklovaním rovnakých prvkov.

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

Bez inovácií by to nešlo

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





leveloch umožňuje nakláňať celý svet, a teda ovplyvňovať gravitáciu.

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

Nezabudnime tvoriť

Ale najväčšie čaro LBP nespočíva len v samotnej príbehovej línii a arkádových minihrách. Hlavným ťahačom série je kreativita a kustomizácia. Či už máme na mysli zbieranie a zdieľanie všemožných predmetov, ktoré môžeme na svojho Sackboya navliecť, alebo tvorenie

zdieľanie a hranie užívateľských levelov. Nad kvalitou a intuitívnosťou editora levelov ostáva až rozum stáť. S trochou trpezlivosti dokáže celkom hrateľný level vytvoriť prakticky ktokoľvek. Celému procesu pomáha množstvo video-tutoriálov, ktoré podrobne vysvetľujú absolútne základy tvorenia levelov, ale aj pokročilé techniky nastavenia umelej inteligencie nepriateľov, dráhy ich pohybu a tvorenie animovaných sekvencií.

Záver

LBP prichádza na Vitu s novým svetom, novým príbehom a novými prvkami, vychytávkami a možnosťami hrania. Napriek tomu, že hra nepochádza z dielne Media Molecule, tvorcov pôvodných dvoch dielov LBP, je výsledné dielo vydarené, pestré, plné detailov a beží plynulo. Vďaka využitiu dotykového ovládania je práca v editore levelov

intuitívna a zábavná a príbehové levely dostávajú nový rozmer. Arkáda pridáva do hry päťcu ďalších, menších hier, ktoré zabavia na dlhší čas a tvorenie a zdieľanie užívateľského obsahu predlžuje dobu zábavy prakticky donekonečna.

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

Pavol Ondruška





FIFA 13

FUTBALOVÁ LIGA JE SPÄŤ

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

Demo ponúka len dva módy, a tak sa všetky vylepšenia a novinky dozvieme až v recenzii, ktorú pre vás chystáme. Prvým módom je tzv. „KickOff!“, čo je klasický mód zápasu známy z predchádzajúcich častí. Jednoducho si vyberiete dva tímy, ktoré sa proti sebe postaví v priateľskom zápase. V tomto móde si môžete všimnúť vylepšený ImpactEngine, v ktorom sa zlepšili fyzikálne

vlastnosti lopty ale aj hráčov. Lopta by sa mala inak správať na suchom a inak na vlhkom trávniku. Čo sa hráčov týka, už by ste nemali vidieť bugy, keď si hráči medzi sebou poprepíetali nohy a vyzeralo to veľmi vtipne. Nudné načítavanie zápasov vystriedali zábavné minihry, napríklad triafanie do terčov, ktoré sú rozmiestnené po rôznych častiach futbalovej brány.

Druhým módom je tréningový mód, v ktorom si svoje sily zmeriate so svojím protivráčom v štýle 1 ma 1, a to buď za útočiaceho hráča alebo brankára. V tomto móde si môžete vyskúšať aj štandardné

situácie ako priame kopy, rohové kopy či penalty. Demo obsahuje len päť tímov – Manchester City, Arsenal, Juventus, AC Miláno a Borussia Dortmund. Kádre tímov zrejme nezahŕňajú kompletne kádre ale iba „základ“ tímu. Veľmi ma potešila optimalizácia, pretože hra beží na celkom slušných detailoch aj na slabších PC zostavách. Čo sa ovládania týka, to sa tiež nezmenilo, a tak pri každom hraní odporúčam vybrať gamepad.

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

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

Dávid Tirpák



GENERÁLNY PARTNER:

lenovo FOR
THOSE
WHO DO.

20
ThinkPad
20 YEARS OF INNOVATION

notebook
roka **2012**

Hlasujte za svoju obľúbenú
značku a **vyhrajte**

www.notebookroka.sk

HLAVNÍ PARTNERI:

**ANDREA
SHOP**
www.andreashop.sk

eset

AGEM
COMPUTERS

xerox

VYHLÁSENÉ KATEGÓRIE:

TOP TABLET

TOP ECONOMIC NOTEBOOK

TOP PROFI NOTEBOOK

TOP MULTIMEDIÁLNY NOTEBOOK

TOP ULTRA TENKÝ NOTEBOOK

ŠPECIÁLNA KATEGÓRIA TOP PRESS NOTEBOOK

/ocenenie v tejto kategórii udelí odborná komisia/

Odborný garant ankety:

www.zive.sk

ZIVE

Predseda
odbornej komisie
Ján Trangel

Členovia odbornej komisie:

PCREVUE

Jozef Orgonáš

TREND.sk

Marián Biel

TECHBOX

Štefan Porubský

TA3

Ľubomír Straka

... ZÍSKAJTE JEDNU Z ATRAKTÍVNYCH CIEN:

1) **ULTRABOOK** LENOVO

2) **TABLET** LENOVO

3) **NÁKUPNÁ POUKÁŽKA** v hodnote 150 Eur

Podmienky hlasovania nájdete na **www.notebookroka.sk**

Organizátor: **MDJ**

Transformers: Fall of Cybertron

PLECHY SA OPÄŤ BIJÚ...

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

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

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

Nech znie príbeh akokoľvek kvalitne a veľkolepo, realita je trošičku odlišná. Kampaň pôsobí chaoticky. Často ani neviete, ako ste skončili na nejakom mieste, akým spôsobom súvisí s predošlou misiou alebo netušíte, odkiaľ sa niečo isté postavy dozvedeli. Postavám však očividne nerobí problém prechádzať z jedného miesta na druhé a rozbíjať všetko, čo sa im dostane pod ruky. Stačí, že sa to všetko deje pod dohl'adom

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: xbox 360
Žáner: TPS
Výrobca: High Moon Studios
Vydavateľ: Activision
Zapožičal: KON TIKI SK

PLUSY A MÍNUSY:

- + Zábavná hrateľnosť
- + Veľá transformerov
- + Technická stránka
- + Vojnu je cítiť a vidieť všade
- + Náročnosť
- + Mult'ák zabaví
- Príbeh je chaotický
- Opakovanie niektorých scenárov
- Jediný boss fight je na smiech
- Náročnosť
- Neprítomnosť co-opu

HODNOTENIE:

80%



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





„hlášok“ či už Primea, alebo iných Transformerov. Napriek neporiadku v príbehu však nemôžeme uprieť hre fakt, že sa prezentuje veľkolepo. Nielen v jednom, ale v každom hernom leveli vás čakajú jedinečné pohľady a pocit, že všade skutočne vládne vojna. Napomáhajú tomu obrovské mapy a zábery na d'aleké prostredia, poletujúce stíhačky a všadeprítomná strel'ba. Jednotlivé sekvencie príbehu tiež často menia povahu smeru misie v priebehu sekúnd, čo je skvelé pre nepredvídateľnosť diania.

Hratel'nosť je založená na troch ústredných pilieroch zážitku. Prvým je striel'anie, druhým transformácia a tretím špeciálna sila. Tieto tri stĺpy, o ktoré sa hra opiera, prinášajú viac zábavy, ako sa pri prečítaní zdá. Strel'bu netreba zrejme nikomu vysvetľovať, avšak stojí za spomenutie, že v kombinácii s možnosťou ustavičného pohybu a efektívnych skokov si ju užijete trochu odlišne ako v klasickej TPS, akou je napríklad Gears of War.

Plus tu neexistuje krycí systém, občas sa len postavíte za prekážku, ale bez pohybu tá hra nemá šťavu. To nás privádza k transformácii. Zahráte si za mnohých Transformerov a každý sa v niečo mení. Väčšina sa zmení v auto ale poteší aj prítomnosť stíhačiek, tanku či dokonca úžasného Grimlocka, ktorý je dinobotom (viac neprežrádzame). V transformovanej forme môžete v pohybe bez prestania pokračovať a takisto strieľať. Premeny do vozidiel, ale aj z vozidiel do robotov sú navyše dynamické, čo len umožňuje nekonečný pocit kontroly nad tým, čo robíte a koniec koncov to robí z hry studnicu zábavy. Tu stojí za to spomenúť aj intuitívne ovládanie.

Špeciálne sily sú špecifické schopnosti každého Transformera. Vo väčšine prípadov sa niekedy naplň a spôsob dizajnu levelu líši práve od špeciálnych schopností Transformera, za ktorého hráte. Niektoré špeciálne sily sa musia dobýjať ako napr. neviditeľnosť u Cliffjumpera

alebo vzdušný nálet u Megatrona (áno, hráte aj za veľa Decepticonov!). Okrem týchto základných súčastí hry tu nechýba veľký arzenál rôznorodých zbraní, ktorý sa stále rozrastá. Navyše si za peniaze, ktoré za zabíjanie dostávate, môžete kupovať vylepšenia, čím len zvyšujete svoju úspešnosť na bojisku. Tiež sa dajú zakúpiť rôzne dočasné alebo trvalé vylepšenia, čo vyvoláva slušný RPG faktor, čo je fajn, a zároveň vás hra do ničoho nenúti.

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

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

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



pesudo bossovia, ale nejaký skutočný a tvrdý boss fight neočakávajte. Posledná misia sa síce snaží priniesť niečo super, ale dopadá to ako fiasko, na ktorom sa zasmejete. Okrem toho, celá kampaň vám zaberie v závislosti od obtiažnosti od 7 až do 10 hodín na prvýkrát. Aj keď fanúšikov prvého dielu iste zamrzí, že možnosť hrať kampaň v co-op zmlza.

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

Ak radšej priateľov v hre zabijate, ako chránite ich chrbát, nechýbajú tu aj klasické módy ako Team Deathmatch, Conquest, CTF a Head Hunter súboje. Aj keď sa zdá, že rovnaké módy poznáte už ako vlastný malíček, v Transformerskej podobe získavajú neobvyčajný nádych vďaka možnosti zmeny perspektívy hrania vo vozidle alebo v podobe robota. Silní fanúšikovia značky tiež ocenia

možnosť vytvárať si vlastných robotov vďaka zdvíhaniu levelov a nahromadeniu bodov, ktoré potom môžu využiť aj touto cestou.

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

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

Dabing, hudba a zvuky, predovšetkým však dabing a hudba sú na výbornej úrovni. Optimus Prime je presne taký heroický, ako sa od neho očakáva, zatiaľ čo Megatron je striktne brutálny zlosyn. Hudbu zložili Alessio Nanni a Daniel

Lessner. Je obdivuhodné, že pomerne nízkymi tónmi vyvolávajú skvelú atmosféru a do skutočne megalomanskej veľkoleposti skladieb pristupujú len občas. Ak sa na to ale podujmú, stojí to za to. Zvuky transformácií, zbraní a celkového prostredia sú tiež uspokojivé.

Záverečné hodnotenie

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

Celkový dojem môže u niekoho kaziť aj nastavovanie levelov podľa schopností jednotlivých transformerov, čím vzniká istý dojem lineárnosti. Aj keď tu sa jedná skôr o subjektívny faktor. Navyše sa to celé hýbe krásne a hru môžeme bez okolov odporučiť.

Jozef Andraščík





Asterix & Obelix

V SLUŽBÁCH JEJ VELIČENSTVA

DÚ JÚ SPÍK GALIŠ?

v
3D



OD 18. OKTÓBRA

FIDELITE

FC

FC

FC

FC

FC

FC

FC

FC

FC

FC

FC

FC

FC

FC

FC

FC

FC

FC

FC

FC

FC

FC

FC

FC

FC

FC

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC

Žáner: Akčná

adventúra

Výrobca: Disney Int.

Vydavateľ: Comgad

PLUSY A MÍNUSY:

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

HODNOTENIE:

55%



Brave: The Video Game

HARDCORE PRE DETI...

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

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

Hra má celkovo osem kapitol, pričom každá je dosť dlhá. Vy ich musíte všetky prejsť do konca, z čoho sa však stáva hrozná nuda. Stále tí istí nepriatelia, neustavné hardcore nevyvážené boje. Celé to zachraňuje iba prostredie, ktoré je vždy pestré a vždy iné. Spestrenie v kapitolách predstavujú aj ukryté miestnosti, v

ktorých nájdete buď mince, zbrane alebo bonusový materiál. Druhým ozvláštnením sú minihry, ktoré dokážu hráča pobaviť a úsmev na tvári vyčaria hlavne malí bratia, pomocou ktorých musíte splniť jednoduché hádanky trvajúce nanajvýš tak minútu.

Pýtate sa na náročnosť? Toto má byť hra pre mladšie publikum? Pri testovaní hry som si zvolil strednú náročnosť a v niektorých momentoch som mal chuť hodiť notebook o stenu. Priznám sa, že úplne posledného Bossa som ani nezabil, keďže by som to nervovo nezvládol. Tak som hru radšej vypol. Raz je nepriateľov málo, inokedy veľa, jednoducho povedané, nevyvážené. Do tejto kategórie sa dá zahrnúť tiež ovládanie. Pozostáva z vyskakujúcich bubliniek, ktoré vás majú navigovať pri stláčaní kláves a následných pohyboch vašej postavy. V skutočnosti je to tak, že na obrazovku vyskočí len kocka s takou a takou farbou a vy si musíte pozrieť v nastaveniach, ktoré tlačidlo na klávesnici to vlastne je. Po technickej

stránke je hra spracovaná tak pol na pol. Engine hry neodpovedá roku 2012, textúry sú v nechutne nízkom rozlíšení. Zaujať dokáže už iba rozmanité prostredie a ako také cut-scény, ktoré vďaka použitiu efektu Blur (rozmazanie) vyzerajú efektívne. Zvuková stránka akurát tak pridáva ďalšie plus k úplnému nervovému zrúteniu, kvôli dokola sa opakujúcim štyrom songom, a to song počas bežného chodenia, song v súbojoch, song v obchode s vylepšeniami a menu song...

Záverečné hodnotenie

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

Ján Kaplán



★ JE TO TVOJA ★
VOL'BA

VYBER SI DARČEK K NOVÉMU POČÍTAČU S INTEL[®] PROCESOROM



VS



**STVORENÝ PRE
FANATIKOV**



★ **NEW PRESTIGIO XTREME II**

Navrhnutý pre oddaných hráčov a herných fanatikov. Vytvorený podľa požiadaviek tých najnáročnejších. Zostava obsahuje to najlepšie čo sa na trhu nachádza, nový Intel[®] Core[™] i7-3770 procesor 3. generácie. Až 8GB operačnú pamäť a najnovšiu grafiku NVIDIA GeForce GTX660 s 2GB operačnou pamäťou. Stále váhaš? Ako BONUS 2 najlepšie hry L.A. Noir a súčasnú pecku Borderlands 2.



LG E400 – Optimus L3

VYTRVALÝ LOW-END S ANDROIDOM

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

Balenie

V škatuli sa žiadne záranky nedejú. Nájde tam len telefón, nabíjačku, USB kábel a dokumentáciu.

Vzhľad a dielenské spracovanie

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

Výrobca sa vychvaľuje tenkým prevedením. Pri hrúbke 11.8-milimetra sa nie je veľmi čím chváliť. Konštrukcia je pevná. Sem-tam sa síce ozve mierne zavrzganie, ale to sa pri plaste dalo čakať. Predná strana je pokrytá sklom. Vyčnieva len stredové tlačidlo. Po odomknutí displeja sa k nemu pridávajú ďalšie dve dotykové. Zadná strana je drsná a celkom dobre drží v ruke. Rozmiestnenie bočných tlačidiel a konektorov je ako u väčšiny LG smartphonov. Tlačidlo na zobudenie vpravo hore, tlačidlá na ovládanie

ZÁKLADNÉ INFO:

Cena: 100 €

Zapožičal: LG

HODNOTENIE:

70%



hlasitosti vľavo, microUSB konektor dole a 3.5mm jack vľavo hore. Reproduktor je umiestnený hore.

Hardvér

Hardvérová výbava je na túto cenovú kategóriu celkom slušná. Optimus L3 poháňa 800 MHz procesor, ktorému sekunduje 302 MB operačnej pamäte RAM. Ako najväčšiu chybu na tomto mobile vidím displej. Výrobca sa zrejme snažil ušetriť každý cent. Nasadili podpriemerný displej s rozlíšením 240 x 320 pixlov. Kebyže sa bavíme o vyklápačke s 2-palcovým displejom, tak dajme tomu, avšak nasadiť také nízke rozlíšenie pri 3.2-palcovom displeji bola veľká chyba. Písmo je kostrbaté, aj keď sa na neho pozeráte zo vzdialenosti 30cm. Pri čítaní webových stránok

je nutné si text priblížiť. Pozorovacie uhly displeja sú slabé. Čitateľnosť na priamom slnku tiež nejakú neohúri.

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

Softvér

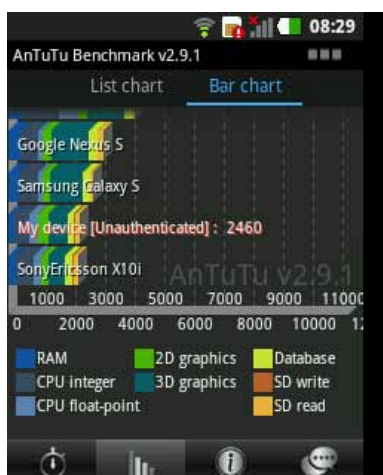
Telefón beží na operačnom systéme Android vo verzii 2.3.6 Gingerbread. Pri mobile v tejto

PLUSY A MÍNUSY:

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



cenovej kategórii nič viac netreba. LG pridalo aj nadstavbu Optimus UI 2.0. Systém je rýchly, stabilný a pomerne jednoduchý. Všetko ide svižne a s trhaním sa stretneme len málokedy. Menšie chyby LG vychytáva automatickým updatovaním. Úpravou prešli aj vstavané aplikácie, sú prehľadné a jednoduché. LG do neho dal niekoľko zaujímavých funkcií. Oplatí sa spomenúť funkciu, ktorú aktivujete podržaním oboch tlačidiel hlasitosti. Odfotí vám aktuálnu obrazovku a umožní na ňu kresliť. V hornej st'ahovacej lište si miesto našli 5 rýchlych skratiek a ovládanie



hudby. Vec, ktorá trochu omrzí, je taká, že skratky v dolnom paneli (ktorý je viditeľný na ploche a v menu) sú napevno. Na prehliadanie dokumentov a súborov výrobca pribalil softvér Polaris Viewer.

Testy

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

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

Multimédia

Osadený je 3.0 MPx fotoaparát. Kvalita fotiek je však otrasná. Fotografie sú často rozmazané, hlavne v slabších svetelných podmienkach. Video na tom nie je o nič lepšie. Natáčané je vo VGA. Prísvetľovaciu diódu tu nenájdeme. LG by sa malo viac zamerať na fotoaparát. Zatiaľ som sa nestretol so smartphonom od LG, ktorý by ma ohúril kvalitou fotografií alebo

videa. Samozrejme, smartphone má zabudovaný hudobný prehrávač. Keby vám nevyhovoval, na Google Play nájdete stovky ďalších. Kvalita reproduktoru nie je nič extra. Vysoké a nízke tóny sú nevýrazné.

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

Záver

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

Eduard Čuba

ŠPECIFIKÁCIE:

Technická špecifikácia

Rozmery: (v x š x h):

102,6 x 61,6 x 11,8mm

Hmotnosť: 109 gramov

Operačný systém:

Android 2.3.6

(Gingerbread)

Užívateľské rozhranie:

Optimus UI 2.0

RAM / Procesor /

grafický čip: 302 MB RAM

/ 800MHz (ARMv7 rev

0) CPU / Adreno 200

Displej: TFT 320 x

240 pixelov, 3,2 palca

Pamäť: 1GB +

MicroSDHC(max. 32GB)

2G sieť: GSM

850/900/1800/1900

MHz

3G sieť: UMTS

900/2100 MHz,

HSDPA 3,6 Mbps

WLAN: Wi-Fi

802.11b/g/n

Bluetooth: Áno,

v3.0(HS) EDR, A2DP

Batéria: Li-ion 1500

mAh, 6h hovoru,

300h pohotovosti

Zistenie polohy:

GPS, A-GPS

Rozlíšenie fotoaparátu:

3 Mpx, 2048 x 1536 px

Rozlíšenie nahrávaného

videa: VGA (640x480)

Blesk: Nie

Druhý fotoaparát: Nie

Konektor: Micro USB

2,0, 3,5mm audio jack

Creative WP 450

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

Balenie

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

Vzhľad a dielenské spracovanie

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

Čo sa týka použitých materiálov, dominuje predovšetkým plast, hlavový most je s časťou

so slúchadlami spojený s pevne pôsobiacim oceľovým pásikom upevneným pomocou klbov, vďaka ktorým je možné slúchadlá rýchlo a pohodlne zložiť.

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

nezanechávajú nepríjemný "zapotený" pocit ani pri dlhšom používaní.

Posledným prvkom dotvárajúcim exkluzívny dizajn sú pochrómované krytky mušiel, ktoré príjemne narušajú čierne prevedenie slúchadiel.

Konektivita a ovládacie prvky

Prenos zvuku do Creative WP – 450 je realizovaný bezdrôtovo,

ZÁKLADNÉ INFO:

Na recenziu
zapožičal:
Creative

Odporúčaná
maloobchodná
cena: 129,99 €

HODNOTENIE:
70%



PLUSY A MÍNUSY:

- + dizajn
- + kvalita prevedenia
- + výdrž batérie
- + využitie technológie Bluetooth na prenos zvuku
- zlý hudobný prednes
- pomer cena/výkon

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

Slúchadlá je teda možné spárovať s každým zariadením, ktoré disponuje technológiou Bluetooth, pričom proces párovania je jednoduchý. Na pravej mušli nájdeme vyobrazené symboly Play/Pause a symbol slúchadla, ktoré slúži ako multifunkčné tlačidlo a má za úlohu aj proces párovania. Stačí ho podržať približne päť sekúnd a na modro blikajúci svetelný indikátor nás upozorní na možnosť spárovania so zariadením. Veľmi jednoduché. Predošlému modelu bola vyčítaná neschopnosť slúchadiel



zapamätať si viac ako jedno spárované zariadenie. U WP – 450 je tento nedostatok odstránený, so slúchadlami je možné mať súčasne spárované dve zariadenia a nebol žiaden problém s ich rozpoznaním. V prípade, že k slúchadlám máte pripojený mobilný telefón, je možné ich vďaka integrovanému mikrofónu veľmi jednoducho použiť ako handsfree s možnosťou hlasového vytáčania. Všetky podrobné informácie je možné nájsť v priloženom návode.

Okrem toho sú na pravej mušli situované aj ostatné ovládacie

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

Zvukový prednes, dojmy z používania

Ako si slúchadlá počínali pri používaní? Podme po poriadku od pozitívneho k negatívnemu.

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





len akýmsi gumovým pásikom. Z praktického a aj estetického hľadiska hodnotím toto riešenie len pozitívne. Pozitívne hodnotím aj rozmiestnenie ovládacích prvkov na pravej mušli, ktorého používanie sa po čase stane intuitívnym a odbremení vás od zbytočnej manipulácie s telefónom,

od kvality zvukového prednesu som mal väčšie očakávanie. Dobrý pocit z hudby kazí hneď niekoľko problémov. Prvým z nich je pomerne slabé podanie basov, ktoré absentujú pri viacerých hudobných žánroch a nepomôžu im ani rôzne technológie v zariadeniach určené pre zvýšenie

v priebehu jednej hodiny. Ďalším pozitívom je veľmi dobrá úroveň hlasitosti, ktorú je možné ešte dodatočne zvýšiť pomocou tlačidiel pre ovládanie hlasitosti, ani to však nestačí na to, aby sa pozitíva aspoň trochu priblížili k negatívam.

Záverečné hodnotenie

Čo povedať na záver?

Smerovanie bezdrôtových technológií do segmentu slúchadiel je dobrým krokom. Bohužiaľ, u slúchadiel Creative WP – 450 sa tento krok veľmi nepodaril, pretože slúchadlá neposkytujú to, čo by ste od nich očakávali – kvalitný hudobný prednes. A už vôbec nie za stanovenú, astronomicky vysokú cenu. Za týchto okolností si radšej vyberiete z vrečka váš pomotaný kábel a s pokojom ho rozmotáte, pretože vás to vyjde omnoho lacnejšie a kvalita zvuku, čo sa hudby týka, je tiež neporovnateľná.

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

Miroslav Konkol'

pozitívom je veľmi dobrá úroveň hlasitosti, ktorú je možné ešte dodatočne zvýšiť pomocou tlačidiel na ovládanie hlasitosti

prípadne iným prehrávačom. V prípade, že k slúchadlám máte pripojený mobilný telefón, veľmi jednoducho ich možno využiť ako handsfree. Toto riešenie zabezpečí dostatočne kvalitný priebeh hovoru. Nedostatkom je len azda fakt, že osoba, s ktorou telefonujete vás v prípade rušného prostredia môže horšie počuť.

Prejdime ale k časti, pre ktorú sú slúchadlá primárne určené, a teda počúvanie hudby. Z tejto časti som osobne sklamaný, pretože

basov. Druhým, a pre mňa najväčším sklamaním, sú sykvky, ktoré sú v niektorých skladbách priam neznesiteľné a úplne tak dokážu pokaziť pôžitok z hudby. V konečnom dôsledku teda o pôžitku nemôže byť ani reči.

Moje sklamanie nezmierni ani slušná výdrž pri telefonovaní / počúvaní hudby, na telefonovanie je to 9 hodín, na počúvanie hudby je to 8 hodín a to všetko pri plnom dobití integrovanej lithium-iónovej 3,7V batérie o kapacite 240 mAh

ŠPECIFIKÁCIE:

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

TOMÁŠ
VOREL JR

ANNA
LINHARTOVÁ

TOMÁŠ
HANÁK

EVA
HOLUBOVÁ

BOLEK
POLÍVKA

BÁRA
SCHLESINGER

Cesta do lesa

VOĽNÉ
POKRAČOVANIE FILMU
CESTA Z MESTA

DAĽŠIE HRAJ
JÍŘÍ SCHMITZER / MARIE ŠTÍPKOVÁ / VOJTA VOVESNÝ
MILAN ŠTEINDLER / DAVID VÁVRA / RADOMIL UHLÍŘ A DALŠÍ
SCÉNÁR TOMÁŠ VOREL / BÁRA SCHLESINGER HUDBA MICHAL VÍCH
PETR PIŇOS VÝROBA PETR BROŽ MASKY ROMANA KARLÍKOVÁ
KOSTYMY IVA RAŠKOVÁ STŘIH ŠIMON HÁJEK ZVUK JAKUB JURÁSEK
TRIKY MICHAL KŘEČEK PRODUKCE VĚRA FERDOVÁ
KAMERA A REŽIE TOMÁŠ VOREL



OD 4. OKTÓBRA

WWW.CESTADOLESA.CZ

VOREL FILM



ČESKÝ FILM

MAGIC
*lab





Gainward GTX 660 Ti Phantom

NOVÁ ZBRAŇ PRE HRÁČA

HODNOTENIE:

92%

PLUSY A MÍNUSY:

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

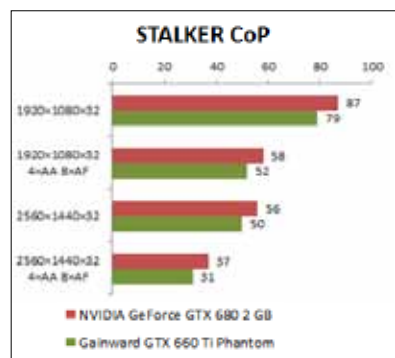
Medzi hráčmi najobľúbenejšia stredná trieda grafických kariet dostala novú krv – GeForce GTX 660 Ti. Za rozumný peniaz ponúka množstvo zábavy a v prevedení firmy Gainward aj špičkový kabátik a slušné chladenie.

Kol'ko by ste boli ochotní dať za slušnú hráčku grafiku? High-end za 500 eur je nespĺniteľným snom väčšiny z nás a naopak, za stovku očakávať veľa nemôžeme. Práve preto je stredná trieda grafických kariet stále obľúbená a vyhľadávaná aj náročnejšími hráčmi. Investícia nie je krvavo vysoká a samotné karty majú slušnú morálnu životnosť.

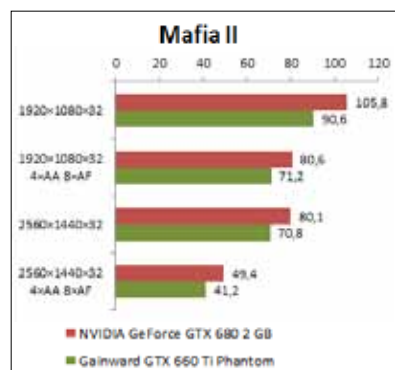
Presne do tejto kategórie patrí aj nová séria GeForce GTX 660 Ti, ktorej cena v našich končinách začína na približne 280 eurách. Nie je to síce málo, za svoje peniaze ale dostanete takpovediac veľa muziky. Ak by sme túto kartu mali prirovnať ku konkurencii, tak je výkonom mierne pod AMD Radeon 7950,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

V cenách od 280 eur

Na Slovensku si v súčasnosti bez problémov kúpite kartu z tejto série, tie najlacnejšie začínajú na cene



Stalker CoP: vďaka vyšším pracovným frekvenciám je Phantom verzia GTX 660 Ti v mnohých hrách len tesne za drahšou GeForce GTX 680 a častokrát sa dotahuje aj na GTX 670



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

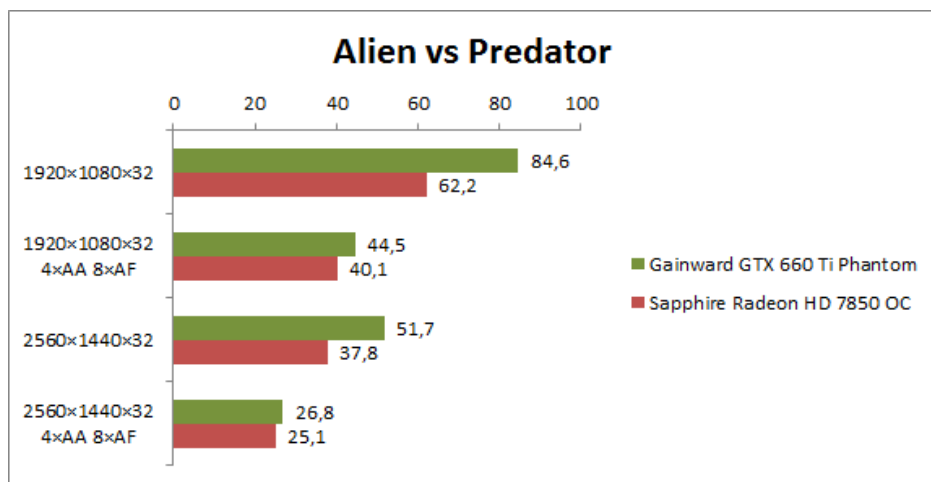
280 eur, najviac si pýta eVGA za svoju Superclocked+ verziu – vyše 330 eur. Nám sa na test dostala karta z vyššej cenovej hladiny, ktorá je zaujímavá vďaka vylepšenému chladeniu a vyšším pracovným frekvenciám. Vyrába ju veterán na poli grafických kariet, spoločnosť Gainward, a nesie označenie Gainward GTX660 Ti Phantom. Výrobca ju vybavil klasickými dvoma gigabajtami vlastnej pamäte, čo je optimom s ohľadom na jej výkon. Jeden gigabajt by bol málo, tri alebo štyri zase zbytočne veľa.

Ten správny Kepler

Karty rodiny GTX 660 Ti používajú GPU s označením GK104, ktoré je vyrobené 28 nanometrovou architektúrou. Toto GPU má spoločný základ nielen pre GTX 660 Ti, ale aj pre výkonnejšie modely GTX 670 a 680. Pre referenčnú verziu GTX 660 Ti stanovila NVIDIA frekvencie na 915 MHz pre jadro (980 MHz pri Boost režime), pamäť nechala na výrobcach.

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

Počet Cuda jadier je totožný s drahšou GeForce GTX 670 – je tu ich pekných



1344. Oproti spomínanej karte je ale GTX 660 Ti vybavená užšou pamäťou zbernicou – 192-bit oproti 256-bit.

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

Čo za svoje peniaze dostanete?

V dnešnej dobe sa to už často nevidí, ale Gainward ponúka skutočne mohutné balenie. Z predajne tak budete odchádzať spokojní, že ste za svoje peniaze dostali skutočne poriadny kus

hardvéru. Balenie je veľké, čierne a má aj obligátnu rúčku, aby sa vám škatuľka lepšie niesla celému svetu na obdiv.

Vo vnútri okrem samotnej karty nájdete redukciu z DVI na VGA, z HDMI na DVI, molex na 6-pin a chýbať nemôže návod s inštalačným CD.

Najväčším bonusom je ale kupón na plnú verziu hry Borderlands 2, ktorá sa začala predávať len pred niekoľkými dňami. Výber tejto hry je logický – NVIDIA do nej investovala dost času pre optimalizáciu a pridanie špeciálnych fyzikálnych efektov počítaných pomocou technológie PhysX.

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

Prevedenie na jednotku

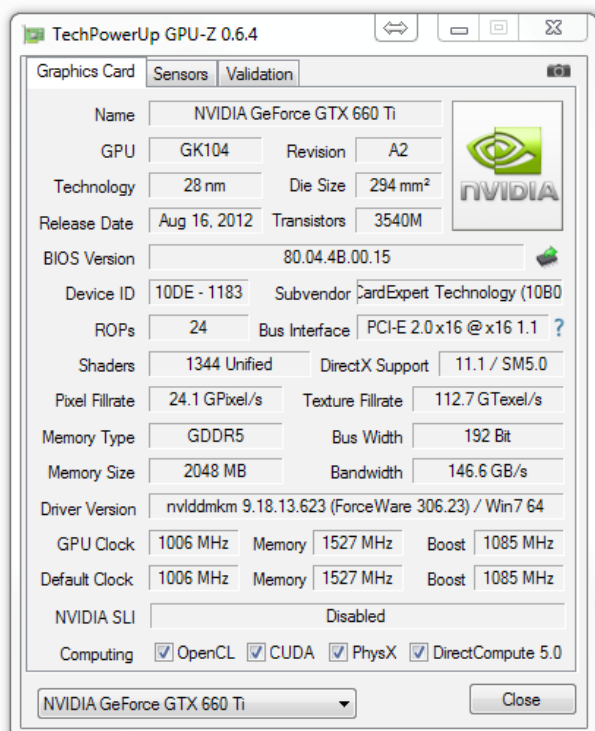
Aj pri GeForce GTX 660 Ti sa stretávame s novým fenoménom, ktorým je kombinácia malého PCB s veľkým chladičom. Ten kartu predlžuje o približne tretinu, a karta tak rozmerovo pripomína High-end modely GTX 680 a GTX 670. Nie je to ale žiadna bída a ak nemáte v skrinke problém s dĺžkou karty, budete odmenení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

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

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

Taktujeme

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





Pri pretaktovaní hľadáme vždy krátkodobé a dlhodobé maximum. V prípade našej karty sme skončili pri 1130 MHz, kedy karta bola dlhodobo stabilná a dali sa na nej bez problémov hrať aj náročné hry. Pamäť sa nám podarilo pretaktovať až na 6,8 GHz, vyššie hodnoty už znížovali stabilitu.

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

Hlučnosť, teploty a spotreba

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

Pri hraní sme sa s jadrom nedostali cez 70 stupňov Celzia, bežná práca v systéme jadro nezahriala na viac ako 37 stupňov. Taká nízka teplota je spôsobená upravením pracovných

frekvencií, kedy ide jadro na 324 MHz a pamäť len na približne 450 MHz.

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

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

A konečne výkon v hrách

GeForce GTX 660 Ti je grafická karta strednej triedy, určená pre hranie moderných hier v maximálnom rozlíšení 1920×1080 bodov. Aj keď si s mnohými hrami poradí aj vo vyšších rozlíšeniach, je to iná kategória ako High-end. Na druhú stranu, ak sa nebojíte pretaktovania a s kartou sa trochu vyhráte, bude jej výkon veľmi podobný drahšej GeForce

GTX 670 a Radeonu HD 7950 – a to už za tú námahu predsa len stojí.

Vďaka tomu, že GPU je v základe totožné s najvyšším modelom, podporuje karta všetky moderné technológie ako je DirectX11.1, OpenCL, DirectCompute a PhysX. NVIDIA tu pridala niekoľko čútoviek ako je GPU Boost, PowerTarget, FPS Limiter a pre hráčov určený adaptívny VSYNC a vyhladzovanie hrán FXAA.

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

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

Matúš Paculík

JSTE SHERLOCK HOLMES A TOTO JE VAŠE VYŠETŘOVÁNÍ

ODKAZ SHERLOCKA HOLMESE™

PC VERZE S ČESKÝMI TITULKY
V PRODEJI OD ŘÍJNA 2012



WWW.SHERLOCKHOLMES-THEGAME.COM



/sherlockholmesvideogames



/focusinteractive



@FocusHome



FOCUS
HOME INTERACTIVE

XBOX 360

XBOX
LIVE

PC



PS3



WII

COMBAT

©2012 Frogwares Games and Focus Home Interactive. Published by Focus Home Interactive under license from Frogwares Games. All rights reserved. All other names, trademarks and logos are property of their respective owners. "PlayStation", "X", "PS3", "P3" and "W" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft.

Creative Inspire S2 Wireless

Kvalitný audiosystém pre notebooky

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:

cs.creative.com

Cena: 85 €



PLUSY A MÍNUSY:

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

- ovládanie
- krátke káble

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

Balenie

Určite poteší, že výrobca nám zabalil aj kompaktný USB Bluetooth adaptér, ktorý sa automaticky pripojí k reproduktorm. Vďaka profilu AVRPC môžete ovládať hlasitosť reproduktorov v systéme. Profil A2DP spolu s audiokódekom apt-X® zaručia rýchly a kvalitný prenos plného stereofónneho zvuku. Žiaden ovládač v škatuli nečakajte,

ovládacie tlačidlá nájdeme na pravom reproduktore. V škatuli sa nachádza aj l'avý, ktorý je bez ovládacích prvkov a subwoofer, na ktorom sa objavilo aspoň koliesko na ovládanie intenzity basov. Nezabudlo sa asi na manuál, ktorý sa pri niektorých veciach skutočne zíde.

Vzhľad a dielenské spracovanie

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

Pri ovládaní sa stále treba nat'ahovať k reproduktoru, ešte k tomu ani nevidíte, čo stláčate, keďže tlačidlá sú na boku. Popri

tlačidlách tam nájdeme aj vstup AUX pre pripojenie prenosných MP3 prehrávačov a iných technických vymožeností. Hneď vedľa neho sa usídlil aj výstup pre slúchadlá. Subwoofer je ako obvykle len čierna škatuľa s kolieskom na nastavovanie výkonu vzadu. To je tiež dosť chabé umiestnenie ovládacieho prvku.

Slovo wireless pri týchto reproduktorech vyvoláva menšie nedorozumenie. Bezdrôtový je len prenos hudby, nie reproduktory. Reproduktory sú "skáblované" so subwooferom, ktorý sa väčšinou ukladá pod stôl, aby neprehušoval zvuk reproduktorov. Káble však nevynikajú dĺžkou a zo subwoofera vám akurát dosiahnu na stôl. Nie je teda možné si ich nejak strategicky rozmiestniť na strany. Kábel

HODNOTENIE:

80%



k pravému reproduktoru je dosť hrubý a pôsobí neesteticky.

Hardvér a zvuk

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

Nie je to práve hight-end, ale výkonovo bohato stačí. Oba reprodukory majú výkon 7W a subwoofer pekných 19W. Kvalita podania zvuku je vysoká. Pri bežnom používaní a hrách to znie skvele. Problémy nastanú pri vysokej hlasitosti, ktorá je skutočne vysoká a pri bežnom používaní hlasitosť nepresiahne 20%. Stáva sa, že ak nastavíme basy na maximum, zo subwoofera sa začnú ozývať čudné zvuky, ktoré sú pravdepodobne spôsobené vysokou rezonanciou. Mierne zamrzí aj



fakt, že nasadený bol Bluetooth iba vo verzii 2.0+EDR. Škoda, dnes sa už do zariadení zväčša nasadzuje minimálne Bluetooth 3.0, ktorý ponúka oveľa vyšší dátový tok. Bluetooth 2.0 je síce staršia technológia, ale pri bežnom používaní nie je čo vytknúť. Vďaka A2DP je podporovaný prenos plného stereofónneho zvuku. Nestretneme sa so žiadnym omeškaním zvuku, ktoré by mohlo zneprijemňovať hranie hier.

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

Pripojenie je vyriešené trochu zvlášť, priložený Bluetooth adaptér sa k reproduktorom pripája automaticky. Pri iných zariadeniach

je však potrebné aktivovať vyhladávací režim podržaním tlačidla mínus pri vypnutých reproduktoroch po dobu dvoch sekúnd. To bežného smrteľníka asi nenapadne. Potom sa už len stačí spárovať za pomoci kódu 0000 a zábava môže začať.

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

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

Záver

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

Eduard Čuba

ŠPECIFIKÁCIE:

Výkon reproduktorov:
7 wattov RMS na kanál

(2 kanály), 19 wattov
RMS - subwoofer

Frekvenčný rozsah:
40 Hz - 20 kHz

**Pomer signál/šum
(SNR):** 75 dB

Verzia Bluetooth:
Bluetooth 2.0 + EDR
(Enhanced Data Rate)

**Podporované profily
Bluetooth:** A2DP
(bezdrôtové stereo
technológia Bluetooth)

, AVRCP (diaľkové
ovládanie technológiou
Bluetooth)

Frekvencia: 2,4 GHz

Prevádzkový rozsah:
až 10 metrov (merané
v otvorenom priestore,
steny a predmety môžu
mať na dosah zariadenia
negatívny vplyv)

Rozmery (H x Š x V):
reproduktor 7,4 x 7,3
x 10,3cm, subwoofer
23,2 x 18 x 20cm

Hmotnosť produktu:
Reproduktor 320g,
subwoofer 1kg



Creative Zen X-Fi Style

Štýlový multimediálny prehrávač

PLUSY A MÍNUSY:

- + dizajn
- + kvalitné podanie zvuku
- + rôzne funkcie
- + prijateľná cena

- ovládanie
- slabé ochranné sklo displeja

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

Balenie

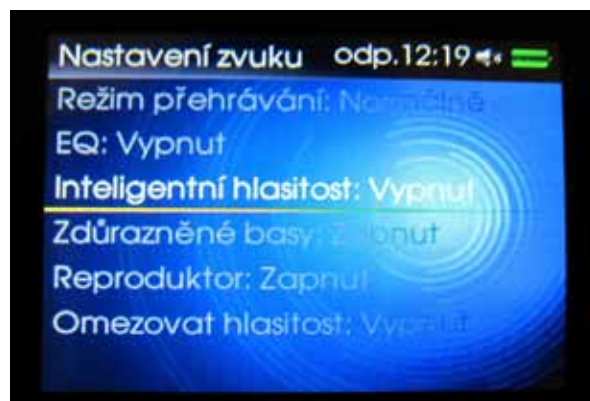
Od balenia nečakajte žiadne zázraky. Prehrávač je zabalený v lacno pôsobiacej plastovej škatuli, do ktorej sa zmestil len prehrávač, slúchadlá, miniUSB kábel a manuál. Nebola pribalená ani len nabíjačka, ktorá by sa tu skutočne zišla. Zariadenie nepodporuje bežné USB nabíjačky. Nabíjanie je možné len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

Vzhľad a dielenské spracovanie

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

HODNOTENIE:

75%



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

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

Hardvér

Na zobrazovanie poslúži 2,4 palcový displej, ktorý dokáže zobrazovať 262tisíc farieb. Viditeľnosť na priamom slnku je dobrá, ale pozorovacie uhly sú slabšie. Technológia X-Fi ponúka dve predvolby na vylepšenie zvuku. Prvá sa nazýva X-Fi Crystalizer. Stará sa o čistejší zvuk pri menej kvalitných nahrávkach. Nemožno ho však mať spustený stále, lebo mení zvuk aj pri nahrávkach, ktoré úpravu nepotrebujú. Druhá funkcia, X-Fi Expand, sa snaží do nahrávok pridať zvuk, akým to znie na koncerte. Podporované je aj FM rádio, má však dosť nízku citlivosť pri ladení staníc. Zen X-Fi style sa dá zohnať v kapacitách 8, 16 a 32 GB. Externá pamäťová karta podporovaná nie je.

Softvér

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



Okrem ôsmich predvolieb equalizéra si môžete nastaviť aj svoj vlastný. Skladby sú rozdelené podľa albumu, interpreta a žánru. Môžete si vytvárať aj vlastné playlisty. Prehrávač nedisponuje slovenským jazykom. Budete si musieť vystačiť s češtinou. Zlepšené basy prinesie funkcia Bass Boost. Problémy s rôznou hlasitosťou skladieb rieši inteligentné nastavenie hlasitosti.

Testy

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

Multimédia

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

Na prezeranie fotografií a filmov je displej dosť malý. Creative

sa snažilo vložiť čo najviac funkcií, ale nie všetky majú svoje opodstatnenie. Na hudbu však poslúži skvele. Ďalšie funkcie však treba brať ako malé plus a nekupovať si MP3 prehrávač kvôli prezeraniu fotiek, prehrávaniu videa či čítaniu RSS správ. Tieto funkcie sa zídu akurát v kombinácii s dokúpeným A/V káblom, pomocou ktorého sa dá prehrávač pripojiť na televízor. Pre využitie plného potenciálu prehrávača treba dokúpiť kvalitnejšie slúchadlá. Prehrávač má celkom prijateľnú maximálnu hlasitosť. Pri šťupľoch maximálnu hlasitosť nevyužijete. Pri väčších slúchadlách by to malo stačiť.

Celkové hodnotenie

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

Eduard Čuba

ŠPECIFIKÁCIE:

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



Creative Zen M300

MALÝ PREHRÁVAČ NABÍTÝ TECHNOLOGIAMI

ZÁKLADNÉ INFO:

Na recenzii
zapožičal:

Creative

Cena: 35-45 €

Bezdrôtové slúchadlá
Creative WP 450 z poslednej
recenzie o svojich kvalitách veľmi
nepresvedčili. A čo na to prehrávač
Creative Zen M 300 s možnosťou
bezdrôtového prehrávania médií?

Balenie

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

Vzhľad a dielenské spracovanie

Creative Zen M 300 ponúka
celkom sympatický dizajn,
ktorý dopĺňajú rozmery
príbuzné zápalkovej škatuľke,
konkrétne 55mm x 44mm x
12mm, pričom hmotnosť sa
vtesnala do 33 gramov. M 300
by sa mal dodávať v štyroch
farebných vyhotoveniach, a to
v bielej, červenej, čiernej, alebo
žltej farbe, pričom u všetkých
farebných verzií je telo prehrávača
čierna, farebné je odlíšené len
bočné olemovanie. Pri použitých
materiáloch dominuje výhradne
plast. Prednú stranu pokrýva
dotyková obrazovka veľkosti
1,45" pri rozlíšení 128x128
pixelov a schopnosti zobrazenia

262 tisíc farieb. Teda, dotyková
ako dotyková. Túto funkciu
plnia len dotykové znaky
rozmiestnené okolo displeja.

Konektivita a ovládacie prvky

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

HODNOTENIE:

70%

PLUSY A MÍNUSY:

- + sympatický
dizajn a
rozmery
- + výdrž batérie
- + využitie
technológie
Bluetooth
na prenos
zvuku
- + zaujímavá cena
- zlá citlivosť
dotykových
tlačidiel
- nepoužitelnosť
displeja
na prehrávanie
videa a
fotografií



Svoju obľúbenú hudbu si môžete vypočuť prostredníctvom slúchadiel s 3,5 mm jack konektorom, alebo prostredníctvom technológie Bluetooth vo verzii 2.1 s odporovanými profilmi A2DP a AVRCP, a to buď cez slúchadlá, prípadne cez reproduktory disponujúce touto technológiou.

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

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

a ani mi nedržali v ušiach, takže som ich, bohužiaľ, ani nemohol používať. Toto, samozrejme, platí pri drôtových slúchadlách.

Po pripojení bezdrôtových slúchadiel Creative WP 450 došlo

prezerania fotografií a videa, avšak pri veľkosti displeja 1,45" a jeho rozlíšení 128×128 pixlov na ňom aj tak uvidíte len machule.

Čo sa týka pozitív, niekoho môže potešiť prítomnosť FM rádia s možnosťou predvolby 32 staníc, zabudovaný diktafón, voľba farby písma, prípadne možnosť zobrazenia hodín na displeji. Za najväčšie pozitívum považujem výdrž batérie, ktorá sa v prípade počúvania hudby môže vyšplhať až na 20 hodín.

Záverečné hodnotenie

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

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

Miroslav Konkol'

Pokus o prehrávanie videí a prezerania obrázkov možno označiť za nepodarený

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

Zvukový prednes, dojmy z používania

Začnime zvukovým prednesom, ktorý nie je zrovna najlepší, no ani najhorší. Prehrávač poskytuje dostatočnú hlasitosť pri prehrávaní so slušnými výškami, za ktorými však zaostávajú slabšie a nevýraznejšie basy. Pre seriózne počúvanie je, samozrejme, nutné siahnuť po kvalitnejších slúchadlách. Mňa osobne tie pribalené nenadchli

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

Aj v ďalších prípadoch zanecháva prehrávač Zen M 300 zmiešané pocity. Prvá vec, ktorú si zrejme všimnete, je displej, resp. jeho dotykové časti, ktoré nie vždy reagujú na vykonanú akciu a je potrebné ich stlačiť viackrát. Ďalšia vec je samotná kvalita displeja. Je síce pekná, že prehrávač ponúka možnosť

ŠPECIFIKÁCIE:

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



Logitech Ultimate Ears Triple.fi 10

SKUTOČNÝ HIGH END ZA BABKU

ZÁKLADNÉ INFO:

Frekvenčný rozsah:

10 Hz - 17 kHz

Impedancia:

32 Ohm

Citlivosť:

117 db/mW

Izolácia okolia:

26dB

Kábel:

3.5 jack

+ redukcie



TESTOVACIE

NAHRÁVKY:

Ladyhawke –
Ladyhawke (2008)

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

Nouvelle Vague (2005)

U2 – Rattle and
Hum (1988)

Richard Muller –
Mullerium live (1999)

D-Trance 1/02 (2002)

The KLF – The white
room (1991)

Delta Goodrem
– Mistaken
identity (2004)

Koop – Koop
islands (2007)

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

Cloverfield (2008 mkv)

Temný rytier
(2008 mkv)

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

Half Life 2 (2004)

PLUSY A MÍNUSY:

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

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

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

O čo ide?

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

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

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

Obsah balenia

Pribalený je odnímateľný kábel k slúchadlám, redukčný kábel do lietadla, predlžovací kábelik, viacero veľkostí špuntov zo silikónu a peny podobnej molitanu. Ďalej je



tu redukcia na 6.3 jack, čistiaca kefka (na ušný maz) a samozrejme transportné hliníkové puzdro.

Testovacia zostava

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

Recenzia

Moja počiatková veľká nedôvera v takýto typ slúchadiel pochádza z minulosti, kedy som odšťadial počul, že štuple nemôžu nikdy dobre hrať a bola to v podstate pravda, pretože som nikdy nemal v ušiach nič, čo by malo aspoň priemerný zvuk. A tak som vždy dával prednosť o niečo väčším mostovým slúchadlám, ktoré však vyzerali mierne divnejšie

keď ste sa s tým objavili na ulici. Takýto systém mi príliš nevyhovoval, pretože som chcel mať na doma niečo kvalitnejšie a na vonka tiež, takže som musel zákonite byť vlastníkom dvoch druhov slúchadiel. Vlastne som ani nevedel, že niečo také sa dá obísť. Z omylu ma vyvedol Tomáš Haverlik (známy producent a dj), ktorý ma presvedčil, aby som investoval do kvalitných špuntov čo ma posadia na zadok. Spočiatku som neveril ničomu takému, ale samotné recenzie hovorili v ich prospech. Cena bola na tú dobu dosť závažná – 399€. Dnes však ide o "výbehový" model (nahrádzajú ich UE 900), takže sa dajú kúpiť nové už zhruba za 130-200€. Ja som riešil ich kúpu z USA, kde bola ich cena polovičná.

Popravde som sa nevedel dočkať na ten okamih, kedy konečne dorazia tieto závažné špuntky a ja ich budem môcť používať. Po rozbalení papierovej krabice na mňa hľadeli dvojce modrých špuntov s podľa mňa veľmi dobrou výbavou, ktorá vás určite nebude obmedzovať. Potešila ma hlavne prítomnosť viacerých druhov nadstavcov do uší, takže sa rozhodne nemôže stať, že by sa našlo ucho, do ktorého nepôjdu zasunúť a nebudú tam pevne držať. Toho som sa popravde



bál, lebo mám tak tvarované uši, že mi v nich nedržia klasické špunty.

Po zasunutí do zvukovodov sa strach úplne vytratil a nastalo hrobové ticho. Útlm 26dB urobí svoje. Oceníte to hlavne vtedy keď ste v dopravnom prostriedku, alebo na rušnej ulici a vy musíte inak hlasitosť vytočiť viac doprava. Pri UE to skutočne nehrozí a môžete pokojne mať „domácu“ hlasitosť bez obáv, či nie ste o niečo ukrátení. Takže obrovské šetrenie sluchu! Už za toto patrí UE môj veľký obdiv.

Konštrukcia slúchadiel mohla byť o niečo lepšia. Pogumovanie určitých častí nemá moc vášny vzhľad. V tomto je rozhodne premiantom značka SHURE – asi jediný zrovnateľný rival pre značku UE. Ako nevýhodu to ale neberiem, pretože ich budete počúvať a nie pozerat' sa. Samotná kabeláž je kvalitná. V časti, ktorú si dávate za uši je použitý drôtik na výstuž. Samotné nasadenie chce trochu cviku, pretože hĺbka zasunutia mierne vplýva na celkový zvuk. Po pár nasnutiach si však nájdete tú správnu polohu. Veľmi oceňujem komfort nosenia a ani po niekoľkých hodinách nepocít'ujete únavu zvukovodu, či nebudaj bolesti z hlasného zvuku, na ktorú môžete rovno zabudnúť. Šanca, že by vám štuple vypadli z uší je prakticky nulová.

A čo zvuk? Popravde som sa naň veľmi tešil. Pokúsil som sa vydržať a nechal som ich zahorieť, pretože podľa viacerých recenzentov je to naozaj nevyhnutné! Po niekoľkých hodinách som to však nevydržal a nastal ten krásny okamih, kedy som ich nasadil na uši a pustil svoju prvú nahrávku. A začali sa diať veci.

Najprv prišlo vypleštenie očí, potom výkrik WOW a nechápavé krútenie hlavou. Tak toto je iná káva! Po každej skladbe som si hovoril „dost'!“ a nechám to zahorieť, lenže to dopadlo inak a po krátkej dobe bol môj stôl plný CD diskov a ja som mal neutíchajúcu chuť počúvať ich stále znova a znova. Narážal som stále na detaily, ktoré som v nahrávkach predtým v živote nepočul. Aby ale malo nejaký význam na subjektívne hodnotenie zvuku, nakoniec som sa prehovoril a počkal som. Bolo to však ťažké. Môžem ale povedať, že ten zvuk sa cítel'ne zlepšoval, takže dávam za pravdu, že treba vydržať a nechať ich hrať nejaký čas naprázdno.

Vždy som si myslel, že nahrávka Mullenium Live od Riša Mullera je veľmi

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

Pri skladbe Disorientated mi behali zimomriavky po celom tele. Ten priezračný hlas sa do vás doslova zarezá a nepustí. Opisovať to nemá zmysel, pretože všetko je najlepšie vyskúšať na vlastnej koži. Pár ľudí som však „nanútil“ slúchadlá, aby ich vyskúšali a prakticky sa naše názory zhodovali. Tieto špunty majú vážne čo ponúknuť.

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

Myslím, že UE slúchadlá sa hodia na takmer všetky typy hudby, ale najviac budú doma pri akustike, ktorú podávajú nekompromisne. Elektronická hudba sa veľmi dobre počúva, ale niekomu môže chýbať dunivejší bas. Lenže kvalita ide iným smerom. Pripravte na to, že skrátka nebudete počuť tie krásne ľubozvučné živé nástroje, ktoré robia hudbu hudbou a môže sa dostať mierne sklamanie. A to bude

o to väčšie, že komprimované mp3 vám skrátka nebudú chutiť. Jedinou alternatívou je kompresia 320kbps. Aj pri tej je však mierne cítiť zhoršenie zvuku. Ostatné kompresie sú prakticky nepoužiteľné.

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

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

Moju recenziu končím tým, že som dodnes nemal možnosť naraziť na akýkoľvek typ slúchadiel, ktoré by mi dokázali tak vyčarovať úsmev na tvári a pri tých skutočne kvalitných nahrávkach aj pocit nirvány. Chce to však kvalitný zdroj zvuku a nedá sa čakať, že budú čarovať na nekvalitnom zvukovom reťazci. Keď to však všetko vyladíte, tak to stojí za to a oceníte každý jeden investovaný cent. Cena je na úrovni cca 150€, čo hodnotím veľmi priaznivo. K iPodu je to prakticky nevyhnutnosť!

Martin "Haffen" Pročka

Záverečné hodnotenie:

Výbava: 9,5/10

Kvalita konštrukcie: 7,5/10

Zvuk hudba: 11/10 (záleží od kvality nahrávky)

Zvuk filmy: 8/10 (viac si to vychutnáte s Home Cinema)

Zvuk hry: 10/10

Komfort nosenia: 9/10

Výdrž: 9/10 (káblík sa dá v prípade potreby odpojiť a vymeniť)



Hra o trůny

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



Trocha historie na začátek

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

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

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

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

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



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

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

O čem to vlastně je

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

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

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

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



Ve správných rukou

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

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



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

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

Co se hereckých výkonů týče, ani jim se nedá v podstatě nic vytknout. V seriálu se vyskytuje až překvapivý počet kvalitních (ač nikoliv hvězdných) herců, mezikteré patří Sean Bean, Lena Headey, James Cosmo, Liam Cunningham a především Peter

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

Kvalita Hry o trůny však stojí především na scénáři. Na tom má zásluhu především hlavní dvojice scenáristů: David Benioff a D. B. Weiss. V tomhle ohledu jsou ti dva také vcelku překvapením, jelikož jejich jména vyvolávaly zpočátku spíše obavy. David Benioff je sice zodpovědný za úspěšný a poměrně ceněný film 25. hodina, ale stejně tak má na kontě i (co se scénáře týče) ztlačenější Tróju nebo Wolverina, a Weiss nemá pro jistotu předchozí

zkušenosti žádné. K úspěchu ovšem bezpochyby přispěla aktivní scénaristická spolupráce samotného autora G. R. R. Martina. Pravděpodobně díky němu jsou totiž změny oproti předloze doposud minimální, a ty přítomné dostaly posvěcení od nejpovolanějšího. Postupem času se budou také nejspíš smazávat jasné hranice „co série, to kniha“. Již na konci druhé sezóny byly scény vypůjčené ze třetí knihy a vzhledem k tomu, že čtvrtá a pátá kniha se odehrávají zároveň, tu jistě nějaké změny nastanou. Každopádně jsou před námi ještě minimálně tři sezóny. Poté ovšem vyvstává otázka, co dál, jelikož knižní sága není doposud dokončená a Martin vydává průměrně jednu knihu za pět let, což by mohlo vytvořit drobný problém. Napíšou si scenáristé vlastní konec? Nezbývá nám nic jiného, než si počkat.

Literární koutek

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

Herní koutek

Co se videoherního zpracování týče, Hra o trůny na důstojného zastávce stále čeká. Doposud se na trhu objevily pouze dvě hry. A Game of Thrones: Genesis je loňská real-time strategie, která vyšla na PC, a je volně založená na knižní sérii, získala však pouze podprůměrná hodnocení. O něco ambicióznější, ovšem

se stejně nevalným výsledkem, bylo letošní RPG s lakonickým názvem Game of Thrones. Hra vyšla na PC, PS3 i Xboxu a kritika ji strhala především pro značnou bugovitost, mizernou grafiku a nezajímavý příběh. V současné době je ve vývoji ještě MMORPG Seven Kingdoms, jejíž beta by se měla ukázat někdy na podzim.

Co možná nevíte



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

HBO si najalo vlastního experta

na vytvoření „dothračtiny“, jazyka nájezdnických nomádů. Ten jim nevytvořil pouze pár vět, jež zaznělo v seriálu, ale funkční jazyk s osmnácti sty slovy.

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

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

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

Hra o trůny na Blu-ray

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

Jindřich Klimeš



Preview: Looper

ZMIZÍK VAŠEJ BUDÚCNOSTI



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

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

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

Atmosféra budúcnosti je vo filme vykreslená ako štýlový mix retra a moderného vzhľadu s futuristickou výstrednosťou. Rok 2044 bude architektúrou a módou pripomínať gangsterské časy z 30-tych rokov dvadsiateho storočia. Automobily sa budú ponášať na tie dnešné, len pribudne omnoho viac solárnych panelov. Najväčším efektom bude, zdá sa, make-up Josepha Gordona-Levitta. Ako podotkol počas promo akcií, v maskérni bol nútený pobudnúť značnú dobu. Vytesať z neho mladšie Ja Brucea Willis a dalo maskérkam poriadne zabráť. Títo herci sa na seba

totiž ani len v najmenšom nepodobajú. Mladému hercovi výrazne vyhrotia nos, zmenia farbu očí a bude z neho Willis ako vyšíť.

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

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

Martin Zielosko



Expendables 2 (4/5)



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

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

Expendables 2 Stallone nerežioval a na scenári len spolupracoval. Azda sám vedel, že druhému dielu nepomôže len pridať ďalších akčných hrdinov, i keď aj to je zaujímavý prvok, ktorý využili tvorcovia veľmi dobre. Film sa drží konvencií žánru, ale je obohatený o veľmi svojský humor. Hrdinovia si robia srandu sami zo seba aj zo samotného filmu. Je to však urobené formou akýchsi medzihier. Nenarúša to teda plynutie deja a ani mu to neuberá na sile. Niekomu sa to síce môže zdať, že väčšina divákov to nebude prekážať.

Akčnému filmu vždy prospeje, ak sa neberie príliš vážne. Tu je navyše z neakčných scén zrejmé, že herci sa pri nakrúcaní bavili a boli dobrou partiou. Ved' tento film je do veľkej miery o nich a ich doterajšej kariére. Uvoľnená atmosféra sa navyše ľahko prenáša aj na diváka. Tento žáner má svoje typické nedostatky a nevyhol sa im ani Expendables 2, i keď v oveľa menšej miere. Tiež to však patrí k veci, hlavne ako súčasť nostalgickej spomienky, ktorou tento film, podobne ako prvý diel, stále aspoň trochu je. Tematicky film

nadväzuje na Studenú vojnu a odohráva sa prevažne vo východnej Európe. Je to však posunuté do éry vyrovnávania sa s jej dôsledkami, čo bolo typické pre tvorbu 90. rokov.

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

Expendables 2 začínajú tam, kde sa jednotka skončila (nie dejom). Pred dvoma rokmi to bolo iba o obhliadnutí sa za istou históriou a okrem „zhromaždenia“ akčných hrdinov to neprineslo nič nové. Dnes však tvorcovia išli výrazne za túto métu. Navyše, páčiť sa to môže aj ľuďom, ktorí doteraz nemali akčné filmy veľmi v láske a to práve vďaka humoru a nálade, ktorá z filmu ide.

Michal Klembara



Kým spíš (3,5/5)

SCHOVANÝ, NESCHOVANÝ, IDEM



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

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

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

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

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

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

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

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

P.S. Pozor na apartmány s recepciou!

Martin Zielosko



Televízia: Continuum



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

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

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

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

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

Hlavnou hrdinkou je Kiera Cameron (Rachel Nichols), v podstate policajka, ale s väčšími právomocami a vybavená množstvom moderných technológií. Svetová vláda korporácii samozrejme neostala bez odpovede. Teroristická skupina Liber8 sa snaží zabiť hlavy vládnucích korporácií, neváha

však pri tom pozabíjať aj desaťtisíce nevinných ľudí ako vedľajšie obete. Hlavný dej sa však začína až potom, čo sú členovia tejto skupiny buď mŕtvi, alebo vo väzení, kde práve čakajú na popravu. Je pri nej prítomná aj Kiera. Zločincom sa však podarí premôcť strážu a využiť energetický zdroj, ktorý mal slúžiť pri poprave, na cestu časom, do čoho je zachytená aj Kiera, a tak sa spolu s nimi ocitá v roku 2012.

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

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

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

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

Michal Klembara



ZÁKLADNÉ INFO:

Cinderella, 2002, USA, 73 min
Animovaný/rodičský

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

Na recenzii poskytol:

Magic Box Slovakia

PLUSY A MÍNUSY:

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

HODNOTENIE:

80%

Popoluška

OBLÚBENÁ ROZPRÁVKA VO VYŠŠEJ KVALITE

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

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

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

Popoluška je, na rozdiel od raných Disneyho rozprávok, o dosť ľahšia a jednoduchšia. Absentujú v nej démonické motívy (zlé čarodejnice, klatby), nikomu nejde o holý život. Je len o naplnení snov

jednej krásnej dievčiny a o spravodlivosti. Nezatázuje detskú myseľ náročnejšími motívmi smrti, zradu a úkladov o život.

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

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

Nové vydanie na Blu-Ray prináša, ako inak, vylepšenú kvalitu obrazu a zvuku. Ako je zvykom u Disneyho, keď prerábajú film v pomere strán 4:3 do širokouhlého formátu, ponúkajú možnosť zapnúť zdobené bočné lišty. Využitie tejto funkcie sa vrelo odporúča, pretože bohato zdobené lišty po stranách sa postupne menia a ladia

farebne aj symbolicky do nálady a príbehu filmu v tom ktorom momente. Doladená farebnosť vyniká najmä v detailoch, napríklad zelené oči Lucifera sú ešte žiarivejšie, než kedy predtým. Popoluška na BD dokonale popiera fakt, že vznikla pred 62 rokmi.

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

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

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

Pavol Ondruška



Súťaž s portálom



GAMESITE.SK

o HEADSET Logitech G330



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

Zasúť'ažiť' o tieto slúchadlá si môžete veľmi jednoducho - kliknutím na odkaz nižšie.

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

ZÁKLADNÉ INFO:

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

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

Na recenzii poskytol:
 Magic Box Slovakia

PLUSY A MÍNUSY:

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

HODNOTENIE:

65%



Popoluška 2: Splnený sen

ALEBO AKO POPOLUŠKA ŽIJE NA ZÁMKU...

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

Popoluška (Jennifer Hale) prichádza so svojím princom (Christopher Daniel Barnes) do jeho zámku. Úloha princeznej je pre ňu náročná. Do monarchistických zvykov sa nevyzná a nikdy nežila v smotanke. O to ťažšie je pre ňu povinnosť usporiadať kráľovský banket. Od výzdoby zámku až po jedálny lístok musí byť všetko perfektné. Má však na to len pár dní, kým sa nevráti kráľ aj s princom z neodkladnej pracovnej záležitosti. Nasledujú ešte ďalšie dve zápletky... Pozrieme sa teda, či príbeh obstojí vo vodách kritiky po technickej i umeleckej stránke.

Príbeh s tromi zápletkami je podávaný uvoľneným tónom, nesústreď sa veľmi na jeho plynutie, ale skôr na fakt, že funguje ako sonda do života Popolušky za hranicou konca pôvodnej rozprávky. Primárne je snímka určená pre deti. A má im takto čo

ponúknuť. Tancov a piesní, tak príznačných pre Disneyho filmy, tu je síce pomenej, no stále uchvátia detskú pozornosť. Ako aj zopár postavičiek, ktoré sú síce pre nedetského diváka otravné, ale pre deti sú zdrojom zábavy, ktorá udrží ich pozornosť.

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

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

Český dabing sa vcelku vydaril. Akurát môže vadieť, hlavne v piesňach, príliš rýchle rozprávanie, ktoré nestačí za rovnako excelentným originálom. Napriek zdatnej zložke dabingu sú inou vecou postavy samotné. Zatiaľ čo niektoré sú sympatické pre deti aj

dospelých (Gus), niektoré sú jednoducho otravné (Jaq). Z detského pohľadu tu ale máloktoľ človečik nájde chybičku.

Viditeľným negatívom je hudba, ktorú si človek takmer ani neuvedomí. Skladatelia Blakey a Tavera síce nekomponovali pre nejaké veľké projekty, ale vzhľadom k obstojnému priemernému zvládnutiu zvyšku filmu je hudba najväčší mínus hneď po prevarení zápletek.

Na prvý pohľad je to neuveriteľné, že príbeh je nepútavý, keď producentkou filmu bola aj Mary Alice Drumm, ktorá má na svedomí momentálny hit Neskrtná (2012). Avšak je to tak. Video produkcia a známy názov filmu slúži len ako marketingový ťah na vytiahnutie peňazí. Aj preto je film krátky... na viac ako sedemdesiat minút sa to už nat'ahovať nedalo.

Záverečné hodnotenie

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

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

Jozef Andraščík

ZÁKLADNÉ INFO:

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

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

Na recenzii poskytol:

Magic Box Slovakia

PLUSY A MÍNUSY:

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

HODNOTENIE:

75%



Popoluška 3: Stratená v čase

KÚZLA NIE SÚ NA HRANIE...

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

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

Znie to lepšie ako usporiadanie kráľovského banketu, však? Lepšie to totiž aj je. Príbeh naberá napínavý spád už zo začiatku a stupňuje ho výbornou výpravou. Scenáristi servírujú v dobrom námete nápadité situácie a spracúvajú ich hravou formou. Jej súčasťou sú chytľavé

pesničky a choreograficky zaujímavé tance. Stále je tu ale problém s nedokonalou a miestami trasľavou animáciou. Vďaka príbehu, ktorý zaujme aj nedetského diváka, to ale predstavuje problém viac stráviteľný. Koniec nastal aj rozsekaniu deja, ako tomu bolo v dvojke. Nečakajú vás nezávislé časti, ale celá rozprávka s jednou pointou, ktorej stvárnenie poteší. Tkvie to vo fakte, že rozprávka sa pohráva s konceptmi ako v romantickom filme – síce kliše, no v animáku znejú super! Za pochválenie stojí aj prístup ku kamere a neotravné postavičky. No zamrzí fakt, že napriek krátkej stopaži ku koncu film stráca dych. Citeľne si to uvedomíte hlavne v scéne s tekvicovým záprahom. Tá len zaberá čas. Technické hľadisko okrem animácií, bohužiaľ, podkopávajú aj niektoré do očí bijúce nekvalitné textúry. Ak sa na film pozrieme z detskej strany, vaše ratolesti ho budú sledovať bez zažmúrenia oka a so smiechom až do konca. Napriek temnejšej, dobrodružnejšej povahe príbehu (ktorá niekomu môže vadit') sa ale zachová rozprávkovosť, čo treba oceniť.

Obsadenie nezažilo oproti druhému dielu zásadné zmeny. Dokonca vás ani nečakajú nejaké dôležité nové postavy. Avšak za to niektoré dostávajú zaslúžený priestor a iné sa javia konečne tak, ako sa zamýšľalo (myšky). Poteší napríklad princ (Christopher Daniel Barnes), ktorý nie je len usmievajúca sa kôпка št'astia, ale v istom zmysle aj dobrodružný hrdina s mozgom. Samotná Popoluška (Jennifer Hale) je

oveľa sympatickejšou postavou ako tá z dvojky. Veľa na tom robí fakt, že sa vo filme stáva opäť tou postavou, ktorá musí preukázať svoju silu a um viac než iní.

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

Záverečné hodnotenie

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

Jozef Andraščík

ZÁKLADNÉ INFO:

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

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

Na recenzii poskytol:

Magic Box Slovakia

PLUSY A MÍNUSY:

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

HODNOTENIE:

75%

Avengers: Pomstitelia

ADRENALÍNOVÝ SUPER-POPCORN

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

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

Čitatelia komixov už pravdepodobne kánon Avengerov poznajú. Vo filmovom svete sa začal budovať s natočením Iron Mana (2008), kde sa v doplnkovom zábere po záverečných tituloch objavil Nick Fury (Samuel L. Jackson). Takisto Hulk dostal pozvánku do klubu, aj keď ešte v inom spracovaní a s iným hercom. Scény s Nickom Furyom sa objavili aj vo filmoch o ďalších dvoch Marvelovských hrdinoch. Pateticky patrioticky naivný Kapitán Amerika aj tragický Thor sa tiež dočkali vlastných fiktívnych svetov, ktoré prispeli k finálnemu produktu. Hrdinovia. Presne o nich tento film je. Stojí na postavách,

ktorým sa podriadiť uje všetko ostatné. Slabý príbeh štartuje aj posúva vpred vyššia moc, deus-ex machina. Postavy sú centrom všetkého, čo sa vo filme udeje. Film miestami pôsobí prázdno, nie je prepchatý množstvom akcie na obrazovke, ale akór obsahovo. Scenár funguje hlavne na zlepenie jednotlivých veľkolepých scén do ako-tak zrozumiteľného celku. Hlavne, že sa v priestore pohybujú naši obľúbení hrdinovia, ktorí popri neustálom vzájomnom zápasení a epických súbojoch so spoločným nepriateľom sypú do éteru „vtipné“ hlášky. Skutočne vtipná je však len zhruba polovica z nich, zvyšok, bohužiaľ, vyznieva silene.

Treba oceniť talent režiséra Jossa Whedona, pretože sa mu podarilo skĺbiť niečo takmer nezlučiteľné. Výsledok funguje, hoci len vo forme jednoduchého, odl'ahčeného „akčňáku“ na spôsob Transformerov. Spojiť dohromady hrdinov, ktorých predtým stvárnili iní scenáristi a režiséri, každého prezentovať štýlom, v akom sme si ich obľúbili, je priam nadľudský výkon. V Avengeroch zafungovala nostalgia, nadšenie fanúšikov toho ktorého konkrétneho geroja, a najmä radosť zo vzájomnej spolupráce našich milovaných hrdinov, ktorým sa podarilo prekonať svoje rozdiely a v istom (dost' okatom) momente sa pustili do boja proti väčšiemu zlu. Film je síce bohatý ja super postavy, avšak tie len vyplňajú

priestor a pôsobia dost' samoučelne. Scarlett Johansson (Čierna vdova) slúži len na to, aby mohla kamera snímať niekoho zadok a vnady, namachrovaný chlapík s lukom (Hawkeye, Jeremy Renner) lezie na nervy počas celého filmu. Je pekné, že režisér im venoval veľa priestoru, ale nie sú dostatočne plastické a uveriteľné na to, aby ho rovnocenne zaplnili. Zamrzí, že „sidekick“, ktorého úlohou je pomáhať hlavným hrdinom a zomrieť na konci druhého aktu, patril k tým zaujímavejším vedľajším úlohám.

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

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

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

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

Pavol Ondruška

Power to reward

Vyhrajte spotrebný materiál!

Buďte originálni so spotrebným
materiálom Canon



Vyhrajte spotrebný materiál!

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

www.canon.sk/naplne-zdarma

>> Gregory Bassham, Eric Bronson

Pán prstenů & filozofie

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

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

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

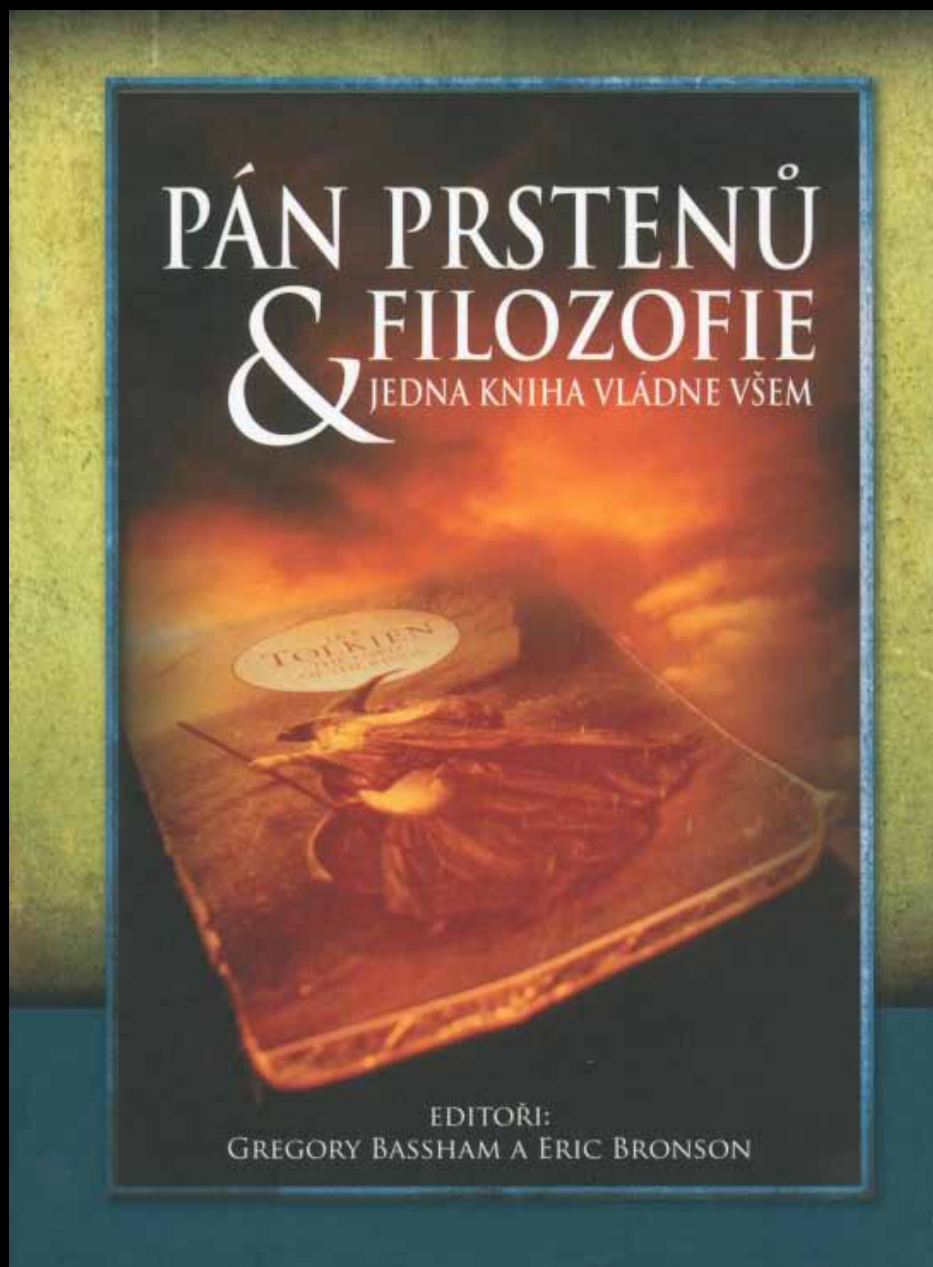
Autori rozoberajú vážne témy, ktoré sa vo filozofii objavujú a riešia už od jej počiatkov. Zamýšľajú sa nad smrťou a životom, dobrom a zlom, hriechom a odpúšťaním, náboženstvom (od kresťanstva až po zen budhizmus), ale venujú sa aj ekológii, či napríklad fetišizmu človeka. Keďže boli už tieto témy viackrát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

Len čo sa rozpamätáte na múdreho Gandalfa, odvážneho Froda a verného

Sama, ale aj na zradného Glocha, či Ištivého Sarumana a pospomínate si na ich skutky, samotné čítanie už nebudete brať ako ťažkú filozofiu, ale len prirodzený chod myšlienok vychádzajúci z hodnotenia konania týchto postáv.

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

Tomáš Belobrad



>> Robert Harris

Index strachu

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

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

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

Románová zápleтка sa začne strhujúcim tempom odvíjať odo dňa, kedy mu bola doručená vzácna kniha Ch. Darwina, ktorú si neobjednal, a do jeho domu,

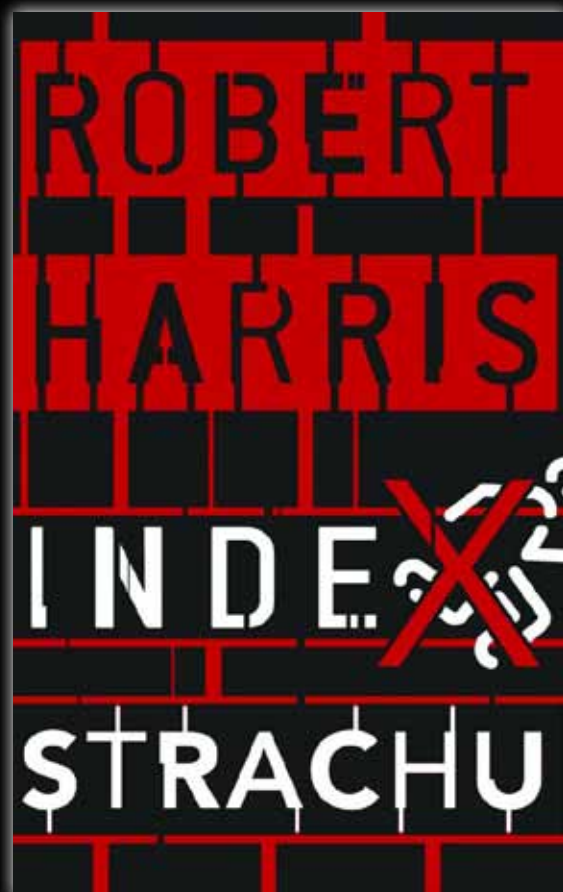
chráneného bezpečnostnými kódmi, vtrhne záhadný muž usilujúci o jeho zabitie. V ohrození sa ocitne aj jeho žena Gabrielle. Od tohto okamihu sa všetko začne v jeho živote veľmi rýchlo a prudko meniť, hoci si tie postupne sa navrstvujúce nebezpečné zmeny a zvraty nedokáže racionálne vysvetliť, a tak isto je na tom aj inšpektor Leclerc, ktorý po vlámaní príde vyšetrovať tú čudnú udalosť.

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

Nebudeme prezrádzať všetko podstatné z napínavého deja, ktorý si nájde určite široký okruh čitateľov ako tomu bolo u predchádzajúcich Harrisových kníh. Je natoľko skúseným autorom, že dokáže presne dávkovať napätie deja, komplikovať zápletku, naznačovať podstatu problému, vyúsťujúceho do pointy, tentoraz ide viac menej o náznak otvoreného konca románu. Harris teda perfektne ovláda pravidlá thrilleru ako žánru, no tentoraz prešiel do vyššieho levelu čo sa týka problematiky, ktorá je pre román dôležitá. Viaceré pojmy a odborné detaily či už zo sveta finančnictva či počítačových technológií by si zaslúžili prinajmenej vysvetlivky či doplnkový poznámkový

aparát. Nie všetci milovníci thrillerov sú v týchto oblastiach patrične rozhl'adení. Román však vyvoláva znepokojenie až nepríjemné mrazenie, čo už k thrilleru patrí, no tentoraz už nejde až tak o vykonštruovanú zápletku typu „čo keby“, pretože udalosti v severoamerickom finančnom sektore, ústiace do krachov mnohých bánk a následne naplno vypuknutá celosvetová ekonomická kríza nám núkajú prekvapujúce spojenia s hlavnou myšlienkovou líniou románu, ktorý však v celkovom vyznení podľa nás nedosahuje takú pútavosť a presvedčivosť ako prvé tri do slovenčiny preložené knihy tohto autora.

Jozef Špaček





Súťaž s portálom



GAMESITE.SK



PLYŠÁKOV ANGRY BIRDS

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

Súťažná otázka:

Aká spoločnosť venovala produkty do súťaže?

Pre zapojenie sa do súťaže
kliknite na nasledujúci link

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

