

GENERATION



SÚŤAŽ

Philips DS1150

PREDSTAVUJEME
Disney Infinity

OTESTOVALI SME
ASUS Padfone 2

TOP HRA:
Aliens™: Colonial Marines

→ **HRY MESIACA:**

Dead Space 3
Super Mario Bros. U
Devil May Cry
Zombi U

→ **HARDVÉR MESIACA:**

ASUS VIVOBok X200
Samsung Galaxy Camera
Sapphire Edge HD4
Logitech 710+

→ **FILMY, KTORÉ ZAUJALI:**

Kino Konečná
Kino Let
Bluray Expendables 2
Bluray 96 hodín: Odplata

→ **TOP TÉMY:**

Interview s Johnom Vignocchim
Rozhovor s Miškom Frajkorom
Kniha 666 anjelov
Kniha Bezprsté mesto

GENERATION

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

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

REDAKCIA

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

SPOLUPRACOVNÍCI

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

OBRÁZOK NA OBÁLKE

Aliens™: Colonial Marines, SEGA

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

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

Please contact

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

PRODUKCIA A DISTRIBÚCIA

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

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

DÔLEŽITÉ UPOZORNENIE

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

Vydavateľ nenesie žiadnu zodpovednosť za obsah inzerátov, reklamných článkov a textov dodaných redakcií treťou 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 opisovaných produktov sa neskôr mohli zmeniť, čo redakcia nemohla ovplyvniť.

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

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

ISSN 1338-709X



Hirov Editoriál

■ **Marec, mesiac, ktorým sa veľ'a vecí rozbieha.** Začína sa nám jar, pokračujú jarné prázdniny, oslávime Veľ'kú noc a v polovici mesiaca sa s viacerými z vás stretneme na výstave v Bratislave.

V neposlednom rade to začína poriadne ožívať aj na hernej scéne. Čakajú nás naozaj silné a vysoko očakávané tituly, akými sú Tomb Raider (v týchto chvíľ'ach by už mala mať zakúpenú hru väčšina z vás, poctivcov), SimCity, Starcraft II – Heart of the Swarm, Resident Evil 6, Bioshock Infinite a nakoniec súboj dvoch exkluzívít God of War: Ascension na PS3 a Gears of War: Judgment na Xbox360.

Marec je aj mesiacom, ktorý už pár rokov symbolizuje veľ'kú hernú výstavu a festival Game Expo, tentokrát s ročníkom 2013. Plno zábavy si užijete od 15.3. do 17.3.2013 v bratislavskom Istropolise. Strávite tam tri dni na podujatí s bohatým programom.

Ďalšou výhodou, prečo prísť na Game Expo, je aj to, že sa budete môcť porozprávať a stretnúť s našimi redaktormi, ktorí sa budú ponevierať po výstavisku.

Okrem stretnutia si budete môcť zasúť'aziť o skvelé ceny, a že ich bude neúrekom, o tom sa môžete presvedčiť už v tomto aktuálnom čísle magazínu.

Tešíme sa na stretnutie s vami!

Zdeno HIRO Moudrý

PS: Rád by som oslovil mladých, nádejných grafikov, ktorí sa aspoň ako tak vyznajú a radi by pomohli s naším magazínom. Ozvite sa na e-mail hiro@gamesite.sk.

Redakcia hodnotí mesiac február...



Babli

Tera prešla do freemium modelu, a ja som si ju tak konečne vyskúšal a rozhodne ma nesklamala. Škoda len, že Kórejčania nie sú veľ'mi na tvorbu singleplayerových hier, ktoré preferujem. Okrem toho som sa konečne pustil do SaintsRowTheThird.



MarkusFenix

Herný február sa niesol v znamení recenzií, no čas som si našiel aj na staršie tituly, ktorým chýbal status "prejdené." Takže popri Aliens: ColonialMarines a Crysis 3 som sa venoval Fable 2, The Saboteur a Planetside 2.



Antigon

Mojím herným februárom bola škola. Úbohé, ja viem. Voľ'ný čas som si našiel len zriedkavo, ale keď už, tak som si dal jednu „Dotu“ (dvojku). Alebo MassEffect 3, ktorý možno raz dohrám do konca. Uf, seriózne by som sa mal nad sebou zamyslieť'.



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

www.niagara.sk

vstúpte do sveta zábavy a filmu...

ANGRY BIRDS

DVD VIDEO

Blu-ray Disc



zoskenuj QR kód



ZAKLÍNAČ 3: DIVOKÝ HON

Pol'ské štúdio CD Projekt RED, tvorca herného Zaklínača (pôvodom knižný diel Andrzeja Sapkowského), oznámilo tretí diel.

Podľa oficiálnej správy má byť posledná cesta bielovlasého zaklínača ich vrcholným úspechom. Bude sa skladať z kombinácie dospelého, nelineárneho príbehu a plne otvoreného bohatého sveta. Hráčov čaká strhujúci príbeh vo svete objavovania, dobrodružstiev, závažných úloh, príšer a nezabudnuteľných charakterov.

Prostredie bude ponúkať lesy, jazerá, mestá, dediny či hory. Každý región bude osídlený inou populáciou, má vlastné zvyky, problémy a legendy.

Svet Zaklínača 3 bude 30-krát väčší než svet Zaklínača 2, čo so sebou prináša (pre

tím vývojárov) technologické aj dizajnové zmeny, no zároveň utvára RPG, na ktoré (podľa autorov) čaká mnoho hráčov.

Dôležitým prvkom Zaklínača 3 bude lov príšer, esenciálna súčasť a podstata práce zaklínačov. Vďaka nemu sa budeme môcť plne vžiť do ich kože.

Po prijatí ponuky a nájdení miesta hráč použije nový mechanizmus - „zaklínačské zmysly“, aby preveril oblasť a odhalil rôzne stopy. Po prieskume už bude jasné, akú príšeru hráč loví a bude ju môcť vystopovať. Samozrejmosťou je tiež výroba odvarov a vylepšovanie výbavy.

Všetky potrebné informácie budú dostupné v „beštiári“, systém zamerania sa na nepriateľa umožní prehľad o každom

oponentovom kroku. Hra odhalí aj slabé stránky netvorov, Geralt sa ich však najprv bude musieť naučiť. Hlavnou zárobkovou činnosťou bude predaj kostí príšer.

Podobne získate aj alchymistické a „craftovacie“ predmety. Zaklínačské mutagény po novom získate rovno z monštier. Tie budú mať tiež vlastný vývojový strom.

Každé rozhodnutie v Zaklínačovi 3 nejakým spôsobom ovplyvní smer príbehu aj varianty zakončenia. Pre lepšiu kvalitu sa tiež hľadá na vhodne zvolené cut-scény a dialógy.

Zaklínač 3 je primárne vyvíjaný na PC a zahráme si ho v roku 2014. Z konzol je potvrdená podpora pre PlayStation 4. Mobilné a tabletové verzie prídu možno ako odbočky.



Assassins Creed aj tento rok

S podtitulom Black Flags?

Ubisoft v správe budúceho finančného roku potvrdil vydanie nového titulu **Assassins Creed**. Mimo to sa na internete vyjadril jeden muž s tvrdením, že v lietadle stretol ženu, pracujúcu na prezentácii k hre **Assassins Creed: Black Flags**. Tým sa (predtým) divoké špekulácie o novej hre zmiernili a pokiaľ Ubisoft diel s týmto podtitulom vyvíja, existuje pár domnienok o jeho obsahu. S termínom **Black Flags** súvisí vojna Severu proti Juhu, ale aj pirátstvo, čo by voľne nadväzovalo na **AC III**. Zároveň to však môže byť len nové DLC. Ubisoft už viackrát tvrdil, že by sa chcel v **AC** pozrieť do Indie, viktoriánskeho Londýna či Egypta. Tak či onak, ohlásenie je za rohom.

VIEME, ŽE UŽ ČOSKORO...

...nás čaká zníženie cien handheldu PS Vita. Oznámil to sám prezident Sony Computer Entertainment Japan, Hiroshi Kawano. Znížená cena sa pritom bude týkať obidvoch modelov, 3G aj Wi-Fi. Ich cena poklesne na 19 980 jenov, čo je cca 160 eur. Zníženie cien platí od 28. februára, zatiaľ len pre Japonsko.

...ohlási štúdio Avalanche novú hru. Napovedá tomu screenshot, zachycujúci ich nový projekt. Podľa fanúšikov a aj všeobecných predpokladov pôjde o **Just Cause 3**, ale isté špekulácie hovoria aj o možnosti **Mad Max** hry. Každopádne, na screenshote drží postava hák. Ten sa už v **Just Cause** objavil.

...si zrejme zahráme **Metro: Last Light**. Hráči sa obávali, že po krachu štúdia THQ sa hra nedostane na regály obchodov tak skoro. Bude tomu však naopak. Server Amazon označil 13. marec ako dátum vydania hry na všetky plánované platformy, teda PC, Xbox 360 a PS3. THQ hráčom nezostane nič dlžný.



Destiny

Nová hra od tvorcov Halo

Štúdio Bungie, tvorca **Halo**, predstavilo svoju novú ambicióznú FPS hru **Destiny**. Projekt hráčov vyzbrojí a posadí do budúcnosti slnečnej sústavy, kde budú bojovať o svoje prežitie medzi inými hráčmi. Pokiaľ vetríte MMO, vetríte správne. Hra je istou formou MMO. V mýtickom sci-fi univerze budú figurovať 3 rasy, zatiaľ 3 povolania (Warlock, Hunter a Titan), čaká nás mágia, vesmírni zombie, možnosť cestovania na Mars, nepriateľskí roboti cestujúci v čase, co-op a sociálne možnosti. Titul bude vyžadovať nepretržité pripojenie k internetu, hrať sa bude bez mesačných poplatkov. **Destiny** je potvrdený zatiaľ len na PS3, Xbox 360. Vyjde v roku 2014.

The Last of Us

The Last of Us, očakávaná PS3 exkluzivita tohto roka, bola opäť odložená. Naughty Dog oznámil, že si ju zahráme až 14. júna. Budeme ju však hrať dlho. Hra má totiž najdlhšiu kampaň, akú kedy Naughty Dog vytvoril.



Call of Duty 2013

Activision vo svojom kalendári na rok 2013 potvrdil, že aj tohto roku sa nám do rúk dostane nový diel série **Call of Duty**, zatiaľ označený ako **Call of Duty 2013**. Ohlásenie a predstavenie titulu je iste za dverami.



Watch Dogs

Server Kotaku sa dostal k uniknutým letákom Ubisoftu. Podľa nich titul **Watch Dogs** vyjde na Vianoce na „všetky domáce konzoly“, čo rozdráždilo hráčov v otázke možného vydania hry aj na budúcu generáciu konzol.



Visceral Games

Štúdio Visceral Games pracuje na dvoch nových projektoch. Jeden z nich je akčnou hrou. O druhej hre sa vie len to, že dostala najrýchlejšie zelenú spomedzi všetkých hier štúdia, čo ju radí k najžiadanejším projektom.





Thinkpad tablet 2

predstavilo Lenovo



Lenovo predstavilo ThinkPad Tablet 2, druhú generáciu profesionálneho tabletu ThinkPad, určeného pre firemných užívateľov. ThinkPad Tablet 2 je postavený na najnovšom operačnom systéme Microsoftu, Windows 8, podporuje kompletnú sadu kancelárskych aplikácií Microsoft Office a kombinuje multimediálne funkcie a zábavu s rýchlosťou, bezpečnosťou a spoľahlivosťou. Tablet má hmotnosť 600 gramov, je hrubý 10mm a na jedno nabitie vydrží fungovať 10 hodín. Pre väčšie pohodlie pri práci je možné k tabletu pripojiť dokovacu stanicu a pracovať s ním ako s notebookom.

ThinkPad Tablet 2 má 10,1" multitouchový IPS displej so širokým pozorovacím uhlom a antireflexnou úpravou. S prídavným digitalizérom je práca na dotykovom displeji presnejšia. ThinkPad Tablet druhej generácie poskytuje úplnú kompatibilitu s aplikáciami Microsoft Office, vrátane MS Word, Excel, PowerPoint, Access alebo Lync, OneNote a SharePoint. Poznámky si u vybraných modelov môžu užívatelia zapisovať perom ThinkPad Tablet Pen.

S Wi-Fi pripojením, štandardným USB a HDMI portom a čítačkou MicroSD kariet je zdieľanie multimediálnych súborov a dokumentov s ostatnými veľmi jednoduché. Užívatelia môžu

pohodlne synchronizovať súbory a priečinky s tabletom vždy, keď sa pripojí k počítaču s operačným systémom Windows 8. Okrem rýchlo pracovných vlastností sa ThinkPad Tablet 2 vyznačuje tiež radom multimediálnych funkcií pre zábavu a voľný čas. Patria k nim 8-megapixelový fotoaparát na zadnej strane tabletu pre klasické fotenie, 2-megapixelová videokamera pre konferenčné hovory a online chatovanie, stereo reproduktory alebo mikrofón s potlačením šumu. Prijemnú prácu s tabletom zaisťujú systém Pressure sensitivity a Palm Rejection, ktorý rozpozná pracovnú aktivitu na displeji, a užívateľ sa tak nemusí báť náhodných dotykov dlane pri písaní alebo kreslení.

Firemní profesionáli určite ocenia už štandardné doplnkové služby, ktoré sú spojené s produktmi ThinkPad, napríklad prémiovú technickú podporu, servis na pracovisku do druhého pracovného dňa alebo Accidental Damage Protection, ochranu proti nečakaným nehodám ako je poliatie tabletu alebo poškodenie jeho obrazovky. Vďaka multimediálnym funkciám a súčasne svojej profesionalite je tablet vhodný ako pre náročných, tak aj pre bežných zákazníkov.

Lenovo ThinkPad Tablet 2 je dostupný za odporúčanú maloobchodnú cenu od 610 € s DPH.

Herný monitor od Asus



ASUS predstavil 24-palcový herný monitor VG248QE Fast Gaming, prvý na svete s obnovovacou frekvenciou 144Hz a odozvou 1ms u hier v rozlíšení Full HD pri veľmi vysokých snímkových frekvenciách.

Nižšia miera rozmazania pohybu a kratšie vstupné oneskorenie umožňujú plynulejšie vizuálne zážitky, čo ocenia najmä hráči strieľačiek, racingových hier alebo real-time stratégií.

Model VG248QE je vybavený technológiou ASUS Smart Contrast Ratio (ASCR), ktorá upravuje jas podsvietenia aj kontrast

displeja. O verné farby sa stará technológia ASUS Splendid Video Intelligence, ktorá ponúka celkom šesť režimov – Štandardný, sRGB, Príroda, Kino, Hra, Nočná scéna.

Monitor je kompatibilný so sadou NVIDIA 3D Vision 2 cez rozhranie DisplayPort a Dual-link DVI a podporuje až tri Full HD displeje. Porty DisplayPort, HDMI a Dual-link DVI-D sa starajú o konektivitu a kompatibilitu s radom multimediálnych zariadení, vrátane Blu-ray prehrávačov alebo herných konzol. Vstavané 2W stereo reproduktory vylepšujú celkový zážitok z hry alebo pri sledovaní filmov, prípadne pri počúvaní hudby. Odporúčaná cena novinky je 332 € s DPH.

Samsung GALAXY Express

Samsung GALAXY Express je vybavený operačným systémom Android 4.1 Jelly Bean, dvojjadrovým procesorom s frekvenciou 1,2GHz a s kapacitou vstavanej pamäte 8GB, ktorú je možné rozšíriť s pamäťovou kartou až do 32GB. Dizajn smartphonu nadväzuje na vzhľad vlajkovej lode GALAXY S III. Novinka ponúka jedinečný užívateľský zážitok v tele s rozmermi 132,2 x 69,1 x 9,3 milimetrov a s hmotnosťou 139,1 gramov. Nechýba ani 4,5-palcový Super AMOLED Plus displej. Ani pri GALAXY Express Samsung nesmú chýbať funkcie ako AllShare Play, ktorá umožňuje bezdrôtové zdieľanie medzi zariadeniami, aplikácia S Beam, prostredníctvom ktorej je možné preniesť film alebo hudobné skladby jednoduchým dotykcom s druhým zariadením.



iPad s pamäťou 128GB

Spoločnosť Apple oznámila rozšírenie portfólia iPadov štvrtej generácie o model s veľkosťou pamäte 128GB. Model je už v predaji za 799 eur pri Wi-Fi verzii a 929 eur zaplatia zákazníci za 3G model. Ostatná konfigurácia zostáva rovnaká ako v prípade ostatných modelov štvrtej generácie.

Logitech klávesnica pre iPad Mini



Ultrathin Keyboard mini je klávesnica od spoločnosti Logitech, určená pre Apple

iPad mini. Slúži súčasne ako ochranný kryt a stojan. K tabletu sa klávesnica pripája pomocou vstavaných magnetov. Klávesnica vydrží na jedno nabitie približne 3 mesiace a cena za klávesnicu je 79,99 eura.

Sega bude robiť netbooky



Spoločnosť Sega, ktorá kedysi vyrábala herné konzoly, sa chystá na počítačový trh.

Konkrétne predstavili netbooky inšpirované konzolami Sega Saturn, Mega Drive a Dreamcast. Netbooky disponujú aj špeciálnymi zvukmi. Kúpiť sa zatiaľ dajú len v Japonsku za vyššiu cenu, a to 700 až 1 300 eur.

Android konzola v júni



Miniatúrna konzola Ouya, využívajúca operačný systém Android, príde na trh v júni

tohto roka. Dátum platí momentálne pre USA, dátum pre Európu nie je známy. Cena konzoly je stanovená na 99 dolárov. Dodatočné ovládače sa budú predávať za 49 dolárov. Na konzole budú dostupné hry z Google Play Store.

Päťica tabletov Prestigio

Nové tablety sú pokračovateľmi úspešných starších súrodencov z roku 2012, kedy vďaka MultiPad 9.7 Pro a MultiPad 9.7 Ultra prenikla značka medzi najväčších výrobcov tabletov v strednej a východnej Európe. Oproti vlaňajším modelom však ponúkajú vyšší výkon, viac priestoru, vyšší komfort a aj brilantnejšie vizuálne zážitky.

Prestigio MultiPad 7.0 Prime Duo: Označenie DUO v názve tabletu hovorí o využívaní dvojjadrového procesora ARM Cortex A9. Ďalej obsahuje pamäť 1 GB RAM či 16 GB internú flash pamäť. Tablet prichádza s operačným systémom Android™ 4.0 Ice Cream Sandwich s možnosťou aktualizácie na Jelly Bean. Perfektné vizuálne zážitky umožní 7-palcový multidotykový IPS LCD s pomerom strán 16:9 a rozlíšením 1024 x 600 obrazových bodov. Zážitky zo sledovania filmov umocní podpora Full HD 1080p.

Prestigio MultiPad 8.0 Pro Duo a Ultra Duo: Pre menej náročných je určený model PRO DUO s podobnými parametrami, ako má model 7.0 PRIME DUO, prináša však väčšiu obrazovku s rozlíšením 1024 x 768 obrazových bodov. Model 8.0 UTLRA DUO ponúka navyše prvotriedny komfort, na ktorý si rýchlo zvyknete: po zatvorení a otvorení puzdra sa MultiPad zapne do/ vypne z režimu spánku. Multidotykový displej s rozlíšením

1024 x 768 obrazových bodov s uhlopriečkou 20,3cm skvele dopĺňa štvorjadrový grafický procesor a 1 GB RAM. Prestigio MultiPad 10.1 Ultimate a Ultimate 3G: Rozdiel medzi týmito dvoma modelmi s veľkým (vyšie 10-palcovým) displejom s rozlíšením 1280 x 800 obrazových bodov je v možnosti pripojiť sa na internet aj cez 3G. Ostatné parametre majú tablety rovnaké. Výkon zabezpečuje procesor ARM Cortex-A9, skvelú grafiku štvorjadrový grafický procesor a 1 GB RAM. Ceny za tablety sa pohybujú v rozmedzí 159 až 279 eur.



Asus VivoTab Smart

Spoločnosť ASUS predstavila tablet VivoTab Smart s 10,1-palcovým HD displejom, ktorý je kompletne optimalizovaný pre operačný systém Windows 8.

Tenký a ľahký tablet VivoTab Smart je vybavený dvojjadrovým procesorom Intel Atom a poskytuje plnú kompatibilitu s novým a existujúcim softvérom pre operačný systém Windows. Voliteľné príslušenstvo, klávesnica TranSleeve Keyboard, kombinuje ochranný obal s bezdrôtovou klávesnicou a zvyšuje produktivitu.

ASUS VivoTab Smart váži 580 gramov a je hrubý iba 9,7mm. Tablet je vybavený 10,1-palcovým displejom s LED podsvietením a rozlíšením 1366 x 768. Vďaka technológii IPS disponuje obrazovka až 178-stupňovým pozorovacím uhlom a jasným obrazom, ktorý je výborne viditeľný aj zo strán. VivoTab Smart taktiež podporuje 5-bodové viacdotykové ovládanie. Vďaka dvojjadrovému procesoru Intel Atom Z2760 reaguje VivoTab Smart rýchlo a svižne a ponúka až 9,5-hodinovú výdrž batérie na jedno nabitie. VivoTab Smart je v ponuke za cenu 499 eur v prípade Wi-Fi verzie a za 599 eur v prípade Wi-Fi + 4G LTE verzie.



Samsung Galaxy Xcover 2

Samsung predstavil inteligentný telefón GALAXY Xcover 2. Prístroj GALAXY Xcover 2 je navrhnutý na prežitie v tých najnáročnejších podmienkach, či už ho používate na prácu, alebo k zábave. Telefónu nevaďí prašné prostredie či piesok a je vode odolný až po dobu 30 minút v hĺbke jedného metra. Pod vodou sa s ním dajú robiť aj fotografie.

Samsung GALAXY Xcover 2 používa najnovší operačný systém Android 4.1 (Jelly Bean). Synchronizáciu, zálohovanie a obnovu dát zaisťuje „cloudová“ služba S-Cloud. Funkcia S Voice umožňuje používateľom ovládať telefón hlasom a zobraziť týmto spôsobom týždennú predpoveď počasia, hľadané telefónne číslo alebo dokonca zaobstarať fotografiu. Funkcia Best Shot vám odporučí najlepšie zo série zhotovených snímok a funkcia Smart Stay rozpozná, či sa užívateľ práve pozerá na displej a prispôbiť tomu jas displeja. Výdrž batérie je stanovená na 570 hodín (1 700 mAh).

Telefón okrem toho ponúka aj aplikáciu Cardio Trainer Pro, ktorá vám pomôže dosiahnuť vaše ciele pri kondičnom tréningu, pripraví vám na mieru šitý tréningový program. Vy tak budete môcť sledovať, ako sa zlepšujete, zatiaľ čo telefón zaznamená vašu trasu aj rýchlosť. Pri každodennom používaní ocenia užívatelia predovšetkým vysoký výkon telefónu v spojení s odolným vonkajším plášt'om modelu GALAXY Xcover 2.

Prístroj má štvorpalcový (100,8mm) WVGA displej, 5-megapixelový fotoaparát vzadu a predný fotoaparát s rozlíšením VGA a tiež uzamykateľný kryt batérie.

Podpora Bluetooth v 4.0 je zárukou rýchlejšieho spojenia pri menšej spotrebe.

Srdcom prístroja GALAXY Xcover 2 je výkonný dvojjadrový procesor taktovaný na 1 GHz, ktorý je zárukou svižnej práce s bezproblémovým multitaskingom, rýchlejším zobrazovaním webových stránok a plynulejšími prechodovými efektmi.



Séria telefónov Rex od Samsungu

Samsung uvádza na trh nový rad low-endových telefónov nazvaných REX, ktoré potešia svojou cenovou dostupnosťou najmä nenáročných používateľov.

Rad Samsung REX zahŕňa štyri mobilné zariadenia: REX 90, REX 80, REX 70 a REX 60. Používateľské rozhranie s citlivým dotykovým displejom QVGA a inteligentnými funkciami je navrhnuté na jednoduchší, inteligentný používateľský zážitok. Rex 60 je vybavený rezistívnym displejom, zvyšné telefóny už majú viac dotykové ovládanie.

Ponuky s položkami sú na veľkom displeji pre lepšiu prehľadnosť organizované v podobe ikon, usporiadaných do mriežky 4x4. Vďaka svojmu rozmerom sa telefóny dobre držia a umožňujú praktické ovládanie jednou rukou. Kovový rámik, organický dizajn inšpirovaný prírodou a prepracovaný zadný kryt vytvárajú moderný, elegantný vzhľad. Funkcia Dual SIM Always On vám umožňuje prijímať hovory na jednej SIM karte, aj keď práve používate druhú, takže nezmeškáte žiadny hovor.

V rámci tohto radu bude Samsung na slovenský trh uvádzať model REX 70 Duos. Dostupný by mal byť v druhej polovici marca. Cena tohto modelu by mala byť 95 eur.



Samsung REX 60 Samsung REX 70 Samsung REX 80 Samsung REX 90

ToyFair Norimberg Disney Infinity



V rámci výstavy hračiek ToyFair v Norimbergu prebiehalo aj európske predstavenie pripravovanej hry Disney Infinity. Prezentoval, komentoval a nakoniec aj na otázky odpovedal výkonný producent Disney Interactive Studios, John Vignocchi.

Väčšinu toho, čo John v Norimbergu prezentoval, sme sa už dozvedeli z celosvetového predstavenia hry. Preto len v skratke zhrnieme, o čo ide a doplníme nové informácie.

Disney Infinity vzniká v spolupráci Disney Interactive, Avalanche Software, Pixar a ďalších zložiek korporácie Disney. Ak ste o hre ešte nič nepočuli, predstavte si kombináciu Skylanders, Minecraftu a LittleBigPlanet, doplnenú o rozsiahly svet Disneyho rozprávok. Podobnosť so Skylanders je zrejmá, pretože na hranie potrebujete figúrky, ktoré kladiete na „portál“ a následne sa prenese do virtuálneho sveta. Minecraft a LBP zase hra pripomína vďaka možnostiam prispôsobovania a tvorenia.

Disney Infinity sa odkláňa od väčšiny starších licencovaných hier v tom, že sa nesnaží prerozprávať príbeh filmu, ale vytvára vlastné príbehy, ktoré s filmami súvisia. V prípade The Incredibles sa v meste znovu objaví hlavný zloduch z filmu a vypustí z väznice aj ďalších nebezpečných kriminálnikov, vo svete Monsters University je hra akýmsi doplnkom k filmu, keďže nekopíruje jeho príbeh, ale zameriava sa na súperenie so susednou univerzitou, a svet Jacka Sparrowa zase čerpá inšpiráciu z pirátskych atrakcií známych z Disneylandov po celom svete.

Play Sety sú nielen novými hernými svetmi, ale vyslovene novými hrami. Každý

Play Set má nasledujúce vlastnosti: a) hernú dobu 6 – 7 hodín, b) otvorený svet, c) vlastné pravidlá a herné mechaniky, d) široké možnosti prispôsobovania, e) multiplayer (dva hráči na rozdelenú obrazovku alebo až štyria online). Z toho vyplýva, že zakúpením nového Play Setu hráč vlastne získava plnohodnotnú novú hru zo sveta Disney a pridávaním nových Play Setov sa takto môže hra rozširovať prakticky donekonečna.

Technologicky je hra postavená na engine Octane, ktorý si už vývojári dobrých desať rokov pripravujú (v minulosti bol použitý v hrách Toy Story 3, Cars 2). Samotná hra je vo vývoji tri roky a zameriava sa na kreativitu a prispôsobenie si dobrodružstva podľa seba. Môžete upravovať budovy, ničiť prostredia, vyvíjať nové technológie (napríklad rôzne vozidlá) a následne získané predmety preniesť do Toy Boxu.

Toy Box je jeden obrovský sandbox, v ktorom môžete len tak blbnúť sami aj s kamarátmi, ale najmä v ňom môžete miešať postavičky z rôznych rozprávok, tvoriť vlastné hry, jednoducho si robiť naozaj to, čo len chcete.

Napriek tomu, že jadrom hry je softvér a kreativita, výraznou súčasťou je aj hardvér. V popredí všetkého stoja zberateľské figúrky. Jednak je ich mnoho a každá sa môže preniesť do hry a sprostredkovať tak nové zážitky, ale sú aj veľmi kvalitne spracované. Mali sme ich v rukách a boli sme prekvapení tým, aké sú ťažké a ako detailne sú spracované. Ich dizajn je však odlišný od toho, ako ich poznáme z filmov.

Sú iné, zjednodušené, prevažujú čisté kontúry a komixová štylizácia. Skvelé je však to, že postavičky v hre sú takmer identické s ich fyzickými modelmi.

V podstavcoch figúrok sú zabudované malé čipy. V podstate je to tá istá technológia, akú poznáme napríklad z čipových kariet na autobus. To znamená, že čip nielen dodáva informácie do hry, ale aj zapisuje dáta o hraní a uchováva ich v sebe. Každá figúrka si teda „pamätá“, koľko s ňou bolo nahraných hodín, koľko bodov nazbierala a na akom je leveli.

K figúrkam sa pridávajú Power Discy. Tie pridávajú do hry ďalšie informácie. Sú dva typy Power Discov, a to kruhový a šesťhranný. Kruhový sa pridáva k figúrkam a funguje ako power-up. Napríklad postavička zbiera XP o 10% rýchlejšie alebo má o 20% silnejší útok či má väčšiu šancu, že nazbiera viac bodov. Šesťhranné disky zase do hry vkladajú nejaké objekty.

V základnom balení budú okrem samotnej hry tri figúrky (Mr. Incredible, Sully, Jack Sparrow), webový kód na odomknutie online funkcií, dva Power Discy (náhodný výber, takže je tu potenciál na výmenu s kamarátmi) a čítacie zariadenie (teda portál do hry). Hra je momentálne potvrdená pre platformy X360, PS3, Wii, Wii U, 3DS. Pripravujú sa aj iné verzie, v prvom rade pre mobilné platformy, ale o tých sa ešte stále nič nehovorilo.

Videli sme aj balenie, v akom sa bude hra predávať a minibalenia obsahujúce Power Discy. Tie sa evidentne budú kupovať ako mačka vo vreci, podobne ako dnes v hypermarketoch vidíme balené minifigúrky Lego v nepriehľadných obaloch.

Pre ďalšie doplnkové informácie a komentár Johna Vignocchiho k živému gameplayu si prečítajte aj naše interview.

Pavol Ondruška



Najväčšia slovenská výstava o počítačových hrách

GAME EXPO[®]

15.-17.marec, ISTROPOLIS, BA 2013

V.ročník Výstavy
POČÍTAČOVÝCH HIER,
KARTOVÝCH a STOLOVÝCH HIER

EXKLUZÍVNE:
Koncert hernej hudby

Turnaje a voľné hranie:
PlayStation 3, Wii U,
Xbox 360 a PC

RETRO HRY:
Super Nintendo,
Sega MegaDrive,
Japonské Automaty

MISTROVSTVÍČR
V POČÍTAČOVÝCH HRÁCH

3 dni zábavy len za 13,90 Eur*

ticketportal
VSTUPENKY NA DOSAH

organizátori:

AnimeCrew
アニメクルー

Indian

sponzori:

BRLOH
Ten nejlepší úlet!

mediální partneri:

score LEVEL

Wii U PS3

ZyXEL

playzone

gamesweb.sk

INTEL

Playman

COMGAD

PCREVUE

Games

EA

3ihrysko

DOUPE.CZ

GENEGA

RADIO_FM

BKIS

Predpredaj vstupeniek 13,90 -Eur* (BRLOH), na mieste 16,50 -Eur (ISTROPOLIS, BA)

www.game-expo.sk | www.facebook.com/gameexpo



Interview s Johnom Vignocchim k hre Disney Infinity

Na výstave hračiek ToyFair v Norimbergu sme si po prezentácii mohli sadnúť aj na rozhovor s Johnom Vignocchim. Okrem nás sa rozhovoru zúčastnili aj zástupcovia d'alsích dvoch nemenovaných redakcií (A, B).

John Vignocchi: (komentuje gameplay na obrazovke) Play Sety sú 6 – 7 hodinové zážitky v otvorenom svete, takže môžete ísť kamkoľvek, robiť čokoľvek, môžete skúmať svet alebo môžete hrať misie. Hneď na začiatku sme preskočili animáciu. Animácie robíme až nakoniec, preto ich ešte nemáme hotové. Práve hráme Play Set The Incredibles. Syndrome sa vrátil a vypustil aj superzloduchov z väzenia Supermax. Vlastne niektorí z týchto zloduchov sú prevzatí z bonusového obsahu na DVD The Incredibles. Boli ste na prezentácii, takže viete, že sme rozprávali o tom, ako tvoríme príbeh tým, že rozširujeme svet filmu. Tak toto je taký príklad. Tento konkrétny Play Set je zameraný na kontaktný boj. Všetky charaktery sú stvárnené v novom dizajne, s úplne novým štýlom – a teda že sú to virtuálne hračky. Takže si všimnite, že sa pohybujú ako hračky, ako akčné figúrky.

Gamesite.sk: Všimol som si, že sú akosi zjednodušené.

JV: Áno.

GS: Najmä Sully z Monsters University. Figúrka vôbec nie je chlpatá.

JV: Áno, práve toto je pre mňa zaujímavé. Že sa ľudia zaujímajú už o to vizuálne spracovanie. Je to tak, že charaktery sú stále verné predlohe, ale sú spracované v unikátnom štýle. Napríklad keby si si zobral postavičku Mr. Incredible z Infinity a postavil by si ju vedľa modelu Mr. Incredible z filmu, sú veľmi odlišné. Ale stále vyzerajú hodnoverne. Na ich výzore sme pracovali dosť dlho. A toto sa stane, keď zomrieš (ukazuje na obrazovku, kde sa práve hrdina rozpadol ako hračka). Ale hneď ožiješ. Úzko sme spolupracovali s tvorcami postavičiek, aby sme získali tieto

virtuálne hračky. Mr. Incredible, čo sa týka hernej mechaniky, je supersilný. Dokáže zodvihnúť najťažšie objekty. Ako vidíte, všetky budovy v Incredibles Play Sete sú zničiteľné. Vidíte, presne takto (ukazuje na obrazovku, ako Mr. Incredible spravil pästou dieru do steny), to je tá supersila. To je len ukážka toho, ako to funguje. V každom Play Sete bude aj virtuálny Play Store. Ten obsahuje všetky hračky spojené s daným herným svetom. Takže keď prechádzate misie, porážate bossov, odomýkate virtuálne hračky, s ktorými sa vaše postavičky môžu hrať. A neostanú len v Play Sete, ale zároveň sa odomknú aj v Toy Boxe. Takže teraz napríklad vidíte Dasha, ako jazdí v tryskovom aute, ale keby ste to auto preniesli do Toy Boxu, tak by na ňom mohol jazdiť aj Jack Sparrow. Takže vlastne si budujete a budujete a budujete svoj virtuálny Toy Box. Dash napríklad môže jazdiť na aute, ale keďže

má superrýchlosť, je zábavnejšie s ním behať. Síce robí menší damage, ale dokáže zaútočiť na viacerých nepriateľov naraz. Môže používať superrýchlosť na to, aby sa rýchlo pohyboval prostredím. Podobne ako v hrách typu inFamous a Prototype a Crackdown a GTA si môžete vybrať rôzne misie a rozhodovať sa, na ktorú misiu kedy pôjdete. Znovu pripomínam, je to hra s otvoreným svetom, nie lineárna hra, v ktorej chodíte so svojou postavičkou priamočiaro level za levelom.

A: Existuje v každom Play Sete niečo ako hlavné misie?

JV: Áno, každý Play Set obsahuje hlavnú dejovú líniu, ale hráč sa môže rozhodovať o tom, do ktorých misií sa pustí, ako bude postupovať, do akej miery chce skúmať svet. A teraz vidíme Violet (znovu komentuje dianie na obrazovke). Tá vie vytvárať silové polia. Ak ste videli film, tak viete, že tam ich využíva len na obranu. Ale spolupracovali sme s Pixarom, aby sme jej mohli dať schopnosť útočiť na kratšiu vzdialenosť pomocou jej mentálnych schopností. Momentálne je veľmi nevyvážená a úplne všetkých ničí, ale to sa ešte pred vydaním hry vyladí. Ale je úžasná, lebo má tieto silové schopnosti a vie sa stať neviditeľnou, takže vie zmiast' protivníkov a potom ich poriadne poničiť. Alebo jej schopnosti môžete využiť, ak radi volíte nenápadnejší prístup a plížite sa za svojím cieľom. Je to super, pretože stealthoví hráči, ako napríklad aj ja, v Skryme hrám lesného elfa, tak v tejto hre, ak hrajú s Violet, môžu hrať stealthovo.

GS: Chcem sa spýtať na obchod. Spomínali ste, že v hre bude integrovaný virtuálny obchod. Je Disney Infinity nastavený tak, že sa budú kupovať len fyzické figúrky a Power Disky alebo sa máme pripraviť aj na nejaké mikrotransakcie v rámci hry?

JV: Okay, takže v hre máme hviezdčkový systém, ktorý určuje level postavy a to ovplyvňuje to, koľko virtuálnych hračiek môžeš mať vo svojom Toy Boxe. Podľa toho, koľko máš hviezdčiek, toľkokrát môžeš použiť Toy Maker a odomknúť viac virtuálnych hračiek do Toy Boxu. A tie sú tematicky zaradené do Play Setov, ktoré vlastníš.

GS: Takže keď si kúpim Play Set, všetok obsah už je zahrnutý v cene a nemusím už nič viac platiť?

JV: Áno, presne tak.

A: Mohli by ste nám povedať viac o cross-platform?

JV: Jasné. Infinity je zážitok dostupný na množstve platforiem a tento zážitok je na všetkých konzolách takmer identický. Veľká cross-platform vec sú samotné figúrky. Figúrky sú nezávislé na platformách a vlastne umožňujú to, že Xboxový hráč môže použiť svoju figúrku aj v PS3 verzii hry a stále s ňou hrať. To je úplne super, pretože ak tvoji kamaráti hrajú na inej platforme, stále si môžeš zobrať svoju postavičku so sebou a hrať u nich a na ich konzole.

A: Aký obsah, informácie sa uchovávajú v týchto postavičkách?

JV: V samotných postavičkách sa ukladajú informácie o leveli postavy, takže ak pôjdeš so svojou postavičkou ku kamarátovi a budeš s ním hrať multiplayer, tvoja postavička bude naberať levely, zbierať hviezdčiky, a keď si doniesieš figúrku späť domov, tak sa tieto dáta prenesú do hry.

GS: Zvažujete aj verziu hry pre Vitu?

JV: Práve teraz sa zameriavame na komunikáciu verzií, ktoré sú už pripravované na toto leto, a keď budeme vedieť viac o ďalších platformách, tak ich začneme tiež ohlasovať.

A: Kto je cieľovým publikom? Keby ste to mali spresniť.

JV: Hovoríme si, keď to vezmeme takým "pixarovským" spôsobom, že robíme hry pre seba, ale tak, aby boli dostupné pre každého. Takže veríme, že Infinity môže byť hrou pre každú vekovú skupinu, ale, samozrejme, vzhľadom na to, aké máme intelektuálne vlastníctvo, určite budú Infinity hrať najviac deti. Ale z perspektívy kvality, ktorú teraz sami vidíte, Infinity má ambíciu zaujať aj mnoho starších hráčov.

Špeciálne otcov-hráčov, mnoho z nás vyrástlo na videohrách, a viete, ľudia sa smejú na niektorých videách z hry, ktoré prezentujeme, pretože niektoré naše výtvary z Toy Boxu ukazujú, akí starí skutočne už sme (smiech). A preto je to skvelá platforma aj pre herných otcov, ktorí sa chcú hrať so svojimi deťmi.

Ďalšia zaujímavá vec je, že už sme s Infinity robili veľakrát spotrebiteľských testov a všimli sme si, špeciálne v rámci Toy Boxu, ako veľmi sa táto hra páči dievčatám. Pretože

Toy Box je niečo ako virtuálny domček pre bábiky, v ktorom si môžete vytvárať svoje vlastné príbehy, a tak sme videli dievčatá, ktoré hra naozaj veľmi pohltila. (komentuje dianie na obrazovke) Teraz sme vo svete Monsters University. Tu je veľká vec je v tom, že mechaniky, príbeh aj celý zážitok v tomto Play Sete je diametrálne odlišný od Incredibles. Stále je to hra s otvoreným svetom, môžeme chodiť po svete a robiť rôzne misie, ale teraz je cieľom hrdinov strašiť a majú špeciálne strašiacie schopnosti, pomocou ktorých môžu aj modifikovať prostredie hry a vďaka tomu si vytvárať vlastné cestičky na prechádzanie svetom. Zatiaľ čo Incredibles boli o súbojoch, tento konkrétny Play Set je o vyvádzaní "srandičiek" a strašení. Môžeme tu robiť strašne veľa rôznych vecí. Je to veľmi zábavný a vtipný Play Set.

Incredibles sú skoro ako akčný film, Monsters University je o kamarátoch, zážitku z univerzity, vyvádzaní žartíkov a strašení ľudí. Nevie, či som to už spomínal, ale príbeh v tomto Play Sete je o tom, že Fear Tech (konkurenčná univerzita) a Monsters Univerzity bojujú o prvenstvo. Medzi rôznymi frakciami a internátmi na univerzite, aj medzi samotnými univerzitami navzájom, je vždy veľká súťaživosť. V Play Sete Monsters University existuje lokálna konkurenčná škola Fear Tech. Pretekajú sa v tom, kto má viac školského ducha, takže sa napríklad v noci vplížia na pozemok konkurenčnej školy a všetko obhádžu toaletným papierom. A potom idete k nim a obhádžete im celú školu papierom vy.

Všetci súperia o to, kto bude mať nadvládu nad tou ktorou časťou územia. Je to úplne iný príbeh ako vo filme, síce stavia na príbehu filmu, ale rozpráva svoj vlastný príbeh. Už to nie je, že pozri si film a zahraj si to isté v hre, ale pozri si film a pokračuj v príbehu v hre s novým dobrodružstvom.

GS: Chcel by som sa spýtať, aké Play Sety sa pripravujú k štartu predaja hry?

JV: Takže, jediné Play Sety, o ktorých sa teraz bavíme, sú tie tri, ktoré budú súčasťou Starter Packu. To je Monsters University, Incredibles a Pirates of the Caribbean. Ale potvrdili sme, že sa pripravujú ďalšie dva rozširujúce Play Sety, ktoré budú k dispozícii hneď pri štarte. Ale ešte nie sme pripravení o nich hovoriť.

GS: Som veľkým fanúšikom Trona. Môžem očakávať, že uvidíme Tron Play Set niekedy



v dohl'adnej dobe? Možno nie hneď pri štarte, ale neskôr v dohl'adnej dobe.

JV: Heh, áno, túto otázku a otázku k Star Wars, to sa nás pýta každý. Myslím si, že jediná správna odpoveď, ktorou pre fanúšikov nič nepokazím, je, že možnosti sú neobmedzené.

A: Ako ste sa rozhodovali, ktoré IP budú v Starter Packu?

JV: Veľ'a sme o tom diskutovali, dlho sme sa rozhodovali o tom, ktoré IP budú dávať najväčší zmysel. Jedna zásadná vec, ktorú ľudia často prehliadajú, je skutočnosť, že herní dizajnéri sa rozhodujú na rovine toho, ktorá hra bude najzábavnejšia s cieľom priniesť nové zážitky. Spraviť niektoré hry je ťažšie ako iné. V Pirátoch z Karibiku máte lodné súboje, šermovanie, to je celkom jednoduché pretvoriť do zábavnej hry. Ale v prípade Monsters University to bola úplne odlišná výzva. MU je o strašení a robení žartíkov, to sú základné prvky filmu, o ktorých transformácii do hry sme

museli premýšľať. Dôležité je vedieť, že všetky IP, ktoré vkladáme do Infinity, prinášajú so sebou do platformy nové herné mechaniky. To znamená, že keď si hráči zakúpia rozširujúci Play Set, pridávajú do hry nové mechaniky, a nie iba obsah.

GS: Takže Play Set je vlastne úplne nová hra.

JV: Áno, každý z Play Setov prináša 6 až 7 hodín hracieho času s novým príbehom v otvorenom svete. Stále pridávame nové mechaniky, o čom si myslíme, že to bude naozaj prít'azlivé pre fanúšikov Infinity.

GS: Vyzerá to tak, že chcete veľ'mi rýchlo rozdrviť Skylanders.
JV: (smiech)

A: Jasné, porozprávajme sa trochu o Skylanders. Evidentne je to váš najväčší súper na tomto trhu.

GS: A zároveň aj inšpirácia.

A: Ako s nimi budete súťažiť? Pretože oni už majú ustanovenú veľ'kú hráčsku základňu.

JV: Myslím si, že keď sa pozriete na Infinity a na Skylanders, tak sú tu nejaké podobnosti, napríklad s figúrkami, ale myslím si, že tu tie podobnosti aj končia. Skylanders je lineárny zážitok, Infinity je otvorený svet. Sám som veľ'kým fanúšikom Skylanders, ale myslím si, že tieto hry sú od seba veľ'mi odlišné a poskytujú hráčom veľ'mi rozdielne zážitky.

B: Kol'ko figúrok Skylanders vlastníte?

JV: Úplne všetky (smiech). Infinity je vo vývoji už niekoľ'ko rokov. Ešte predtým, ako sme vôbec tušili o nejakých Skylanders.

A: Takže ste na koncept s figúrkami prišli nezávisle?

JV: Jasné. Keď sme na tom začínali pracovať, tak sme sa rozprávali s rôznymi tvorcami z Pixaru o tom, že chceme

spraviť špičkovú AAA hru aj s celou sériou zberateľ'ských figúrok. Teraz by som vám ukázal Toy Box, čo by práve pre vás mohlo byť najzaujímavejšie. Je tu množstvo funkcií, ktoré možno neboli dostatočne zdôraznené vo videu. Práve vidíte rozhranie budovania a editovania.

GS: Zatiaľ to vyzerá ako kombinácia Skylanders, LittleBigPlanet a Minecraft. Takže čo je také špeciálne, unikátne, v Disney Infinity?

JV: Povedal by som, že všetky tie postavičky. Takisto ľahkosť používania, prístupnosť, rozprávanie príbehov. V tejto hre máme naozaj unikátne možnosti rozprávania príbehov, na čom sme spolupracovali s filmármi. Tiež Power Disky, máme kruhové aj šesťhranné.

GS: Môžeme si to zobrať do rúk?

JV: Jasné. Takto budú vyzerat', toto je už finálna verzia.

GS: Takže vo vnútri je zabudovaný RFID čip?

JV: Áno, vo vnútri každého je zabudovaný čip. Tieto kruhové Power Disky sa položia pod postavičku a to jej pridáva nové schopnosti, nové možnosti. Napríklad ten, čo máš práve v rukách, spôsobuje, že tvoja postavička bude v hre zbierať o 10% viac bodov.

A: Ako sa to používa?

JV: Počas hry len zodvihnete figúrku z podstavca, podložíte ju Power Diskom a postava získa vylepšenie. Toto vylepšenie sa netýka len Toy Boxu, ale funguje aj v Play Setoch. Je to zábavné v tom, že môžeš mať viacero takýchto Power Diskov, a modifikovať si tak svoje postavičky.

A: Môžem naukladať viac Power Diskov na seba?

JV: Áno.

GS: Aj, čo ja viem, desať Power Diskov?

JV: Nie (smiech), môžeš mať maximálne dva Power Disky pod každou postavičkou alebo maximálne tri šesťhranné Power Disky na sebe.

GS: Takže tento portál nasníma maximálne tri vrstvy?

JV: Správne. Ale keď sa pozrieš na celkové

množstvo diskov a postáv, ktoré môžeš mať na portáli, tak je to dosť sofistikované.

GS: Figúrky sú celkom ťažké.

JV: Áno, sú dosť vysokej kvality. Vlastne sú veľ'mi kvalitné. Dokonca máme reakcie od Disney fanúšikov a zberateľ'ov, ktorí si ich už mohli „ochytať“, že aj keď nie sú hráčmi, tak si plánujú kupovať tieto figúrky, pretože sú to všetko postavičky zobrazené v novom štýle.

A: Tieto sú zo Starter Packu?

JV: Áno, správne, držíš figúrky zo Starter Packu.

A: Keď položím na portál túto postavičku (Mr. Incredible), budem sa môcť hrať v hre aj s inými postavičkami alebo len s Mr. Incredible?

JV: Len s Mr. Incredible. Ak chceš iné postavičky, potrebuješ si ich dokúpiť.

GS: V prezentácii ste vraveli, že Play Sety môžem hrať s kamarátom na split-screene. Môžem však hrať tieto Play Sety aj s kamarátmi online?

JV: Uhm, až do štyroch hráčov.

GS: Takže nie sme obmedzení len na split-screen?

JV: Áno, ospravedlňujem sa, teraz som si uvedomil, že som to predtým nespomenul. Celé Infinity sa dá hrať cez sieť až v štyroch hráčoch cez služby ako Xbox Live alebo PSN.

B: Ako plánujete chrániť deti? Napríklad od slovného napádania cez online hru?

JV: Všetok obsah, vytvorený užívateľ'mi, sa posiela na posúdenie do Disney, my ho budeme moderovať a zväžime, čo uvoľníme na stiahnutie pre užívateľ'ov.

GS: Ale počas hry online, keď sa hráči spolu rozprávajú?

JV: Tak to už je na prevádzkovateľ'och online

služieb na konzolách, že ako to budú moderovať. To už my neovplyvníme. Sony a Microsoft už majú nejaké nastavenia, reštrikcie, systémy zabezpečenia.

A: Vedeli by ste nám povedať cenu pre Play Sety, Power Disky?

JV: Ceny ešte nie sú pre Európu definitívne stanovené, takže vám neviem povedať.

GS: Obávame sa, že to bude ako vždy, že sa len prepíše symbol dolára na euro a čísla останú rovnaké.

A: Eurodolár!

JV: (smiech) To už je na predajcoch. Musíme končiť, takže vám d'akujem.

GS: My d'akujeme.

A: Ďakujem za váš čas.

B: Ďakujeme.

JV: Dúfam, že sa vám to, chlapi, páčilo.

Pavol Ondruška





Michal "Encrypt" Frajkor

Opäť sme raz venovali dvojstránku rozhovoru s jedným z členov našej redakcie. V aktuálnom prípade by však bolo asi lepšie povedať „s členom redakcie GAMEBOT“, pretože tu máme Encrypta.

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

Volám sa Michal Frajkor, som starý 18 rokov a predvčerom som si našiel šedivý vlas, takže sa už teším do dôchodku. Pre mnohých z vás som asi viac známy pod prezývkou Encrypt, ku ktorej sa viaže aj to, kto som a kým som bol. Čas od času, alebo keď ma Hiro dokope, napíšem nejakú novinku alebo recenziu (tie robím častejšie), no v prvom rade sa venujem hernej relácii GAMEBOT, ktorú ste už dúfam aj videli.

Ako dlho si už súčasťou gamesite.sk tímu? Ako si sa k tomu vlastne dostal?

Súčasťou tímu Gamesite.sk som asi od roku 2011, keď som začínal ako obyčajný novinkár, bez konzoly a silného počítača, čiže len prekladanie a písanie noviniek. Neskôr ma začali okrem noviniek baviť aj

tematické články (halloweenske špeciály a podobne). Bol som však nútený gamesite.sk opustiť na pár mesiacov, no vrátil som sa a som rád, že ma Hiro prijal, hoci som si musel vypočúť prednes o tom, že mám byť zodpovednejší a dúfam, že v tomto som ho nesklamal. Čo sa týka toho, ako som sa do tímu dostal, na jednej nemenovanej diskusnej stránke som (odteraz už bývalého redaktora Gamesite.sk) videl príspevok, ktorý hovoril o tom, že zhŕňajú l'udí. Pár dní som váhal, no nakoniec som mu napísal, on ma odkázal na vedúceho a už som bol v tom.

Ako si sa dostal k samotným hrám?

K hrám som sa dostal akosi plynulo, nemal som v živote žiaden zlom, neprišlo to zo dňa na deň. Ako som už spomenul, mal som slabší počítač, a preto som len potichu závidel kamarátom, ktorí hrali

vtedy najnovšie „pecky“, no ja som sa uspokojil napríklad aj s Maxom Payneom. Keď som však už mal novší a lepší stroj, začal som hrať hry, ktoré som niekoho videl hrať a pozdávali sa mi. Prvá hra, ktorú som prešiel na poriadnom počítači, bola Far Cry 2 a myslím, že vtedy to aj začalo byť s hrami vážne. Skúšal som všetky, ktoré som nemal možnosť hrať a, veru, ešte stále mám čo dohŕňať.

Ak by si mal vymenovať tie najlepšie a najhoršie hry, ktoré si mal možnosť hrať, ktoré by to boli?

Hral som v podstate dost veľa hier, no najviac ma chytila jedna zo série Assassins Creed a zhodou okolností to bola prvá hra, od ktorej som mal krabicovú verziu. Išlo o diel druhý a v tom som si stopercentne istý, že to bola hra, ku ktorej sa vždy rád vrátim. No keďže nehrám len AAA tituly a

skúšam aj indie scénu, dovoľm si vybrať jednu hru aj z tejto kategórie a tou je hra To The Moon, na ktorú som robil aj recenziu. Chytila ma hlavne príbehom a hudbou, čo je v podstate všetko, o čo v tej hre ide. Chvalabohu som sa však za ten čas nedostal k hre, ktorá ma vyslovene nebavila, a preto mi táto časť otázky dáva trocha zabráť... Nenapadá mi nič okrem hry Magnetis, ktorú sme si s Rallom (moderátor GAMEBOTU) kúpili kvôli coopu a až neskôr sme zistili, že vôbec neobsahuje coop. To bola asi najhoršia hra, ktorú som si kúpil a aj hral.

Keďže spomínaš Ralla, môžeme prejsť ku GAMEBOTU. V koho hlave a kedy vôbec táto myšlienka prvýkrát vznikla?

Ja, Rall a Luxo (kameraman GAMEBOTU) sme kamaráti, odkedy sme sa spoznali na strednej škole. Všetkých nás bavia aj bavili hry, no trochu to trvalo, kým sme prišli nato, že ich nechceme len hrať, ale sa im aj venovať, písať o nich, prednášať a podobne. Jedného krásneho dňa a myslím, že to sme mali vtedy akurát nemčinu, som sa opýtal Ralla, čo by povedal na hernú reláciu. Na začiatok len tak zľahka, možno 5 - 10 minút pred kamerou, povedať, čo je nové a podobne. Ako vždy, povedal, že nie je problém. Prišli sme s tým za Luxom, ktorý je inak skvelý fotograf a povedali sme mu o nápadе. Taktiež súhlasil. Preto nerád hovorím, koho to bol nápad a kto s tým prišiel, stále hovorím, že nám to napadlo všetkých dokopy. A bolo to niekedy vo februári alebo v marci 2012.

Prvá časť vyšla až v septembri, čo je polroka. Organizácia a pripravovanie teda asi neboli žiadna zábava, že? A ako na tento nápad reagoval Hiro?

Po našom nápadе sme sa do toho museli nejako pustiť a viete, akí sú študenti. Stále len odkladajú a odkladajú. Hirovi som napísal o čo ide, čo nám napadlo a na moje počudovanie to vzal dobre, ba priam až so súhlasom, no museli sme si stanoviť pravidlá, podmienky, termíny a podobne. Hiro je však skvelý človek, nemal žiadne špeciálne podmienky len jedno ukážkové video, čo je samozrejmosť. Dlho sa však nič nehýbalo, keďže sa to v podstate zomlelo tak rýchlo. Museli sme vymyslieť nápad na grafiku, nápad na názov a všetko okolo toho. Názov GAMEBOT bol vybraný spomedzi rôznych návrhov, medzi ktorými bol napríklad aj LOGIN alebo Zdenov herný kút. Pohli sme sa dopredu v deň, keď som dokončil intro a ukázal ho Hirovi. Dlho

som premýšľal, či tak urobiť alebo nie, ale rozhodol som sa dobre. Intro pochválil a my sme boli radi. Od toho momentu sme to už začali brať tak, že sa to naozaj deje. Máme alebo skôr budeme mať hernú reláciu. Preto sme sa dohodli na termíne, kedy vyjde teaser, stretli sme sa, trojminútové video sme točili asi štyri hodiny (dnes je to priemerný čas na jednu časť) a vzišlo z toho to, čo vzišlo. Hiro si to pozrel, povedal, že je to dobré a už sme boli dohodnutí aj na prvej časti, a to priamo z Istroconu! A to bolo už niečo. Snažili sme sa písať scenár ešte vo vlaku, no nejako nám to nešlo, a preto sa priznám, že celú prvú časť sme šli bez scenára a improvizovali sme. Teraz to beriem ako cennú skúsenosť do budúcnosti.

Vieš nejako, napríklad časovo, porovnať prácu na GAMEBOTE s obdobím, keď si naplno fungoval ako novinkár?

Ak máš na mysli to, kol'ko času mi zabrali novinky a kol'ko mi teraz zaberá GAMEBOT, tak to možno vyjde na rovnako. Novinky som sa snažil písať každý deň, nie vždy to vyšlo, Hiro by vedel rozprávať. Všeobecne je, samozrejme, teraz potrebné toho času venovať viac. Predsa len ide o spracovanie videa, audia, textu a grafiky, nielen o spracovanie textu a preloženie novinky. Ako som už spomenul, natáčanie jednej časti nám trvá asi 4 až 5 hodín, ale v tom sú zahrnuté aj pauzy a čas, kým sa vôbec pustíme do samotného natáčania.

Niekedy zvykneme len tak sedieť v štúdiu a rehotat' sa. No a potom na mňa čaká ešte všetka úprava materiálu do finálnej podoby, ako ju vidíte vy - diváci.

Máte s GAMEBOTOM nejaké plány do budúcnosti?

Tak ako každá relácia a všeobecne každý projekt... Zlepšovať sa vo všetkých oblastiach. Nechcem byť však tajnostkár, a preto môžem aspoň pánov potešiť, pretože by sa niekedy v budúcnosti mohla objaviť na obrazovke našej relácie aj pekná slečna. Ďalšie, trochu vzdialenejšie plány, sú napríklad aj prejsť z dvojtyždenníka na týždenník, no na to treba mať čas a istotu, že to budeme stíhať, preto s tým v blízkej budúcnosti nepočítame. Niektorí fanúšikovia nám dokonca píšú, prečo sa nesnažíme dostať do televízie. Nuž, všetko má svoje výhody a nevýhody. Hlavná príčina, ktorej sa momentálne držíme, je doštudovať poriadne školu, pretože ak sa raz dostanete do televízie a tá vám začne dávať pravidlá a podmienky, už to nebude práca na 4 hodiny, ale na celý deň a strihanie na celý týždeň. Nič však nevylučujeme a možno nás v televízii niekedy uvidíte. Dúfame však, že nie v televíznych novinách v rubrike krimi a podobne.

Ďakujeme za rozhovor.

Pýtal sa Adam Kollár



Viete sa správne oholiť?

Asi sa nenájde muž, pre ktorého by nebolo každodenné holenie pekná otrava. Nemusí to byť až také zlé, keď použijete správne nástroje.



Asi sa nenájde muž, pre ktorého by nebolo každodenné holenie pekná otrava. Nemusí to byť až také zlé, keď použijete správne nástroje.

Možno ste nevedeli, že fúzy vám každý deň povyrastú asi o 0,35 milimetra. Za mesiac je to potom jeden centimeter. Priemerný muž má na tvári 5- až 25-tisíc fúzov. Za život sa oholíte približne 20 000-krát, pričom ročne strávite holením okolo 60 hodín. Dost' na to, aby ste holiu venovali pozornosť.

Ak sa ponáhl'ate z tréningu na rande, tak potom isto oceníte, ak máte po ruke elektrický holiaci strojček pre rýchle, suché holenie. Výhodou je tiež dôkladnosť a precíznosť. Moderné strojčky, ako napríklad PT920/18 z radu PowerTouch od Philipsu sú vybavené otočnými hlavami s čepeľami, ktoré zabezpečia dôkladné oholenie dohľadka.

Suché holenie je vhodné zvoliť aj v prípade, že vašu tvár „zdobia“ akné.

Kým suché holenie je rýchle a pohodlné, za mokré holenie hovorí menšie podráždenie pokožky. Pri mokrej metóde by ste vždy mali dodržať zásadu, že sa nebudete holiť proti smeru rastu fúzov. Ťahá to a zvyšuje riziko zápalov. Zrohovatená plet' potom bráni rastu fúzu, ktorý zostáva pod povrchom a zarastá. Ak ste fanúšikom mokrého holenia, oceníte rad AquaTouch od Philipsu. Tieto elektrické strojčky nabijete za pár minút a sú vodotesné, takže sa nemusíte báť, že vás „potrasie“. Navyše ich môžete používať aj „nasucho“.

V prípade, že pri holení radi experimentujete, sú pre vás ako stvorené univerzálne prístroje, ktoré vám ponúknu všetko v jednom. Vrcholom vývojového reťazca nástrojov na holenie je SensoTouch 3D, o ktorom jeho výrobca Philips tvrdí,

že je to najdokonalejší holiaci strojček na trhu.

Asi nebudete veriť, koľko technológií sa zmestilo do tohto prístroja. Systém GyroFlex 3D sleduje krivky tváre. Holiace hlavy UltraTrack s drážkami a otvormi na dlhé, normálne, rovno ležiace fúzy i strnisko zachytia každý chlúpok. Dvojčepeľový systém Super Lift&Cut Action zdvíha fúzy a umožňuje pohodlné a hladké oholenie až pod úroveň pokožky. Novinkou je nástavec na zastrihávanie brady, s ktorým môže aj vaše strnisko vyzerat' upravené. No a úplná bomba je Jet Clean+, ktorý za vás po každom holení vyčistí a namaže čepele a nabije batériu.

Dobre oholená tvár je nielen symbolom vyrovnanosti a sebadôvery, ale dodá vám aj príjemný pocit. Či už sa holíte kvôli partnerke alebo kvôli zamestnaniu, je dobré používať správne postupy a prístroje, ktoré vám ho čo najviac ul'ahčia.



Holenie namokro vám ul'ahčí aj AT890/16 z radu AquaTouch od Philipsu. Odporúčaná cena 99,99 eur.



Holiaci strojček PowerTouch PT920/18 od Philipsu je ideálnym nástrojom na kvalitné a rýchle suché holenie. Kúpíte ho od 134,99 eur.



SensoTouch 3D – najdokonalejší holiaci strojček. Odporúčaná cena 399,99 eur.

Piatok, 15.3.2013
žrebovanie o 19:00

1. Sound Blaster Tactic3D Rage
Čiapka Sapphire
Tričko HP
2. GX Gaming Gila MMO/RTS Professional Gaming
Tričko Prestigio
3. skrinka Zalman Z9 U3
Tričko LENOVO
4. Linksys WUMC710
Tričko LENOVO
5. Zoner PhotoStudio 15
Tričko LENOVO
Taška na notebook HP
Zápisník Lenovo
6. HP Notebook Speakers
HP slúchadlá do uší
Čiapka Sapphire
7. PC Driver San Francisco
PC Miner Wars 2081
Čiapka Sapphire
8. PC Ghost Recon Future Soldier
PC Phineas a Ferb
PC Eurotruck Simulator 2
9. PC DarkSiders 2
PC Princezny: Moje pohádkové dobrodružství
HP šnúrká na krk
Tričko Driver SF
10. Tričko Call of Juarez
Tričko M&MH6
Hrnček M&MH6
11. PC Tera
Hrnček M&MH6
12. PC AC3
Taška na notebook Lenovo

Sobota, 16.3.2013
žrebovanie o 17:00

1. Sound Blaster Tactic3D Rage
Čiapka Sapphire
Tričko HP
2. Logitech Speaker System Z553
GX-Control Soft Gaming Mouse Pad
chladíč zalman ZM-NC3000S
myška Zalman ZM-GM1
Tričko LENOVO
4. chladíč zalman ZM-NC3000S
myška Zalman ZM-GM1
Tričko LENOVO
5. Zoner PhotoStudio 15
Tričko LENOVO
Taška na notebook Prestigio
Zápisník Lenovo
6. HP Notebook Speakers
HP slúchadlá do uší
Čiapka Sapphire
7. PC Driver San Francisco
PC Dead Island GOTY
Čiapka Sapphire
8. PC Ghost Recon Future Soldier
PC ACM limitovaná verzia
PC Eurotruck Simulator 2
9. PC Yesterday
PC Princezny: Moje pohádkové dobrodružství
HP šnúrká na krk
Tričko Driver SF
10. Tričko Call of Juarez
Tričko M&MH6
Hrnček M&MH6
11. PC Tera
Hrnček M&MH6
12. PC AC3
Taška na notebook Lenovo

Nedeľa, 17.3.2013
žrebovanie o 15:00

1. Sound Blaster Tactic3D Rage
Čiapka Sapphire
Tričko HP
2. HS-G600 Mordax Gaming Headset
Tričko Prestigio
3. Linksys EA 6500
Tričko LENOVO
4. Linksys E900
Tričko LENOVO
5. Zoner PhotoStudio 15
Tričko LENOVO
Taška na notebook Lenovo
Zápisník Lenovo
6. HP Wireless optical mouse
HP OfficeCalc 300
Čiapka Sapphire
7. PC Miner Wars 2081
PC Dead Island GOTY
Čiapka Sapphire
8. PC ACM limitovaná verzia
PC Phineas a Ferb
PC DarkSiders 2
9. PC Yesterday
HP OfficeCalc 300
HP šnúrká na krk
Tričko Driver SF
10. Tričko Call of Juarez
Tričko M&MH6
Hrnček M&MH6
11. PC Tera
Čiapka Sapphire
12. PC AC3
Taška na notebook Lenovo



SÚŤAŽ SÚŤAŽ SÚŤAŽ

HLAVNÍ PARTNERI:



PARTNERI:



MEDIÁLNI PARTNERI:





The Vanishing of Ethan Carter

Po opustení štúdia People Can Fly (Painkiller, Bulletstorm), ktoré sami založili, sa trojica poľských vývojárov Adrian Chmielarz, Andrzej Poznanski a Michal Kosieradzki rozhodli pokračovať v hernom snažení a tentokrát založili nové štúdio pod názvom The Astronauts.

Ich cieľom je teraz tvoriť hry osobnejšieho charakteru a hlavne nenechať si do práce kecať od vydavateľov, čo je trend, ktorý môžeme vidieť stále častejšie aj od známejších tvárí herného priemyslu. Štúdiu netrvalo dlho a hneď začalo teasovať odhalenie svojej prvej hry a po niekoľkých mesiacoch ju konečne odhalili. A ide niečo skutočne iné, než na čo sme od tejto trojice boli zvyknutí. Prvý teaser zachytáva staršieho muža, sediaceho pri ohnisku pod opadávajúcim stromom, pričom

všade naokolo vládnu teplé, jesenné farby. Scenária silno ovplyvnená obrazom od holandského maliara Hermana Saftlevena. Scéna sa za pomoci tajuplnej hudby presúva priamo na ohnisko, v ktorom máme možnosť vidieť horiaceho plyšového medveďa, tenisky a ďalšie veci, ktoré naznačujú, že ich majiteľom bol malý chlapec, a názov hry tak získava svoj zmysel. The Vanishing of Ethan Carter priniesie príbeh v žánri weirdfiction horor, ktorý by sa podľa autorov mal hrať najlepšie osamote počas noci.

Hlavnou postavou bude detektív vyšetrojúci zmiznutie mladého Ethana Cartera. A nie len taký obyčajný detektív. Má k dispozícii nadprirodzenú schopnosť, vďaka ktorej si môže do detailov predstaviť dianie na mieste činu. V spojení tejto schopnosti a moderných detektívnych

pomôcok ho vyšetrovanie zavedie do nádhornej hornatej oblasti, kde narazí na znetvorené telo jedného z únoscov, čo ďalej povedie k nájdeniu starovekej sily, ktorá vládne tamtojšej lokalite. Vývojári sa vyjadrili, že pôjde o kratší typ hry, citujú pritom tituly, napríklad Dear Esther, Journey či The Walking Dead ako dobré príklady toho, čo dokážu takéto hry priniesť a aké výhody oproti trojčkovým záležitosťiam majú. Samozrejme ale neopúšťajú hráteľnosť, skôr sa ju snažia oklieštiť a nepridávať žiaden filler. Pôjde o hru plnú bádania a odhalení, čiže o skutočné odklonenie od predošlých hier, za ktorými vývojári stáli v minulosti. Ďalšie detaily ešte držia pod rúskom tajomstva, no keďže plánujú hru vydať ešte tento rok, na novinky určite nebudeme musieť čakať veľmi dlho.

Dátum vydania: 2013



Kníh, filmov a seriálov o stroskotancoch bolo dodnes vytvorených mnoho. Každý určite dokáže hneď z hlavy vymenovať aspoň pár kúskov. Pokiaľ ale príde na hry, tak to tak veselé nie je, a práve Stranded Deep sa to chystá napraviť, a to za pomoci tradičných herných prvkov a zmeny zvyčajného prostredia vytvoriť niečo originálne.

Z prvého odhaleného videa sme mali možnosť vidieť, ako hráč z pohľadu prvej



The Bridge

„Isaac Newton stretáva M. C. Eschera.“ Takto popisujú svoju hru jej tvorcovia Ty Taylor a Mario Castañeda.

Ide o 2D logickú puzzle platformovú záležitosť, v ktorej, ako naznačil úvod, sa budeme musieť pre postup ďalej hrať s gravitáciou. Čo sa týka druhého mena zo začiatku článku, stačí



osoby naviguje záchranný čln, a zároveň sa snaží strihnúť na správny moment na skok do vody, v ktorej sa premávajú žraloky, aby vyzdvihol záchranné vybavenie, ktoré bude nepochybne vitálne pre ďalšie pokračovanie v hre. Atmosféra je počas celého traileru veľmi napätá a ako sami vývojári napísali, snažia sa priniesť horor zo žánru nadprirodzena do reálnych situácií. Stranded Deep bude mať, samozrejme, aj príbeh, aj keď zatiaľ o ňom veľa nevieme. Čo vieme, je len fakt, že sa ujmeme role preživšieho po spadnutí lietadla v indickom oceáne, kde budeme musieť čeliť nebezpečnému



podmorskému životu a zákerným vplyvom počasia. Tešiť sa môžeme aj na unikátne herné mechanizmy a ciele, ktoré budú hráča neustále motivovať v pokračovaní na ceste za dostaním sa na pevninu. Navyše by značná časť udalostí mala byť náhodná, čo by zaručovalo vysokú znovuhrateľnosť. O grafickú stránku sa postará Unity Engine a už aj v skorých fázach vyzerá hra slušne, ako môžete vidieť aj na obrázkoch. Survival horor odohrávajúci sa na mori tu ešte nebol, je sa na čo tešiť.

Dátum vydania: 2013

sa pozrieť na obrázky a zistiť, že sa spomínaným majstrom polygrafie nechali ovplyvniť, vďaka čomu hra získala na unikátnom vzhľade, ktorý sa vyníma medzi ostatnými titulmi. V The Bridge využíva hráč gravitáciu na to, aby menil podlahu na strop či naopak, ako sa dostať cez brilantne nadizajnované obrazovky plné hlavolamov a očných klamov, v čom umelecký štýl značne pomáha.

Celkovo má byť v hre dostupných 48 hádaniek, z toho 24 takých, ktoré sa týkajú hlavného príbehu, podaného skrz jednoduché, ale účinné textové vložky. Čo znamená, že sa nájde dostatok vedľajších vecí na pobavenie.

Ba čo viac, po prvom prejení hry sa odomkne nový mód, kde bude dostupná alternatívna verzia všetkých hlavných hádaniek a aj alternatívny záver.

Frustráciu z prípadných zlyhaní eliminuje systém vracania času, takže žiadne otravné opakovanie rovnakých úsekov nehrozí. 2D platformovky si vyslúžili svojím obrovským množstvom na indie scéne negatívnu reputáciu. Vďaka tomu tu ale máme hry ako The Bridge, ktoré sa to snažia prekonať poctivou inováciou, a na tom ako hráči môžeme len získať.

Dátum vydania: 22. február 2013





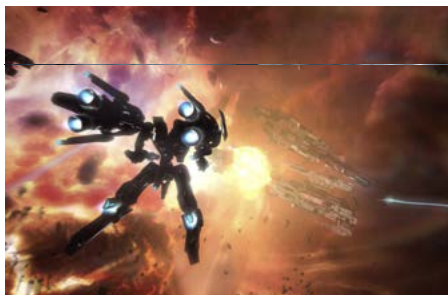
Strike Suit Zero

Starší hráči si určite spomenú na množstvo herných žánrov, ktoré by ste v dnešnej dobe hľadali márne.

Dungeony, pravé real-time stratégie, rôzne t'ahové hry a aj vesmírne simulátory. S rastúcou obľubou indie hier sa však mnoho zabudnutých žánrov vracia medzi hráčov.

Minulý rok sa tak podarilo potešiť srdcia nadšencov dungeonov, a to v hre Legends of Grimrock. Hneď začiatkom tohto roka sa o niečo podobné pokúsilo nezávislé štúdio Born Ready Games. Strike Suit Zero je vesmírny simulátor, ktorému k vývoju pomohol Kickstarter a je d'alším dôkazom toho, že tento systém nie je len cucanie peňazí z nadšených hráčov.

Sami vývojári neskrývajú svoj zdroj inšpirácie v obľúbených starších hrách, a hlavne v sérii Freespace. To znamená, že ako hráč budete síce mať menej voľnosti, ale zameranie na príbeh je oveľa silnejšie. V Strike Suit Zero vaše jednanie v jednotlivých leveloch ovplyvňuje dokonca aj smerovanie celého príbehu a dočkáte sa niekoľkých koncov. Aby hra nebola



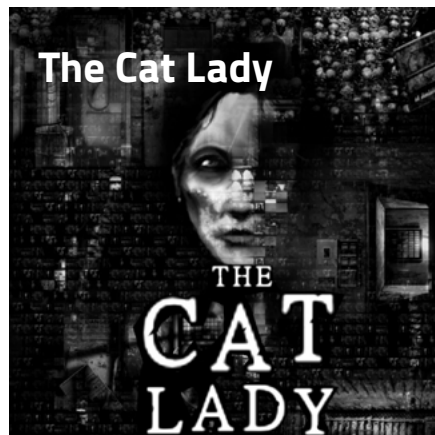
len obyčajnou kópiou starších vesmírnych simulátorov, nezabudli tvorcovia pridať aj niečo originálne a moderné. Tým je Strike Suit mód, ktorý vašu vesmírnu loď transformuje na obrneného robota s maximálnou palebnou silou.

V jednoduchosti povedané, niečo ako Decepticon z Transformers. Ten môžete aktivovať kedykoľvek, keď sa vám naplní indikátor špeciálnej energie, ktorú opätovne miniete využívaním rakiet a striel Strike Suit. Na hre spolupracovalo aj niekoľko zručných mien. O vynikajúcu hudbu sa postaral skladateľ Paul Ruskay, ktorý je známy hlavne za soundtrack do hry Homeworld a spevom prispela známa japonská speváčka Kokia.

Dokonca aj na dizajn vesmírnych lodí si autori najali špeciálneho umelca. Je ním Junji Okubo, ktorý sa preslávil ako inžinier a dizajnér mechanických diel.

Na to, že je Strike Suit Zero indie hra, vyzerá po audiovizuálnej stránke úžasne a môže sa bez problémov rovnať akémukoľvek AAA titulu. Daňou sú však krvavé hardvérové nároky. Štvorjadrový procesor, 8GB RAM a high-endová grafická karta sú samozrejmosťou. Pokiaľ bude podobných titulov, ktoré oživujú alebo si pripomínajú herné klasiky pribúdať, určite budeme len a len spokojní a budeme držať palce.

Dátum vydania: 23. január 2013



Susan Ashworth, v susedstve známa ako šialená Mačacia Žena, je osamelá štyridsiatnička, ktorá sa ocitla na pokraji samovraždy. Nemá žiadnu rodinu, priateľov a nulovú nádej v lepšiu budúcnosť. Všetko sa však zmení s príchodom piatich cudzincov. Týchto päť osôb je zároveň aj banda najnemilosrdnejších, najšialenejších a najchladnokrvnejších psychopátov, akých



Zafefhouse: Diaries

Zafefhouse: Diaries nie je typickou hrou, na aké sme v modernej dobe zvyknutí. Neponúka žiadny 3D pohľad a ani dokonalý grafický engine.

Vo svojej podstate pripomína najmä 'textovky' zo starej školy. Dizajnovu by sa dala v jednoduchosti prirovnať k akémusi denníku, do ktorého sa zaznamenáva každé rozhodnutie, ktoré učiníte. Hlavným cieľom hry je naviesť piatich preživších do úkrytu pred hordou nemŕtvych. Toto klišé sa však autori zo štúdia Screwfly Studios (v počte dvoch osôb) rozhodli obohatiť hneď niekoľkými originálnymi prvkami. Tým najpodstatnejším sú rozdielne



kedy mesto videlo. Spravia všetko pre to, aby mohli Susan ublížiť. Samozrejme, pokiaľ im Susan neublíži skôr. Susan sa tak bude musieť vydat' na jazdu medzi svetom živých a svetom mŕtvych a jej jedinou šancou na prežitie bude prekonať jej najväčšiu slabosť. Seba samú. Za temný príbeh (a všetko programovanie) nezávislej adventúry The Cat Lady je zodpovedný R. Michalski, známy hlavne vďaka adventúre Downfall. A podobne ako Downfall aj The Cat Lady už teraz mnoho recenzentov označilo za jednu z najlepších hororových adventúr všetkých čias. Hra je plná morbidných scén a znepokojivých momentov zaobalených do dospelého,

výborne napísaného príbehu. V podobnej depresívnej a temnej atmosfére sa nesie aj celý soundtrack, ktorý vrcholne odporúčam si vypočuť a nevynechajte ani trailer. Hra je dokonca plne nahovorená dvadsiatimi dvomi britskými hercami, ktorých hlasy perfektne dopĺňajú hru. Už len kvôli samotnej náture príbehu a rôznym scénam násilia je hra odporúčaná len pre hráčov, ktorí dovŕšili 18 rokov a myslím, že je to tak správne. The Cat Lady sa objavila už aj na Steam Greenlight, vďaka ktorému by sa mohla viac zviditeľniť a prípadne stať jednou z najlepších nezávislých hier roka.

Dátum vydania: 30. November 2012



povahy samotných postáv. Každá má inú motiváciu na prežitie, životné skúsenosti a rozličný vzťah s ostatnými. To má za príčinu, že musíte dávať pozor aj na konflikty medzi jednotlivými postavami, čo by mohlo mať za následok nechcené komplikácie. Preto musíte na taktickej mape mesta správne rozhodovať, kam ktorú postavu pošlete a čo bude jej úlohou. Avšak zombie nie sú jedinou hrozbou, ktorej budú musieť hlavní hrdinovia čeliť. Budete musieť vyjednávať alebo obchodovať s ostatnými preživšími, prípadne bojovať s pohrozenými

ľuďmi alebo lovcami nemŕtvych. Herný engine umožňuje náhodnú generáciu nielen prostredia, čiže mapy mesta a jednotlivých budov, ale aj samotných preživších a rôznych nástrojov, zbraní, liekov atď. Vďaka tomu je každá hra unikátna a ponúka nový herný zážitok. Pre tvorivé duše je prítomný aj editor, v ktorom si môžete pripraviť svoje vlastné dobrodružstvá. Pokiaľ vás už omrzeli hry plné strielania stoviek zombií, ale téma je pre vás atraktívna, Zafefhouse: Diaries je jednoznačne správnu voľbou. Dátum vydania: 27. September 2012



Dead Space 3

MŔTVY VESMÍR ZNOVA OŽÍVA

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner: FPS
Výrobca: Visceral Games
Zapožičal: EA

PLUSY A MÍNUSY:

- + výborná zvuková kulisa/soundtrack
- + nízke HW nároky
- + misie v otvorenom vesmíre
- + craftovanie

- odklon od hororu
- nevhodná love story v príbehu
- save systém iba prostredníctvom checkpointov
- univerzálna munícia pre zbrane
- umelé predlžovanie hracej doby
- crafting môže byť nevýhodou v co-op
- „naspeedované“ hordy nepriateľov

Necelých päť rokov uplynulo odvtedy, čo sme sa prvýkrát ponorili spolu s inžinierom Isaacom Clarkom do hlbín mŕtveho vesmíru. Dead Space v roku 2008 priniesol skutočný horor na naše monitory. Svojou hutnou atmosférou, špičkovým ozvučením a nebezpečenstvom (číhajúcim na každom kroku) v podobe nekromorfov si získal množstvo fanúšikov. Druhý diel nadviazal na svojho predchodcu a vzišlo z toho ukážkovo spracované pokračovanie. Isaacove pretĺkanie sa vesmírom neskončilo ani vtedy a na rad prišiel tretí diel.

Pamätám si, že z prvých ukážok trojky mali hráči zmiešané pocity. Autori potvrdili kooperačný režim a upútavky tiež ukázali planétu pokrytú snehom, čo evokovalo skôr pokračovanie hry Lost Planet ako Dead Space.

Úplný začiatok vyzerá akoby bol vystrihnutý z inej hry. Začínate na snežnej planéte v koži neznámeho vojaka a len slepo nasledujete príkazy. Hra vyzerá skôr ako akcia, prvky hororu budete hl'adat' len ťažko, zrejme ostali ukryté pod haldami snehu. Našťastie prológ netrvá dlho a po pár minútach sa už chopíte starého známeho Isaaca Clarka. No aj zo začiatku hrania za Isaaca hra ešte stále pripomína viac Gears of War ako horor. Isaac ani na bezpečnej planéte nemôže pokojne spávať, keďže proti nemu idú fanatickí vyznávači Markeru, a tak nemá inú možnosť, ako sa opäť pustiť v ústrety vesmíru. Až po hodine hrania, keď som sa konečne dostal do otvoreného vesmíru, som si uvedomil, že skutočne hrám Dead Space.

Ústrednou témou hry je opäť artefakt Marker, s ktorým sme prišli do kontaktu už v prvom diely. On je pôvodcom nekromorfov, čiže mutantov, ktorí križia cestu naprieč



celou hrou. Marker však nie je jediným problémom, ľudská skupina Unitológov posadnutých Markerom ide Isaacovi po krku. Ich vodca, Danik, neraz skríži Isaacovu cestu, keďže ich ciele sa jasne rozchádzajú. Isaac nie je na svojej ceste sám, aj keď v podstate stále ste od skupiny oddelení. V hre nájdeme aj milostný trojuholník. Love story sa mi do tohto príbehu vôbec nehodí, pôsobí silene, miestami až smiešne a trápne. Nemyslím si, že by sa v situácii, kedy každých pár sekúnd hrozí všemožné nebezpečenstvo, ešte aj hádali dvaja muži o ženu.

Už spomínaný úvod naznačí, že hra prešla viacerými zmenami. Zatiaľ čo predchodcovia boli skutočné horory, kde som sa bál otvoriť každé dvere, na stoličke som sedel ako na ihlách a čakal, čo, kde, kedy na mňa vyskočí, tak v trojke som sa toho už nedočkal. Po tejto stránke je Dead Space 3 slabým odvarom.

Síce po úvode hry v niektorých oblastiach naberá hra črty atmosféry predchodcov, no nikdy nie naplno. Tu už ma nevyľakalo nič. Problémom je tiež to, že nikdy sa nestane, aby vás nečakane napadol iba jeden nepriateľ. Tu nepriatelia chodia po hordách, príde trojica, zbavíte sa ich a príde hneď ďalšia, za také počty nepriateľov by sa nemuselo hanbiť ani Call of Duty. V Dead Space 3 sa z hororu stala akcia, kde náboje lietajú po stovkách. Okrem zvýšenia počtu nepriateľov sa zvýšila aj ich rýchlosť. Hlavne jeden typ je až príliš rýchly a animácia jeho behu vyzerá smiešne, keďže tá rýchlosť je neprirodzená.

Misie v Dead Space 3 sa v prevažnej miere odohrávajú na planéte Tau Volantis, prejdete sa jej zasneženým povrchom, ale aj koridorovými chodbami vnútorných priestorov. Zo začiatku si zahráte aj v otvorenom vesmíre a v troskách vesmírnych lodí. Práve misie v bezťažovom stave

mimo lode ma bavili najviac. Ticho, pred sebou pekné scenérie zničených vesmírnych lodí, za nimi sa črtajúca Tau Volantis a vy si voľne letíte pomocou pohonu v Isaacových topánkach. Okrem strielania je v hre aj pár drobných logických hádaniek alebo minihier. Pri minihrách sa ukáže, že hra je primárne optimalizovaná pre gamepad, pretože pomocou klávesnice a myši sa mi minihry ovládali dosť neprakticky.

Dead Space 3 prináša do série pár novinek, ale aj zjednodušenie. Osobne ma nepotešilo, že munícia je univerzálna. Pri predchodcoch každá zbraň využívala inú muníciu, teraz zbierate len jeden druh nábojov a dokážu ho využívať všetky zbrane. Kvôli tomu sa mi na normal náročnosti ani raz nestalo, aby mi došli náboje. Rovnako ako pri nábojoch sa nedalo st'ážovať ani na nedostatok liekárničiek. Zatiaľ čo v dvojke ma hra dokázala potrápiť aj na normal, tu to bola prechádzka ružovou záhradou.

Z hry sa vytratil aj peniaze. Do hry bol pridaný „craftovací“ systém. Nič sa tu

už nekupuje, všetko sa vyrába. Počas prechádzania zbierate rôzne suroviny, za ktoré si potom vyrábate zbrane a rôzne predmety ako muníciu alebo liekárničky. Zbrane si okrem vyrábania môžete aj rôzne prispôbovať. Každá zbraň môže mať dva módy strelby, napríklad to môže byť samopal a zároveň brokovnica. Týmto spôsobom si môžete nakombinovať zbrane podľa ľubovôle. Pomocníkom pri zbere surovín je robot. V jednotlivých oblastiach ho môžete pustiť a on vám potom prinesie suroviny.

V hre sa už nekupujú ani obleky pre Isaaca, tie sa odomkajú pri prechádzaní hrou. Avšak za ich vylepšenia sa opäť platí surovinami. Vylepšiť sa dá zdravie, podobne ako u predchodcov, odolnosť, výdrž kyslíka a podobne. Zmenou k horšiemu je aj prechod od vlastného ukladania k autosavom. Hru si sami neuložíte, priebeh sa ukladá automaticky pri checkpointoch, ktoré nie sú vždy rozmiestnené najlepšie. Dĺžka hry je solídna, pri plnení aj vedľajších, nepovinných úloh nie je problém dostať sa

na 15 hodín hracieho času. Háčik je v tom, že kampaň je dosť umelo nat'ahovaná, a to som začal pociťovať pomerne rýchlo. Veľakrát sa stane, že sa "nečakane" pod vami podlomí útes, alebo niečo spadne do cesty a už si musíte hl'adat' alternatívnu cestu. Hra mohla byť pokojne kratšia a predišlo by sa tak stereotypu.

Po stránke súbojového systému sa toho veľa nezmenilo, opäť strieláte z jednej zbrane dvomi spôsobmi, nablízko nepriateľa zašľapnete alebo udriete zbraňou. Oddelovanie končatín nekromorfov stále baví. Autori v trojke prvýkrát pridali do série kooperačný režim. V dvojici hráte rovnaké misie ako aj v kampani. V kooperačnom režime hra už povoluje z hororovej atmosféry úplne. V co-ope sa však „craftovanie“ môže ukázať ako problém. Mne osobne sa stalo, že som nemal veľa mi silnú zbraň a na zabitie nepriateľa som potreboval niekoľko rán. Môj partner mal však suroviny na vytvorenie omnoho silnejšej zbrane a nekromorfov porcioval jedným výstrelom. Mnohokrát som ešte ani nestihol namieriť a on už katoval všetko navôkol. Povedal by som, že co-op je v hre zbytočne. Hráči hrali Dead Space kvôli strachu, no co-op zabíja strach už úplne.

Technické spracovanie je pri Dead Space 3 jednoznačným plusom. Po grafickej stránke hra vyzerá veľa mi dobre a nepotrebuje pritom ani vysoké nároky. Na vysokých detailoch si ju zahrajú aj majitelia slabších zostáv. Soundtrack u mňa patrí k najväčším plusom hry. Jason Graves a James Hannigan odvodili kus skvelej práce. Zvuková kulisa je takisto výborná a práve zvuky dokážu navodiť aspoň trochu hororovú atmosféru.

Dead Space 1 a 2 sú pre mňa výborné hororové hry, trojka sa, žiaľ, k nim nepridá. Niežeby bol Dead Space 3 úplne zlou hrou, hra dokáže zabaviť, ale množstvo vecí bude fanúšikom vadiť. Nepoteší odklon od hororu a priklonenie sa k akcii, nemožnosť vlastného ukladania hry, univerzálna munícia, umelé nat'ahovanie kampane a pomerne zbytočný co-op. „Craftovanie“ môže niekto považovať za plus, niekomu mohol vyhovovať starý systém. Hrateľnosť je však stále dobrá a soundtrack vynikajúci. Dead Space 3 neposunul sériu na vyššiu úroveň, hra prešľapuje na mieste, miestami sa vracia späť. Čakali sme viac..

Martin Sabol

Aliens: Colonial Marines

KONTAKT!

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner: FPS
Výrobca: Gearbox Soft.
Zapožičal: COMGAD

PLUSY A MÍNUSY:

- + bohatý multiplayer
- + kozmetická úprava charakterov
- + vylepšovanie zbraní
- + zlepšovanie schopností
- + dejová aj environmentálna spätosť s filmovou predlohou
- + široký arzenál palebnej sily
- + nové hrateľ'né aj nehrateľ'né druhy Xenomorfov

- cena
- slabšie grafické rozhranie
- umelá inteligencia (ľudia)

Ďalší nádherný deň v jednotke. Pripútajte sa, vojaci! Mám pre vás tri jednoduché pravidlá, ktoré vás udržia pri živote. Pravidlo číslo jeden – ak sa to hýbe, zabite to! Ak nie, zabite to znova! Pravidlo číslo dva – každý z vás má väčšiu palebnú silu než celá čata. Využite to! Pravidlo číslo tri – nezmriete, pokiaľ vám k tomu nedám priamy rozkaz! Tentoraz sa budú báť Votrelci, zatiaľ čo vy nakŕmíte ich kráľ'ovnú olovom. Lovu zdar!

Texaské štúdio Gearbox Software a SEGA, „multinárodné“ vydavateľstvo s japonskými koreňmi, oznámili príchod ďalšieho vajíčka s mimozemským zárodkom pomocou mimoriadne kvetnatých prísľ'ubov. Hra má byť "skutočným pokračovaním klasických Votrelcov od Jamesa Camerona s klasickou mariňáckou výbavou, do ktorej patria pulzné pušky, detektor pohybu či plameňomet". Od Votrelcov máme očakávať "doposiaľ najautentickejší zážitok", dosiahnutý použitím prostredia z pôvodnej votreleckej tetralógie, kde vám "každý moment môže priniesť smrť".

Hráčsky multiplayer, eso každého dielu tejto vesmírnej série, sa rozšíril aj do samotnej príbehovej kampane, ktorú v Colonial Marines môžete okúsiť aj v kooperatívnom móde pre maximálne štyroch účastníkov. Váš smäd po krvi utíšia dodatočné, pre hru viacerých hráčov na mieru šité módy. A v neposlednom rade prichádza dlho očakávaná implementácia RPG prvkov v podobe vylepšovania vašich postáv ako na mimozemskej, tak aj zemskej strane. Pridaný systém skúsenostných bodov umožňuje hráčom získavať nové schopnosti, rozširovať svoj arzenál a meniť imidž.

Votrelci už neprekvapia, strach vystrieda vzrušenie z boja

Hoci by bolo chybou sústred'ovať



sa pri takomto titule najmä na príbehové prvky, nemožno ich pri hodnotení vynechať. Už v ranom úvode sa vám pripomenie zakončenie Votrelcov, druhého dielu filmovej predlohy, a vy sa (ako desiatnik Christopher Winter)

dostanete do nezávideniahodnej situácie. Klišé first person akcií. Ak čakáte, že teraz príde tá pravá atmosféra strachu... nie. Aj keď si celé gameplay zachováva prvky hororu a čiastočnú atmosféru strachu, pravdou je, že pri vašom



putovaní z bodu A do bodu B vás zväčša bude niekto sprevádzať. Osiriete len málokedy, zaručenú dávku adrenalínu vám do krvi napumpuje jedna, možno dve pasáže. Votrelci už neprekvapia, strach vystrieda vzrušenie z boja a vy sa viac než pri tlačení zadnice do stoličky prichytíte pri šialenom úsmeve z deratizácie na spôsob armády Spojených štátov. Putovanie naprieč teritóriom nepriateľa si môžete spestriť hľadaním audio nahrávok, odhaľujúcich ďalšie tajomstvá dejovej línie, a vojenských psích známok už pravdepodobne zosnulých ozbrojencov.

Nájdite špecializovaný arzenál aj legendárne zbrane

Ako sme už spomínali, najdôležitejšou zložkou Aliens™: Colonial Marines je hra viacerých hráčov, či už vo forme kooperácie alebo vzájomnej rivality. Kvalitu multiplayeru pri FPS hrách najčastejšie

určuje počet spôsobov, ktorými môžete voči druhým jednoznačne prejavíť svoje antipatie. V tomto smere majú koloniálni mariňáci čo ponúknuť. Arzenál zbraní je vskutku slušný a okrem bežných modelov dostanete príležitosť obohatiť svoju zbierku aj o niekoľko priam legendárnych exponátov, ktoré si tu a tam pri natáčaní zabudli hrdinovia z filmovej adaptácie. Ak máte votrelcov radi mierne prepečených, odporúčame plameňomet, ak je vám viac po chuti mimozemský ementál, siahnite po brokovnici. Okrem týchto klasických pomocníkov postupne získate aj špecializovanejšie varianty, akými sú útočná či bojová puška. Kategorizácia zbraní spadá celkovo do štyroch skupín. Primárna a sekundárna kategória závisia od vás a je na hráčovi, aby sám určil vyhovujúce zaradenie. Do kategórie "taktické" patria rôzne druhý výbušnín, od granátov až po míny. Medzi príručnými zasa nájdete obyčajné aj bojové pištole.

Multiplayer vám ponúka zabíjanie, ničenie, útek a boj o prežitie

To, že Votrelci tentoraz plne vsadili na multiplayer, dokazuje najmä možnosť výberu štyroch rôznych herných módov, pričom ďalšie štyri sú momentálne vo vývoji. Prvý z nich, Bug Hunt, je naplánovaný už na marec.

Základná multiplayerová ponuka zahŕňa módy Team Deathmatch, Extermination, Escape a Survivor. V nich stúpíte do interaktívne obmedzeného prostredia, v ktorom môžete otvárať a zatvárať dvere, jazdiť výt'ahom či umiestňovať pohybové senzory. Prvé z uvedených prostredí ponúka klasickú schému tímu proti tímu. Extermination, mód založený na hre 5 vs. 5, vás postaví do zúfalej situácie, v ktorej musíte zničiť votrelecké hniezdo. Escape je založený na znáмом prísloví "kto sa vlečie, neutečie" a Survivor vás vtiahne do bezvýchodiskovej pozície, v ktorej budete zúrivo zabíjať pre každú sekundu života navyše.

Vyberte si druh Xenomorfa a zmeňte ho na vraždiaci stroj

Inovácia prichádza vo forme oklieštených RPG špecifikácií, ktoré vám na báze systému EXP, teda skúseností, umožnia vylepšovať nielen kvalitu vašej bežnej palebnej sily, ale aj zbroje a celkového imidžu. Základným a jediným platidlom za luxusnejšiu výbavu či nebezpečnejší odraz v zrkadle sú body, ktoré získate buď plnením tzv. výziev, alebo prechodom na vyššiu úroveň. Čím viac kyseliný či krvi na vašich rukách, tým vyššia pozícia v rebríčku. Výzvy spočívajú v jednoduchých zadaniach typu "zabite xy nepriateľ'ov takým či iným spôsobom" a zatiaľ čo bohapusté kynoženie protivníkov a prechod na vyššiu úroveň vám zabezpečia len jeden bod vylepšenia, splnenie tej či onej výzvy vám ich môže priniesť hneď niekoľko, nerátajúc pritom fakt, že aj výzvy vám napomáhajú k samotnému prechodu na vyšší stupeň. Samozrejme, tvorba perfektného vraždiaceho stroja na základe vylepšení sa netýka len mariňákov. Votrelcovi síce laserový zameriavač na chvost nepripevníte, určite ho však môžete naučiť, ako sa efektívne zabíja len pomocou toho, čo "príroda dala". Úprava votreleckého výzoru vám ponúkne doposiaľ nepoznaný zážitok – načo tie fádne a plešaté hlavy, keď môžete svojmu miláčikovi zaplatiť kostenú čiapku aj s rohmi? Bohužiaľ,



nedostatkom, a to najmä pri votrelcoch, je práve paleta kozmetických úprav. Na druhú stranu máte práve na strane "zelených" možnosť výberu z troch rôznych druhov, každý s vlastnými špecifickými výzormi a schopnosťami na vylepšenie.

Grafický zážitok nečakajte

Hru poháňa tretí Unreal Engine, známy z hitov ako Gears of War, BioShock, Borderlands či Mass Effect. Vizuálna stránka jedného z najhorúcejších titulov roku 2013, stručne povedané, ani pri najvyšších grafických rozlíšeníach neurazí ani neoslňuje, čo však nie je pri FPS titule veľkým hendikepom. Efekty prírodného prostredia, ako sú napríklad dažďové kvapky na obrazovke, keď prechádzate lejakom, patria medzi víťané spjestrenia, na druhej strane výbuchy a simulácie ohňa pôsobia prinajmenšom „poloamatérsky“. Vyslovene žalosťou sa dá nazvať mimika a gestikulácia postáv, v mnohých prípadoch počas cut scén dokonca nesedí originálny dabing. Pri filmových sekvenciách často nadobudnete pocit, že predkovia mariňákov sa počas mladosti museli zaplietť s LEGO postavkami, alebo jednoducho trpeli dedičným génom neschopnosti vyjadrovania emócií. Dalším výrazným nedostatkom je absencia brutality, tak typickej práve pre členov série Votrelci. Áno, v hre nájdete krvavé šmuhy, ojedinele aj amputovanú časť tela či mŕtvolu, pôsobí to však umelo a

pre hru takéhoto razenia nedostatočne. Akokoľvek to znie, násilie je len jedným z mnohých herných prvkov, a nakoľko je tento titul určený dospelým hráčom, vývojári v tomto ohľade nemuseli šetriť.

Relatívne nízke systémové špecifikácie mnohých hráčov potešia a väčšine fanúšikov umožnia solídny herný zážitok. Optimalizácia PC verzie je na dobrej úrovni, hra obsahuje minimum chýb, ak vôbec nejaké, a jediným výraznejším nedostatkom je nízka úroveň umelej inteligencie, najmä pri ľudských a humanoidných jedincoch. Tá je, žiaľ, miestami iritujúca. Ako na strane vašich spoločníkov, tak aj nepriateľov. Opäť však treba zdôrazniť zameranie hry na multiplayer, v globálnom ponímaní teda ani tento nedostatok výrazne neznižuje mieru hrateľnosti. Votrelci sú najmä na vyšších

obťažnostiach serióznymi protivníkmi a v momente, keď si ich pustíte k telu, pochopíte, prečo vývojári v hre uplatnili aspoň najprimitívnejšiu formu boja nablízko.

Záverečné hodnotenie

Najnovšia porcia votrelcov je ako do trištvrté naložený tanier. Väčšinu hráčov zasýti, no pravých „fajnšmekrov“ zanechá s neurčitou chuťou na dezert. Nezmení to ani deklarované prepojenie s pôvodnou filmovou adaptáciou, na ktorom by sa predsa len ešte dalo popracovať. Celkovo sa Aliens: Colonial Marines dá hodnotiť kladne a s menšími výhradami patrí k titulom, ktoré fanúšikovia žánru uvítajú s otvorenou náručou, o milovníkoch série ani nehovoriac. Píp, píp, píp... Kontakt!

Mário Lorenc



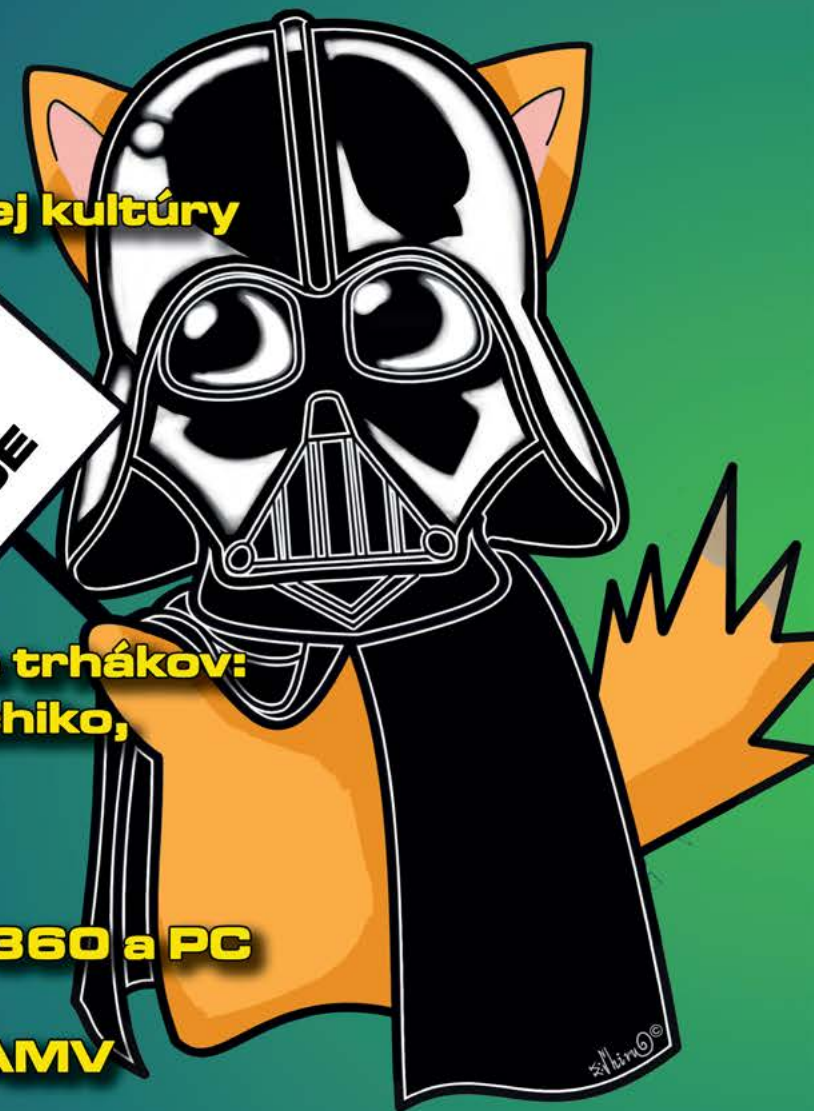
Poriadané v spolupráci s Japonským veľvyslanectvom

ANIME SHOW 2013

15.-17.marec 2013, ISTROPOLIS, Bratislava

**VI.ročník Festivalu
Anime, Mangy a Japonskej kultúry
+ Scifi a Fantasy**

JOIN THE
CAT
SIDE



**Koncert:
From the Abyss**

**Premietanie 15 filmových trhákov:
Ghost int the Shell 2, Hachiko,
The Dark Knight Rises ...**

**Turnaje a voľné hranie:
PlayStation 3, Wii, Xbox 360 a PC**

DDR, Karaoke, Cosplay, AMV

3 dni zábavy len za 13,90 Eur*

ticketportal
VSTUPENKY NA DOSAH

organizátori:

AnimeCrew
アニメクルー

sponzori:

BRLOH
Ten nejlepší úlet!

NOTLAB

Zoner

PS3

PlayStation 3

COMGAD

Games

indian

HUDBA.SK
To je hudba!

manga.sk

RÁDIO_FM

KAMARÁT

ROCK.SK

Predpredaj vstupeniek 13,90 - Eur* (BRLOH), na mieste 16,50 - Eur (ISTROPOLIS, BA)

*13,90 do 14.2., 14,90 do 7.3., 15,90 od 8.3.

www.animeshow.sk | www.facebook.com/animeshow

ZombiU

Zombie apokalypsa na Wii U

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: Wii U
Výrobca: Ubisoft
Zapožičal: Conquest
Žáner: survival horror

PLUSY A MÍNUSY:

+ originalita
 a koncept
 + atmosféra
 + multiplayer

- technické chyby
 - slabá grafika
 a animácie
 - otravný systém
 boja

HODNOTENIE:

70%

Vitajte v Londýne! Z tohto výletu asi nebude pekná dovolenka ... Tam, kde sa to hemží zombíkmi, ktorých jediným cieľom je si do vás zahryznúť, nie je otázkou, či prežijete, ale ako dlho vydržíte .

Zdá sa, že v poslednej dobe sa „zombiemánia“ stáva čoraz väčšou súčasťou popkultúry . Dávno sú preč časy, keď hardcore fanúšikovia zbierali undergroundové zombie filmy a keď bežný smrteľník nemal poňatia, ako zneškodniť týchto chodiacich (ne) mŕtvych. Práve naopak, tento žáner sa rozširuje ako vo filmovom priemysle, tak aj v hernom. Čaro prvých zombie survival hier (ako klasický Resident Evil) je už dávno zapadnuté prachom a klasickí zombíci sú dnes v hrách nahrádzaní rôznymi inými monštrami, ktoré sa často vyznačujú kombináciou množstvom chápadiel, hláv a očí. Tam, kde sa raz muselo šetriť muníciou, pretože jej bolo príliš málo, dostávame na každom kroku samopaly, plameňomety a tešíme sa z deštrukcie, ktorú vieme na tieto potvory vypustiť. Suma sumárum, vytráca sa atmosféra survival zombie hier, kde prežitie nie je samozrejmosťou. Ubisoft prišlo s novou hrou ZombiU,

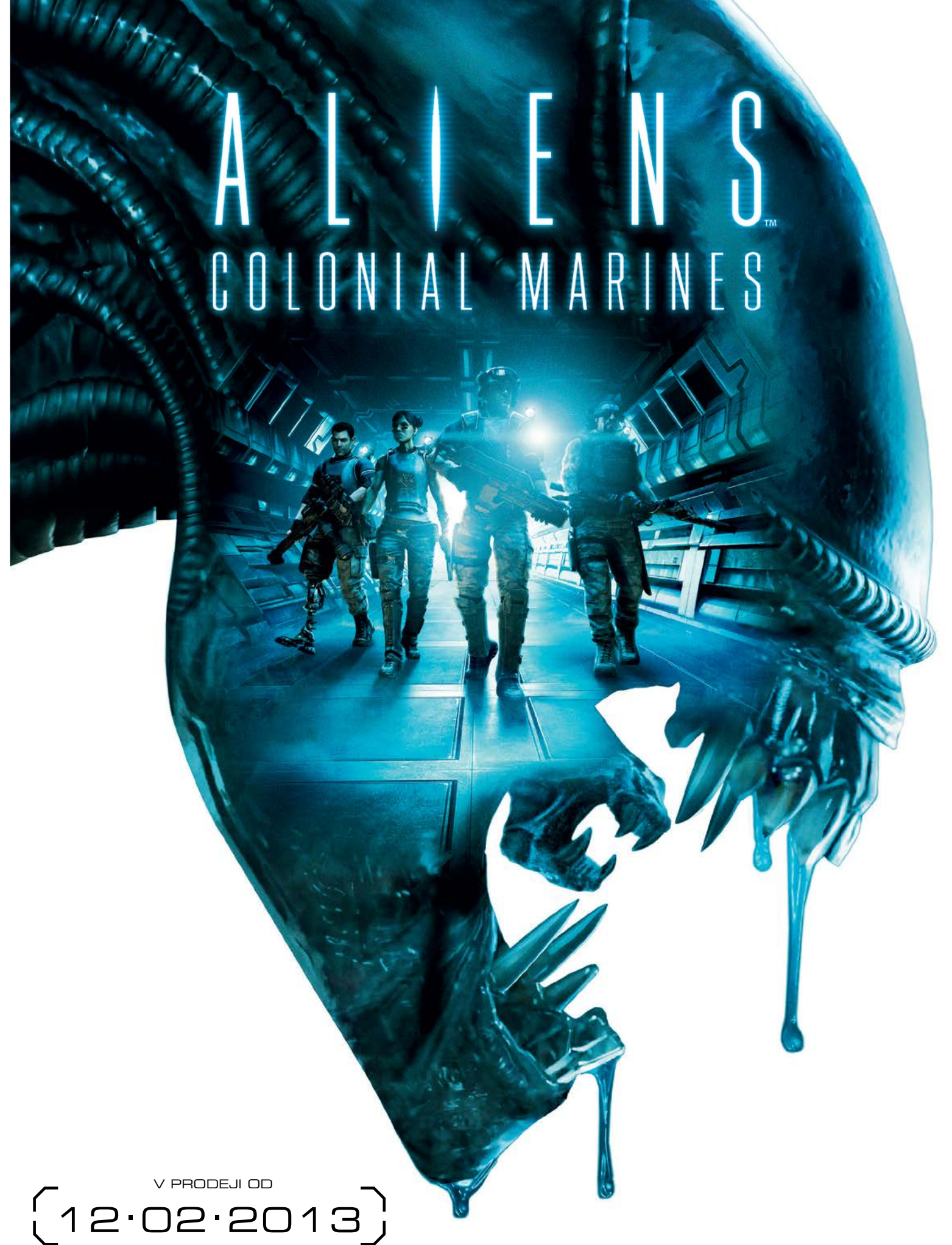
ktorá istým spôsobom obnovuje pojem prežitia v post-apokalyptickej zombie atmosfére.

Hneď na začiatku sa vám otvorí Londýn, ako ho ešte nepoznáte - budovy sú opustené a zvyčajne hektické ulice sú posypané mŕtvymi a zakrvavenými telami. V strede tohto scenára ste vy. Prehrabujete sa ruinami s cieľom nájsť hocičo, čo vám pomôže prežiť - vodu, jedlo alebo niečo, čo vám poslúži ako zbraň. Zrazu sa však z hmly začnú vynárať obrisy osôb... skutočne osôb? Chodia, vydávajú rôzne zvuky a predsa niečo na nich nie je v poriadku. Nemajú dušu. Nežijú. Ich jediným pudom je jedenie . Váš mozog je ich potrava. Približujú sa k vám a zmeravení stojíte na mieste. Vtom sa ozve mužský hlas cez reproduktory z neďalekej stanice a dá vám užitočnú radu: "Nestoj tam, ale utekaj! A nenechaj sa zakusnúť, stačí malý kontakt a staneš sa jedným z nich!" Takto hra otvára vašu nezávidenia hodnú situáciu a prvý dojem, ktorým na vás ZombiU zapôsobí, budú zimomriavky po vašom tele vyvolané dávkou adrenalínu, nakoľko budete utekať pred desiatkami veľmi vyhladnutých zombíkov, ktorí sa na vás budú zo všetkých strán rútiť a s bijúcim srdcom budete utekať cez londýnske metro.

Otázka nie je či prežijete, ale ako dlho vydržíte

Predstaví sa vám človek, ktorý vás celou hrou bude navigovať cez vysielaciu . Volá sa Prepper, bývalý vojak a člen skupiny „The ravens of Dee“, ktorej členovia sú stúpenci Johna Deeho, stredovekého astronóma a proroka, ktorý predvídal koniec sveta vo forme prepuknutia zombie plagi. Prepper vás bude celú hru navigovať cez vysielaciu a bude sa vám snažiť pomôcť uniknúť z tohto pekelného mesta.

Ako ste si už možno všimli, hra je tematicky zameraná na prežitie. A to je skutočne výzva, pretože tak, ako to má byť, stačí jedno pohryznutie zombíkom a skončíte - vaša postava sa nainfikuje a vy sa premeníte na 'jedného z nich'. Tým však hra nekončí, budete pokračovať ako úplne nová postava a keď prejdete okolo miesta, kde ste zomreli, nájdete svoju predošlú postavu už premenenú v zombie. Po tom, čo ho zabijete, mu môžete zobrať vak s vecami, ktoré ste si nahromadili. Tento systém je



V PRODEJI OD
 { 12.02.2013 }



veľmi podobný systému, ktorý bol použitý v Dark Souls a aj v ZombiU funguje. V hre budete hrať za desiatky až stovky postáv (podľa toho, ako umierate), tým pádom žiadna z nich nebude mať hĺbku, a teda výsledkom sú postavy, s ktorými nenaviazete žiadny osobnostný vzťah.

Ako budete napredovať, bude sa vám dej postupne otvárať a s pomocou Preppera sa budete snažiť dostať z pekelného Londýna. Tým, že stačí čo len jedno pohryznutie a budete nainfikovaní, budete preferovať vyhýbanie sa konfrontáciám so zombíkmi. Samozrejme sa nedá vyhýbať zombíkom donekonečna a eventuálne budete nútení týchto „mozgožrútov“ nejakým spôsobom zneškodniť. V prípade stretnutia zombíka vám konvenčné spôsoby boja nepomôžu. Jediné, čím hladného zombíka zastavíte, je to, že mu odpojíte miechu od mozgu, oddelíte hlavu od krku alebo hrubou silou vypnete aj posledné funkcie mozgu. A tu je prvý, dosť podstatný kameň úrazu. Škála zbraní je v hre primeraná, od jednorúčnej pištole, brokovnice, molotov koktejlův po granáty, avšak je tu podstatný nedostatok munície. To je v poriadku, pretože v post-apokalyptickom svete sa nedá očakávať, že nájdete muníciu na každom kroku. Práve naopak, pocit neistoty, že „čo spravím, keď narazím za ďalším rohom zombíkov“, vás dostane do toho správneho napätia. To však znamená, že väčšinou budete krvopotne v rukách zvierat svoju vernú kriketovú pálku a ňou sa zaháňať po (ne)mŕtvych, ktorí sa po vás vrhajú s cieľom uspokojiť svoje chute. Problém je taký, že trvá neuveriteľne dlho, kým nejakého zombíka skolíte, niekedy až cez desať úderov do hlavy, a to je skutočne otravné. Boj je slabou stránkou ZombiU, je neuspokojujúci a často frustrujúci. Iná situácia nastane, keď už máte nazbierané zbrane i zásoby, a nemusíte sa brániť iba nablízko. Ale aj tak, asi budete skôr preferovať prešmyknutie sa bez povšimnutia a vyhýbanie sa otravnej konfrontácii.

Nový Wii U ovládač je podstatnou súčasťou hry. Okrem toho, že na ňom máte svoju mapu a sonar, ktorý vám ukazuje prítomnosť zombíkov, budete ním ovládať obsah svojho vaku ako aj multifunkčný skener. Je zrejmé, že sa Ubisoft snažil z nového ovládača vytážiť maximum, avšak je otravné striedať svoju pozornosť medzi obrazovkou a ovládačom.

ZombiU obsahuje aj multiplayer, avšak ten si vychutnáte iba vo svojej obývačke, pretože môžete hrať iba s viacerými ovládačmi, ale nie cez internet. Tu sa Ubisoft snažil odkloniť od klasického modelu hry viacerých hráčov a prišli s konceptom takzvaného asymetrického multiplayera, kde každý hráč hrá úplne odlišnú rolu. Jeden hráč bude hrať ako kráľ zombíkov s jediným cieľom – vytvárať rôznych zombíkov a zastaviť druhého hráča. Na gamepade vidí kráľ zombíkov mapu aj s druhým hráčom. Jeho úloha bude skôr taktická. Druhý hráč bude hrať v podobnom hernom režime ako v singleplayeri, teda bude pobeťovať po mape a ničiť zombíkov. Multiplayer vám poskytuje hneď tri herné módy: assault, kde budete obsadzovať vlajky, survivor kde bude počet bodov vypočítaný na základe času vášho prežitia, a killing box, kde budete bodovať podľa počtu zabití. Multiplayer, na rozdiel od singleplayeru, dáva dôraz na akciu. Pokiaľ sa vám zunuje stále utekať pred zombíkmi z dôvodu nedostatku munície, pri multiplayeri dostanete tú správnu dávku strelnej divočiny.

Ako vyzerajú zombíci na Wii U?

Graficky je ZombiU veľkým sklamaním. Textúry sú rozmazané, animácie sú nepresvedčivé a ich pohyby sú veľmi umelé, čo nakoniec ubera celkovej hororovej atmosfére. Dôraz je kladený na otvorené lebký, ktoré sa stanú skoro až pravidlom pri každej konfrontácii. Doplnené o občasné grafické chyby, napríklad keď sú zombíci

Adam Zelenay



vidieť cez steny alebo sa proste nenačítajú textúry, konečný dojem je neuspokojivý.

Na rozdiel od grafických nedostatkov je zvuková stránka veľmi dobrá. Vývojári veľmi správne aplikujú hororovú filozofiu, že pocit strachu nie je nutne vyvolaný strašidelnou hudbou ale naopak, strach môže byť vyvolaný tichom. A naozaj, hra neobsahuje orchestrálny soundtrack. Ticho, len občasné zvuky a ambientna hudba v pozadí posilňujú pocit napätia. Jediné negatívum sú zvuky, ktoré postavy vydávajú pri mlátení zombíkov kriketovou pálkou. Pri každom údere vydáte hlboký výkrik, čo vám bude pri počte švihův, ktoré budete na zombíkov sypať, už po prvých minútach píliť uši.

Originálny zombie žáner

ZombiU je exkluzívny survival horor žáner, ktorý je postavený na originálnych konceptoch. Vynikajúca atmosféra a pravá zombie akcia je však ukrátená technickými chybami a otravným systémom boja, ktoré ho oberajú o miesto najlepšieho zombie žánru. Aj cez tieto nedostatky však ide o „vychutnateľnú“ hru, pri ktorej budete momentmi poriadne vystrašení. Wii U gamepad sa vám bude šmýkať v spotených dlaniach. Pokiaľ sa Ubisoft poučí z týchto nedostatkov a vydá pokračovanie, môžeme v budúcnosti očakávať dokonalú zombie hru.



V KINÁCH OD 28. MARCA

New Super Mario Bros. U

KLASIKA SPÄŤ K PÔVODNÝM KOREŇOM

New Super Mario Bros. U nad'alej obhajuje Mária ako ikonu videohier a pripomína, že v ére vysokej konkurencie iných žánrov môže aj žáner skákačiek priniesť hráčom veľmi príjemný zážitok.

Mário sa objavil už v stovkách (áno, čítate správne) videohier či už ako hlavná alebo bočná postava. Avšak v poslednej dobe sa aj napriek obľúbenosti mohlo zdať, že tomuto fúzatému hrdinovi chýba originalita a jeho pôvodné kúzlo bolo zabudnuté v ére 90-tych rokov. S vydaním Super Mario World v roku 1991 nám bol prezentovaný nádherný svet plný vyzývavých levelov rôznej náročnosti, ktorý spôsobil svojou originalitou veľké herné boom. Odtedy sa Nintendo snažilo obnoviť túto stratenú slávu, avšak bez úspechu. New Super Mario Bros.U je d'alším pokusom Nintendo obnoviť kúzlo Máriovho sveta a, musíme prezradiť, že sa im to konečne podarilo.

Príbeh začína, keď si Mario, Luigi, princezná Peach a ich hříbikoví priatelia vychutnávajú spoločný večierok, keď tu zrazu sa nad nimi objaví obrovská mechanická ruka, kontrolovaná nikým iným ako, áno, uhádli ste, Bowserom. Obria mechanická ruka najprv elegantne zdvihne a odsunie princeznú, aby mohla následne schmatnúť a odhodit' všetkých ostatných účastníkov d'aleko preč. Bowser však nie je sám a rozpošle flotilu svojich Koopalingov, aby pokryli celé Mushroom Kingdom a je na Máriovi a jeho priateľoch, aby prechádzali cez okupované zeme a oslobodili princeznú. Celá úvodná scéna hneď navodí komickú atmosféru, ktorá pôsobí rozprávkovým dojmom – žiadneho veľkého násilia sa v tejto hre nedočkáte. Svojím dejom New Super Mario Bros. U žiadnym spôsobom nikoho neprekvapí, je to dej, ktorý tu už bol s malými obmenami už hráčmi mnohokrát prejdený. Dej však nikdy nebol nosným pilierom, na ktorom

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: Wii U
Žáner: skákačka
Výrobca: Nintendo
Vydavateľ: Conquest

PLUSY A MÍNUSY:

- + hrateľnosť
- + originálny level dizajn
- + správny stupeň náročnosti pre všetky typy hráčov
- + celkový príjemný a oddychový dojem
- slabší multiplayer

HODNOTENIE:

90%

by bol Mário stavaný. Možno sa dalo niekde v kútiku duše očakávať, že by Nintendo prišlo už s novším príbehom, ale hrateľnosť by to žiadnym spôsobom v konečnom dôsledku neovplyvnilo.

Hra vyzerá krásne aj vďaka HD obrazu, ktorý sa u Márie objavuje po prvýkrát. Obraz je ostrý a váš zrak poteší pestrosť, ktorou sa všetky svety vyznačujú. Ocítate sa aj v území, ktoré je kreslené Van Goghovým štýlom, a ktoré nápadito pripomína jeho dielo Starry Night.

Vaše behanie a skákanie je sprevádzané ambientnou a príjemnou hudbou, ktorá dokonale pasuje do danej atmosféry. Na púšti hrá do pozadia orientálna hudba a v strašidelných domoch zasa hrá "hudbudesná" skrinka, ktorá by pokojne mohla robiť soundtrack hocákemu hororu. Hudba je vysokej kvality, je chytľavá a obsahuje typické máriovské zvuky a znelky. Občas aj samotné Koopasne odolajú chytľavým motívom a zatancujú vám do rytmu, čo vám neraz na tvári vyčarí veľký zubatý úškrn. Hudba je síce príjemná a nebezpečne chytľavá, ale po určitom čase sa stane repetitívnou a začne byť,

popravde, otravná. Čo sa týka hrateľnosti, tak v tejto oblasti New Super Mario Bros. U triumfuje. Nintendo s filozofiou "ak to funguje, nechaj to tak" vsadilo na klasický máriovský model a dostanete presne to, čo by ste od Márie očakávali. Budete behať, skákať, lietieť a plávať level po leveli s cieľom prechádzať jednotlivé územia a dostať sa bližšie k Bowserovi. V ceste vám, samozrejme, budú stáť klasickí nepriatelia ako Goombas, Koopas alebo obľúbená korytnačka na obláčiku s udicou Lakitu, ale stretnete aj úplne nových nepriateľov, od lietajúcich veвериčiek cez podmorské draky, ktoré vás celý level naháňajú, až po neuveriteľne otravného zlodejského zajačika Nabbita, ktorý zákerne kradne vaše power-upy a musíte ho chytiť v určitom časovom limite.

Power-upy nájdeme väčšinou skryté v zlatých kockách, ktoré po udretí hlavou vylezú von alebo sú vo forme odmeny za úspešne zvládnutie minihry. Okrem klasického červeného hříbika, ktorý urobí z malého Maria veľkého alebo zeleného, ktorý vám dá extra život, nájdeme aj jeden úplne nový, relatívne zriedkavý power-up, takzvaný p-acorn. Ten umožní Máriovi konštantne lietieť vo vzduchu

a teoreticky môžete celý level preletieť. Samozrejme nesmie chýbať ani Máriov verný spoločník, dinosaur Yoshi, ktorého môže Mário v hre osedlať a spojzdníť. Na chrbte tohto verného tátoša môžete žrať nepriateľov alebo jednoducho rýchlejšie prebehnúť level. V hre nájdeme aj nové Yoshiho mláďatá, ktoré sa nedajú síce osedlať, ale dajú sa zdvihnúť a prenášať so sebou. Každé mláďa podľa farby poskytuje inú schopnosť. Modrý vytvára bublinky, do ktorých keď sa dostane nepriateľ, bude premenený na zlaté mince alebo nejaký náhodný power-up, ružový Yoshi sa vie nafúknuť a vzlietnuť ako balón, alebo žltý Yoshi osvetľuje tmavé oblasti a oslepuje nepriateľov. Na svojej ceste oslobodiť Peach budete prechádzať rôznorodými krajinami, od zamrznutých l'adovcov cez púšte až po krajinu skrytú v oblakoch. Samotné levely sú príjemné na pohľad a potešia svojou farebnosťou a rozprávkovým dojmom. Čo sa sveta týka, je skutočne obrovský a ide o svet v pravom slova zmysle, ktorého prejdenie je možné viacerými trasami. V

mojom prípade som s radosťou skúšal všetky cesty a na každej ma čakali iné príjemné krajiny so svojimi vlastnými prekvapeniami a prekážkami. Ako je pre Máriu už typické, cieľom nie je dostať sa za každú cenu čo najrýchlejšie do cieľa, ale práve naopak, vychutnať si každý jeden svet, nájsť všetky mince a iné skryté tajomstvá. Ak si niekto myslí, že náročnosť predstavuje prechádzku ružovou záhradou, je na veľkom omyle. Zo začiatku levely poskytujú dostatok power-upov a neposkytujú nejakú výzvu, ale čím ďalej budete napredovať, tým budú levely náročnejšie a dajú zabráť vašej koordinácii pohybov a skokov. V stupňoch náročnosti trafo Nintendo do čierneho. V kombinácii geniálneho level dizajnu a správnom stupni náročnosti je konečný výsledok taký, že nie je možné, aby sa vám stalo, že ste mali zásadný problém zo životmi, ale taktiež ich nikdy nebudete mať toľko, aby ste ich mohli bezhlavo utrácať. Pri hraní som narazil aj na oblasti, kde môj počet životov začal nebezpečne

klešať k nule a len so zatajeným dychom som prechádzal problémové prekážky. To je však viac výnimka ako pravidlo a aj keď narazíte na oblasť, kde konštantne umierate, dostanete možnosť celý level preskočiť.

New Super Mario Bros. U obsahuje aj multiplayer, avšak ten zanecháva pocit nedokončenosti. Jeden alebo viacerí hráči ovládajú postavičky na mape pomocou klasických Wii ovládačov a snažia sa prechádzať spoločne levely. Za tým účelom si môžu rôzne pomáhať alebo naopak robiť si zle, kradnúť si power-upy a zhadzovať sa do priepastí. Jeden hráč ovláda okolie, cez ktoré ostatní prechádzajú pomocou dotykovej obrazovky na Wii U gamepade a vytvára im plošiny na skákanie, ničí nepriateľov a rôznymi inými spôsobmi ovplyvňuje prostredie. Nápad je to pekný a naskytili sa aj epické momenty, kedy som bol zachránený v poslednej sekunde pred pádom do záhuby, avšak skôr či neskôr sa multiplayer zvrtnie na "kto z koho", a taktiež sa asi nezaprie dominantná rola hráča, ktorý ovláda gamepad a neodolá tomu, aby vám rôznymi spôsobmi skomplikoval život. Multiplayer je príjemná vložka, avšak poskytne podobný zážitok ako single player, len častokrát doplnený o zákernosť spoluhráčov.

Klasický herný mód je však iba jeden a možnosť, ako sa zabaviť. Pre náročnejších hráčov existuje ešte Challenge Mode, Boost Rush alebo Coin Battle. Challenge Mode poskytuje desiatky výziev na jednotlivé levely, ktoré musíte splniť v časovom limite. Ak si myslíte, že máte plošinovky v malíčku, máte sa na čo tešiť. Challenge mode vás zamestná na hodiny a preskúša vaše reflexy a poláme vám prsty. V Boost Rush budete prebiehať kombinácie určitých levelov s cieľom prejsť ich v čo najlepšom čase. Nejde však o klasický time-attack, pretože kamera sa bude neustále hýbať a čím viac mincí zozbierate, tým rýchlejšie vás bude tlačiť. No a nakoniec môžete vyzvať svojich priateľov do Coin Battle. Tu je cieľ iba jeden – zozbierať viac mincí než vaši sokovia. Mincí bude hojne a o to lepšie sa bude o ne súperiť. Práve tu sa vám budú hodiť zákerné plány voči vašim súperom.

Mário je hra, ktorá si už dávno vydobila svoje miesto na stupni víťazov a aj na novej konzole od Nintendo si obhajuje svoje miesto ako kráľ videohier. Ťažko sa v nej dajú vypichnúť negatíva. Ved' ako aj, keď ide o klasiku, ktorá sa vracia k svojim koreňom, ktoré vôbec ovplyvnili celý herný priemysel? Ide o Máriu v klasickom zmysle a poskytne vám presne to, čo by ste od neho očakávali – kvalitnú skákačku, geniálny level dizajn, farebné levely s rozprávkovou tematikou, a to všetko je doplnené príjemnou hudbou a prvýkrát aj s HD obrazom. Poteší všetkých fanúšikov plošinových skákačiek ako aj hráčov, ktorí si chcú oddýchnuť od dynamickejších hier. Hrateľnosť nie je obmedzená vekom, hoci najviac ju ocenia mladší hráči a rodiny pri spoločných večeroch, nakoľko New Super Mario Bros. U neposkytuje hĺbku, náročnosť a na konci rozuzlenie, ktoré môžu náročnejší hráči vyžadovať. Hardcore fanúšikovia si však prídu na svoje, pretože pre tých, ktorí sú posadnutí získaním každej skrytej mince a prejdením všetkých herných módov, New Super Mario Bros. U poskytuje zábavu na desiatky hodín. Nintendo Wii U neprišlo na trh s veľkou paletou hier, avšak New Super Mario Bros. U je určite hra, ktorá vám nesmie chýbať.

Adam Zelenay

Assassins Creed 3

POKROK ALEBO STAGNÁCIA?

Mnoho každoročných sérií už získalo prívlastok "žmýkačka peňazí", nakoľko prvý pohľad hovorí, že sú vydávané iba preto, že sú populárne, a už iba nápis na škatuli zaručuje popularitu. Avšak pri sérii Assassins Creed je to trochu inak. Séria je síce vydávaná každý rok, no napriek tomu si v rámci určitých parametrov dokáže udržiavať kvalitatívne parametre, vďaka ktorým sa stala takou úspešnou.

Navyše dokáže aj pridávať viac či menej úspešné novinky, ktorými sériu oživuje, a tak zabráňuje stagnácii a prísunu stereotypu. Zároveň však musíme povedať, že tretiemu dielu by prospelo, ak by ešte chvíľu ostal v útrobach štúdia Ubisoft Montreal. Videorecenzia (hypertext na videorecenziiu), recenzia (hypertext na recenziiu) a r ecenzia PC verzie (hypertext na PC recenziiu) tu už boli, teraz nasleduje recenzia Wii U verzie.

Ubisoft sa snaží a či sa im to vyplatí, ukáže až čas. Reč je o ich podpore konzoly Wii U, kde už pri štarte mali zopár veľmi kvalitných titulov, dokonca aj niekolk exkluzív. Dá sa povedať, že to bola najväčšia podpora zo strany externého vydavateľa a jedným z titulov, ktoré uzreli svetlo sveta, bola aj táto profitujúca séria. A to dokonca so špeciálnou pozornosťou venovanou gamepadu, ako hlavnému t'aháku novej konzoly Nintendo. Zároveň Nintendo ukazuje, že si chce nájsť cestu k hráčom, ktorých stratili pri konzole Wii.

Trojka ukončuje príbeh Desmonda, no určite neukončuje pôsobenie značky Assassins Creed na trhu, nakoľko si je Ubisoft veľmi dobre vedomý potenciálu, ktorý im táto značka dáva. A aj keď bol príbeh vždy veľmi silnou stránkou série, tak v trojke je to skôr achillovou pätou. V prvom rade je jeho rozbeh príliš pomalý, a pokiaľ sa dostanete do tempa, tak zistíte, že ste ukončili prvú tretinu príbehovej línie. Navyše štruktúra misií je príšerne lineárna a voľnosť sa dostaví až časom, kedy to však už môže dávno omrzieť. Dalším problémom je

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: Wii U
Žáner: akčný simulátor
Výrobca: Ubisoft Montreal
Zapožičak: Conquest
PLUSY A MÍNUSY:
+ audiovizuál
+ nové prostredie a obdobie
+ námorné bitky
+ využitie Gamepadu
- príbeh
- bugy
- príliš lineárna štruktúra misií
- príliš pozorné hľadky

HODNOTENIE:

82%

samotné vyvrcholenie, ktoré budí dojem, že bolo upravené iba nedávno, a to iba za tým účelom, aby mohla značka ďalej nadväzovať v ďalších pokračovaniach. Rovnako aj striedanie postáv nie je veľmi na úžitok. Zo začiatku hráte za Haythama, ktorého pre potrebu písať bez spojlerov opíšem ako úplne inú postavu ako tú, za ktorú ste mali hrať podľa trailerov. A až keď si cca po 4-5 hodinách túto postavu obľúbite, autori vám pripravujú príbehový zvrat. Až potom sa chopíte Connora.

Problém to je hlavne preto, že Haytham je lepšie napísaná postava ako Connor. Aj keď

je pochopiteľné, že každá postava nemôže byť rovnako charizmatická ako bol Ezio, tak predsa môže byť problém stotožniť sa s Connorom, a o tom, že by ste ho mali mať radi, možno ani nebudete uvažovať. Celé jeho správanie je akosi záhadou, nehovoriac o jeho flegmatickej povahe. Takže na jednej strane je to zaujímavý príbehový nápad, no na strane druhej je to zámena lepšej postavy za horšiu, čo za klad rozhodne nepovažujem.

Hra sa odohráva počas obľúbeného obdobia americkej verejnosti, teda boja za nezávislosť.



Takže v koži Connora prežijete známe udalosti, napríklad Bostonské pitie čaju, stretnete známe postavy (Benjamin Franklin) a navštívite známe mestá v neznámom šate (Boston či New York). No nad tieto oblasti vyčnieva tá s hojným lesným porastom, a to najmä v zime. A nakoľko prostredie už nie je iba o budovách, tak autori prepracovali systém lezenia po stromoch, ktoré je intuitívne, rýchle a efektné. Tak isto efektný je aj súbojový systém, ktorý bol prepracovaný na používanie dvoch zbraní, väčšinou Tomahawk a pištoľ (alebo ďalšie ľubovoľné kombinácie). Už nespočíva iba v jednoduchom kome, viazanom na protiútok, tentokrát môžete zabíjať jednou ranou pri naviazaní útočného komba. Takže aj z ošemetných situácií sa pri šikovných rukách dostanete celkom rýchlo. A práve ten fakt, že sa do nich budete dostávať často, je aj chybou hry. Keď kráčate po ulici a strážnik vás uvidí, tak to je pochopiteľné, ale ak ste na streche, a strážnik, ktorý je od vás vzdialený takmer pol kilometra kričí, že máte zliezť

dole, tak nad tým už pokrčíte obočie. A ani rozumu mnoho nepobrali. Často sa mi stávalo, že som sa doslova pred ich očami skryl v kope sena a oni zamierili k nej, no dovnútra nesiahli, iba tam trochu postáli a potom odišli. To isté sa týka bugov, ktorých je v hre požehnané, aj keď na svätý grál bugov menom Skyrim ani zd'aleka nemá. Väčšina bugov je však takých, pri ktorých sa maximálne pobavíte a nenarúšajú hru (nepotrebuje reštartovať misiu atď.).

Priebeh hry je rovnaký ako u predchodcov. Teda na zobrazenie mapy je potrebné vyliezť na vyvýšené miesto, porozhliadnuť sa a potom zoskočiť v známom "Leap of faith." Až potom sa na mape sprístupnia všetky možné aktivity, ktorých je nepreberné množstvo a navyše sú takmer všetky zábavné. Prakticky jedinými nezábavnými sú zberateľské úlohy, no tie sú doménou achievement hunterov a pre potreby hry absolútne bezpredmetné. Takže sústavu misií tvorí klasické assasinovské "chod" tam

a zabiť ho," no nájdeme tu aj misie, kde musíme eskortovať určitú osobu či činnosti, ktoré priamo vyplývajú z deja (hádzanie čaju do mora). Príbehová línia je dostatočne dlhá, no vyčísliť ju je ťažké, keďže aj po jej dokončení sa v hernom svete nachádza dosť práce, do ktorej sa môžete pustiť, ak budete mať chuť. Nezabudlo sa ani na novinky, a to napríklad prostredníctvom lovenia zvery, ktorej kožušina nájde valné využitie. Súboj s ňou často skončí pri obyčajných quick-time eventoch, čo nie je najšťastnejšie, ale celkom pochopiteľné riešenie. Najlepšou novinkou, spomedzi všetkých, sú námorné bitky. Ťažko sa hľadájú slová, ktorými by sa dali opísať ("epické" je veľmi slabé označenie) a momenty, strávené na lodi pod pal'bou iných, patria k mojim osobným vrcholom hry. Najmä posledná pamätaná bitka, ku ktorej sa pripojili aj vrtochy počasia, mi stále vrta v hlave.

Graficky prichádza nový engine. Pri porovnaní s PC verziou síce na Nintende nejde o nejaké terno, no hra vyzerá aj tak veľmi dobre a so zväžením použitých technológií, rozlohy a výsledného grafického spracovania nie je tak celkom pochopiteľné, prečo v nomináciách na najlepšie grafické spracovanie táto hra chýbala. Zmeny počasia a dennej doby sú výborné, rovnako ako žijúce mestá, kde však občas padne počet FPS pod prijateľnú hranicu. Rovnako ozvučenie patrí medzi dnešnú špičku. Autori venovali potrebný čas aj vylepšeniu, aj konverzii na Wii U, a aj keď je vidieť neznalosť hardvéru konzoly, z ovládača vytiahli všetko, čo sa dalo. Hru je teda možné hrať v dvoch režimoch. Prvým je klasický, kde je dianie hry zobrazované na obrazovke monitora a gamepad poskytuje rýchly inventár alebo mapu oblasti, no je tu možnosť prepnúť na zobrazenie hry na obrazovke gamepadu, čím si z AC3 spravíte v rámci dosahu konzoly prenosný herný titul. Čo sa týka grafického spracovania, tak tam máme relevantné dáta iba z PC verzie, takže môžeme prehlásiť, že PC verzia vedie s prehľadom. A framedroppy v mestách určite dajú za pravdu.

Nezabudlo sa ani na multiplayer, tentokrát doplnený o mód Wolfpack, ktorý je klasickou hordou, avšak s tým rozdielom, že sa hrá aj o čas. Musíte svoje ciele a vlny čoraz ťažších protivníkov zabíjať čo najefektívnejšie, aby ste si čas predĺžili, a aby ste nahrali čo najvyššie skóre. Nechýba ani úprava vašich postáv, a to či po stránke vzhľadu alebo aj po stránke výbavy.

Záverečné hodnotenie

Celkovo mám z Assassin's Creed 3 dosť zmiešané pocity. Je jasné, že kvalita dvojky nedosahuje ani zd'aleka. Navyše sa mi zdá, že autori si toho na pleciah zobraziť príliš veľa, no času im veľa nezostalo. To sa prejavilo na nedokončenosti hry v niektorých aspektoch a niektorých nedomyslených rozhodnutiach. No tretí diel je nepochybne mil'nikom. Skončil sa príbeh Desmonda a tieto nedokončené prvky hry ukazujú varovný prst Ubisoftu, aby so svojou najpredávanejšou značkou narábal opatrne, lebo sa pokojne môže stať, že sa "vyčerpá." No aj napriek týmto chybám ide o hru, ktorá je nepochybne kvalitná, prostredníctvom nového obdobia prinášajúca nový, svieži vietor, a ani tieto chyby vám nezabránia, aby ste si ju užili.

Dominik Farkaš

DmC: Devil May Cry

Ked' anjeli a démoni tancujú tango...

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: xbox360
Výrobca: NinjaTheory
Zapožičak: Cenega
Žáner: Akčná hra

PLUSY A MÍNUSY:

- + atmosféra
- + grafický štýl
- + boj
- nový Dante
nebude vyhovovať každému
- pre hardcore
fanúšikov určité zjednodušenie

HODNOTENIE:

85%

Séria Devil May Cry patrí medzi najobľúbenejšie hack'n'slash tituly. Pôvodnú trilógiu si mohli vychutnať majitelia konzoly PlayStation 2, štvrtý diel sa objavil na PS3 a Xbox 360. Aktuálny prírastok do série vychádza dvanásť rokov po prvej DMC hre a je zaujímavý z viacerých dôvodov.

DmC: Devil May Cry nie je priamym pokračovateľom pôvodnej série. Práve naopak, ide o oživenie značky. Hru môžeme prípadne nazvať aj "odbočkou", pointa však ostáva stále rovnaká. Zabudnite však na pôvodné smerovanie hry, na predošlého hrdinu a privítajte nového Danteho, ktorý by, ako keby, ušiel z Disney produkcie.

Hru dostali pod patronát vývojári zo spoločnosti NinjaTheory, ktorí sa okrem iného blysi šikovnou bojovkou HeavenlySword pre PlayStation 3. Žáner hack'n'slash im teda nie je až natoľko vzdialený a svoje kvality dokazujú aj v prípade DmC: Devil May Cry. Spomínali sme určité rozdiely. Zatiaľ čo pôvodnú sériu viedol Capcom vo východnom

štýle, NinjaTheory dodali hre nádych západu. Je otázne, ako na túto zmenu zareagujú hardcore fanúšikovia, avšak my, nezaujatí pozorovatelia, zmenu víťame a výsledok chválime.

Hoci Dante pravdepodobne pred svojím pôsobením v DmC: Devil May Cry neuspel na kastingu do ďalšieho pokračovania muzikálu HighSchoolMusical, ženské fanúšičky tento

sladký bishonen určite poteší. Hardcore fanúšikovia mužského pohlavia však budú nadávať, ako to v podstate robia od prvého predstavenia nového hrdinu. Faktom však ostáva, že hoci je nový Dante sladký ako akýkoľvek Disney chlapec, s výrazmi "fuck", alkoholom, ženami a márnotravným spôsobom života problém nemá. Ved' čo má aj chudák chlapec robiť, keď dokáže vidieť a cestovať do



alternatívneho Limbo sveta, kde ho naháňa zástup démonov s cieľom zabíjať ho?

Z pohľadu hráča je to, samozrejme, iba dobre. V Limbo svete zabudnete na to, že ste od oznámenia hry nenávideli nového hrdinu (ak patríte do kategórie hardcore fanúšikov), respektíve, že vám to bolo jedno (a stále aj je, ak patríte medzi ostatných hráčov). Limbo je super a ponúka vývojárom z NinjaTheory dostatok priestoru, aby ukázali svoje schopnosti. Hoci nový DmC v podstate nič nové neprináša, ponúka výbornú porciu zábavy tak, ako to máme radi.

Teraz si niečo povieme o samotnom hernom štýle. Ak ste hrali pôvodné hry zo série Devil May Cry, viete, čo približne môžete očakávať. Ak ste sa týmito titulom úspešne vyhýbali a hrali ste God of War, opäť viete, čo máte očakávať. Základy hrateľnosti sú prakticky totožné. Ak ste žiadnu bojovku nehrali, stiahnite si demo a hru si vyskúšajte. Treba však dodať, že demo zďaleka neprezentuje kvality finálnej verzie.

Devil May Cry je o neposlušných démonoch, ktorých treba likvidovať. Aby bola likvidácia zábavná a chytľavá, Dante potrebuje "špeciálne hračky". Hoci zo začiatku máte k dispozícii iba meč, na ktorom sa naučíte základné útoky a kombá, už čoskoro sa arzenál rozšíri o pištole a ďalšie "nástroje". Celkovo sa v hre nachádza deväť zbraní, pričom prvú

šesticu získate pomerne rýchlo, a to približne po hodinke hrania. Systém boja a používanie zbraní je výborne navrhnutý. Dante môže v jeden moment používať šesť zbraní – trojicu pre boj nablízku a ďalšie tri pre útoky na diaľku. Boj samotný je rýchly a adrenalínový, prepínanie medzi zbraňami je okamžité. Výsledkom je, jednoducho povedané, masaker – v hre stretnete rôznych nepriateľov, každý z nich má svoje slabiny a silné stránky. Takisto aj zbrane a ich efektívnosť sa mení v závislosti od nepriateľa k nepriateľovi. Samotný boj sa potom často zvrháva na temnú metalovú diskotéku, kedy hudobný podmaz skupiny Combichrist oživujú lietajúce mŕtvolky démonov a rôznofarebné efekty zbraní, ktoré sa krásne a rýchlo striedajú – v závislosti od štýlu hrania. DmC je vďaka takýmto drobnostiam, animáciám a celkovému umeleckému štýlu výborná hra, ktorá je prítiahľivá aj pre "nehráča", iba sledujúceho hranie niekoho iného. Na strednom nastavení náročnosti sa dá predviesť efektívny aj efektívny herný výkon. A vedzte, že vás určite bude tešiť, keď vám pôjde masakovanie démonov od ruky. Dobré sa na to díva...

Umelecké cítenie autorov z NinjaTheory ocenili mnohí aj v prípade ich posledného titulu Enslaved: Odyssey to the West a aj v prípade DmC: Devil MayCry dokazujú svoje kvality. Hoci je bežný svet znázornený úplne fádne, v prípade Limba sa grafici skutočne vyhrali s rôznymi detailmi. Výsledkom je, že nový

Devil May Cry, hoci je v podstate trochu iný, sa stále hlási k svojmu dedičstvu. DmC: Devil May Cry taktiež prináša obľúbené prvky z predchádzajúcich hier. Ide o možnosť vylepšovať si zbrane a odomykať si nové útoky – stretávame sa tak so základnými prvkami. Taktiež sa objavujú rôzne hodnotenia herného štýlu a podľa toho je hráč odmeňovaný. V tejto súvislosti spomeňme, že v prípade stredného nastavenia náročnosti sa nám hra zdala prívetivejšia k hráčovi ako v prípade starších dielov, kde sa východná škola podpísala aj na veľkej náročnosti. Niekoľko môže mierne zjednodušenie brať negatívne, nováčikovia ho však určite privítajú. Popravde, bola by škoda, keby prehnaná náročnosť odradila hráčov – DmC: Devil May Cry má skutočne čo ponúknuť.

DmC: Devil May Cry považujú viacerí hráči aj novinári za prvého čierneho koňa tohto roka. Nám neostáva nič iné, ako súhlasiť – DmC je výborná akčná hra, ktorá ponúka chaotickú, no pritom elegantnú akciu. Bez ohľadu na vaše predsudky voči novému Dantemu, ak vás tento štýl hry baví, DmC: Devil May Cry neignorujte. Hoci ponúka iba obsah pre jedného hráča, rôzne módy poskytnú náročným hráčom dostatok znovuhrateľnosti. A na záver sa ešte raz zopakujeme – Devil May Cry je výborná akcia, či už z hľadiska grafickej prezentácie alebo používateľskej skúsenosti.

Roman Kadlec



Awesomenauts

Aaaaaaaaawesomnaaauts

Musím sa priznať, že som nepodľahol fenoménu hier štýlu MOBA (multiplayer online battle arena). Ani Dota 2, ani League of Legends a ani Heroes of Newerth ma nedokázali zaujať natoľko, aby som im venoval svoj čas. Niežeby boli zlé, to určite nie. Len vyžadujú na jeden zápas viac času než bežná multiplayerová hra a hlavne sa hra treba venovať neustále, aby ste sa zdokonaľovali. Avšak pre tých, ktorí majú radšej trochu „casual“ prístupu, je tu Awesomenauts.



Klasika v novom kabáte

Síce indie hra Awesomenauts vyšla už pred polrokom, nič mi nebráni zrecenzovať ju až teraz. Ako sa hovorí, lepšie neskôr, než nikdy. Za tú dobu do nej pribudlo veľa obsahu, ktorý je úplne zadarmo až na skiny postáv. Dokonca aj niektoré skiny môžete odomknúť splnením určitých podmienok. To je, samozrejme, prístup, ktorý sa páči a každého hráča poteší. Pribudnúť by mali aj nové mapy, z ktorých jedna sa už v hre objavila v štádiu beta a množstvo ďalších updatov. Za to si Ronimo Games zaslúži pochvalu. Najväčší rozdiel oproti klasickým MOBA hram je viditeľný okamžite. Hra sa neodohráva v 3D prostredí, ale

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC

Žáner: moba

Výrobca:

Ronimo Games

Zapoíchal:

Ronimo Games

PLUSY A MÍNUSY:

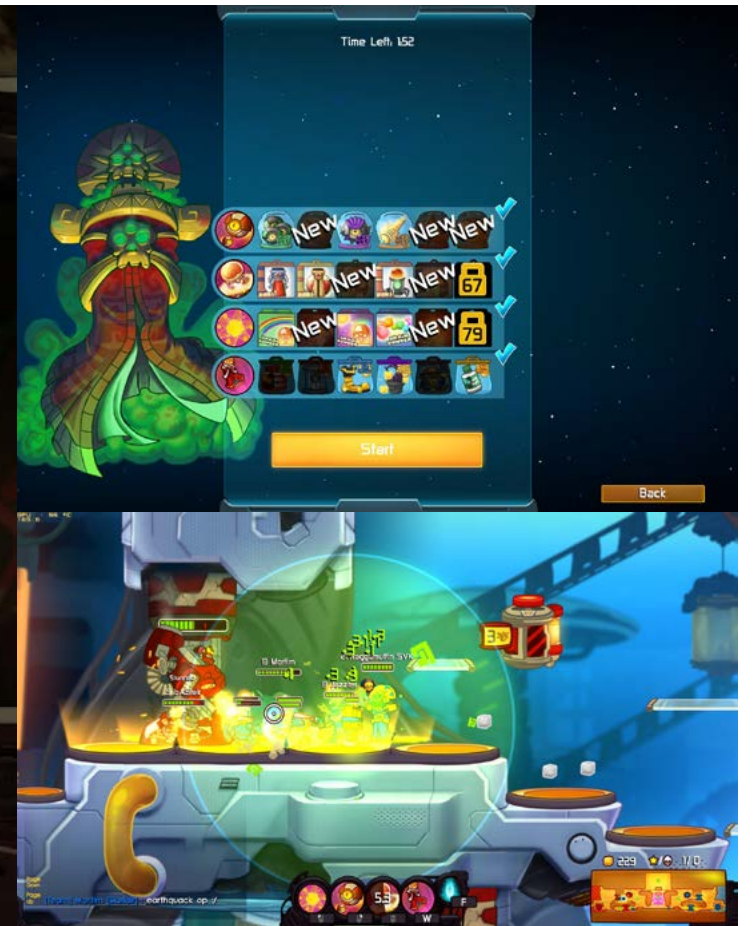
- + zábava
- + perfektné AV spracovanie
- + hrateľnosť
- málo máp
- problémy s pripojením
- chýba kick systém

HODNOTENIE:

82%

pripomína skôr 2D plošinovku zo starej školy. Navyše už po vzhľadnutí intra sa presvedčíte, že hra sa na serióznosť nehrá. Prevláda v nej humor a absurdita. Zostatok je oproti iným MOBA hram relatívne rovnaký. Červený tím útočí z ľavej strany, pričom modrý pochopiteľne z pravej. V krátkych časových intervaloch sa spawnujú minioni, ktorí vám pomáhajú ničiť nepriateľské veže a pretlačiť sa až ku jadieru oponentovej základne, ktorého zničenie

prináša víťazstvo. Tak znie len základný kameň hry. Postáv je na výber dostatok, pričom autori nelenia a do hry pridávajú stále nové a nové. Každá pochopiteľne disponuje inými schopnosťami a odlišným štýlom hrania. Každý charakter má okrem schopností dokonca rozdielny spôsob skákania. Niektoré sa dokážu vznášať vo vzduchu alebo spraviť dvojskok, iné dokonca zvládnu aj lietanie. Tak, ako v akejkol'vek podobnej hre, si musíte postavu,



za ktorú chcete hrať, osvojiť. To znamená skúšať, čo ktorá robí, ako sa s ňou hrá a či vám herný štýl vyhovuje. Nájdete tu postavy zamerané na hrubú silu, útoky z diaľky a dokonca aj healerov. Rôznych efektov, ktoré útoky ponúkajú, je neúrekom. Môžete nepriateľa nakaziť jedom, oslepiť ho, či mu znemožniť hýbať sa a umožniť tak spojencovi doraziť ho. Veľmi ma potešil aj mód „practice,” v ktorom si môžete zahrať proti botom a vyskúšať odomknuté postavy. Síce boti nie sú extra inteligentní a zatiaľ sú naprogramované len štyri charaktery, ktoré vedia ovládať, avšak na začiatok to stačí. S botmi sa stretnete aj v online zápasoch. Ak náhodou jeden hráč opustí zápas, nahradí ho bot, pokým sa opäť nepripojí reálny hráč. Predídete sa tak situáciám, kedy jeden tím prehrá len kvôli odchodu spoluhráča.

Najdôležitejšou časťou hry je online multiplayer, ktorý je zároveň aj najväčšou zábavou. Každý hráč má svoj vlastný štýl a oveľa viac sa v tíme navzájom podporujete než v hre s AI. Nechýba ani systém hodností, ktoré určujú váš skill a levelovanie. Za každý level sa vám odomkne jedno vylepšenie schopností pre jednotlivý charakter. Na rozdiel od LoL-ka teda nekupujete artefakty či zbrane, ale

vylepšenia už dopredu daných útokov. Na vyšších leveloch sa tým pádom môžete hrať so skladaním jednotlivých útokov a ich vlastnosťami. Nie je problém, aby healer v ohrození spravil masívny útok alebo najväčší útočník začal šprintovať naspäť do základne. A keď už sme pri základni... iba v nej sa dajú nakupovať vylepšenia či dopĺňať zdravie. Jediná moja výhrada je k lagom a celkovému trhaniu hráčov. Niekedy sa stane, že vás zabije protihráč, pričom pred ním utekáte a už by vás nemal ani mať v dohľade. Dokonca už teraz sú v hre prítomní cheateri, avšak ja som sa so žiadnym, chvalabohu, nestretol. Ďalším problémom je nemožnosť vyhodit' neaktívneho hráča z hry. Nielenže kvôli nemu pri výbere postáv každý čaká, ale hlavne spôsobuje nevýhodu svojim spoluhráčom.

V Ronimo Games majú talent tvoriť štýlové a vizuálne zaujímavé hry

Tak ako aj v predchádzajúcej hre štúdia Ronimo Games s názvom Swords & Soldiers, grafické spracovanie je excelentné. Všetky postavy a celé prostredie sú rozprávkovovo farebné, no pritom nestrácajú na futuristickej atmosfére. Samozrejme

sú všetky charaktery vypracované do najmenších detailov a rôzne schopnosti sprevádza množstvo grafických efektov. Vychváliť musím zvuky a hlavne hudbu. Každý herný charakter má svoju hlavnú hudobnú tému, ktorá začne hrať aj počas zápasov, hneď sa vám začne dariť. A čo je najlepšie, všetky sú veľmi trefné a skele sa počúvajú.

Za nízku cenu sa oplatí vyskúšať

Awesomenauts je perfektnou multiplayerovou zábavou, ktorá nevyžaduje toľko času ako momentálne úspešné MOBA hry. Ponúka hromadu postáv s dôrazom na diverzitu schopností a herný systém, ktorý si rýchlo osvojíte. To celé je zabalené v parádnom kreslenom grafickom spracovaní s vynikajúcou hudbou. Pripravte sa však na niekoľko problémov pri hraní online, napríklad lagy alebo nemožnosť vykpnúť neaktívnych hráčov. Našťastie sa s nimi nestretnete až tak často a autori stále pripravujú nové updaty, ktoré opravujú väčšinu chybičiek. Awesomenauts môžem jednoznačne odporučiť.

Juraj Vilha

Ni No Kuni: Wrath of the White Witch

„OLDSKÚLOVEJŠIE“ TO UŽ NEJDE

Pokiaľ patríte do skupiny hráčov, ktorí majú radi RPG hry, určite viete, že v tejto hernej kategórii (na rozdiel od tých iných) vždy existovala ešte jedna veľmi špecifická podkategória, ktorá určuje nielen zem jej pôvodu. Avšak taktiež to, že vás čaká niečo, čo si buď zamilujete, alebo budete nechápavo krútiť hlavou, ako je možné, že toto niekoho baví. Dnešný recenzovaný kúsok patrí práve do tejto podskupiny.

Zmienou podkategóriou v úvode, ako už iste väčšina RPG-čkarov tuší, je JRPG alias RPG hry pochádzajúce z Japonska. Pokiaľ RPG hry nehrávate a netušíte, ako môže krajina pôvodu ovplyvniť hru samotnú, vedzte, že RPG hry z krajiny vychádzajúceho slnka si vždy kráčali svojou vlastnou cestou. Úplne ignorovali evolúciu RPG hier, respektíve hier ako takých, ktorá ešte aj dnes stále prebieha u nás na západe. V praxi to vyzerá tak, že tieto hry ponúkajú úplne odlišný zážitok, ktorý sa vehementne drží starých (podľa mnohých už prekonaných) pravidiel a v mnohých prípadoch prešlapuje na mieste alebo (v prípade pokusu o inováciu) generuje hybridy ako Final Fantasy XIII-2.

Ni no kuni: Wrath of the white witch nie je v tomto žiadnou výnimkou ba práve naopak. Dovolil by som si tvrdiť, že predstavuje testament všetkého, čím JRPG hry sú, a to je myslené či už v dobrom alebo zlom zmysle slova. Keby som vám mal dopodrobna opísať, o čom Ni no kuni je, boli by sme tu veľmi dlho a pod „dlho“ myslím naozaj veľmi dlho. Už len fakt, že hra samotná obsahuje tzv. Wizard Companiona, ktorý slúži ako ingame sprievodca (v prípade limited edition ho dokonca dostanete vo forme papierovej knihy) svetom hry. Má 340 strán. To vypovedá o tom, že toto nebude ľahko stráviť ná „jednohubka“. Z toho istého dôvodu bude aj dnešná recenzia tejto hry poňatá neštandardným spôsobom. Čo je to vlastne Ni no Kuni? To si vysvetlíme na mojich facebookových

ZÁKLADNÉ INFO:

- Platforma: PS3
Žáner: JRPG
Výrobca: Level5
Zapožičak: Cenega
- PLUSY A MÍNUSY:**
- + grafické spracovanie
 - + hudba
 - + prepracovaný RPG systém
 - + rozprávkový príbeh
 - + voliteľný japonský dabing
 - + rozsiahlosť sveta
 - obrovské množstvo cutscén
 - ergonomia ovládania
 - pomalý rozbeh príbehu
 - nenadabované rozhovory

HODNOTENIE:

87%

statusoch, ktoré vznikali postupne počas celého minulého týždňa pri hraní hry samotnej.

"55 minút cutscén, kým sa človek dostane ku gameplay... WTF?!"



Áno, čítate správne. Ni no kuni má príbeh, ktorý sa rozhodne na vás grandiózne vyvalí hneď v úvode. Tu narazí hráč, ktorý hral akúkoľvek západnú RPG, na prvé rozčarovanie, pretože po založení disku do konzoly je mu namiesto hry

servírovaná jedna cutscéna za druhou. Jediná interakcia z jeho strany spočíva v občasnom prebehnutí cez ulicu za použitia analog stícku, kde sa spustí automaticky ďalšia cutscéna. Chcete robiť rozhodnutia? Ovládať to, čo vaša postava povie? Zabudnite. Všetko je po vzore JRPG hier posledných dvoch dekád vopred nalinkované, ba čo viac, pripravte sa nato, že veľká väčšina cutscén nie je nadabovaná a vy sa tak budete predierať obrovským množstvom textu. Že to v porovnaní s nadabovanými cutscénami pôsobí ako päť na oko? To asi ani nemusím vraviť. Napadajú mi len dva možné dôvody, ktoré mohli vývojárov k tomuto rozhodnutiu viesť. Tým prvým je fakt, že Ni no Kuni vyšla pôvodne ako hra na Nintendo DS, kde sa z pochopiteľných dôvodov šetrilo miestom na cartridge, a tak zvukovú stopu obsahovalo fakt len to najnevyhnutnejšie a pri porte sa nikomu nechcelo dabovať zvyšok, alebo sa Level5 rozhodol držať krkolomnej „oldskúlovosti“ a spravil to schválne, lebo presne takto vyzerali JRPG v

minulosti. Tak či tak, v dobe, keď nám Bioware ukazuje, že keď sa chce, dá sa pokojne nadabovať celá MMORPG, to vyzerá neuveriteľne archaicky.

Tomuto zozračiatku nepomáha ani príbeh, ktorý, bohužiaľ, počas tejto prvej hodiny nie je nijak extra záživný. Hra vás v ňom zoznámi s vaším herným alter egom, ktorým je malý chlapec menom Oliver, žijúci v malom mestečku Motorville. Ten v úvode príde o svoju mamu a smúti za ňou vo svojej izbe, kde sa mu podarí svojimi slzami nechtiac odkliať kúzelnú bytosť zvanú Drippy. Tá mu prezradí, že okrem nášho sveta existuje ešte aj iný svet. V ňom má každá osoba svoju spriaznenú dušu, ktorej osud je spojený s osudom tej na druhej strane. Oliver sa od neho vzápätí dozvedá, že tým, že dokázal odkliať Drippiho, sa stal (vd'aka svojmu čistému srdcu) vyvoleným zachrániť tento druhý svet pred jeho zničením od zlého džina menom Shaddar a priviesť tak späť k životu aj svoju mamu. Jeho výprava do druhého sveta (pozn. autora Ni no kuni

v preklade znamená Iný svet – to len, aby ste boli v obraze, akú originalitu môžete od hry očakávať) sa konečne môže začať.

„Áno! Konečne po 7 odohraných hodinách, milióntej cutscéne a asi 50 tutoriálov mám prvého sidekicka a môžem chytať svojich vlastných pokémonov! Ehm, teda familiarov...“

Taktiež čítate správne. Po vstupe do nového sveta plného príšer a mágie sa vám hra rozhodne dať čas na aklimatizáciu. Sype na vás jednu dôležitú informáciu za druhou o tom, ako to v tomto svete chodí. V praxi to znamená, že vás Drippy bude (počas čohokolvek, čo robíte prvýkrát) prerušovať a vysvetľovať vám, ako to v tomto svete chodí. Akcií, ktoré v ňom môžete vykonávať, pritom na úvod nie je vôbec veľa. Zdajú sa pomerne jednoduché. Tak ako v starých JRPG hrách putujete po hernej mape a bojujete s náhodne generovanými potvorami. Samotné boje s nimi prebiehajú opäť po vzore iných JRPG hier v arénach, do ktorých vás hra automaticky prepne v prípade kontaktu s nimi. V tých bojujete najskôr vy sami alebo neskôr váš familiár. Tento systém je čistou vykrádačkou zo sveta pokémonov, pričom je samotný priebeh hybridom medzi t'ahovým a „realtimovým“ systémom nie nepodobným tomu, ktorý sme mohli vidieť v iných JRPG hrách v posledných rokoch. Ak by som to mal zhrnúť, zozračiatku je to obrovská nuda, keďže počas prvých 7 hodín disponujete len jednou postavou, ktorá má len jedného familiára.

Toto obmedzenie je dané snahou vývojárov nezahltiť hráča množstvom informácií, pretože to, čo sa zdá na začiatku ako jednoduché, sa s pribúdajúcimi hodinami začne značne komplikovať tým, že familiárov (podobne ako pri pokémonoch) je viac druhov. Získavajú level a s nimi rôzne nové vlastnosti. Môžu sa vyvíjať na rôzne vývojové stupne. Aby toho nebolo málo, okrem tohto ich staty môžete vylepšovať tým, že ich krmíte maškrtami alebo dávate lepší equipment, ktorý môžete buďto kupovať, alebo vyrábať za použitia alchýmie. Inak povedané, ide o veľmi hlboko prepracovaný systém, ktorý vo finále prináša obrovskú variabilitu a pocit zadosťučinenia, keď sledujete, ako vy a vaši ďalší dvaja spolubojovníci kombinujete útoky svojich vybraných 9 familiárov, medzi ktorými sa môžete počas boja kedýkoľvek prepínať k úplnej devastácii súperov. Teda za predpokladu, že si dokážete zvyknúť na ovládanie, ktoré nepôsobí vôbec ergonomicky a vy tak veľakrát prehráte súboj len vd'aka tomu, že ste nestihli včas (vd'aka zložitosti menu) vyvolať potrebnú akciu.

Okrem bojov sú tu aj ďalšie aktivity v podobe vedľajších questov alebo bounty huntov na vybrané príšery, čím získavate tzv. známky, za ktoré si potom môžete odomykať bonusy. Tie vám ul'ahčia vaše putovanie. Avšak sú, bohužiaľ, v prípade Ni no Kuni skôr nutnosťou vzhľadom na obt'ažnosť, ktorú hra predstavuje. Zvlášť v neskorších fázach hry (vid'. nižšie). To by nebolo také zlé, keby sa tieto vedľajšie questy neobmedzovali na neustále opakujúci sa set úloh a boli niečím viac ako len hromadou textu bez akýchkoľvek hlbších príbehov, tak ako to poznáme z iných RPG poslednej dekady.

„Jupí! Po 18 a pol hodine mám konečne draka, s ktorým môžem lietať a kúzo na teleportovanie...“

this shit is finally getting serious...“



Ni no Kuni je dlhá hra. A pod „dlhá“ myslím naozaj dlhá. Pri mojom hraní sa časomer zastavil niekde pri 35 hodinách. Čo je na jednej strane v záplave hier, ktorých herná doba sa pohybuje do 10 hodín, príjemná informácia, avšak po bližšom preskúmaní dôjete k záveru, že za ňu môže hlavne nutnosť neustále opakovať súbory v snahe „vylevliť“ vašich familiárov na dostatočnú úroveň, aby ste vôbec mali nejakú šancu voči čoraz náročnejším bossom, ktorých vám hra stavia do cesty.

Je tu síce možnosť zvolit' si medzi Normal a Easy obt'ažnosťou, ale zvlášť ku koncu hry narastá krivka toho, čo po vás hra požaduje tak exponenciálnym radom, že už aj na Easy sa budete musieť pustiť do tzv. „grindovania“ (opakovanie tej istej činnosti dookola), známeho hlavne z MMORPG hier. Osobne by som povedal, že ide opäť o pozostatok z DS verzie, pretože si viem pomerne živo predstaviť, že v prípade možnosti hrať hru na cestách, by tento fakt pôsobil oveľa menej rušivo a v prípade, že by Ni no Kuni existoval po vzore iných hier

pre PS3 aj vo verzii na PS VITA, s ktorou by bol prepojený, mohlo by sa stať z „levelovania“ familiárov vysoko návykovú záležitosť, rovnako ako nám to kedysi predviedli pokemony. V tomto prípade ide prosté o premárnenú príležitosť a v konečnom dôsledku tento fakt skôr pôsobí negatívne na celkové tempo hry.

„Nádherná rozprávka ehm... teda hra“

Jedna vec sa musí Ni no Kuni nechať. Nech v tejto hre robíte čokoľvek, budete s úžasom hľadiť na obrazovku. Zásahu na tom má hlavne zvolený grafický štýl, za ktorým stojí svetoznáme Studio Ghibli. Ni no Kuni vďaka nemu vyzerá v pohybe ako ručne animovaná rozprávka, ktorá vás očarí. Všetko je v hre rozanimované do posledného detailu a dodáva jej v záplave všetkých fotorealistických hier posledných rokov obrovský punc jedinečnosti, na ktorý len tak nezabudnete. Nemalú zásluhu na jedinečnosti tohto zážitku má taktiež úžasná hudba z pera skladateľa Joe Hisaishiho, ktorá dodáva potrebnú epickosť a v tom istom

momente zostáva stále detsky hravá, čím umocňuje pocit, že namiesto hry sledujete naozaj animovanú rozprávku. Veľkým plusom je taktiež dabing, ktorý si môžete vychutnať buďto v japonskom origináli, alebo v nemenej kvalitnom anglickom dabingu.

Ak sa mám priznať, počas celého hrania Ni no Kuni som váhal, aké hodnotenie si zaslúži táto hra. Áno, je miestami neuveriteľne archaická, požičiava si, kde sa dá a je tu veľká pravdepodobnosť, že hráči moderných západných RPG hier nad ňou ohnú nos. Na druhej strane majstrovsky kombinuje v sebe všetko to, čo robilo staré JRPG hry také úžasné v rozprávkovom balení, ktoré chytí pri srdci mladých aj starých. Pokiaľ máte radi rozprávky, nemali by ste váhať ani chvíľu a dať tejto hre šancu, pretože aj napriek spomenutým malým nedostatkom ide o grandiózne dielo, ktoré symbolizuje úplne iný smer hier ako čokoľvek, s čím sa môžete dnes v hernom biznise stretnúť.

Branislav Brna



Súťaž s portálom



GAMESITE.SK

VÁŠ HERNÝ SVET



O KOMPAKTNÝ DOKOVACÍ REPRODUKTOR PHILIPS DS1150

Je určený pre väčšinu bežných používateľov výrobkov Apple iPod/iPhone.

Kompatibilita s prehrávačmi:

iPod Touch, iPod Classic, iPod Nano, iPhone

Hlavné vlastnosti:

- Celkový výstupný výkon 6 W RMS dokáže ovzduchať dobre menšie miestnosti
- Technológia odtienenia blokuje rušenie mobilným telefónom
- 360-stupňový dizajn pre úžasný vzhľad z ľubovoľného uhla
- Nabíjajte druhé mobilné zariadenia cez port USB
- Automatická synchronizácia hodín
- Dokovacia stanica Fidelio automaticky synchronizuje hodiny s vašim iPodom / iPhoneom, ak je prístroj odložený v stanici a stanica je zapnutá

Dokujte iPod / iPhone v puzdre

Inteligentne navrhnutý dokovací port s pružinou ľahko pojme akýkoľvek iPod alebo iPhone bez zvláštnej adaptérov. Navyše funguje aj s ochrannými puzdrami – iPod alebo iPhone stačí len vložiť. Teraz si skutočne vychutnáte hudbu bez problémov

Aplikácie DockStudio v obchode App Store

Bezplatná aplikácia Philips DockStudio ponúka množstvo skvelých a exkluzívnych funkcií pre vaše dokovacie reproduktory

Rozmery reproduktora: 17,6×7,7×17,6 cm (š vxv xh)

Súťažiť môžete priamo na <http://www.gamesite.sk/sutaze.html>, kde nájdete aj podmienky súťaže.

PHILIPS

GENERATION

Belkin @TVplus

Belkin @TVplus vám preniesie televízor kamkoľvek

ZÁKLADNÉ INFO:

Cena: 149 €
Zapožičať: Belkin,
www.belkin.cz

PLUSY A MÍNUSY:

- + jednoduché nastavenie
- + funguje aj na mobilných zariadeniach
- + funkcia záznamu vysielania
- len DVD kvalita
- aplikácia pre smartphony za poplatok

HODNOTENIE:

80%

Malá čierna skrinka dokáže preniesť televízne vysielanie prakticky kamkoľvek, pričom si vystačí s akýmkoľvek set-top boxom a jednoduchým prístupom na internet. Škoda absencie podpory pre HD rozlíšenie.

Mať televíziu (kdekoľvek so sebou) už dnes nie je problém – existuje vynikajúci Netflix a aj jeho slovenské alternatívy, ktorých je dokonca niekoľko. V ich svetle by nemusela malá čierna škatuľa od Belkinu vyníeť najlepšie, no vďaka jej jedinečnosti si určite zaslúži určitú dávku pozornosti.

Na čo je to dobré?

Jednoducho povedané, aby to prenieslo televízne vysielanie z vášho set-top boxu na prakticky akékoľvek digitálne zariadenie. Princíp je jednoduchý, no určený je len výhradne na set-top box a nie na klasickú anténu či televízor, ktorý vstavaným tunerom prijíma signál.

Belkin @TVplus funguje ako medzičlánok medzi set-top boxom a televízorom, pričom zvolenú stanicu dokáže cez sieť poslať na prakticky akékoľvek digitálne zariadenie. Nie je tu limitom len lokálna sieť. Vďaka cloudovej službe je možné vysielanie pozerat' kdekoľvek na svete.

Aj keď je dnes už množstvo televíznych programov vysielaných

v HD kvalite, Belkin @TVplus si s ním neporadí. Z dôvodov všetkých tých ochrán proti kopírovaniu mu je dovolené maximálne rozlíšenie 480p, o detailnom HD alebo dokonca Full HD môžeme len snívvať.

Vyzerá ako router

Belkin @TVplus vyzerá na prvý pohľad ako klasický router či mediaplayer. Je ľahký, vyrobený z čierneho plastu a jeho prednú časť tvorí len nenápadne schovaný prijímač na diaľkové ovládanie. Nič nezvyčajné, podobne vyzerajúcich produktov je na trhu veľa množstvo. Belkin pridal peknú lesklú povrchovú úpravu, ktorá je

však magnetom na prach. Zadná časť zariadenia je však plná konektorov, no okrem sieťového LAN sú to všetko analógové obrazové a zvukové vstupy/výstupy. Absencia digitálu je logická, spôsobená prítomnosťou ochrany proti ďalšiemu šíreniu televízneho vysielania.

Prístroj má preto analógový komponentový a kompozitný výstup i vstup. Preložené do reči smrteľníka, zvuk sa prenáša dvoma cinch konektormi (biely a červený). Pre obraz je k dispozícii buď menej kvalitný žltý cinch konektor, alebo trojica cinch konektorov (červená,



modrá a zelená). Pokiaľ je to možné, odporúčame využiť práve tú druhú alternatívu, na väčších uhlopriečkach poskytuje viditeľne lepší obraz.

Ďalej sa tu nachádza sieťový LAN konektor pre prístup na internet, prípadne je možné využiť bočný USB konektor a pripojenie k bezdrôtovej sieti. To je veľmi jednoduché, zvládne ho aj menej skúsený používateľ. My sme využili funkciu na automatické pripojenie pomocou funkcie WPS (Wi-Fi protected setup).

Štartujeme to

K prvotnej inštalácii je vyžadované pripojenie na domácu sieť a funkčný počítač. Po úspešnom spojení, nainštalovaní softvéru a základnej konfigurácii sa zapojí Belkin @TVplus medzi set-top box a televízor. V základnom móde púšťa signál bez akýchkoľvek problémov, a tak sa nemusíte obávať žiadnych zložitých komplikácií.

Dôležitým krokom je inštalácia doplnku, pomocou ktorého je možné na diaľku prepínať televízne programy. Nato je určený IR Blaster, ktorý plní funkciu klasického diaľkového ovládača. Je to vlastne malý IR vysielateľ na káblu, ktorý sa upevní pred prijímač diaľkového ovládania na set-top boxe. Nezavadzia pri ovládaní klasickým ovládačom, no zároveň plní jeho funkciu pri ovládaní z tabletu či počítača.

S ním je spojená aj potreba takzvaného naučenia zariadenia ovládať set-top box. Funguje to na klasickom princípe,

aký poznáme z univerzálnych diaľkových ovládačov. V tom optimálnom prípade nie je potrebné nič nastavovať a aplikácia to zvládne sama. Ak štastie nemáte, je potrebné softvér naučiť každé jedno tlačidlo. Naštastie to nie je žiadna hrozná robota a dá sa to zvládnuť behom pár minút.

Na smartphony za poplatok

Prenášané vysielanie si najjednoduchšie pozriete na počítači s Windows alebo Mac OS. Aplikáciu je potrebné si stiahnuť priamo zo stránok výrobcu. V balení siete nájdete jedno CD, no na ňom sa nachádza len niekoľko zbytočných informácií (zbytočných pre nás, nie pre výrobcu).

Belkin @TVplus je však zaujímavý pre možnosť pozerania televízneho vysielania na obrazovke smartphonu alebo tabletu. Tu sme však svedkami trochu netradičnej situácie, keď aplikácia pre Android smartphony stojí vyše 10 eur, no vo verzii pre Android tablety je zadarmo. Tá istá situácia sa opakuje



aj pri zariadeniach od Apple, kedy je zadarmo dostupná len iPad verzia.

Belkin uvádza, že súčasne je možné prijímať vysielanie až na ôsmych zariadeniach súčasne. Limitom je v tomto prípade rýchlosť prenosu dát. U prepojenia pri domácej sieti by problém mal nastať len v prípade použitia staršieho typu Wi-Fi routeru. Ak si vysielanie chcete pozrieť mimo domova, bude všetko závisieť od rýchlosti prístupu na internet. Na voľnej sieti niekde v kaviarni alebo letisku na to rýchlo zabudnite.

Vo výsledku veľmi dobré

Belkin @TVplus je zaujímavé zariadenie, ktoré však dokáže osloviť len určitú skupinu zákazníkov. Jeho hlavnou slabosťou je absencia vysokého rozlíšenia. Za to v konečnom dôsledku Belkin nemôže. Maslo na hlavu majú všetky tie povinné ochrany, kvôli ktorým je zariadenie schopné spracovať len analógový signál maximálne v DVD rozlíšení.

Na druhú stranu, kvôli závislosti na rýchlosti pripojenia k internetu je nižšie rozlíšenie vhodnejšie – vystačí si s menším dátovým prenosom, ktorý je navyše zariadením optimalizovaný. Jediným skutočným mínusom sa tak stáva poplatok za verziu aplikácie pre smartphony.

Matúš Paculík
PCnews.sk



Asus Vivo Book S200

Exkluzívny spoločník na cesty

ZÁKLADNÉ INFO:

Cena: 529 €
Zapožičal: ASUS

PLUSY A MÍNUSY:

- + dizajn
- + kvalita prevedenia
- + dotykový displej
- + Windows 8
- + nízka hlučnosť
- menšie smerové klávesy
- slabšia batéria

HODNOTENIE:

93%

Nie je tomu tak dávno, kedy sa notebooky od seba výraznejšie neodlišovali. No tie časy sú dávno preč, pretože dnes sa výrobcovia predbiehajú vo všakových inováciách. Do tejto kategórie môžeme zaradiť aj recenzovaný produkt z dielne Asus. O čo presne ide? To sa dočítate v nasledujúcich riadkoch.

Netbook s dizajnom ultrabooku

Spoločnosť Asus prichádza na trh s novinkou, ktorá v sebe spája výhody šikovného netbooku s luxusným dizajnom Ultrabooku. Novinka vnáša do rodiny notebook Asus aj nový názov. Vivo Book. Dalo by sa povedať, že Vivo Book svoj dizajn zdedil sčasti po Zenbookoch a

sčasti po tabletoch rady Transformer. K tým má blízko zadný kryt displeja, ktorý svojimi krivkami a plastovým „pásikom“ v hornej časti pripomína spomínanú radu Transformer.

Konštrukcia

Kedže charakteristickou črtou Ultrabookov je ich luxusné prevedenie, inak tomu nie je ani u Vivo Booku. Z použitých materiálov dominuje hliník, výnimku tvorí plastový spodok netbooku. Súčasťou kovového tela je charakteristická textúra a farby spomínaného Zenbooku, čo príjemne dotvára optický efekt "tenkosti", pričom samotné rozmery netbooku sú 303×200×21,7mm. Konštrukčné prevedenie je na špičkovej úrovni, telo S200-vky je pevné, pôsobí

celistvým dojmom a prechody medzi jednotlivými časťami sú bezchybné, rovnako ako aj medzery medzi nimi. Tým pádom sa s konštrukciou a dizajnom nastoľuje maximálna spokojnosť. Celkový dobrý pocit dotvára príjemná hmotnosť 1,4kg.

Displej

Displej je to, čím sa Vivo Book od väčšiny netbookov odlišuje. Ten totiž ponúka možnosť ovládania dotykom, čo posúva úroveň práce s netbookom na úplne inú úroveň. Dotyková obrazovka, samozrejme, podporuje multi-touch, dotyková odozva je presná a svižná. Vďaka dotykovej obrazovke a tuhším pántom je displej o niečo pevnejší, teda pri dotyku sa nijako významne neprehýba, pri snahe ohnúť ho



oboma rukami má však tendenciu sa trochu krútiť, no je to porovnateľne lepšie ako u väčšiny ostatných notebookov. Uhlopriečka S200-vky je 11,6" pri dnes najčastejšie využívanom, teda HD rozlíšení 1366×768 pixlov a s LED podsvietením. Aj napriek tomuto „zastaranému“ rozlíšeniu však treba povedať, že obraz je dostatočne jemný a na svoje možnosti ponúka naozaj krásny obraz. Vďaka dotykovému prevedeniu je displej bezrámový, čo na celkovej luxusnosti Vivo Booku pridáva body k dobru. Trochu zamrzí azda len pomerne veľá prázdneho miesta okolo displeja, čo budí dojem, že by pokojne zvládol zopár milimetrov či centimetrov uhlopriečky navyše. Vďaka dotykovej podpore je však samotný displej lesklý, potenciálny záujemca teda musí rátať so všetkými negatívami, ktoré lesklé displeje prinášajú. Žiaľ, displej, použitý v tomto modeli, je staručkej TN technológie, vďaka čomu je potrebné pridať ďalšie negatíva navyše. Medzi tie najväčšie patrí vysoká lesklosť, horšie pozorovacie uhly, viditeľné nečistoty na displeji, v porovnaní s IPS displejmi je to nižší jas a horšie podanie farieb.

Konektivita a komunikácia

Vivo Book od Asusu ponúka štandardnú ponuku drôtovej i bezdrôtovej formy pripojenia. Z káblových predstaviteľov nájdete väčšinu na S200-vke na ľavej strane. Nachádza sa tu napájací konektor, šikovný „výklopný“ ethernetový port

s maximálnou rýchlosťou 100Mbit/s, HDMI port, dvojica USB portov, z toho je jeden verzie 3.0 a pre zabezpečenie netbooku zámok Kensington.

Na pravej strane sa nachádza mini VGA port, tretí USB port, výstup pre slúchadlá a čítačku pamätíových kariet typu SD/SDHC/SDXC/MMC.

Ak je reč o prvkoch konektivity, treba pochváliť prítomnosť veľmi skladného napájacieho adaptéra, ktorý svojimi rozmermi pripomína USB nabíjačku pre mobilné telefóny.

Pre bezdrôtovú komunikáciu poslúži WiFi štandard 802.11b/g/n, poskytujúci maximálnu prenosovú rýchlosť 150 Mbit/s, a Bluetooth vo verzii 4.0.

Ďalšími prvkami netbooku, ktoré vám dávajú pocit luxusu, sú klávesnica a touchpad. Klávesnica ponúka takmer klasické netbookové rozloženie kláves, výnimku tvoria samostatné klávesy pre PageUp/Down a Home/End, ktoré Vivo Booku chýbajú. Asus však tieto funkcie „napchal“ do smerových šípok, čo je ako riešenie fakt šikovné. Preto by asi každý očakával, že ostane viac priestoru pre smerové šípky, žiaľ, opak je pravdou. Tie sú štandardne maličké, ako to u netbookov býva. V kombinácii s mierne zapustenou klávesnicou do rámu a s

nižším zdvihom klávesnice je ich ovládanie trochu nepohodlnejšie. Spomínaný pocit luxusu dodáva dokonalá integrácia, mierne zapustenie klávesnice do šasi netbooku a hlavne kvalitné prevedenie samotných kláves, ktoré vynikajú predovšetkým vysokou pevnosťou, nemajú tendenciu sa v rohoch nakláňať alebo inak sa pohybovať, ponúkajú veľmi dobrú spätnú väzbu a pocit z písania. Škoda len tých menších smerových šípok.

Rovnakým, teda dobrým dojmom zapôsobil aj touchpad. Vizualne vyniká vďaka svojím rozmerom 6×10,5cm a krásnym zamatovým povrchom, ktorý ladí so zvyškom šasi. Okrem toho ponúka aj nízke trenie, čo umožní akési kĺzanie prstov po jeho povrchu, a tým vám spríjemní jeho používanie. Touchpad si rozumie s funkciami ako multi-touch, rolovanie oboma prstami či pinch-zoom. Nesmie chýbať ani tlačidlová podpora, pričom ľavé a pravé tlačidlo myši nájdete v dolných rohoch. Vivo Book využíva takzvaný ClickPad, vďaka ktorému ponúka touchpad celistvý povrch. Pre lepšie zorientovanie sa sú tieto tlačidlá v strede predelené vertikálnou čiarou.

Výkon

Vivo Book S200 je ponúkaný vo viacerých konfiguráciách. K dispozícii by mali byť verzie s procesormi i3, Pentium 987 a Celeron 847 od Intelu. Na výber bude aj 5400 otáčkový disk s kapacitou 320, resp. 500GB a operačná pamäť veľkosti 2, alebo 4GB. My sme do redakcie dostali Vivo Book v najvyššej „výbave“. Jeho základ tvorí dvojjadrový procesor i3 z rodiny Ivy Bridge o takte 1,8GHz pre každé jadro, ktorý navyše pre rýchlejší chod netbooku ponúka hyperthreading. Procesor je vyrábaný 22nm technológiou a patrí do kategórie ULV (ultralowvoltage) procesorov s TPD (thermal design power) 17W. Oproti predošlej rade SandyBridge sa takt procesora navýšil síce len o 400MHz, no jeho výkon sa zvýšil až o 30%, čo je slušné číslo. O grafický výkon sa postará integrovaná grafická karta Intel HD Graphics 4000, ktorá pracuje v rozmedzí 350 – 1050MHz a svojím výkonom sa radí medzi lowendové integrované grafické karty. V recenzovanom modeli bolo k dispozícii 4GB operačnej DDR3 1333 pamäte o takte 667MHz. Žiaľ, Vivo Book pre operačnú pamäť ponúka len 1 slot, takže rozšírenie pamäte o ďalšie gigabajty je v tomto prípade pasé, otázne je aj nahradenie pôvodnej ramky silnejšou, keďže tá je podľa niektorých ohlasov vo Vivo Booku prispájkovaná či inak pripevnená k matičnej doske. Pre ukladanie dát sme mali k dispozícii 500GB pevný disk,



ktorého hrúbka je vzhľadom na rozmery netbooku len 7mm. Asus do tohto modelu použil 5400 otáčkový disk od spoločnosti Seagate s označením MomentusThin. „Windowsácke“ informácie o výkone systému a informácie o hardvéri si môžete pozrieť na nasledujúcich obrázkoch.

Benchmarkové nástroje

Testovanie Vivo Booku pokračovalo pomocou najčastejšie využívaných benchmarkových nástrojov. Prvým z nich bol program Cinebench 11.5, ktorého výsledky o výkone procesora a grafickej karty prezentuje nasledujúci obrázok.

Ďalšími benchmarkovými nástrojmi pre meranie výkonu Vivo Booku boli 3D Mark 06 najprv s defaultným, a potom s maximálnym nastavením, a program PC Mark 7. Oba výsledky nájdete na tejto trojici obrázkov. Ďalším testovaným hardvérom bol pevný disk. O jeho benchmarkové výsledky sa postarali programy HD Tune a Crystal Disk Mark.

Na záver Vivo Book siahol na dno svojich síl pomocou záťažového programu Prime95. Test bežal po dobu 60 minút, počas ktorých si netbook držal teploty jadier procesora na teplote približne 90°C, čo je na netbook slušná hodnota.

Čo sa týka použitia S200-ky pre hranie nejakých hier, žiaľ, pre krátkosť času som

na ňom vyskúšal len HalfLife 2, ktorý bežal plynule aj pri nastavení maximálnych detailov, avšak pri vypnutom AA a MSAA. Ťažko povedať, ako by si Vivo Book poradil aj s novšími a graficky náročnejšími hrami, no verím tomu, že hardvérovo menej náročnejšie hry, ako napríklad posledný Hitman Absolution, by ste si na ňom zahrali bez väčších problémov.

Batéria

Menším sklamaním na Vivo Booku môže byť batéria, a to hneď z viacerých hľadísk. Prvým z nich je pevne zabudovaná batéria, ktorá by mala byť vymeniteľná len v servise. Druhým negatívom je nižšia výdrž S200-vky na batériu. Nástroj na testovanie výdrže batérie BatteryEater pri minimálnom jase, úspornom režime, vypnutom WiFi a Bluetooth zmeral maximálnu prevádzkovú dobu na niečo málo cez 5 hodín, pričom na trhu je možné nájsť netbooky aj s výdržou na batériu vyše 8 hodín. V takomto režime budete svoj netbook používať asi málokedy, pri bežnom zaťažení dostanete hodnotu výdrže asi 3,5 – 4 hodiny, čo postačí na zopár prednášok v škole alebo stredne dlhú cestu vlakom či autobusom.

Záverečné hodnotenie

Ak hľadáte šikovný netbook na cesty, do školy alebo len tak na doma, kúpu Vivo Booku S200 určite neoľutujete. Za svoje peniaze získate luxusný netbook so solídnym výkonom a dotykovým displejom,

ktorý spolu s operačným systémom Windows 8 tvorí dokonalú dvojicu. Keďže prostredie Windows 8 je na dotykové ovládanie ako stvorené, vaša práca budete pomocou dotykového displeja vykonávať rýchlejšie a intuitívnejšie, a na touchpad či myš takmer zabudnete. Komfort pri práci bude dopĺňať vydarená klávesnica, ktorej dobrý dojem kazia len menšie smerové šípky. Vďaka technológii Sonic Master si užijete zvuk na slušnej úrovni s bohatšími basmi, o pocit ticha sa postará zase takmer nehučinný pevný disk v kombinácii s dostatočne kvalitným a tichým chladením. Trochu horšie to je s pevne zabudovanou batériou, ktorá by si zaslúžila trochu pridať na výdrž. V neposlednom rade netreba zabudnúť na kvalitné kovové šasi, ktoré vám dáva pocit, ako keby ste v rukách držali ultrabook s cenovkou 1000€ a viac.

Miroslav Konkol'

Technické špecifikácie:

procesor: Intel® Core™ i3-3217U * operačný systém: Windows 8 - 64bit SK * displej: 11,6" HD 1366 x 768, LED podsvietenie, multitouchový * chipset: Intel® HM76 Express chipset * systémová pamäť: 4GB DDR3 1600 MHz onboard * pevný disk: 500GB 5400rpm * sieťová karta: WLAN b/g/n, Bluetooth V4.0 * grafická karta: Intel HD Graphics 4000 * ukazovacie zariadenie: TouchPad podporujúci gestá * rozhranie: 1 x HDMI, 1 x miniVGA, 1 x slúchadlá, HD kamera, čítačka kariet SD/MMC, 1 x USB 3.0, 2 x USB 2.0, 1 x RJ45 * audio: Sonic Master * váha: 1,4 kg * rozmery: 303 x 200 x 21,7mm * batéria: (2-článková, 5136mAh, polymerová batéria 38 Whrs) * AC adaptér: 33W * SK klávesnica

PC ZOSTAVY HAL3000 PRETAKTOVANÉ UŽ V TOVÁRNI

- >>> splní najnáročnejšie požiadavky hráčov a užívateľov požadujúcich vysoký výkon
- >>> starostlivo vybrané komponenty sú testované na trvalú prevádzku v záťaži
- >>> stabilita a životnosť celého systému je prioritou
- >>> využíva najmodernejšie technológie ako Intel SpeedStep s možnosťou regulácie frekvencie na minimum alebo maximum

NOVÁ ZOSTAVA
HAL3000
OVERCLOCK
EDITION

HAL3000 OC Edition Crysis 3

procesor INTEL Core i5 3570K 3,4 GHz
| systém Microsoft® Windows® 7 Home Premium CZ OEM | pamäť 16 GB DDR 3 1866 MHz
| pevný disk 2 TB + 240 GB SSD | grafická karta MSI R7950 3 GB GDDR5 / DVI / HDMI / dual mini DP | zdroj Zalman 750W | regulátor otáčok a merač spotreby a teploty | DVD napáľovačka | čítačka kariet Allv1 | interná sieťová karta 10/100 / 1000 Mb/s | interná zvuková karta 8.1 | ZALMAN herná klávesnica ZM-K400G s podsvietením | ZALMAN laserová herná myš ZM-GM1, 7 tlačidlová s rozlíšením až 6000dpi

Kód: PCHS0945

DARČEK!
CRYSIS 3 HUNTER EDITION
- PLNÁ VERZIA ZADARMO

HAL3000
OVERCLOCK EDITION

www.hal3000.cz | www.hal3000.sk



BEZSTAROSTNÝ SERVIS
3 ROKY
ZÁRUKA

Samsung Galaxy Camera

Fot'ák budúcnosti s androidom



ZÁKLADNÉ INFO:

Cena: 420 €
Zapoíchal: SAMSUNG

PLUSY A MÍNUSY:

+ slušný fotoaparát
+ kvalitný displej
+ výkon high-end smartphonu
+ OS android

- rozmery
- slabšia batéria

HODNOTENIE:

90%

Fotoaparát je pri telefónoch s androidom samozrejmosťou. Žiaľ, pri množstve telefónov je tento faktor takpovediac "odfláknutý". Firma Samsung zatiahla za opačnú stranu lana a predstavila fotoaparát s operačným systémom android s výkonom high-end smartpho nu. O kvalitné fotografie sa stará 16MPx fotoaparát s 21-násobným optickým priblížením a podporou FullHD videa.

Prvé dojmy

Niektor, kto tento model ešte v živote nevidel a ani si nečítal jeho technickú špecifikáciu, bude po otvorení balenia poriadne prekvapený. Škatuľka je síce na fotoaparát pomerne malá, no po otvorení na to hodnú chvíľu zostanete pozerat' ako na zjavenie. Prvá vec, ktorá človeka prekvapí, je veľkosť, síce sa to pri 4.8 palcovom displeji dalo čakať, no človek by nepovedal, že fotoaparát zaberá celú šírku a dĺžku balenia. Už teraz bolo jasné, že sa žiadne nosenie vo vrecku realizovať nebude. O to sa však stará i hrúbka a hmotnosť zariadenia. Avšak nič iné by sa od Samsungu ani očakávať nedalo. Zameranie je jasné. Ide hlavne o fotoaparát s využitím ako herná konzola či prehrávač filmov.

Ozrutná konštrukcia

V dnešnej dobe 5-palcových mobilov nie sú rozmery displeja fotoaparátu až tak extravagantné, ak k tomu

však pripočítame 3,5 centimetrovú hrúbku, vznikne nám dosť rozmerné zariadenie. Na hrúbke sa už ušetriť nedalo, tú udáva dosť rozmerný objektív. Možno by fotoaparátu viac "pristalo", keby sa hrúbka zoskela na nejakých 4 až 4,2 palca, avšak treba sa zmieriť s tým, že je to veľké ťažké "hovado".

Výrobca celkom šikovne spojil ovládacie prvky fotoaparátu s ovládacími prvkami smartphonu. Preto po stranách nájdeme len tlačidlo na odomknutie, klasické "fot'ákové" tlačidlo s polohou pre zaostrenie a záber spolu s prvkami na nastavenie zoomu. Pri behu systému tieto prvky na nastavenie zoomu používame na nastavenie hlasitosti.

Síce ho na prvý pohľad neodhalíte, no na vysunutie blesku sa používa mechanické tlačidlo na ľavej strane. Stačí ho len jemne stisnúť a z hornej strany vyskočí do výšky 2cm modul s bleskom. Okrem tlačidla na vysunutie blesku nájdeme na ľavej strane i reproduktor.

Fot'ák pre (ne)náročných

Najdôležitejšou funkciou je, samozrejme, fotoaparát. Kebyže je poslabší, nemalo by zmysel utrácať toľké peniaze za toto unikátne zariadenie. Samozrejme, Samsung tento parameter dotiahol do dokonalosti. Fotoaparát fotí parádne snímky v



Technická špecifikácia:

Objektív: F = 4,1 – 86,1 mm (ekvivalent 35 mm filmu 23 – 483 mm), 2,8 (širokohlavý objektív) – 5,9 (teleobjektív) s 21-násobným zoomom
Procesor: Štvorjadrový aplikačný procesor

Frekvencia procesora:

1,4 GHz
Rozmery: 70,8×128,7×19,1mm
Hmotnosť: 300 g
Operačný systém: Android 4.1 (Jelly Bean)
Displej: HD Super Clear LCD (TFT) 4,8" 1.280 x 720 (HD)

rozlíšení 16MPx, pričom dokáže operovať až s 21-násobným zoomom a popri tom stále zaostrovat'. Približovať sa dá aj počas natáčania videa. Treba pochváliť autofocus, ktorý sa vynájde naozaj vo všetkých situáciách. A práve na toto má tento fotoaparát slúžiť, má sa postarať o to, aby aj fotka z rúk amatéra vyzerala parádne.

Okrem fotenia ponúka fotoaparát aj natáčanie videa v rozlíšení FullHD – 1080p pri 30 snímkach za sekundu. Dokonca dokáže natáčať i video v spomalenom zábere pri 120 snímkach za sekundu, čo znamená štvornásobné spomalenie videa. Samsung pripravil mnoho predpripravených módo, a to naozaj pre každú situáciu. Ak by nestačilo, obraz si môžete doladiť i ručne. Ručné ladenie, je však dosť nedomyslené. Pri snahe zachovať dizajn bežného fotoaparátu sa ovládanie stalo dosť nepraktické a frustrujúce. Pri vysokej citlivosti sa však začínajú objavovať menšie muchy a fotografie začínajú strácať na kvalite.

Kvalitný displej

Samsung Galaxy Camera dokáže nielen daný moment kvalitne zachytiť, ale dokáže ho potom i kvalitne zobrazit'. O to sa stará 4.8 palcový HD – 720p displej, zobrazujúci až 16 miliónov farieb. Formát 16:9 zaručí pohodlné prezeranie videí, filmov či editovanie fotografií.



Stvorjadro pod kapotou

Aj keď to tak na prvý pohľad nevyzerá, Galaxy Camera zo sebou nosí štvorjadrový procesor s taktom jadra 1.4GHz. Zaručuje to rýchly beh systému a aplikácií. Pri práci s fotoaparátom sa nám však stalo, že fotoaparát pri približovaní fotografie mierne zaváhal a zoomovanie nebolo ani z d'aleka plynulé. Je síce možné, že to spôsobil v pozadí spustený fotoaparát, ale predsa, 1GB RAM by mal stačiť na to, aby zariadenie zvládlo nejaký ten multitasking. Výkonovo sa tak bez problémov môže rovnať svojim súrodencom s rady Galaxy.

Jelly Bean

A tu sa dostávame k hlavnému bonusu tohto zariadenia, čím je operačný systém android v najnovšej verzii Jelly Bean. Vyplýva z toho množstvo výhod. Samsung sa ich snažil zdôrazniť všetky, a tak nám fotoaparát prišiel s kopou predinštalovaných aplikácií. Niektoré sa celkom zídu, no nájde sa niekto, ko takých, ktoré v živote nevyužijeme, a akurát nám tam budú zavádzať. Jelly Bean nám prišiel s klasickou TouchWiz nadstavbou, ktorú sme už v podobnom formáte videli aj pri modeli Galaxy SIII.

Galaxy Camera je teda takmer plne funkčný android smartphone. Jediné, čo chýba, je možnosť uskutočňovať hovory. No kto by veľmi chcel, určite sa to dá vyriešiť cez internet, keďže fotoaparát

má zabudovanú šachtu na MicroSIM. Využiť ju na GSM hovory sa bežne nedá. Ved' povedzme si pravdu, bolo by to dosť nepraktické, hlavne v tom, že sa zariadenie do bežného vrecka zmestí len tak tak. Ved' uvidíme, čo vymyslia programátori z XDA-developers, čoskoro to možno možné bude. Kebyže sa to aj podarí, problémom bude, že hovory by sa dali uskutočňovať len v pokrytí 3G siete.

Nechajme hovory hovormi a poďme k samotnému OS. To, na čo nám na fotoaparát android vlastne je, sú multimédiá a sociálne siete. Fotoaparát ponúka plnú konektivitu. 3G a Wi-Fi zaručia plnohodnotné pripojenie k internetu. Umožní to zdieľať dvojé zážitky na sociálnych sieťach. Samsung obsiahol aj nejakú tú jednoduchú úpravu fotiek, dá sa aplikovať dosť veľa efektov a vybrať oblasti, kde chceme efekt aplikovať.

Slabá batéria

Silnejší výkon znamená vyššiu spotrebu. Pri fotoaparáte týchto rozmerov to platí dvojnásobne. Výrobcom to však mierne nevymerali a osadili batériu menšej kapacity, ako vídame pri modeli Galaxy SIII. Ide o biednych 1650 mAh, už len pri SIII to bolo 2100 mAh. A nebojím sa povedať, že pri aktívnom používaní má tento fotoaparát podstatne vyššiu spotrebu ako SIII. Majú síce osadený identický procesor a displej, no fotoaparát robí svoje. Zariadenie by nám malo vydržať 340 záberov či 6 hodín internetu alebo prehliadania videa.

Verdikt

Galaxy Camera nie je smartphone ani profesionálny fotoaparát. Je to nejaký hybrid, ktorý spája vlastnosti digitálneho fotoaparátu a smartphonu. Je však vidno, že výrobca uprednostnil potreby operačného systému pred fotoaparátom. Preto sa Galaxy Camera, žiaľ, nemôže rovnať so zrkadlovkami.

Skôr by som to prirovnal k lepšiemu digitálnemu fotoaparátu, spojenom s výkonným smartphonom. Ak vám ide o kvalitu fotografií, kúpte si fotoaparát, ak však chcete niečo viac ako len vedieť fotiť, Galaxy Camera tvorí celkom zaujímavý hybrid, ktorý spojí vlastnosti bežného digitálu a high-end smartphonu.

Eduard Čuba

Asus Padfone 2

Tablet a telefón v jednom je tu znova

Rozmery (v x š x h):

PadFone 2:

137,9 x 68,9 x 9mm

PadFoneStation:

263 x 180,8 x 10,4mm

Hmotnosť: 135g + 514g

OS: Android 4.0.4 (ICS)

Procesor: Qualcomm S4

Quad-Core 1,5GHz +

grafika Adreno 320

Operačná pamäť: 2GB

Displej: 4,7" (1280 x 720,

Super IPS+) + 10,1"

(1280 x 800, IPS)

Pamäť: 16/32/64GB

siete: GSM (GPRS, EDGE),

UMTS 900/2100,

HSPA+, LTE

WLAN: 802.11 a/b/g/n

Bluetooth: 4.0, A2DP

Batéria: 2140 mAh

+ 5000mAh

Hlavný fotoaparát:

13Mpix, 5 prvková

optika, autofokus

Rozlíšenie videa: FullHD

1920 x 1080 pixlov/30fps,

1280 x 720@60fps

Blesk: LED dióda

Konektor: Micro USB

2.0, 3,5mm audio jack



ZÁKLADNÉ INFO:

Cena: 774 €

Započítal: ASUS

PLUSY A MÍNUSY:

- + výkon
- + konštrukcia
- + displej
- + výdrž na jedno nabitie

- nedá sa kúpiť bez tabletu
- problémový USB
- cena

HODNOTENIE:

90%

Prvý Asus Padfone bol uvedený do predaja pred necelým rokom a recenziu naň ste si mohli v auguste prečítať aj na našej stránke. Padfone spočiatku vyzeral ako zaujímavý koncept, no trpel zopár nedostatkami, ktoré zneprijemňovali prácu. Najmä vysoká hmotnosť celého zariadenia a tiež aj nekompatibilita aplikácií pri prechode z režimu telefónu na tablet a naopak. Podarilo sa tieto chyby u jeho nástupcu odstrániť?

Vzhl'ad a spracovanie

Padfone 2 je dizajnom podobný svojmu predchodcovi, narástol však do šírky aj do dĺžky, a to vďaka displeju, ktorého uhlopriečka dosahuje hodnotu 4,7 palca. Mierne sa zvýšila aj hmotnosť na 135g oproti 129 gramom u prvého Padfonu. Smartphone je na tom konštrukčne opäť veľmi dobre, nikde sa nič neprehýba ani nevzga. Predná strana je pokrytá ochranným

sklom Gorilla, nad displejom sa nachádza slúchadlo, 1,2 megapixelová kamera a klasická dvojica snímačov priblíženia a okolitého osvetlenia pre automatickú reguláciu jasú displeja. Pod displejom nájdeme tlačidlá pre návrat o krok späť, návrat na domovskú obrazovku a zobrazenie naposledy spustených aplikácií. Posledné dva menované majú priradené funkcie aj po ich dlhšom podržaní, u domovského tlačidla je to zobrazenie aplikácie GoogleSearch a pri tlačidle pre zobrazenie spustených aplikácií sa po jeho dlhšom podržaní vytvorí screenshot aktuálnej obrazovky. Po stranách telefónu sa tiahne kovový pás, ktorý sa postupne smerom k spodnej časti mierne zužuje. Rovnaký dizajnový prvok mal aj prvý Padfone. Ľavá strana je bez akýchkoľvek ovládacích prvkov alebo konektorov, zámok displeja a ovládač úrovne hlasitosti sú na pravej strane. Ich ovládanie je

presné a nevyžaduje veľkú námahu pri stláčaní. Micro SIM karta sa vkladá do telefónu z hornej strany, vedľa slotu nájdeme aj 3,5mm zvukový výstup. V spodnej časti je umiestnený micro-USB, ktorý je upravený pre lepšie držanie v PadfoneStation, čiže v tablete. To ma za následok nepríjemnú vec, najmä ak použijete vlastný USB kábel, ten fungovať síce bude, ale koncovka sa do vnútra nezasunie celá, čo spôsobuje prerušenie spojenia prípadne nabíjania pri čo i len menšom pohnutí s káblom či telefónom. Tu to Asus očividne veľmi nedomyslel, dodávaný kábel, našťastie, pasuje perfektne.

Smartphone sa síce, čo sa dizajnu týka, svojmu predchodcovi veľmi nevdialil, o tabletovej časti, čiže Padfone station, to už však neplatí. Tá bola u predchodcu najviac kritizovaná, a preto sa dočkala úplného prepracovania. Jej rozmery



sa zmenšili na 263 x 180 x 10,4mm a hmotnosť 514g je nižšia až o 210 gramov. Prednej strane PadfoneStation dominuje 10" IPS displej chránený sklom Gorilla, povrch je dosť náchylný na odtlačky prstov, na displeji smartphonu nečistoty vidno slabšie. Nad displejom sa nachádza 1 megapixelová kamera a snímač okolitého osvetlenia, žiadne ovládacie prvky sa na čelnej strane nenachádzajú. Zámok displeja je umiestnený na hornom okraji, ovládač hlasitosti je vľavo a micro USB konektor je na spodnej strane, kábel so štandardnou koncovkou však ani tu nedrží najlepšie, a dokonca aj dodávaný kábel sa po zastrčení vo vnútri ešte mierne kýve. Vďaka zaobleným hranám a pogumovanej zadnej strane sa tablet drží v rukách veľmi dobre. Mechanizmus vkladania smartphonu do stanice tentoraz neobsahuje žiadne nepraktické dvierka ani zložité vkladanie a vyberanie. Stačí jednoduché zasunutie z hornej strany a je to. Systém uchytienia je veľmi dobre premyslený a aj pri otočení tabletu „hore nohami“ a následnom traseaní s ním telefón nevypadne, na jeho vybratie však netreba vyvinúť vôbec veľkú silu.

Hardvérová výbava

Displej Padfonu je vyrobený technológiou Super IPS+, ide teda o LCD displej. Aj vzhľadom na veľkosť uhlopriečky 4,7"

je veľmi jemný, za to vďaka rozlíšeniu 1280 x 720 pixlov. Ani v ostatných parametroch displej nezaostáva, okrem skvelých pozorovacích uhlov, bez náznaku straty kvality obrazu či už pri nakláňaní v horizontálnom alebo vertikálnom smere disponuje aj vysokým jasom a okrem iného aj pomerne dobrým zobrazením čiernej. Vďaka vysokému jasú nie je problém s viditeľnosťou ani pri používaní za slnečného počasia. Displej PadfoneStation je parametrami aj kvalitou zobrazenia na tom horšie. Na uhlopriečke 10,1" dokáže zobraziť len o niečo vyššie rozlíšenie, a to 1280 x 800 bodov. Pri prechode z displeja smartphonu na displej tabletu je značne viditeľná nižšia hustota bodov a okrem toho zaostáva aj kvalita obrazu. Aj keď ide aj v tomto prípade o IPS displej, podanie čiernej aj pozorovacie uhly sú horšie.

Srdcom Padfonu je procesor Snapdragon S4 Pro so štyrmi jadrami taktovanými na frekvencii 1,5GHz, grafické výpočty má na starosti Adreno 320. O výkon tak v každom prípade nie je vôbec núdza a počas testovania nebol problém s plynulosťou či už samotného systému alebo akejkol'vek skúšanej aplikácie. Sťahovať sa nedá ani na nedostatok operačnej pamäte, keďže tá má kapacitu 2GB. Vnútorňá pamäť má kapacitu 32GB, v predaji sú aj verzie so 16GB resp. 64GB pamäťou. Vzhľadom



na absenciu slotu pre pamäťové karty nie je 16GB model až taký zaujímavý, pozoruhodné je však to, že predchodca slotom pre microSD karty disponoval. Okrem lokálneho úložiska je k dispozícii aj možnosť využiť 50GB voľného miesta na online úložisku ASUS Webstorage, použitie tejto služby je však bezplatné len na dva roky. Čo sa týka štandardov mobilných sietí, najrýchlejšie pripojenie zabezpečí LTE s podporou rýchlostí do 100Mbps pre sťahovanie a 50Mbps pre upload, táto technológia je u nás, žiaľ, nevyužitelná. Dátové prenosy v 3G sieti môžu bežať rýchlosťami do 21Mbps/5,76Mbps a nechýba ani podpora staršieho EDGE a GPRS. Pre lokálny prenos dát sa dá použiť WiFi a/b/g/n a Bluetooth vo verzii 4.0, prítomné je aj NFC. Citlivosť na WiFi signál je u Padfone na slušnej úrovni, v porovnaní o niečo lepšia ako napríklad pri staršom Samsungu Galaxy S2. Určenie polohy umožňuje podpora A-GPS aj systému Glonass, na voľnom priestranstve aj v blízkosti okien v interiéri nastane lokalizácia do niekoľkých sekúnd.

Softvér

Asus Padfone 2 obsahuje operačný systém Android vo verzii 4.1 JellyBean a až na niekoľko malých úprav ide o takmer „čistú“ verziu Androidu, to znamená, že nebolo menené používateľské rozhranie.

Čaká nás tak znovu domovská obrazovka s niekoľkými plochami, ktorých počet je možné si prispôbiť. Východiskový počet je päť. Na každú z plôch je možné umiestňovať rôzne miniaplikácie či odkazy na nainštalované aplikácie a hry. Odkazy je navyše možné organizovať do zložiek. Hlavné menu potom tvorí matica ikon nainštalovaných a systémových aplikácií, tie je možné v ponuke ľubovoľne presúvať alebo jednoducho odinštalovať. Prostredie ostáva takmer zhodné či už pri používaní Padfonu ako telefónu alebo ako tabletu, mení sa len rozloženie niektorých ovládacích prvkov.

Úprav a vylepšení sa dočkala výsúvacia horná lišta, do ktorej Asus pridal skratky pre rýchle ovládanie niektorých funkcií, napríklad vypínanie/zapínanie WiFi, GPS alebo dátových prenosov cez mobilnú sieť. Z výsuvnej lišty je možné priamo pristupovať aj do nastavení. Pod prepínačmi sa ešte našiel priestor aj pre posuvný ovládač intenzity podsvietenia. Podsvietenie je možné meniť v dvoch režimoch, jeden je normálny pre bežné použitie a druhý je určený pre použitie v exteriéri, kedy sa značne zvýši podsvietenie displeja, čím sa zlepší čitateľnosť, napríklad počas slnečných dní.

Veľa ďalších úprav od Asusu v systéme nenájdeme, za zmienku stojí snád' inteligentný režim šetrenia energie, ktorý je možné ponechať na automatiku alebo prispôbiť podľa vlastného uváženia. Nastaviť sa dá napríklad odlišná úroveň intenzity podsvietenia pri čítaní kníh, sledovaní videa alebo počúvaní hudby, obmedziť sa môžu sieťové pripojenia, kedy sa pri zhasnutí displeja dátové prenosy obmedzia na minimum alebo úplne prerušia. Po prebudení alebo odomknutí displeja sa všetko vráti do normálu. Zvyk z prostredia osobných počítačov, konkrétne predinštalovanie vlastného, častokrát nepotrebného softvéru, neobišiel ani Padfone 2.

Predinštalované aplikácie od Asusu síce poskytujú pridanú hodnotu, no na Google Play Store sa k nim dá ľahko nájsť lepšia alternatíva. Medzi týmito aplikáciami sa nachádza napríklad Amazon Kindle pre nákup alebo čítanie elektronických kníh, AppBackup pre vytváranie záloh nainštalovaných aplikácií, AppLocker pre zaheslovanie aplikácií, BuddyBuzz integruje komunikáciu z niektorých sociálnych sietí, My Library slúži na prehliadanie a čítanie elektronických kníh, Press Reader prináša

prístup k dennej tlači v elektronickej podobe. Na jednej strane prítomnosť niektorých doplnkových aplikácií ihneď po prvom spustení zariadenia poteší, no nemožnosť ich odinštalovania zamrzí.

Prvý Padfone trpel nekompatibilitou aplikácií pri prechode z režimu tabletu do režimu smartphonu a tu je to, nanešťastie, úplne rovnaké. Či už je vlna na strane vývojárov aplikácií alebo na strane Asusu, ťažko povedať. Pravdou je, že pri každej nainštalovanej aplikácii sa po vložení/vybratí Padfonu z/do PadfoneStation stretnete s oznamom o chýbajúcej podpore dynamického zobrazenia a aplikácia sa ukončí, znova ju navyše musíte spustiť ručne. Podporu dynamického zobrazenia nemajú ani všetky predinštalované aplikácie, podporu má napríklad systémový internetový prehliadač, no po zmene režimu sa všetky otvorené stránky načítavajú odznova.

Multimédiá

Hlavný fotoaparát dokáže zhotovovať snímky v maximálnom rozlíšení 13 megapixelov, tie sú ostré no pre malú veľkosť snímača sa vyznačujú vyšším podielom šumu. Pri fotení blízkych objektov sa navyše vyskytujú aj mierne deformácie obrazu. Video môže byť nahrávané v rozlíšení najviac 1920×1080 bodov, čiže FullHD, pri frekvencii 30 snímok za sekundu. Pri rozlíšení videa 1280×720 je možné zvoliť aj vyššiu snímkovaciu frekvenciu, a to až 60fps, a v rozlíšení 480p je k dispozícii možnosť zvolenia rýchlosti až 90fps. Video je už pri 60fps citeľne plynulejšie ako pri 30 snímkach za sekundu, veľkosť výsledných súborov je však logicky oproti polovičnej frekvencii dvojnásobná. Dvadsať sekundové video v HD rozlíšení a frekvencii 60fps má veľkosť takmer 100MB. Videá je možné prehrávať nielen na displeji smartphonu či tabletu, k dispozícii je aj podpora HDMI výstupu. Potrebná je však redukcia z microUSB portu, tá sa v balení nenachádza.

Zvukový výstup či už z 3,5mm výstupu alebo z reproduktorov patrí medzi nadpriemer. Reprodukcie v Padfone2 je dostatočne hlasný, rovnako to platí aj pre reproduktor v PadfoneStation, ktorý disponuje technológiou SonicMaster od Asusu.

Výkon a výdrž

Vďaka výkonným vnútornostiam nemá Padfone problém so žiadnou súčasnou hrou či aplikáciou náročnou na hardvér. V



Tomáš Ďuriga

benchmarku Antutu bol výkon zariadenia ohodnotený na 21707 bodov, čo ho radí medzi tie najvýkonnejšie smartphony súčasnosti. V teste QuadrantStandart dosiahol Padfone skóre 6437 bodov. Hry ako DeadTrigger alebo ShadowGun bežia plynule či už na samotnom displeji telefónu alebo aj na tablete. Rozdiel vo výkone či už pri použití Padfonu ako telefónu alebo po zasunutí do tabletu, vzhľadom na takmer rovnaké rozlíšenie oboch displejov, nie je možné postrehnúť.

Výkonné komponenty a veľký displej si vyžadujú dostatočný prísun energie. Ten zabezpečuje batéria s kapacitou 2140mAh. Tá dokáže Padfone 2 udržať zapnutý bez problémov jeden celý deň a aj pri vyššom ako priemernom využití sa dá dostať na úroveň takmer dvoch celých dní. Pri nonstop surfovaní na internete a sledovaní videí sa na takmer polovičnej úrovni podsvietenia vybije batéria za približne 6 hodín. Batéria v tablete rozšíri kapacitu o ďalších 5000mAh, kapacita tejto batérie sa dá využiť aj na dobíjanie Padfonu 2, čím sa celková výdrž môže predĺžiť aj na 4 a viac dní.

Hodnotenie a záver

Asus Padfone 2 odstraňuje niektoré nedostatky svojho predchodcu a ponecháva si okrem podobného dizajnu aj pevnú a kvalitnú konštrukciu. Okrem toho pridáva výborný displej u smartphonu, vysoký výkon a poteší aj výdrž na jedno nabitie. Nadšenie však opadne pri pohľade na cenu, ktorá sa pohybuje na úrovni vyše 774€, preto veľmi zamrzí nemožnosť kúpy smartphonu samostatne. Tablet je v tomto prípade skôr núteným príslušenstvom, najmä ak ponúka kvalitatívne horší displej a takmer rovnaké rozlíšenie ako telefón. Jeho výhoda vyplýva v rozšírení kapacity batérie, to však má význam len v tom prípade, ak by sme nosili tablet všade so sebou.

NAJOČAKÁVANEJŠIA FRANCÚZSKA KOMÉDIA



Sapphire Edge HD4

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:

Sapphire

ŠPECIFIKÁCIE:

Intel Celeron 847
4GB DDR3 RAM
Intel HD graphics
2.5" SATA 320GB HDD
3xUSB 2.0, 1xUSB 3.0, ethernet, Wi-Fi, HDMI, VGA

PLUSY A MÍNUSY:

+ rozmery
+ nízka spotreba

- výkon
- hlučnosť

HODNOTENIE:

85%

Desktop do (veľkej) dlane

Výrobcom počítačov sa darí dostať vysoký výkon do čoraz menšieho obalu. Nezaostáva ani Sapphire. Predstavuje miniPC EDGE HD4, o ktorom sa rozpráva ako o najmenšom desktape na svete. Postačí na kancelársku prácu, internet, či ako domáce multimediálne centrum, ktoré si dobre rozumie s Windows 8.

Prvé dojmy

Škatuľka síce veľkosťou poteší, no hmotnosť mierne napovie, že počítač si asi skôr nájde miesto v obývačke než na dne ruksaku. Hmotnosť počítača je síce len 530g, no spolu s adaptérom je to už v

ruksaku celkom cítiť. Samozrejme, ak počítač má byť pracovný nástroj, prenášanie je jednoduchšie ako u bežného notebooku, ak by však malo ísť len o doplnok, ktorý sem-tam vytiahneme z tašky, predsa je najviac cítiť váhu. Okrem PC a adaptéru do škatule výrobca pribalil i HDMI kábel, redukciu HDMI na DVI, stojan a CD s ovládačmi. Mierne nedomyslené je to, že výrobca pribalil CD, keďže na miniPC by ste hľadali mechaniku márne. V predošlých verziách sa zvykla pribalovať flashka, teraz si to budeme musieť nahodiť na USB kľúč cez druhý počítač, alebo pripojiť USB mechaniku.

Spracovanie slušné

Síce sa pri miniPC toho veľa vymyslieť nedá, určite by sa však našla kopa vecí, čo sa dá pokaziť. Sapphire si viedol dobre, dizajn nie je nijak extravagantný, no zaujme a zapadne snáď do každého interiéru. Rozvrhnutie portov tiež celkom vyšlo. Akurát nie je známy význam prednej krytky na USB porty, ktorá komplikuje prácu s portami a už pri prvom použití môže spôsobiť pár minút nadávania, že čo je to za PC s dvoma USB portami vzadu, ktoré zaplní myš a klávesnica. Potom sme však objavili nevidané tajomstvo a odchýlili krytku,

ktorá vpredu skrývala jeden USB 2.0 a jeden vysokorýchlostný USB 3.0 port.

Šetríme aj na OS

Mnohým pamätníkom padne pri spustení PC nostalgická slza, keď ich namiesto Windows 8 privíta FreeDOS. Osobne mi táto konfigurácia vyhovuje, načo priplácať 100€ na Windows, keď by som aj tak používal Linux. Neskúsený používateľ by však mohol mať s inštaláciou problém. Ak máte externú USB mechaniku, tak by to nemal byť problém, ak však nie, bude potrebné vytvoriť obraz (.iso) vášho inštaláčného DVD a rozbaľiť iso súbor na USB kľúč vo formáte FAT32 napríklad pomocou programu 7-zip. Týmto spôsobom sa dá nainštalovať Windows 7 alebo 8. Pre operačné systémy ako Ubuntu je dostupný osobitný softvér na vytváranie bootovateľných USB diskov, napríklad Universal USB installer.

Windows 8

Keďže Windows 7 sa už pomaly stáva minulosťou, stáva sa čoraz podstatnejším, aby počítač podporoval aj Windows 8. Výrobca neklame a EDGE HD4 šľape s W8 ako hodinky. Bez problémov si poradí aj s FullHD videom, dokonca aj pomocou YouTube. Bohato postačí na prehliadanie internetu i na kancelársku prácu. Ak však rozbehneme náročnejší multitasking, tak je už vidno, že počítač nie je práve high-end. Samotný operačný systém beží až prekvapivo svižne. Systém často nabehne skôr, ako televízor.

Ubuntu

Pre tých, ktorí neoblubujú operačný systém od Microsoftu, alebo nechcú platiť za licenciu kvôli prezeraniu internetu, postačí aj nejaká distribúcia Linuxu. My sme odskúšali asi najpopulárnejšiu distribúciu zvanú Ubuntu. Všetko funguje takmer bezproblémovo, treba sa pohrať s ovládačmi na grafickú kartu. S tými základnými je už také FullHD na YouTube problém.

Procesor - hlavný problém

Pri pohľade na parametre asi najviac „pichne to oka“ procesor. Edge HD 4 je osadený biednym Intel Celeron 847, čo značí dvojjadro s výkonom 1.1GHz. Procesor výkonom zaostáva aj za procesormi Intel Atom, ktoré boli použité v predchádzajúcich verziách. Procesoru sekunduje 4GB operačnej pamäte štandardu DDR3. Tá je na tom celkom dobre na rozdiel od CPU. Grafická karta je integrovaná v procesore. Viac táto konfigurácia ani nepotrebuje. Na

prehrávanie filmov vo FullHD postačí a na hry je potrebný aj lepší procesor. Ako pamäťové úložisko je použitý 320GB pevný disk s 5400 otáčkami za minútu.

Aby ste nemuseli tahať káble, výrobca do počítača zakomponoval Wi-Fi kartu.

Hry? Ťah...

Každý hráč, ktorý čo to vie o počítačoch, isto už zistil, že o herný stroj nepôjde. Po tom, ako svižne nám bežal systém, sme s malou dušičkou skúsili i nejakú tú hru, žiaľ, ako sme predpokladali, veľký potenciál, čo sa hier týka, počítač nemá. Na bežné flashové online hry a na staršie tituly postačí, no nečakajte, že si na ňom zahráte novšie hry s dobrou grafikou. My sme vyskúšali tituly Minecraft a Warcraft 3: The Frozen Throne, obe hry sa na počítači rozbehli, no pre plynulý beh boli potrebné stredné nastavenia.

Hlučnosť a spotreba

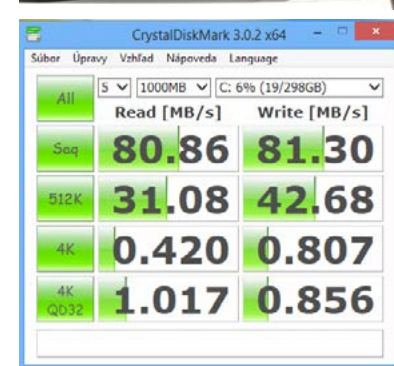
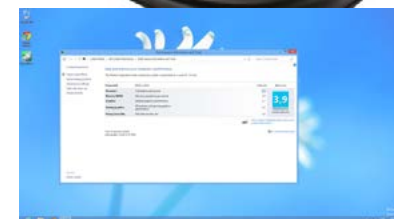
Síce procesor nepatrí k tým najvýkonnejším, predsa sa systém rýchlo dostáva do vyšších teplôt, kedy musí zasiahnuť chladienie. Síce sa dalo čakať, že takto malý systém bude musieť o niečo ráznejšie chlaďiť, no určite by sa to dalo aj pri nižšej hlučnosti. Pri štarte si počítač len potichu pradije, po pár minútach to už prejde na konštantný hluk, ktorý sa takmer vyrovnáva stolovému počítaču. Pri zapnutom miniPC nebolo počuť bežiaci notebook. Síce to nie je veľký hluk, no v tichom prostredí to môže prísť rušivé.

Ďalšia vec, v ktorej má EDGE HD 4 oproti bežným desktopom dosť navrch, je spotreba. Výkon adaptéru je 30W, čo je viac ako 10x menej pri bežných PC a skoro 3x menej ako bežný notebook. Pár dní behu nám teda nespôsobí nijaký výrazný rozdiel na šeku za elektriku.

Verdikt

Sapphire Edge HD4 síce diery v počítačovom priemysle nezanechá, ale je to celkom dobrý nápad, ako spojiť prenosnosť a výkon na kancelársku prácu či multimédiu. Za cenu netbooku dostanete nettop, ktorý postačí väčšine bežných používateľov. Hodí sa ako multimediálne centrum do obývačky, rovnako ako aj za pracovný stôl. Bežné „debny“ predbieha v spotrebe a hlavne v prenosnosti. Ak nie ste herným nadšencom a nepoužívate žiaden softvér na úpravu videa a podobne, EDGE HD 4 vám bohato postačí.

Eduard Čuba





Samsung Galaxy Note 10.1

Tablet nielen na zábavu

PLUSY A MÍNUSY:

- + výkon
- + rozšírená funkčnosť OS
- + využiteľnosť vďaka S Pen
- rozlíšenie displeja
- chýba USB konektor
- vyššia cena

HODNOTENIE:

85%

Po značnom úspechu prvého smartphonu Galaxy Note sme sa okrem jeho nástupcu pred pár mesiacmi dočkali aj tabletu s podporou stylusu S Pen.

Úvod

Aj keď je tablet Samsung Galaxy Note 10.1 na trhu už nejaký ten čas, prinášame vám jeho recenziu. Stále totiž ide o veľmi dobre vybavené zariadenie, vďaka dotykovému peru S Pen ponúkajúce širšie možnosti využitia ako konkurencia, no v niektorých ohľadoch za ňou predsa len trochu zaostáva.

Vzhľad a spracovanie

Tablet Galaxy Note 10.1 je v predaji v dvoch farebných

prevedeniach, a to v bielom a sivomodrom. Nám sa na recenzii ušla biela verzia. To, ktorá je krajšia, sa nedá objektívne zhodnotiť, no v oboch farebných verziách vyzerá Galaxy Note 10.1 veľmi dobre. Dizajnový tablet od konkurencie odlišuje najmä strieborný rám okolo displeja, ktorý zasahuje aj do okrajov zariadenia. Ako je už z názvu jasné, prednej strane dominuje displej s uhlopriečkou 10.1 palca, nejde však o AMOLED, ale o PLS displej (alternatíva k IPS LCD displejom). Proti škrabancom už klasicky chráni displej sklo Gorilla, ktoré pokrýva takmer celú prednú stranu okrem lesklého sivého rámu. Nad displejom sa nachádza 1,9Mpix kamera a vedľa nej je umiestnený senzor okolitého osvetlenia

pre automatickú reguláciu jasú displeja. Na čelnej strane ešte prekvapivo nájdeme dvojicu reproduktorov, ktoré sa skrývajú pod striebornými mriežkami. Väčšina tabletov má reproduktor(y) umiestnené na zadnej strane, v tomto prípade zvuk smeruje priamo k používateľovi, čo je určite plus. Ľavý aj pravý okraj tabletu je bez akýchkoľvek ovládacích prvkov, tie sú totiž sústredené na vrchnej strane. Pod plastovými krytkami sa nachádza slot na SIM kartu a pamäťovú microSD kartu.

Ďalej je tu 3,5mm zvukový výstup, dvojtláčidlo pre ovládanie hlasitosti a tlačidlo vypínača, slúžiace aj ako zámok displeja. Okrem toho tu môžeme vidieť, na dnešné pomery trochu prekvapivo, aj tmavé



sklíčko, pod ktorým je ukrytý infraport. Nabíjanie a kábový prenos dát do počítača umožňuje, žiaľ, neštandardný konektor na spodnej strane tabletu. Zadnú stranu tvorí lesklý plast, na ktorom sú aj napriek bielej farbe viditeľné odtlačky rúk.

Prítomný je aj 5Mpix fotoaparát s automatickým zaostrovaním a LED bleskom. A nakoniec to, čím sú zariadenia série Note najznámejšie, dotykové pero S Pen, ukryté v pravom dolnom rohu, odkiaľ ho je možné slabým potiahnutím vybrať. Vo vnútri však drží dosť pevne na to, aby nevypadlo.

Spracovanie tabletu je na dobrej úrovni, konštrukcia tabletu je dostatočne pevná, zadná strana sa však po pritlačení mierne prehne a pri vyššom namáhaní sa sem-tam ozve aj vrzganie. Hmotnosť dosahuje stále prijateľných 600 gramov a rozmery zariadenia sú 262×180×8,9mm. Ergonómia pri držaní je veľmi dobrá, platí to aj pri práci s perom S Pen, ktoré padne do ruky veľmi dobre.

Hardvérová výbava

Čo sa týka hardvérovej výbavy, tá patrí k tomu najlepšiemu. Štvorjadrový procesor Exynos 4412 z dielne Samsungu je taktovaný na frekvencii 1,4GHz, nechýba grafická karta Mali-400 a základnú špecifikáciu dopĺňa až 2GB RAM. Pamäť pre dáta má kapacitu 16GB, dostupných je ale iba 11,75GB, to však nemusí vadit, keďže je tu možnosť veľkosti pamäte rozšíriť pamäťovou kartou až o celých 64GB. V predaji sú navyše aj verzie s 32GB a 64GB vnútornou pamäťou. Displej s uhlopriečkou 10.1" má rozlíšenie 1280×800 pixlov, to je už na dnešné pomery priemerná hodnota. Nižšie rozlíšenie kompenzuje dobrými pozorovacími uhlami a vysokým jasom pri používaní vonku, za slnečného počasia však už displej veľmi neobstojí.

Okrem klasického ovládania prstami je samozrejme podpora pre dotykové pero S Pen. Keďže snímanie pera pracuje na odlišnom princípe ako snímanie dotyku prstami, pri používaní pera napríklad

na písanie je možné držať tablet aj za plochu displeja bez toho, aby sa zaznamenal dotyk ruky. Samotné pero dokáže rozpoznať až 1024 úrovní tlaku a detekcia jeho hrotu sa začína už po priblížení pera na vzdialenosť 1–1,5cm od displeja. Z bezdrôtových technológií nechýba podpora GSM a 3G sietí s možnosťou pripojenia na internet rýchlosťou až 21Mbps pre sťahovanie a 5.76Mbps pre upload. Okrem surfovania na internete sa dá s tabletom aj telefonovať, keďže nechýba zabudovaný mikrofón.

K dispozícii je aj podpora WiFi a/b/g/n s podporou sietí na 2,4GHz aj 5GHz frekvenciách, spolu s možnosťou zdieľania mobilného internetu. Súbor na krátke vzdialenosti sa dajú preniesť prostredníctvom Bluetooth 4.0 a WiFi Direct, prítomná je aj funkcia DLNA. Určenie polohy je možné vďaka GPS a systému GLONASS. K dispozícii je aj podpora USB-on-the-go, pre absenciu štandardného USB portu je ju však možné využiť až po dokúpení ďalšieho kábla, to isté platí aj pre HDMI. Hlavný



fotoaparát má rozlíšenie 5.0Mpix a dokáže zhotoviť video v rozlíšení najviac 1280×720 pixlov s frekvenciou 30 snímok za sekundu. Kvalitou, najmä v prípade videa, patrí medzi priemer. Hardvérovú výbavu dopĺňa akcelerometer, gyroskop a digitálny kompas.

Softvérová výbava

Galaxy Note 10.1 je vybavený operačným systémom Android Ice Cream Sandwich, čiže verziou 4.0.4. V súčasnosti sa už distribuuje aktualizácia na novšiu verziu JellyBean (4.1). V čase testovania tabletu však ešte nebola oficiálne k dispozícii. Súčasťou systému je nadstavba Touchwiz UI, známa aj napríklad zo smartphonu Galaxy S3 a Galaxy Note 2. Oproti neupravenej, takzvanej, "čistej" verzii Androidu, prináša nadstavba niekoľko nových funkcií, a prácu so systémom tak zlepšuje a zjednodušuje. Základné črty OS Android však ostávajú

zachované, domovskú obrazovku tvorí niekoľko plôch, ktorých počet je možné upravovať. Na plochy je potom možné pridávať miniaplikácie alebo odkazy na nainštalované aplikácie. Hlavné menu tvorí matica ikon, ktoré je možné usporiadať abecedne alebo podľa dátumu pridania jednotlivých aplikácií. Základné funkcie Androidu sú už určite mnohým známe, preto sa radšej pozrieme na úpravy a aplikácie, ktoré implementoval do systému Samsung. Na spodnej lište, ktorá obsahuje základné ovládacie prvky ako tlačidlo pre návrat späť, návrat na domovskú obrazovku a zobrazenie naposledy spustených aplikácií, pribudlo tlačidlo pre rýchle vytvorenie screenshotu, ako aj šípka pre vyvolanie rýchleho menu s odkazmi na sedem aplikácií, ktoré je tak možné spustiť kedykoľvek bez potreby prepínania do menu. Po vytiahnutí dotykového pera z tela tabletu sa v pravej časti obrazovky vysunie ďalšia ponuka,



tentoraz s aplikáciami špeciálne pripravenými práve pre prácu s perom S Pen. Pri práci s ním je možné kedykoľvek vytvoriť screenshot aktuálnej obrazovky podržaním pera na displeji a súčasne držaním tlačidla na pere. Vytvorený screenshot je potom možné doplniť písanou poznámkou, prípadne ho orezať alebo inak upraviť vďaka aplikácii s názvom "Poznámka S" alebo predinštalovanému editoru Adobe PhotoShopTouch. V aplikácii „Poznámka S“ je, ako už z jej názvu vyplýva, možné vytvárať poznámky alebo nákresy,



na výber je aj niekoľko preddefinovaných šablón, ktoré umožňujú napríklad rýchle vytvorenie narodeninového blahoželaní. Poznámky je možné organizovať do priečinkov, pri písaní sa dá okrem zadávania textu perom využiť aj virtuálna klávesnica či rozpoznávanie písaného textu. Práve rozpoznávanie písaného textu je veľmi zaujímavá funkcia, keďže dokáže "digitalizovať" aj napísané matematické výrazy a rovnice, čo by určite ocenil ne jeden študent. Do poznámok je okrem textu možné pridávať obrázky aj hovorené slovo. V tablete je prítomná aj kancelárska aplikácia Polaris Office, vďaka ktorej je možné vytvárať, prezerat' a upravovať textové dokumenty, prezentácie či tabuľky. Všetky vytvorené dokumenty či poznámky je možné exportovať do mnohých formátov, zdieľať mailom, cez Bluetooth, či priamo nahrať napríklad na službu Dropbox alebo GoogleDrive. Nechýba ani funkcia odoslania na tlačiareň. Efektívitu pri práci zvyšuje aj funkcia "Viacnásobná obrazovka" s možnosťou umiestniť vedľa seba dve aplikácie, pričom každá zaberie polovicu šírky displeja. Žiaľ, takto nefungujú všetky aplikácie a podporu má len Webový prehliadač Polaris Office, Poznámka S, Galéria a Emailový klient. Okrem možnosti zobrazenia dvoch aplikácií vedľa seba disponujú niektoré ďalšie aplikácie aj možnosťou prepnutia do ich zmenšenej verzie, kedy sa zobrazujú len na malej časti obrazovky a v pozadí môže

byť otvorená ďalšia aplikácia. Aplikácie sa v tejto "minimalizovanej" forme dajú po obrazovke ľubovoľne presúvať a v prípade potreby je ich možné maximalizovať na celú plochu displeja. Takúto funkciu podporuje napríklad hudobný prehrávač, kalkulačka, poznámky alebo správca úloh. Vďaka týmto vylepšeniam od Samsungu dostáva multitasking na Androide úplne nový rozmer. Pri surfovaní na internete je tak možné v novom okne písať poznámok, prípadne prepočítavať cenu nákupu bez nutnosti opustenia prostredia webového prehliadača. Okrem spomenutých funkcií nechýbajú ani "vychytávky", známe už zo smartphonu Galaxy S3, ako je napríklad funkcia "SmartStay", ktorá nevypne podsvietenie displeja, pokiaľ ho sledujete, alebo funkcia "Pop UpPlay", ktorá umožňuje prehrávanie ľubovoľného videa na malej ploche kedykoľvek na obrazovke, a pritom je stále možné pracovať s ostatnými aplikáciami.

Výkon a výdrž batérie

Vďaka výkonnému procesoru a nadštandardnej kapacite operačnej pamäte nie je problém so spustením žiadnej hry ani aplikácie, ktorá je v súčasnosti dostupná na stiahnutie prostredníctvom služby GooglePlayStore či Samsung Apps. Plynulo bežia aj tie najnovšie hry ako GTA: Vice City,

DeadTrigger alebo NeedForSpeed Most Wanted. V benchmarku Antutu dosiahol tablet skóre necelých 16 tisíc bodov. Ani pri práci so systémom sa neobjavili žiadne problémy, čo sa týka rýchlosti, a to ani pri práci s viacerými aplikáciami na obrazovke.

Batéria s kapacitou až 7000mAh ponúka celkom slušnú výdrž. Pri surfovaní na internete s nižším jasom displeja sa dá dostať až na nadštandardnú hodnotu vyše dvadsiatich hodín. Vyššia záťaž, ako je napríklad sledovanie videa v HD, vybijie batériu za približne osem hodín.

Záverečné hodnotenie

Samsung Galaxy Note 10.1 sa dá vďaka dotykovému peru S Pen skvele využiť aj pri práci či štúdiu. Stále ponúka vysoký výkon, dlhú výdrž batérie a funkcie, ktoré u konkurencie nenájdete. Potešia aj kvalitné reproduktory. Zamrzí však nižšie rozlíšenie displeja ako aj jeho viditeľnosť na slnku. Veľkým mínusom je absencia štandardného USB konektora. Vzhľadom na cenu by sa dalo očakávať aj trochu lepšie vyhotovenie a prípadne aj podpora NFC. Recenzovaná verzia s 3G modulom a 16GB kapacitou pamäte sa predáva za cenu od 505€ vyššie, verzia bez podpory mobilných sietí začína na cene približne 425€.

Tomáš Ďuriga



Zalman ZM-VE300

Hliníkový virtualizér



PLUSY A MÍNUSY:

- + virtuálna mechanika
- + rýchlosť
- cena
- rozмеры

HODNOTENIE:

65%

ŠPECIFIKÁCIE:

Rozmery: 135.3(D) x 78.6(Š) x 13.1(V)mm
Hmotnosť: 96g
Vonkajšie rozhranie:
 USB1.1 Max. 12Mbps,
 USB2.0 Max. 480Mbps,
 USB3.0 Max. 5.0Gbps
Vnútorňé rozhranie:
 S-ATA I/II
Kompatibilná veľkosť pevného disku: 2.5"
Podporované OS:
 Windows 98, ME, 2000, XP, VISTA, 7 / Mac OS / Linux
Farba:
 čierna/strieborná

Povaľ'uje sa vám doma harddisk z notebooku? Firma Zalman prichádza s riešením, ktoré vám dovolí váš harddisk využiť na plné obrátky len pomocou pripojenia cez USB 3.0. Zariadenie podporuje 2.5" harddisky štandardu SATA I a SATA II.

Prvé dojmy

To, že nepôjde len o redukcii zo štandardu SATA na USB 3.0, prezrádza obal. Výrobca do svojho zariadenia zakomponoval displej a pár ovládacích prvkov, ktoré zjednodušujú prácu s pevným diskom. Do zásuvky sa jednoducho vloží harddisk a dotiahne dvoma skrutkami pomocou priloženého skrutkovača. Potešil nás i pribalený obal na zásuvku, ktorý tlmí vibrácie pevného disku.

Pevná hliníková konštrukcia

Hliníkový obal by mal ochrániť váš harddisk pred pádmi a nárazmi. Celá konštrukcia pôsobí pevne, nevzga a neprehýba sa. Oproti bežným externým 2.5" diskom však zaostáva v rozmeroch. Tie sú kvôli displeju a ovládacím prvkom o niečo väčšie. Nie je také príjemné ho len tak nosiť vo vrecku.

Bleskovo rýchly

Ak hľadáte šuplík na svoj externý disk, treba si rozmyslieť, či chcete len nejaký lacný box, alebo box, ktorý ponúka rozhranie, ktoré nijak neobmedzuje prácu pevného disku a podporuje aj rôzne ďalšie funkcie.

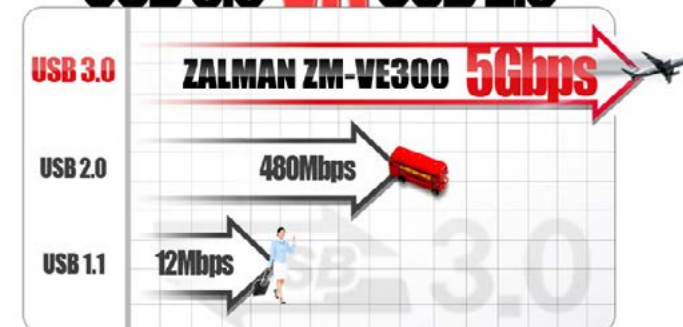
Rozhranie USB 3.0 Super Speed podporuje prenos údajov až do rýchlosti 5Gbps, čo je 625 megabajtov za sekundu. Čiže problémy nebudú ani s SSD diskami.

Funkcie za vyššiu cenu

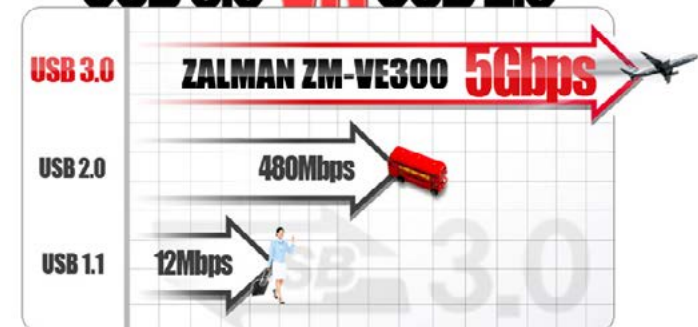
Hlavným strašiacom pri tomto šuplíku bude cena, ktorá sa pohybuje okolo 40 €. Pokiaľ doma nemáte voľný 2.5" harddisk, bude pre vás výhodnejšie investovať do nového externého disku, ako kupovať šuplík harddisk osobitne, čo by nám pri 1TB pevného disku vyšlo do cca 120 €, pričom už za 60€ sa dá zohnať externý USB 3.0 harddisk s rovnakou kapacitou a menšími rozmermi. V tejto chvíli sa zostáva zamyslieť, či sa nám oplatí



USB 3.0 Vs USB 2.0



USB 3.0 Vs USB 2.0



ZM-VE300 Vs CD-ROM



ZM-VE300 Vs CD-ROM



mechaniky. Disk posluží aj ako solídna náhrada programov ako Daemon Tools, ktoré sa používajú na vytvorenie virtuálnej mechaniky a následne pripájania iso súborov.

Verdikt

Zalman ZM-VE300 si zrejme v radoch bežných používateľov veľa nadšencov nenájde. Inak

sa na to však pozrie servisný technik, ktorý denno-denne pracuje s kópkou CD s operačnými systémami. Tento disk nielenže nahradí tieto CD, ale aj zvýši rýchlosť čítania z CD na hodnotu 717X. Bežný používatelia by sa mali skôr pozrieť po externých diskoch.

Eduard Čuba

platiť dvojnásobok ceny za pridané funkcie, pod'me sa teda pozrieť, čo má tento šuplík oproti bežným externým diskom navyše.

Funkcie

Hlavnou výhodou je možnosť používania disku ako virtuálnu mechaniku. Stačí hodiť iso súbor do zložky _iso na pevnom disku a stlačením tlačidla pripojíme súbor do virtuálnej mechaniky. Využitie to nájde hlavne pri častom preinštalovaní operačných systémov. Stačí nahádzať obrazy operačných systémov na disk a pri štartovaní počítača navoliť, ktorý súbor chceme pripojiť do virtuálnej



Konečná (3,5/5)



Kalifornský ex-governér sa po dvojtom rozbehu v tímovej vzbure dôchodcov Expendables vrátil s plnou pol'nou. Po nie celkom úspešnej politickej kariére zavesil mocenskú rétoriku na klínce a vrátil sa tam, kde mu bolo najlepšie. Mohol ostať na svojej rakúskej farme fajčiť cigary a venčiť tanky, no akčný film by bol bez svojho najväčšieho giganta o niečo chudobnejší. Schwarzenegger do starého železa ešte rozhodne nepatrí a ako sám hovorí: „Dôchodok je pre padavky“.

Ako napovedá názov aktuálneho titulu, hádam to už bude jeho Konečná. V najnovšom pokuse o comeback hrá Arnie obstarožného šerifa Raya Owensa. Pôvodne pracoval u polície v Los Angeles, no po jednej pokašľanej akcii sa stiahol a skončil ako šerif ospalého mestečka Sommerton pri mexických hraniciach. Udržiať poriadok v meste, kde je najväčším zločinom nesklopiť záchodovú dosku na verejných toaletách, nie je žiadne terno.

Dni nekonečnej nudy náhle ukončí telefonát agenta FBI Johna Bannistera (Forest Whitaker). Počas prevozu z Las Vegas do Mexickej väznice totiž utiekol nebezpečný narkobarón Cortez (Eduardo Noriega). Počas transportu ho vyslobodili jeho kumpáni a práve smeruje spolu s rukojemníčkou ku svojej domovine. K hraniciam sa rúti v ukradnutej Corvete ZR 1 rýchlosťou, ktorá trhá asfalt. Poslednou prekážkou ku slobode je práve šerifovo mesto. Lenže miestnym strážcom zákona sa do stretnutia s mafiánom, na ktorého je aj FBI krátka, veľmi nechce. Šerif Owens však nedovolí znovu pošpiniť jeho povest'.

Zo zbrojného múzea vytiahnu potrebný arzenál a pustia sa do nel'útostnej rezby s cieľom zastaviť zdanlivo nepolapiteľného zlosyna. Presne v duchu akčných bčok zo zlatých 80-tych s ich najžiarivejšou, i keď zostarnutou ikonou. Božský Arnold prejavuje vo filme veľmi sympatickú sebaironiu a precedí slušný počet pamätných hlások. Zopár politických vrások navyše ho stavia do polohy Johna Wayna

či Clintu Eastwooda. V kombinácii s úmerne dávkovanou akciou mu toto westernové povyznenie sadne ako uliate.

Časy jednočlenného komanda sú síce v nenávratne, no ako hrdina v rokoch svojich nostalgických fanúšikov nesklame. So samotným príbehom je to už o niečo kostrbatejšie. Pomalší rozbeh ešte patrí k žánru, ale je nad slnko jasnejšie, že kórejský režisér Jee-woon Kim bol zo strany producentov držaný na uzde a nútený ubrať zo svojej známej uletenosti. Nebyť produkčných zásahov, mohlo ísť o výrazne odlišný zážitok. Napriek limitujúcej cenzúre sa mu podarilo do filmu prepašovať niekoľko gurmánskych lahôdok (ako napr. gauner explodujúci po zásahu svetlicou) a vydobíť snímke R-kovú prístupnosť.

Jediným prešlapom, ktorý si režisér Kim mohol odpustiť, je jackassová postava Johnnyho Knoxvillea, ktorá sa do kontextu príbehu absolútne nehodí. Knoxville evokuje najmä svojou pokrývkou hlavy podobnosť s retardovaným Joxerom zo seriálovej Xeny. Ostatné vedľajšie postavy sú zdrojom výživnej porcie zábavy, obzvlášť Luis Guzmán. Kriminálny živel v podaní Petra Stormara vykazuje komicky slizký štandard. Táto akčná jedhubka síce vo svete filmu veľa vody nenamúti, o čom svedčia jej americké tržby, no napriek tomu je prudko pozerateľná.

S chudobným rozpočtom 30 miliónov dolárov dokáže miestami veľmi prekvapiť. Obligátnym klíšom sa vyhnúť nedokázala, ale vynahrádza nám to originálnymi scénami ako je jazda v kukurici či starosvetkým súbojom na moste vo finále. Noriega sa snaží povrchne striekať charizmou na všetky strany, no strachu z neho ide asi ako zo zajačika Duracell. Energicky má jednoznačne navrch železný Arnold, ktorý v pal'be s veľkými zbraňami stále nenašiel konkurenciu. To pochopil i Whitakerov spomalený agent Bannister. Napriek značným nerovnostiam je Konečná svetlou spomienkou na Rakúsky dub v tej najlepšej forme.

Martin Zielosko



INTERNETOVÝ OBCHOD S HRAMI

GAME EXPRESS
<http://www.gameexpres.sk>

The advertisement displays a collection of video games and board games. Video games shown include Crysis 3 (PC), SimCity (PC), Dead Space 3 (PC), StarCraft II: Heart of the Swarm (PC), Gears of War: Judgment (Xbox 360), God of War: Ascension (PS3), and Tomb Raider (PC). Board games shown include Formula 1, Alias, Carcassonne, and Osadníci z Katanu. Gaming peripherals like a joystick, a racing wheel, and a game controller are also featured.

Let (4/5)



Ak strávite dekádu produkovaním a režirovaním viac či menej neúspešných motion capture animákov, návrat na filmové výslnie je komplikovaný. Presne tento osud postretol Roberta Zemeckisa potom, čo Avatar na konci roka 2009 všetkým hollywoodskym štúdiám ukázal, že technológia presadzovaná Zemeckisom, tvorcom troch Návratov do budúcnosti či oscarového Forresta Gumpa, je pri porovnaní s prístupom Cameronovho technického tímu odsúdená na neúspech. A po prepadáku Mama medzi martanmi prišlo k rozumu konečne aj štúdio Disney a prestalo štedro financovať Zemeckisovu digitálnu zábavku.

Našťastie, po uznaní tejto prehry Zemeckis nezahorkol a rozhodol sa pre návrat k hranému filmu. A vybral si k tomu zaujímavý príbeh o kapitánovi havarovaného lietadla, ktorý šialeným manévrom zachráni 96 životov. Počas núdzového pristátia sa skúsený pilot Whip Whitaker rozhodne otočiť lietadlo dole hlavou, vďaka čomu sa mu podarí doletieť na opustenú lúku a s neovládateľným strojom pristáť. Po prepustení z nemocnice však musí čerstvý národný hrdina čeliť vyšetrovaniu udalosti, počas ktorého je o ňom odhalených niekoľko nepríjemných skutočností.

Prvá polhodina filmu je ukážkou dokonalého audiovizuálneho majstrovstva a Zemeckis v nej predvádza, že aj so skromným rozpočtom dokáže vytvoriť pôsobivú atmosféru a akčnú scénu, pretože zrútenie letu 227 je jednou z najpôsobivejších filmových nehôd za veľmi dlhú dobu. O to väčšia škoda, že dynamický, pritom však stále prehladný úvod nasleduje poldruhodiny v podstate klasickej drámy. Kamera sa počas dialógov ustáli na polocelkoch jednotlivých postáv, doplnených o príležitostný detail alebo celok a je jasné, že samotná havária pôsobí hlavne ako katalyzátor pri skúmaní vnútorných démonov kapitána Whitakera.

Tomu dodáva kredibilitu spol'ahlivý výkon Denzela Washingtona (nominovaný aj na Oscara), za ktorým nezaostáva ani zvyšok obsadenia. Kelly Reilly (Nicole), Bruce Greenwood

(Whipov kamarát Charlie) či Don Cheadle (ako obhájca Hugh Lang) nepatria k najväčším hollywoodskym menám, ale svoje postavy zvládajú presvedčivo bez akýchkoľvek ťažkostí. Napriek tomu ich však zatieňuje hipisácky Harling Mays v podaní Johna Goodmana, ktorý sa tejto komickej vedľajšej postavy zhostil s takým gustom, že už počas sledovania filmu si človek želá aby vznikol spin-off, v ktorom by bol hlavným hrdinom on. Čo na tom, že sa objaví len v troch scénach, keď sú všetky až nečakane zábavné a hneď jeho úvodný monológ k zdravotnej sestre je nielen vtipný a trefný, ale nevyšumí z hlavy ani dlho po skončení projekcie.

Opäť je teda Alan Silvestri jediným, ktorý sa príliš nepredviedol. Ak si jeho meno neprečítate v záverečných titulkoch, ťažko povedať či si okrem klasík The Rolling Stones, Lou Reeda, Red Hot Chili Peppers alebo Billa Withersa, jeho nevýrazný hudobný sprievod všimnete.

Pri celkovom pohľade však ide o poctivú drámu, ktorá nastavuje nemilosrdné zrkadlo boju (resp. nechote k boju) jedného muža s vlastnými slabosťami, ktoré sú vnímané ako zrada dôvery spoločnosti. Hoci bez nich by sa možno neodhodlal k činu, ktorým zachránil množstvo životov. Či je to naozaj tak necháva režisér už na posúdení divákovi. A hoci možno už počas sledovania vytušiť, ako sa film skončí, Zemeckis nás až do finálneho výsluchu necháva v príjemnej neistote. A to je u tvorca, o ktorom sa povrávalo že stratil svoj filmársky um, rozhodne dobrá správa. Mierna strata tempa po vynikajúcej prvej polhodinke zamrzí, no po dvanástich rokoch je to aj napriek tomu vydarený comeback.

Róbert Feldmár



Preview: Smrtonosná pasca: Opäť v akcii



Netrvalo dlho a Bruce Willis sa vrátil k svojej najslávnejšej úlohe ikonického policajta, ktorý zo zásady prežije všetko. Od poslednej vybijanej s teroristami ubehlo šesť rokov a nekompromisný strážca zákona sa opäť ocitá v nesprávnu chvíľu na nesprávnom mieste.

Tento nešťastný zvyk sa stal v priebehu troch desaťročí akousi základnou McClanovou povahovou črtou. Nepoddajný hrdina z l'udu sa tentoraz poíhra s nervovou sústavou ruskej mafie. Z nevinného výletu do Moskvy sa zásahom scenáristu vykl'uje klasické vojnové peklo. Turista Willis by len rád dostal svojho syna Jacka z miestneho väzenia. Malá potomkova výtrznosť však zdá sa naberie vážnejšie kontúry a v snahe vyviaznuť so zdravou kožou bude musieť dvojgeneračný tím McClanov zdolať nielen nemalé vzájomné rozdiely.

Na papieri i z trailerov to vyzerá dobre, no budú srdcia fanúšikov plesat' i po odchode z kinosály? Už naposledy to nebolo to pravé „smrtonosné“, hlavne vďaka preexponovaným akčným kúskom Super Bruca, ktorý si l'avou zadnou osedlal nepilotovanú stíhačku a tiež pre neadekvátneho vychudnutého zloducha v čiernej košeli vypranej v Perwolle. Napriek drobným nedostatkom sa zo štvrtej Pasce vykl'ula solídna adrenalínová jazda s nemalým ziskom, ktorá Willisovi navrátila chuť navliecť si zakrvácané tielko a vyleštit' odznak. Ďalší návrat akčnej legendy bol len otázkou času. S dobrým menom predchádzajúcich dielov aktuálne hazarduje režisér John Moore, ktorý má na konte otrasného Maxa Payna (Max Payne, 2008) či nevydarený pokus vystrúhať z Owena Wilsona akčného hrdinu Za nepriateľskou líniou (Behind Enemy Lines, 2001). Kameňovaniu od videoherných fanúšikov tento odborník unikol len o vlások. Priaznivcov Smrtonosného Bruca je však neporovnateľne viac.

O scenár sa postaral zatiaľ nie veľmi úspešný Skip Woods, z ktorého pera pochádza nemastný-neslaný Swordfish: Operácia Hacker (Swordfish, 2001), nevýrazný Hitman (2007) či opomenutý A-Team (2010). Referencie tvorcov piateho dielu nevyzerajú príliš pozitívne, no nebud' me pesimisti a

skúsme dôverovať aspoň úsudku hlavnej hviezdy, ktorá by svoju najmilovanejšiu postavu len tak nerozvážne nepochovala. Charizmy má čoskoro šesťdesiatnik Willis stále na rozdávanie a jedno pokračovanie hádam ešte utiahne.

Na pomoc si povolal vychádzajúcu akčnú hviezdu Jaia Courtneyho, ktorý nedávno statočne naložil Tomovi Cruisovi v Jackovi Reacherovi. Courtney stvárni mladého Jacka McClana, drzého agenta CIA špeciálne vyškoleného zastaviť nukleárnu hrozbu. Vydarenú rodinku dopĺňa hubatá dcéra Lucy (Mary Elizabeth Winstead) z predchádzajúcej časti, ktorá sa objaví v úvodnom krátkom cameu.

V úlohách ruských mafiánov uvidíme prevažne maďarských hercov, pretože moskovské scenérie produkcia tradične nakrúcala v lacnejšej Budapešti. Do filmu sa tak dostalo i množstvo slovenských umelcov, z tých známejších zazriete Romana Luknára a tí pozornejší i rytmického Patrika Vrbovského. Fanúšikovia, ktorým v minulom diele chýbala trochu tvrdšia vraha si môžu vydýchnuť. Piata časť je klasifikovaná ako štandardné Rko, v ktorom nebude núdza o náležité explózie, sporo odeté devy i ostrovtipné dialógy.

Za zlý žart považujem preklad originálneho titulu A Good Day To Die Hard na slovenský názov Smrtonosná pasca: Opäť v akcii. Bolo vari niečo zlé na doterajšom numerickom trende? Ďalšia pálčivá otázka je, či sa ruský zlosyn aspoň priblíži k neprekonateľnému čaru Hansa Grubera? Piaty diel vzbudzuje doteraz najviac rozpakov a zároveň ide o film s najkratšou minútážou. Na ploche 97 minút bude mať čo robiť, aby si vydobyl svoje plnohodnotné miesto v masovo obľúbenej sérii. O konečných kvalitách najnovšej McClanovej misie sme sa mali pôvodne presvedčiť rovnako ako zvyšok sveta už na Valentína, no distribútor nás necháva čakať až do 14. marca. Dúfajme teda, že to bude stáť za to.

Martin Zielosko



ZÁKLADNÉ INFO:

The Expendables 2, 2012, USA, 103 min
Akčný/triler/dobrodružný

Réžia: Simon West
Hudba: Brian Tyler
Obsadenie: Sylvester Stallone, Jason Statham, Liam Hemsworth...

Na recenziu poskytol:
Bonton

PLUSY A MÍNUSY:

- + akcia stále zabaví
- + hudba
- + herectvo J.C. Van Dammea
- + múzeum filmových hviezd
- stupídny scenár, prázdne postavy
- digitálne efekty
- žiadne napätie či vzrušenie

HODNOTENIE:

60%



Expendables 2

STARONOVÉ AKČNÉ EXPONÁTY

■ **Ked' v roku 2010 priniesol Sylvester Stallone prvý Expendables, spôsobil tým medzi fanúšikmi akčných hitov 80. rokov minulého storočia pozitívnu vlnu nadšenia. Úspech znamenal nevyhnutný druhý diel, tentoraz v réžii Simona Westa, ktorý sa preslávil filmom Con Air (1997).**

Skupina žoldnierov, vedená Barneyom Rossom (Sylvester Stallone), je v druhom Expendables počas rutinnej misie pre pána Churcha (Bruce Willis) ukrátená o jedného z členov. Barneyho banda chce jediné východisko, svoju krvavú pomstu. Preto sa skupina testosterónom nabitých goríl vydáva s cieľom prekaziť krutému Vilainovi (Jean-Claude Van Damme) jeho obchod s plutóniom do Ruska a náležite ho odpraviť zo sveta. Expendables 2 stojí na tej najobohranejšej zápletke, akú si viete v akčnom filme predstaviť. Avšak nejde ani tak o zápletku, ako o prehliadku múzea akčných hrdinov 80. rokov, respektíve poklonu hrdinom, ktorí si nostalgicky pripomínajú staré dobré časy účinkovaním vo filme stvorenom len kvôli tomu účelu. Ten však zlyháva hneď v niekoľkých kritických bodoch. Expendables 1 bol ten hit, ktorý pripomenul 80. roky. Svojím brutálnym štýlom, mizivým počtom

digitálnych efektov a hlavne drsnosťou evokoval u pamätníkov podobné pocity ako pri Smrtonosnej pasci (1988), Terminátorovi (1984) alebo Čiernom daždi (1989). Všetky zmienené hity málokedy alebo vôbec nepracovali s motívami Expendables 2, medzi ktoré patrí hlavne komediálnosť, digitálne efekty a snaha prispôbiť sa masovému publiku. Zmienené efekty sú navyše vyložené škaredé.

Ešte dlho pred premiérou Expendables 2 sa masívna reklamná kampaň snažila navadiť vymenúvaním hviezd, oslavujúcich svoj nostalgický návrat na plátno. Schwarzenegger, Van Damme či Chuck Norris, každý z vymenovaných legiend si tu strihol väčšiu či menšiu úlohu. Je to na škodu z pohľadu ich funkcie. Vždy keď sa objavia, jediné, čo vypustia z úst, sú „hlášky“ s vynúteným podtónom minulosti a niekdajšej kariéry. Príkladom expozície archetypálneho hrdinu je Chuck Norris. Hneď v prvej scéne zo svojej osoby spraví dokonalú paródiu. Diváci sa zasmejú a ide sa ďalej.

Je však úbohé vystavať celý scenár na prítomnosti známych gangstrov, „sypajúcich“ z rukáva jednu stupídnu vetu

za druhou. Jediný výsledok je neschopnosť naviazať k postavám akýkoľvek vzťah, a to znamená len jeden možný dopad, a síce žiadnu skutočnú radosť či žiadne skutočné napätie nech sa vo filme deje čokoľvek. Jediný, kto si svoju rolu skutočne užíva a predvádza aj najlepšiu hereckú výkonnosť, je Van Damme. V nablýskaných čiernych okuliároch s podmanivým hlasom je presne tým záporným hrdinom, ktorý dáva filmu možnosť, aby finálna prestrelka mala zmysel. Smutné je, že aj menej legendárne postavy tu plnia len



vtipné alebo „frajerské“ bábk. Napríklad Stallone aj Statham nehrajú nikoho iného než neporaziteľných bojovníkov. Znie vám to povedome? Áno, vo svojich filmoch hrajú v podstate vždy to isté. Práve film, akým je Expendables 2, by však kvôli silným postavám vedel byť „akčňákom“, ku ktorému by sme sa radi vracali. Tým však, bohužiaľ, nemá šancu byť.

Gro žánru Expendables 2, akcia, mohla byť tiež o niekoľko stupienkov vyššie. Od surovejších, ale lepších, 80. rokov je vzdialená na míle. Rýchlo odsýpa, zabaví, ale trpí prehnaným množstvom efektov. Oproti pôvodnému dielu podnikla príliš veľký a nezdravý skok. Prakticky každá časť filmu je len kulisou pre chodiace múzeá niekdajších hrdinov a ich poslednej šance zjaviť sa na scéne, dokázať, že boli a sú akčnými hrdinami zaslúžene. Práve slabé digitálne efekty a prílišná koncentrácia na detinské publikum uberať filmu na hodnovernosť. Inými slovami, zabaví, ale od svojho vzoru sa vzdal'uje príliš ďaleko. Nesvedčí mu to, a preto je odkázaný k sklamaniu fanúšikov pôvodného dielu.

Záverečné hodnotenie

Sieť slávnych akčných hviezd v kombinácii s vydarenou hudbou Briana Tylera robia The Expendables 2 znesiteľným filmom. Je to totiž práve

prehliadka múzea s exponátmi slávnych hereckých hrdinov, ktorá druhý diel drží pokope navzdory stupídny dialógom, akcii s prehnaným množstvom digitálnych efektov, prázdny postavám a koniec koncov aj nulovému napätiu či vzrušeniu. Celý film je taký masovo hollywoodsky, že aj obyčajná myšlienka na to, že postavy sú v nebezpečenstve, je vtipom, nech

sa deje čokoľvek. Drsnosť vzoru 80. rokov tu skrátka nehľadáte. To sa radšej pozrite na prvý diel alebo, ešte lepšie, rovno si osviežte spomienky zhliadnutím starých dobrých klasík. Expendables 2 jednorázovo zabaví, ale nič viac.

Jozef Andraščík



ZÁKLADNÉ INFO:

Taken 2, 2012, USA, 98 min, Akčný / triler

Réžia: Olivier Megaton
Hudba: Nathaniel Mélaichy
Obsadenie: Liam Neeson, Famke Janssen, Maggie Grace, Rade Šerbedžija, Luke Grimes...

Na recenziu poskytol:

Magic Box Slovakia

PLUSY A MÍNUSY:

- + Bryan Mills ako moderný hrdina
- + dynamická akcia
- + pripomína Seagalovky
- + zvuky, hudba, väčšina má logiku
- miestami vynútená akcia
- bēčkový scenár
- neatraktívny vizuál
- recyklovaný príbeh

HODNOTENIE:

60%



Taken 2

TENTORAZ SA UNÁŠA V ISTANBULE

■ **Finančný aj kritický úspech francúzskeho akčného trileru 96 hodín (2008) jasne vydláždil cestu k vzniku jeho pokračovania. To, čo zarobil, treba predsa recyklovať. A tak nám po štyroch rokoch prišlo pokračovanie s názvom 96 hodín: Odplata. Teraz sa objavuje aj na Blu-Ray a DVD systémoch.**

ABývalý agent CIA, Bryan Mills (Liam Neeson), sa po udalostiach počas návštevy Paríža, kde mu v prvom diele uniesli dcéru Kim (Maggie Grace), veľmi nezmenil. Zlepšil si však vzťahy s exmanželkou Lennie (Famke Janssen) aj s dcérou. V Albánsku si rozhneval Murada (Rade Šerbedžija), bossa obchodu s bielym mäsom. Vystriel'aním ich „pobočky“ v Paríži im v biznise nepomohol a aby toho nebolo málo, zabil aj potomka hlavy zločineckej organizácie. Murad chce svoju pomstu. Príležitosť sa mu naskytne počas Millsovej služobnej cesty v Istanbul, kam ho prídu navštíviť Kim s Lennie. Po tom, čo Lennie pred Bryanovým zrakom unesú, sa opäť pohne rýchly vlak zabíjania a únosov.

Najprv Paríž, teraz Istanbul. Predtým Kim, momentálne Lennie. Znie to podobne? V bodoch mohol recyklovaný

príbeh dopadnúť aj horšie. Réžisér Olivier Megaton sa pri pokračovaní spoliehal hlavne na opätovne vytvorenú „legendu“ Liama Neesona ako automatického garanta úspechu. Jeho (po dlhšej dobe) hlavná rola v pôvodnom filme ho prakticky neočakávane vyšvihla na post moderného akčného hrdinu, ktorý síce starne, no je vo vynikajúcej forme. Ukázalo sa to aj hraním v rôznych iných filmoch poslednej doby v hlavných úlohách, napríklad v trilere Neznámy (2011). Predošlý diel nám Bryana vykreslil ako vybrúseného a nemilosrdného špióna, dravo hľadájúceho svoju dcéru v miestami Bourneovsky ladenej akcii a naratíve. Zároveň bol pre vlastnú dcéru otravný jeho starostlivosťou a automatickou nevôľou voči jej priateľom, v ktorých hneď videl pedofilov.

Bryan je stále rovnako nekompromisný zabijak, schopný všimnúť si podozrivých prenasledovateľov aj uprostred hustej premávky či vymyslieť plán úteku ulicami v mihu sekundy. Druhý diel je však ako celok krištáľovým bēčkom. Rutinná, hlavne pástná akcia, disponuje po väčšine času chaotickým strihom alebo je príliš tuctová, chýba jej nádych adrenalínu. Výsledkom je ťažko zapamätateľná zabíjačka na štýl

Seagaloviek (hoci tie majú často technickú stránku akcie lepšiu a niektoré sa dajú zapamätať), čo nie je na škodu. Seagalovky dokonca pripomína aj nudne obyčajným scenárom bez štipky aspoň malej žánrovej invencie, ktorú obsahoval prvý diel.

Hoci horné riadky neznejú príliš pozitívne, snímka sama o sebe zvláda to, čo ju drží vo vodách nadpriemeru. Nenudí. Výplňou medzi nútenými akčnými sekvenciami je buď zväčša séria formálnych, rýchlych dialógov, alebo Neesonove charizmatické



„počítačovo špiónážne“ premýšľanie. Jeho chladný špiónsky nadhľad sa drží na úrovni jednotky. Bryan využíva logické myslenie a nachádza kreatívne riešenia, napríklad v scéne kde podáva inštrukcie svojej dcére. Nielenže to kladne pripomenie logiku prvého dielu, ale aj umožňuje ľahké nadviazanie na spomínané kvalitatívne len ľahko nadpriemerné žánrové prvky. Kvalitou oplýva aj zvukový mix a hudobný sprievod od Nathaniela Mélaichyho.

Bryanova rodina, ale aj Murad, podávajú očakávané kvalitné výkony. Bryan je postava, ktorej úspešnosť zapustila korene práve v čare Liamovho výkonu, čoby ťažného koňa celej série. Potvrďuje

sa tým zlatá línia dnešného nadpriemeru rôznorodých bežnejších „žánroviek“. Figuruje tu málo motívov a postavy sú ploché, prakticky nemajú veľa šancí na rozvíjanie, keďže sú buď unesené, alebo sa len strieľa. Poteší aspoň (odhliadnuc od faktu, že gul'ky sa proste Liamovi vyhýbajú) fakt, že väčšina príbehových situácií má čo najväčšmi prepracovanú logiku a na rozdiel od minuloročného Resident Evil: Odplata sa tam zbrane aj nálezite nabíjajú.

Tam kde Paríž svojím chladom mrazil a poháňal hrdinu aj diváka vpred, tu Istanbul pôsobí len ako nevábna kulisa. Výber lokality je sám o sebe fajn, mesto je krásne, ale potenciál využitý nebol.



Farebná škála vykresľuje Istanbul ako nejakú modrú spleť kameňa s (až na dôverne známe Istanbulske strechy) prakticky nevyužitým potenciálom. Dôkazom je aj finále, spoliehajúce sa skôr na nezabudnuteľné Bryanove oči a boj než na zasadenie samotného súboja. Efektívna automobilová naháňačka s taxíkom jasne ukazuje múdre využitie vyššieho rozpočtu.

Verdikt

96 Hodín: Odplata nie je vôbec taký zlý film, akým mohol byť. Veľkou mierou za to môžeme ďakovať výborne vykreslenému kultu moderného akčného hrdinu, ktorý, síce v recyklovanom príbehu, opäť pokračuje „v tom, čo robí najlepšie“. Starnúci Liam Neeson v koženej bunde už skrátka zostane bēčovým hrdinom začiatku 21. storočia. Okrem toho sa film pohybuje a prakticky nikdy neskĺzne z hranice zlatého priemeru až nadpriemeru. Svojím spracovaním dokonca môže evokovať populárne (rovnako bēčkové) Seagalovky a nezabúda na logiku oproti iným moderným „akčňákom“. Zamrzí neatraktívne prostredie a slabý scenár, no pokiaľ hľadáte zábavu na jedno nudné popoludnie, film nálezite poslúži. Film na aktuálne vychádzajúcom Blu-Ray disku ponúka v päťkanálovom DTS zvuku originálne znenie, ale aj český dabing.

Jozef Andraščík

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner: komédia
 Réžia: Jay Roach
 Hudba: Theodore Shapiro
 Obsadenie: Zach Galifianakis,
 Will Ferrell, Jason Sudeikis,
 Katherine LaNasa, Brian Cox

The Campaign, 2012, USA, 85 min

Na recenziu poskytol:

MagicBox Slovakia

PLUSY A MÍNUSY:

- + vyhnutie sa trápnyim vtípom
- + vedľajšie postavy
- + práca s kamerou
- vulgárnosť
- príbehové klišé
- medzery v logike
- predvídateľnosť deja

HODNOTENIE:

65%



Pr(e)dvolebné sl'uby

AMERIKA, JEŽIŠ, SLOBODA... A PENIAZE

■ „Ked' máte peniaze, nič nie je nepredvídateľné.“ V tomto duchu sa nesie celý dej novej komédie od režiséra Jaya Roacha. Vždy aktuálnou témou volieb, klamlivosti predvolebných sl'ubov a zápalom zmeniť veci k lepšiemu tentokrát stavil na istotu.

Hned' v prvej scéne sa zoznamujeme s predvolebnou kampaňou „úprimného“ kongresmana Cama Bradyho (Zach Galifianakis), ktorý sa už štyri volebné obdobia teší obl'ube voličov a nehodlá sa svojho postu len tak ľahko vzdať. Ktovie, nakoľko pozitívny ohlas u voličov ovplyvňuje fakt, že je na svoj post jediný kandidát. Aká by to bola komédia, keby bol náš kongresman obyčajným slušným občanom? Cam je, samozrejme, človek s priemerným IQ, záľubou v alkohole, hlava „pravej“ americkej rodiny s dvomi deťmi, manželkou a mladou milenkou s deväťročným synom. Svojím víťazstvom a udržaním postavenia si je, samozrejme, istý, no veci dostanú nečakaný (v komédii tohto typu naopak veľmi pravdepodobný) spád.

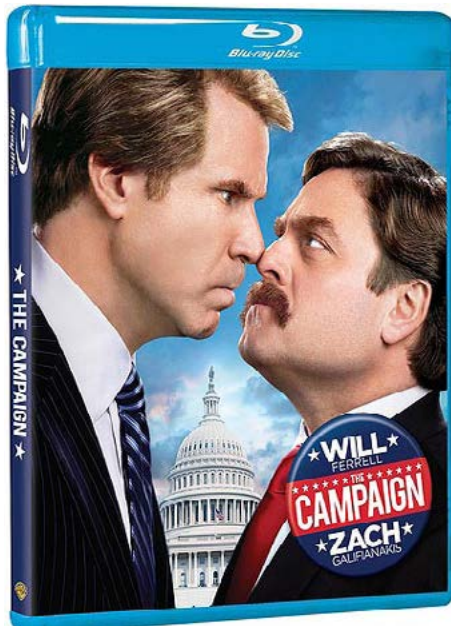
Rovinu bizarných postáv, na ktorých je komickosť filmu založená, otvára

rodina ortodoxných katolíkov. Vo flashbackovej scéne sa dozvedáme o telefonáte, ktorým Cam rodinu vyruší pri modlitbe v domnienke, že volá svojej mladej milenke. Vulgárnosť jeho slovníka pobúri nielen spomínanú rodinu, ale rovnako aj celú verejnosť, ktorá prestáva kongresmanovi dôverovať.

Následne sa presúvame do Washingtonu, kde sa po prvýkrát stretávame s bratmi Motchovými. Zist'ujeme, že sú to práve oni, ktorí stoja v pozadí a t'ahajú pomyselnými nitkami. V ich kompetencii je taktiež výber kandidátov na post kongresmana. Vzhľadom na svoj plán odpredať časť územia na účely výstavby čínskych tovární kvôli vidine zníženia nákladov pri preprave výrobkov na územie Ameriky, pochopiteľne potrebujú na čele kongresu osobu, ktorej ľudia dôverujú a bude plne spolupracovať.

Kto by mohol byť lepším kandidátom na ovplyvniteľnú bábku ako prost'áček Marty Huggins (Will Ferrell)? Syn veľkej ryby preto dostáva šancu ukázať svojmu otcovi, že môže byť hrdý aj na neho, nielen na značne obl'úbenejšieho brata. Typické klišé. Ale s tým, bohužiaľ, pri tvorbe tejto žánrovej kategórie musíme počítať. Dobráčisko

Marty si žije pokojným životom so svojou ženou Mitzi a dvoma mladými synmi a konečne pocítil príležitosť dokázať niečo svetu aj svojej rodine. Aj napriek nutnosti opustiť prácu prevádzka vo vyhliadkovom autobuse a nápadníčku v rokoch, sa rozhodne výzvu prijať. Spočiatku situácia vyzerá beznádejne, bratia Motchovi sa však klepnú po vačku a všetko ide jedna radosť. Namiesto staromódnych svetrov luxusné obleky, dva čínske mopslíky vymeníme za priateľnejšie, obl'úbenejšie (a hlavne!) americké plemená, do obývačky



umiestnime pár dekoratívnych zbraní, spojíme manželom posteľ a hned' pred sebou máme kandidáta, ktorý by sa zapáčil aj samotnému Obamovi.

Myslím, že je zbytočné opisovať súperenie Cama a Martyho. Zápletká totiž neprináša nič objavné. Drží sa zaužívaných konvencií amerických komédií, pričom sa celkom slušne vyhýba trápnyim momentom a do cieľa kráča bez väčších ťažkostí a strojeností, na rozdiel od iných filmov tohto žánru natočených v poslednej dobe. Ťažko však očakávať od komédie so Zachom Galifianakisom prirodzenosť. Ako som už

spomenul, väčšina postáv je vystavaná na základe ich komických vlastností a ich hĺbkovú psychológiu by sme zostavovali asi veľmi ťažko. Prekvapenie sa tak nekoná. Všetko sa na dobré obrátilo a za hodinu si ani nespomenieme, že sme nejakú novú komédiu videli.

Cieľom režiséra snímku Jaya Roacha bolo nesporne zapáčiť sa širokej verejnosti kritikou systému. Nie je to prvý, a určite ani poslednýkrát, kedy sa podobnou cestou snaží film osloviť diváka. Väčšina z nás totiž kladie myšlienke oveľa väčší význam ako spôsobu, akým je film

natočený. Jayovi sa však podarilo, aj vďaka zvereniu hlavných postáv do rúk overených filmových komikov, namiešať film, ktorý má svoje kvality aj v iných smeroch. Kamera neurazí, výkony sa držia na pomyselných veľmi tenkej hranici vtípu a trápnosti. Hranica však z môjho pohľadu nie je takmer nikdy prekročená, za čo má film u mňa rozhodne plus. Medzi zvukovými verziami nájdeme okrem iných na BluRay disku aj český dabing a titulky. Bonusov je na disku len zopár, z čoho najzábavnejšie sú nevydarené zábery.

Matúš Slamka



ZÁKLADNÉ INFO:

Looper, 2012, 118 min., USA / Čína
akčné sci-fi

Réžia: Rian Johnson
Hudba: Nathan Johnson
Hrajú: J. Gordon-Levitt, B. Willis,
Emily Blunt, Paul Dano, Noah Segan

Na recenziu poskytol:
Bonton

PLUSY A MÍNUSY:

- + premyslenosť
súvislostí
- + herecké výkony
a technické
spracovanie
- + prehľadnosť
v časových slučkách
- prvá a druhá polovica
sú skoro ako dva
rozdielne filmy

HODNOTENIE:

85%



Looper

V (NE)KONEČNÝCH SLUČKÁCH ČASU

■ **Čo majú spoločné nová hollywoodska hviezda Joseph Gordon-Levitt a ostrieľaný akčný hrdina Bruce Willis? Vo filme Looper si zahrli tú istú postavu, avšak v rôznych časoch a s rôznymi motívmi.**

V roku 2072 je kvôli čipom a sledovacím systémom takmer nemožné zbaviť sa tela, a tak mafiáni posielajú „l'udí na odstrel“ späť v čase, kde ich skupinka takzvaných looperov zabije. Je to elegantné riešenie, človek z budúcnosti dokonale zmizne, pričom looper zastrelí a spáli telo, ktoré vlastne ešte k tomu ani neexistuje.

Looper čaká v dohodnutom čase na dohodnutom mieste, kde hneď ako príde spútaný „zákazník“ s vrecom na hlave, stlačí spúšť. Na mŕtvom tele sú pripevnené strieborné tehličky, ktoré mu ostanú ako odmena. Situácia sa mení vo chvíli, keď s ním mafiáni ukončia kontrakt. Pošlú mu z budúcnosti jeho samého. Jediný rozdiel je v tom, že namiesto striebra dostane zlaté tehličky. Uzavrie slučku a od tej chvíle žije s vedomím, že mu ostáva tridsať rokov života.

Joe (Joseph Gordon-Levitt) je looper, ako aj všetci jeho kamaráti. Keď vidí, že jeho

kolegovia dostávajú „zlaté padáky“, sám premýšľa o tom, ako by sa vysporiadal s tým, keby zabil samého seba. Jedného dňa roku 2042 mu príde iný zákazník – s voľnými rukami, bez vreca na hlave a pozerá sa mu priamo do očí. Je to on, Joe (Bruce Willis), len o tridsať rokov starší. A v momente, keď zaváha, mu unikne.

Začína sa naháňačka. Film o cestovaní v čase, o grázlikovi, ktorý čelí svojmu staršiemu ja, o uvedomení si súvislostí, o obetovaní sa. Akčné dobrodružstvo, ktoré svojou priamočiarou akciou a flashbackmi do budúcnosti ľahko zaujme, pričom vo svojich časových slučkách nikdy nestráca prehľad.

Looper sa nebojí hry s časovými paradoxmi, našťastie režisér Rian Johnson vie odhadnúť správnu mieru a podáva príbeh v dobre stráviteľných dávkach. Z toho, čo ľahko mohlo byť zložitou motanicou v časových slučkách, sa v jeho rukách stal jeden z remeselne najlepšie spracovaných a najprehľadnejších filmov s touto tematikou. Namiesto rozoberania techniky návratu v čase sa Looper zameriava na psychologický aspekt a konfrontáciu mladého a starého Joea

navzájom. Vďaka jednoduchým trikom, maskám, zručnej práci s kamerou a strihom sme svedkami prerodu Joea v podobe Godrona-Levitta na Joea v podaní Willisa. Efektná strihová montáž a pár masiek spraví za málo peňazí to, na čo sa dnes väčšina filmárov spolieha s drahými CGI efektmi.

Trochu zvláštna je zmena tempa aj rozprávania v druhej polovici príbehu, keď sa mladý Joe stretáva so Sarou



(Emily Blunt), chrániacou osudové dieťa. Kým dospejeme ku koncu filmu, zistíme, že hlavná myšlienka nie je o cestovaní časom, ale o kolobehu nenávisťi, egoistickej zaslepenosti a túžbe po pomste v deformovanej ľudskej duši. Otázkou ostáva, či a komu sa podarí z tohto kruhu vymaniť.

Vo filme sú výborne podané flashbacks do budúcnosti. Keďže režisér pracuje s dvojnásobným stelesnením tej istej postavy, má možnosť ich zaujímavovo prepájať a obrazovo tak dotvárať spojenie dvoch totožných, avšak vlastne úplne rozdielnych hrdinov. Tomuto napomáhajú, okrem výborne napísaného scenára, tri technické zložky filmu: kamera, strih a zvuk. Správnym strihom vytvára režisér

sofistikované a najmä zrozumiteľné paralely medzi dvoma hrdinami, pričom ich vzťah umocňuje výborná kamera Steve Yedlina (ktorý točil všetky Johnsonove filmy). Snímanie jednej scény viacerými kamerami, ktoré umožňujú sledovanie situácie raz z pohľadu mladého, neskôr z pohľadu starého Joea, ozvlášťujú subjektívne uhly kamery. Tá sa viac zameriava na mladšiu verziu Joea, čím nabáda diváka k vytvoreniu bližšieho vzťahu a sympatií práve k nemu.

Hudbu má na svedomí Nathan Johnson, režisérov bratranec. Nie je veľmi výrazná, ale vhodne dokresľuje film a nesie sa v znamení pomalších sláčikov s jemnými klavírnymi melódiami. Dopĺňa ich aj inými, netradičnými a

syntetickými zvukmi. Zaujímavosťou je, že rovnako ako kameraman, aj Nathan Johnson spolupracoval na všetkých Rianových filmoch. Možno aj vďaka stálym spolupracovníkom si filmy Riana Johnsona udržujú stúpajúcu kvalitu.

Smelo sa odvážime tvrdiť, že Looper je najlepší film o cestovaní v čase od Gilliamových 12 opíc (1995) a jedno z najlepších sci-fi od Sunshine (2007) a Moon (2009). Možno nie je revolučný príbehom, ani spôsobom rozprávania či spleťnosťou vzťahov medzi postavami, avšak premyslenosťou, logikou súvislostí a čistotou spracovania patrí Looper k nenápadným klenotom súčasného sci-fi.

Pavol Ondruška



>> Ondrej Štefánik

Bezprsté mesto

Je jedno mesto, kde šialenec uniesol dieťa a tvrdil, že ho zhodí zo strechy. Ľud'om v meste dal na výber – dieťa bude žiť, ak si všetci obyvatelia odseknú dva prsty na ruke. Po nekonečných dohadoch si niektorí prsty ponechali a niektorí odsekli. Šialenec pustil dieťa zo strechy. Tí, ktorým prsty ostali, sa začali cítiť zodpovední za vraždu dieťaťa. Nechceli sa hanbiť, keď pôjdu na ulicu. Na druhý deň boli všetci ľudia v meste bez prstov.

Táto metafora, tak ako aj iné, sa nachádza v románe Bezprsté mesto od Ondreja Štefánika. Ten sa po svojom debute poviedok s názvom Pštroší muž, ktorých, trúfam si tvrdiť, humor a absurdita príjemne zaväňajú. Nežiaducimi účinkami Woodyho Allena, rozhodol vykročiť na dráhu dlhšieho a ucelenejšieho príbehu. Stále však nechýba nenútený humor, filozofické úvahy nad spoločnosťou a bezhraničná absurdita.

Dej Bezprstého mesta nie je však aj v prípade tejto druhej Štefánikovej knihy až tak podstatný. Pozornosť sa sústreďuje len na hlavnú postavu, akoby vystrihnutú z obdobia romantizmu: nepochopený, vnútorne osamelý hrdina, ktorý považuje svet okolo za skazený, plný pretvárek a falošných postojov. Edo, ktorý od spoločnosti uteká k svojmu kreslu a cigareetám, má problémy aj vo vzťahoch so ženami. Aby toho nebolo málo, stáva sa jedným z podozrivých po tom, čo je svedkom niekoľkých vražd. Má na výber – buď nájde vraha alebo je vrahom sám.

Kniha pripomína tragikomédiu ľudského bytia na základe akéhosi zmätku vo vlastnej existencii, ktorý Edo pociťuje a humoru, ktorý knihu odľahčuje. Edo podlieha zúfalstvu: „Zomrel som ako človek, a nie ako diagnóza.“ Mesto okolo je pre neho „zmes kulís, medzi ktorými žije chaos, vyprázdnený priestor, veľká nudná nádobá pre zmätené duše.“

Jeho realita sa prekrýva s ilúziami, predstavami, blúznením. Chodí za ním pán Návšteva a núti ho vypátrať vraha. Edovi sa predstavuje v množnom čísle ako „sol“ v slzách a sol' mori. Sme voda a vzduch. Sme posledná myšlienka. Sme definícia. Sme nevyhnutnosť. Sme paradigma. Sme vaša zaprášená vôľa.

Je to príbeh, ktorému nechýba kvetnatá slovná zásoba, svojský jazyk a humor. Pravdepodobne kombinácia, vďaka ktorej sa kniha číta so záujmom. Vďaka absurdite s nadvihnutým obočím. Vďaka filozofickým úvahám o umení, smrti, dnešnej spoločnosti, hodnotách či viere v Boha, ktoré sa v knihe pravidelne opakujú, s premýšľaním. Napokon sa aj motív vraždy stráca do pozadia...

Napriek tomu, že Štefánikove poviedky svojou dĺžkou a rôznorodosťou dokážu zaujať viac, Edo a jeho Bezprsté mesto celkom nepatrí ku knihám na zabudnutie.

A pokiaľ si nenájde masové publikum, jeho osud sa bude zhodovať s replikou jednej postavy,

Edovho známeho: „Umenie má inú hodnotu ako masovú páčivosť, umenie musí existovať bez potlesku davu. Je to idea v trezore. Bude oslovovať, nadchýňať a otvárať oči len tomu, kto si to zaslúži. To je čaro umelca.“

Barbora Belovická

Vydavateľstvo: Tatran

Počet strán: 344 strán

Väzba: pevná s prebalom väzba



>> Pavel Hirax Baričák

666 anjelov

Hirax tentokrát opäť stavil na príbehy mužov. Mužov, ktorí sa, ani nevedia ako, ocitli v hraničnej životnej situácii.

Doktor, ktorý spravil chybu, no ľutuje ju úprimnejšie ako babky ľutujú svoje hriechy na spovedi pred nedeľnou omšou. Rus, ktorý prišiel na Slovensko robiť kšefty a myslí si, že je pánom (tohto nášho malého) sveta. Sukničkář, ktorého nerozvážnosť a prchké reakcie spôsobia viac škody ako úžitku. A napokon čerstvý absolvent vysokej školy, ktorý má celý život iba pred sebou, osud ho na chvíľu nechá zakúsiť najväčšie šťastie, aby mu vzápätí mohol všetko vziať. Za každým z nich stojí minimálne jedna žena. Citlivá a krehká Eva, ktorá si to so svojim Adamom pretrpí až do poslednej horkej slzy. Spolu znášajú všetky výstupy aj pády, niekedy s krikom, inokedy mlčky. Muži v Hiraxových knihách sú rovnako citliví. Plačú, vedia vyznávať lásku a v bare na počkanie rozdávať životné pravdy, ktoré sa tomuto svetu snaží raz a navždy vykričať sám autor. Baričák má svojský štýl písania a pri výbere jazykových prostriedkov prechádza z extrémnej do extrémnej. Niektoré časti sú niťou hlbokých úvah, v ktorých využíva trebné prirovnania a originálnymi metaforami vebí krásy všedných dní. Inde si vystačí s krčmovými rečami a slovníkom podnapitých sukničkářov.

V tejto knihe sa umiera často, kruto a nečakane. Je to jedna veľká emóciou nabitá bomba. Čitateľ sa s hrdinami maximálne stotožní, prejde si s nimi peklom a keď sa už zdá, že bude lepšie, autor zasadí do ich životov ďalšiu ranu, zrazí ich na samotné dno a nechá ich plahočiť sa v bahne, aby prinútil čitateľa zamyslieť sa nad vlastnými hodnotami, prehodnotiť svoje názory a ďakovať za všetko, čo sa dnes často považuje za samozrejmosť. Zároveň je to hodnoverný artefakt našej doby, táto výpoveď bude raz povinným čítaním na stredných školách. Naše deti a vnúčatá budú čítať o korupcii, pokryteckej politike, o tom ako

ľuďom médiá vymývali mozgy, ako sa tu všetky kauzy utŕľávali a v neposlednom rade o tom ako sme si tu „smiešne“ žili.

„Faloš nad faloš. Prázdnota nad prázdnotu. Bezradnosť, zmätenosť, unáhlenosť, konečná stanica ľudského metra.“

Niet sa teda čo čudovať, že nakoniec sa jeden zúfalý človek rozhodol vykonať zúfalý čin. Na toto záverečné divadlo sa prišlo pozrieť aj 666 čistých božích anjelov. Nebolo ich o jedného viac ani menej, aby bolo všetkým jasné, že tá situácia má niečo spoločné so samotným Luciferom, prišli v tom diabolskom počte a usadili sa rovno do prvých radov.

Zborovo sa modlili za jedného muža, ktorý v tej chvíli predstavoval nás všetkých a chcel dosiahnuť iba vyššie dobro.

„Konečne sa viacerí ľudia na svete dozvedia, že Kristus je veselá kopa a nie smutná tvár, ktorú vatikánsky manažment ordinuje celému chorému svetu.“

Hlavný odkaz však nespočíva v tom, že Ježiš bol veselá kopa. Ide o pochopenie zákonitostí chodu života, o prijatie a odpustenie. O to, že všetko, čo sa deje, má nejaký zmysel. 666 anjelov nás prinúti na chvíľu zastaviť, poobzerať sa okolo seba a spýtať sa kam sa to vlastne nahlíme.

Lucia Kériová



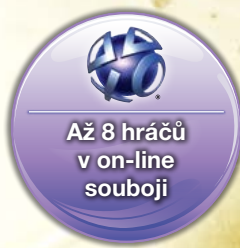
"PS3", "PlayStation", "PS3" and "SONY" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "SONY" is a registered trademark of Sony Corporation. "make.believe" is a trademark of the same company. God of War: Ascension™ ©2013 Sony Computer Entertainment America LLC. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Santa Monica Studios. "God of War" and "God of War: Ascension" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved.



GOD OF WAR

ASCENSION™

**PŘEDOBJEDNEJTE
NYNÍ A ZÍSKEJTE
EXKLUZIVNÍ DÁREK**



LEGENDA POVSTANE 13.3.2013

LEGENDA JMÉNEM KRATOS SE ZRODÍ V TOMTO PREQUELU
K NEJLÉPE PRODÁVANÉ SÉRII GOD OF WAR®.
SPARTÁNSKÝ BOJOVNÍK KRATOS JE KRUTĚ OŠÁLEN
A UVRHNUT DO VEZENÍ BOHY Z OLYMPU. ALE JEHO HNĚV,
ROZDMÝCHANÝ TOUTO ZRADOU HO OPĚT NECHÁ POVSTAT...



PS3
PlayStation 3

SONY
make.believe