

GENERATION

PREDSTAVUJEME
Novú sériu Logitech G

OTESTOVALI SME
Lenovo ThinkPad Tablet 2

TOP HRA:
Gears Of War: Judgment

SÚŤAŽ
O HODNOTNÉ CENY



God Of War
Ascension



GX Gaming
Gila

→ **HRY MESIACA:**

God of War: Ascension
Sim City 2013
Crysis 3
Tomb Raider

→ **HARDVÉR MESIACA:**

Asus Zenbook UX51
Logitech 710+
Sony Xperia Z
GX Gaming Gila

→ **FILMY, KTORÉ ZAUJALI:**

Kino: Smrtonosná pasca 5
Kino: Janíčko a Marienka
Bluray: SkyFall
Bluray: Hotel Transylvánia

→ **TOP TÉMY:**

Ohliadnutie sa za GameExpo 2013
CEO EA odstupil
Rozhovor s Máriom Lorencom
Kniha: Zlodejka duší - Kiersten Whiteová

REDAKCIA

Šéfredaktor / Zdeno HIRO Moudrý
Zástupca šéfredaktora / Patrik Barto
Webadmin / Richard Lonšček
Odborná redakcia / / Branislav Brna / Dominik Farkaš /
Pavol Ondruška / Roman Kadlec / Tomáš Ďuriga /
Dávid Tirpák / Matej Minárik / Juraj Vlha / Martin Sabol /
Tomáš Kleinmann / Ján Kaplán / Miroslav Konkol /
/ Jozef Andraščík / Eduard Čuba / Adam Kollár /
/ Marek Štubniak / Kristína Klemánová

SPOLUPRACOVNÍCI

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

OBRÁZOK NA OBÁLKE

Gears Of War: Judgment, Microsoft

GRAFIKA A DIZAJN

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

MARKETING A INZERCA

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 tlačene vydanie. Redakcia si vyhradzuje právo
kedykoľvek 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 redakcii
tretou stranou. Za obsah inzerátov sú zodpovední
výlučne len inzerenti, prípadne ich zástupcovia/agentúry.

Žiadna časť magazínu nesmie byť reprodukováná
úplne alebo sčasti bez písomného súhlasu redakcie/
vydavateľa. Všetky autorské práva sú vyhradené. Všetky
informácie publikované v článkoch sú aktuálne k dátumu
vydania. Ceny a dostupnosť 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

■ **Skrátka, GOW pre mnohých hráčov znamená veľa.**
V prípade fanúšikov Playstation to znamená hernú
sériu God of War, ktorého poslednú časť, s podtitulom
Ascension, vám predvedieme v recenzii.

Samozrejme, konkurencia od Microsoftu taktiež nezaháľala a
priniesla v marci hru Judgment. Áno, aj v tomto prípade ide
o podtitul, ale inej hernej série, a to Gears of War, tentokrát
pod záštitou konzoly od Microsoft, Xbox360. Okrem recenzie
na samotnú hru nájdete v magazíne aj retrospektívu v podaní,
nazvime to, "hernej kompletky" Gears of War.

Marec je už na Slovensku pár rôčkov symbolom najväčšej hernej
výstavy s názvom Game Expo, ktorá má pod krídlami aj Anime
Show. Ani tento rok sme na nej nemohli chýbať. Tešíme sa, že ste
si sami prišli s nami pokecať k nášmu stánku, ktorý nebolo možné
prehliadnuť. Veľkým pútačom bola, tak ako je to už zvykom,
veľká súťaž o skvelé ceny. V neposlednom rade ste v našom
stánku našli aj t'ahúňov z Gamebot tímu. Na GameExpo sa
tento rok prišlo pozrieť bežmála 10 000 fanúšikov a sme radi,
že môžeme byť súčasťou tejto rok čo rok sa zlepšujúcej akcie.

V magazíne, samozrejme, nájdete aj kopec ďalších herných,
knihných, ale aj filmových recenzií, a tiež tradičnú porciu
lifestylových článkov.

Verím, že sa znovu, tak ako každý mesiac,
zabavíte zaujímavým čítaním.

Zdeno HIRO Moudrý

Redakcia hodnotí mesiac marec...



Babli

Rok 2013 je plný hier,
na ktoré sa teším, no
všetky vychádzajú
až v neskorších mesiacoch
a prvý kvartál tohto roka
je pre mňa veľmi slabý.
Ak teda niečo hrám,
tak ide skôr o povinné
klasiky, ktorým som
sa doteraz vyhýbal,
napríklad Thief.



MarkusFenix

Marec som strávil
trochou basketbalu
v NBA 2K13, priestor dostal
aj Crysis 3, po dlhšom
čase som sa vrátil
k Saints Row: The Third
a popritom som si
dávkoval Halo 4 a DLC
End Game pre Battlefield 3.
Zvyšok mesiaca
vypĺňala škola.



JC

Marec bol pre mňa
o hrách aj mimo monitora.
Konala sa totižto herná
výstava Game Expo,
kde som mal na starosti
program prednášok.
Avšak teší ma, že som
v rámci príprav stihol
otestovať aj nový God
of War – Kratos má
unikátnu charizmu.



>>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



Vývojári zo štúdia Volition v marci prichystali pre hráčov menšie prekvapenie, a to odhalenie šialeného Saints Row IV.

Séria Saints Row je jednou z mála sandboxových hier, ktoré si uvedomili, že GTA sa nemôžu snažiť prekonať. Tretí diel s podtitulom The Third preto nastavil latku tejto značky do polohy totálne uletenej až bizarnej akčnej adventúry, presného opaku GTA. Príbeh gangu Saints preto v novo ohlásenom štvrtom pokračovaní v šialenosti napreduje.

V Saints Row IV sa ako člen gangu Saints dostaneme na tú najvyššiu možnú pozíciu. Vyhráte prezidentské voľby v USA. Ako to už býva, žiadne prezidentské obdobie nie je bez ťažkostí. Hráčske prezidentovanie

okorení mimozemská invázia, ktorá teleportuje celý gang Saintov do virtuálneho sveta Steelport. Hlavnou úlohou bude oslobodiť ľudstvo z mentálnej nadvlády „emzáka“ Zinyaka a tiež sa dostať preč zo Steelportu. K tomu však, samozrejme, bude viesť množstvo a množstvo trhnutých nápadov a šialených misií.

V novom Saints Row bude hrateľnosť ešte vyšperkovanjšia, nakoľko sa hlavná postava hry nachádza vo virtuálnom svete. Je tam možné v podstate všetko. Tak to aj vyzerá. Ako budete postupovať hrou, nabalíte na seba rôzne „supersily“ od telekinézy, lietania, super skokov až po super beh, kedy vám nebude stačiť ani športové auto. Revízie sa dočká aj arzenál. Okrem

ľudských zbraní nás čaká aj mimozemská artiléria a aby toho nebolo málo, väčšina sa časom (vd'aka rozšíreným možnostiam vylepšovania špecifických schopností) môže zmeniť na ultimátny nástroj skazy. Nuž, zostáva len skonštatovať, že nový diel Saints Row rozhodne nebude menej šialený.

Možno vám niečo z vyšších riadkov pripomenulo zrušené DLC k Saints Row 3 s titulom Enter the Dominatrix. Tvorcovia ho zrušili kvôli finančným problémom THQ. Nejaké jeho aspekty však implementovali do štvorky a DLC samo o sebe vyjde v Directors Cut po vydaní Saints Row IV.

Túto šialenosť si budeme môcť zahrať na PC, Xbox 360 a PS3 už 23. augusta 2013.



Vracia sa legenda

Ubisoft ohlásil Might & Magic X: Legacy

Slávna RPG séria Might & Magic bola ticho už jedenásť rokov (od vydania deviateho dielu). Oldschool hráčov ako aj fanúšikov RPG preto určite poteší, že Ubisoft ohlásil desiaty diel, Might & Magic X: Legacy. Vývoj má pod palcom Limbic Entertainment. Príbeh hry nás zavedie do sveta Heroes VI, kde sa chopíme štyroch dobrodruhov a budeme rozhodovať o osude mesta Karthal, ktoré je dôvodom sváru mnohých frakcií. Má nás čakať klasický zážitok v podobe FPS dungeon RPG. Vráti sa aj typický t'ahový súbojový systém, príšery, obrovskí bossovia, podzemné prostredia a jedinečné úlohy. Hra je vyvíjaná exkluzívne na PC. Vydanie nás čaká v priebehu tohto roka.

VIEME, ŽE UŽ ČOSKORO...

... príde rozpačito prijaté Diablo III aj na konzoly, presnejšie na PlayStation 3 a v budúcnosti aj na PlayStation 4. Podľa slov Blizzardu bude PS verzia tejto známej RPG hry upravená špecificky na konzolové hranie. Nebude chýbať ani co-op, fungujúci cez službu PS Network. Dátum vydania nie je známy.

... nás čaká vydanie hry LEGO CITY Undercover: The Chase Begins. Ide o prequel k exkluzívnemu Wii U titulu, ktorý si tiež čoskoro strihne svoju premiéru. V tejto hre si zahráme prvé dobrodružstvo hlavnej postavy oboch hier, Chasea. The Chase Begins vyjde na Nintendo 3DS a 3DS XL už 26. apríla.

... si aj na PC platforme zahráme krvavý Mortal Kombat 9. Ide o dva roky starú konzolovú hru. Už pri vydaní bola založená petícia pre PC verziu. Vtedy neuspela, no čakanie sa vyplatilo. Teda, aspoň tak vyzerá. Server Amazon označil vydanie hry na 14. júna. Teraz sa už len čaká na oficiálne potvrdenie.



Hranie FM sa mu vyplatilo

V. Huseynzadea dostal post manažéra klubu

Iste poznáte v médiách často pretriasanú dilemu o tom, či hry škodia, či z ľudí nerobia násilníkov a podobne. Nuž, o to viac poteší to, že tieto negatívne a často nepotvrdené ba vykonštruované teórie zatieni aj pozitívna správa. Tentoraz prichádza z d'alekého Azerbajdžanu. Vuagar Huseynzadea miloval hru Football Manager už od roku 2002 a strávil pri nej tisíce hodín. To je aj dôvod, prečo od šéfa futbalového tímu FC Baku dostal ponuku reálneho futbalového manažéra. Prijal ju a odkedy sa tak stalo, ich tím prehrá iba raz. Vuagarovi spočiatku nik nedôveroval, no hra ho naučila veľa o tom, ako to v reálnom futbalovom klube chodí a umožnila mu vysnenú kariéru.

Trials: Evolution: Gold

Štúdio RedLynx, tvorca obľúbenej hry Trials, vydalo nového zástupcu série aj na PC a nejde o malú hru. Trials: Evolution: Gold Edition je najväčšou hrou série a ponúka viac ako 120 tratí a chytľavých minihier.



Sniper Elite 3 ohlásený

Štúdio 505 Games oznámilo, že Sniper Elite 3 sa chystá na terajšie next-gen konzoly. Máme v ňom čakať mnoho nových prvkov, vylepšení, sandboxovej dizajnu a hutnejšiu atmosféru 2. svetovej vojny. To všetko už v roku 2014.



Druhá séria The WD

Adventúra The Walking Dead štúdia Telltale zožala mnoho ocenení hry roka. Vo vývoji je už druhá séria tejto epizodickej hry. Vyjde v jeseni 2013. Podľa istých informácií nás čaká kompletne nový, nenadväzujúci príbeh.



AC IV: Black Flag

Aj tento rok si zahráme novú hru zo série Assassins Creed. Tento raz sa dostaneme do kože piráta Edwarda Kenwaya v roku 1715. Budeme sa pohybovať po mestách Kuby a plávať v Karibiku. Na lodi strávime približne 40% hry.



Acer All-in-one PC s Androidom

Acer na veľtrhu Mobile World Congress uviedol svoj prvý all-in-one monitor, postavený na systéme Android. Monitor Acer Smart Display DA220HQL je zameraný na bežných užívateľov pre domáce použitie ako zobrazovače alebo pre surfovanie na webe.

Monitor je vybavený 21,5-palcovým Full HD displejom, podporujúcim viacdotykové ovládanie, dvojjadrovým ARM procesorom s taktom 1GHz, pamäťou RAM s veľkosťou 1GB a úložiskom o veľkosti 8 GB.

Rozhranie Acer Ring zlepšuje multitasking a prináša užívateľom rýchly prístup k akejkoľvek aplikácii na akékoľvek obrazovke. Widgety poskytujú rýchly a priamy prístup k obsahu a uchovávajú v popredí často žiadané informácie a najnovšie aktualizácie. To však nie je všetko. Acer Ring ponúka jednoduchý a rýchly prístup ku všetkým aplikáciám z ľubovoľnej obrazovky a zachytáva, čokoľvek budete chcieť - od obrázkov v článkoch na webe, po mapy a usmievané tváre vašich priateľov.

Vďaka funkcii instant-on sa monitor prebudí z režimu spánku len za 1,5 sekundy. Pre zvýšenie funkcionality a produktivity má monitor Acer DA220HQL široké možnosti pripojenia - trojicu USB portov, čítačku kariet MicroSD, ethernetové pripojenie, Wi-Fi 802.11 b/g/n a Bluetooth.



Nechýba ani konektor Micro HDMI na pripojenie notebooku alebo tabletu, u ktorého budete chcieť rozšíriť pracovnú plochu. Na jednoduchšie ovládanie dotykmi je možné monitor ergonomicky nakloniť od uhla 20° až do 75°, zatiaľ čo poskytne pozorovacie uhly 178° pri zachovaní farieb. Acer DA220HQL bude k dostaniu na konci apríla za cenu okolo 300 eur.

Klávesnice pre hráčov od Logitechu

Spoločnosť Logitech predstavila dvojicu klávesníc, určených hráčom.

Prvá s názvom Logitech G19s Gaming Keyboard vás zásobuje stálym prísunom informácií, vrátane dôležitých herných štatistík, apletmi pre konkrétne hry a informačnými panelmi - to všetko v plných farbách na integrovanom a nastaviteľnom hernom LCD displeji GamePanel. Klávesnica ponúka aj dva vysokorychlostné porty USB 2.0, takže môžete prenášať dáta do a z prenosných zariadení. Cena Logitech G19s bude 199,99 €.

Druhá herná klávesnica Logitech G510s Gaming Keyboard ponúka 18 programovateľných „G-kláves“, ktoré vám umožňujú nakonfigurovať si až 54 rôznych funkcií v troch odlišných herných režimoch, takže jednej klávese môžete priradiť tri makrá. Aj táto má hydrofóbný potlač na opierke dlaní, ktorý pomáha zaistiť, aby sa vám ruky ku klávesnici nelepili, zatiaľ čo odolný dvojité UV potlač zaručuje extrémnu trvanlivosť potlač kláves. Klávesnica Logitech G510s bude k dispozícii za odporúčanú maloobchodnú cenu 119,99 €.



Lenovo predstavilo IdeaCentre

Lenovo rozširuje svoju ponuku obľúbených All-in-One počítačov o dve novinky - IdeaCentre C340 a IdeaCentre C440. Užívateľov, hľadajúcich čo najkompaktnejšie rozmery počítača, zase určite poteší nový IdeaCentre Q190, ktorý je s miniatúrnymi rozmermi najmenším stolovým počítačom na svete.

IdeaCentre C340 a 440: Dokonalý obraz poskytuje flexibilný širokouhlý displej, ktorý je možné nastaviť v uhle -5 až 25 stupňov. Môžete si zvoliť sklon obrazovky, ktorý najviac vyhovuje vašim potrebám. Oba modely sú vybavené funkciou na ochranu zraku, ktorá vás upozorní, ak ste príliš blízko obrazovky. IdeaCentre C340 a IdeaCentre C440 sú vybavené operačným systémom Windows 8. Obe novinky ponúkajú až 1 TB priestoru na pevnom disku a operačnú pamäť 8 GB DDR3. Sú poháňané až tretou generáciou procesorov Intel Core i3 a grafickou kartou NVIDIA GeForce GT 615 2GB. Používatelia iste ocenia aj zabudovanú DVD „napalovačku“, voliteľný TV tuner alebo čítačku kariet 6v1. IdeaCentre Q190: Elegantnú možnosť dizajnového zakomponovania počítača do interiéru obývačky ponúka jeden z najmenších počítačov na svete, Lenovo IdeaCentre Q190. V neuveriteľne malých rozmeroch (iba 155 x 192 x 22mm) sa ukrýva množstvo multimediálnych funkcií. Ponúka 8 GB operačnej pamäte a až 1 TB priestoru na pevnom disku alebo 24 GB na SSD disku. Využíva druhú generáciu Intel Core i3 procesorov, ponúka



Full HD obraz, až 7-kanálový audio výstup a voliteľnú Blu-ray mechaniku, podporujúcu 3D obraz. IdeaCentre Q190 prichádza s kompaktným bezdrôtovým multimediálnym diaľkovým ovládaním s vstavanou mini-klávesnicou a myšou i podporu HDMI vstupu/výstupu na pripojenie k iným HD zariadeniam. Lenovo IdeaCentre C340 a IdeaCentre C440 sú dostupné za cenu od 469 eur s DPH, IdeaCentre Q190 je v predaji za cenu od 229 eur s DPH.

LG Optimus L3 predstavený

Optimus L3 nadväzuje na tradíciu dizajnu LG štyrmi novými prvkami, ktoré tento prístroj robí atraktívnym a zábavným. Sú nimi Seamless Layout, Laser Cut Contour, Radiant Rear Design a farebné osvetlenie hlavného tlačidla Smart LED Lighting.

Vďaka úhľadnému vzhľadu ponúka Optimus L3 vylepšené užívateľské funkcie so štýlovou úpravou. Vďaka batérii s väčšou kapacitou má teraz Optimus L3 dlhšiu výdrž. Pre zvýšenie produktivity obsahuje funkciu QuickMemo s režimom Overlay.

Funkcia QuickMemo s režimom Overlay dáva užívateľom možnosť zapisovať na priehľadnú "vrstvu" poznámky a zároveň sledovať na pozadí ďalšiu obrazovku. Odpadá tým nutnosť rozdeľovať obrazovku na dve časti. Funkcia QuickMemo, ako aj ostatné aplikácie, sú zobrazené súčasne v režime celej obrazovky. Termín a cena uvedenia modelu LG Optimus L3II na slovenský trh bude oznámená neskôr.

LG optimus L3 beží na operačnom systéme Android Jelly Bean 4.1.2 a ten je poháňaný jednojadrovým procesorom s frekvenciou 1 GHz. Obrazovka má veľkosť 3,2 palca a na zadnej strane nájdeme 3Mpx fotoaparát.



Nový rad herného príslušenstva Logitech G - veda víťazí

Spoločnosť Logitech predstavila nový rad Logitech G, prostredníctvom ktorého reflektuje svoj nový prístup k hraníu PC hier. Osem nových produktov v tomto rade obsahuje myši s inovovaným dizajnom, obľúbené klávesnice a navyše aj dva nové headsety.

„V rade Logitech G sme nechali našu vášeň pre vedu pracovať pre vás,“ povedal Ehtisham Rabbani, generálny riaditeľ obchodnej divízie herných produktov spoločnosti Logitech. „Rovnako ako hráči sú predurčení k prekonávaniu jednotlivých levelov, naši konštruktéri majú nutkanie podrobovať skúškam vedecké teórie. Už takmer 20 rokov naša hra spočíva vo vytrvalom skúmaní, čo je ešte vôbec možné – a sme v tom naozaj dobrí. U radu Logitech G pokračujeme v posúvaní hraníc pokiaľ ide o rýchlosť, presnosť, spoľahlivosť – dokonca intuitívnosť.“

Robíme to preto, že hráči od nás očakávajú, že budeme súčasné limity posúvať tak ďaleko ako oni. Každá jednotlivá zmena dizajnu alebo konštrukcie a nočné hádky konštruktérov majú jediný cieľ: pomáhať hráčom, aby mohli hrať podľa svojich najlepších schopností. Keď vyhráva veda, víťazia aj hráči.“

Logitech využil infračervenú technológiu na skúmanie interakcie ruky hráča a jeho zariadení počas hry. Vo výsledku môžu hráči očakávať v novom rade Logitech G niekoľko pokročilých vylepšení.

Pre zlepšenie odolnosti a pohodlia boli na týmto testovaním zistené strategické hmatové zóny pridané vyspelé povrchové materiály. Na zóny intenzívneho kontaktu spoločnosť Logitech pridala povlak odolný voči zanechávaniu odtlačkov prstov, zatiaľ čo opierky pre dľaň majú

vode odpudzujúci povlak, aby sa vám nelepiť ruky. V závislosti na danom modeli majú myši navyše mäkké alebo suché úchopy pre väčšie pohodlie a lepšiu kontrolu pohybu. Pre obe klávesnice je charakteristický dvojité UV povlak popisu kláves, aby mali zvýšenú odolnosť a trvanlivosť, a ich povrch je rovnako odolný proti zanechávaniu odtlačkov prstov.

Okrem toho sú optické herné myši Logitech G100s a G400s vybavené exkluzívnou technológiou snímania pohybu Delta Zero. Táto nová technológia snímacieho senzoru je optimalizovaná pre vysokú presnosť ovládania kurzoru a presne reaguje na pohyby ruky. Všetky nové myši v rade Logitech G navyše majú klzáky s nízkym trením z polytetrafluoroetylenom (PTFE), ktoré znižujú námahu pri rýchlych pohyboch a tým zaručujú hladší pohyb kurzoru a vyššiu presnosť.

Logitech G700s Rechargeable Gaming Mouse

Myš G700s je bezdrôtová herná myš s rýchlosťou komunikácie o pohybe zrovnateľnou s myšou pripojenou káblom. Funguje rovnakou rýchlosťou bez ohľadu na to, či je pripojená bezdrôtovo na 2,4 GHz alebo pomocou USB káblu – komunikácia je dokonca osemkrát rýchlejšia než u štandardnej USB myši. Ak je vaša hra prídlhá, nemusíte ju kvôli batériám predčasne ukončiť. Môžete spokojne hrať ďalej a myš zároveň dobíjať, pretože ju stačí aj počas hry pripojiť štandardným káblom na prenos dát s konektorom Micro-USB. Myš má odolný vodu odpudzujúci pot'ah na styčnej ploche s dľaňou, ktorá pomáha zaistiť, aby sa vám dľaň na myš nelepiť a suché úchopy na bokoch zaručujú pevný a stály úchop. Môžete zúročiť vaše herné znalosti vďaka 13 programovateľným ovládacím prvkom, ku ktorým si môžete naprogramovať rôzne úkony – zložitú makrá predstavujúce stlačenie mnohých kláves, opakovanie a používateľsky definované odozvy, na čo slúži aplikácia Logitech Gaming Software (LGS), ktorá je voľne k dispozícii na stiahnutie. Očakáva sa, že dobíjacia herná myš Logitech G700s bude k dispozícii za doporučenú maloobchodnú cenu 99,99 €.



Logitech G500s Laser Gaming Mouse

Pre hráčov akčných strielačiek typu FPS predstavuje myš Logitech G500s Laser Gaming Mouse výkonné snímání pohybu hernej triedy pomocou laseru pre precízne ovládání kurzoru na širokej škále možných povrchov a hyper rýchle rolovacie koliesko s duálnym režimom. Aj táto myš je vybavená odolným hydrofóbnym pot'ahom, aby sa vám k myši nelepiť dľaň, a suchými úchopmi pre pevnú ruku. Má až 27 gramov v závaží, ktoré je možné pridávať alebo odoberať a meniť tak ťažisko myši, čo znamená, že si ju môžete vyladiť podľa svojho preferovaného herného štýlu. Môžete okamžite prepnúť z mierenia s presnosťou na jednotlivý pixel pri rozlíšení 200 DPI na bleskurýchle manévry s rozlíšením až 8200 DPI pomocou dvoch tlačidiel umiestnených v ľahkom dosahu vášho ukazováku. Laserová herná myš Logitech G500s má 10 programovateľných ovládacích prvkov, ktoré sa nastavujú pomocou aplikácie LGS. Tento softvér je voľiteľný a umožňuje navyše týmto prvkom priradiť herné príkazy alebo makrá s niekoľkými akciami. Očakáva sa, že laserová herná myš Logitech G500s bude k dispozícii za odporúčanú maloobchodnú cenu 69,99 €.



Logitech G400s Optical Gaming Mouse



Myš G400s posúva už aj tak vysoké štandardy, aké nastavili optické herné myši Logitech MX518 a G400. Táto plne vybavená herná myš je navrhnutá špeciálne pre hranie FPS hier a obsahuje exkluzívnu technológiu spoločnosti Logitech s názvom Delta Zero pre vysokú presnosť. Taktiež má hydrofóbný pot'ah, aby sa vám k myši nelepiť dľaň, plochy s mäkkými úchopmi a hlavné tlačidlá majú úpravu proti zanechávaniu odtlačkov prstov. Pomocou aplikácie LGS si môžete prispôbiť osem programovateľných tlačidiel a hlavné mechanické mikrosplínače myši sú testované na životnosť až 20 miliónov kliknutí. Programovateľné tlačidlá vám umožňujú prepínať medzi niekoľkými úrovňami rozlíšenia DPI, rýchlo vybrať voľbu na obrazovke, prezerat' mapu hry, páliť v uhlí 180 stupňov pri rozlíšení 4000 DPI alebo prejsť na ostrelovačsky jemné mierenie s presnosťou na jeden pixel alebo voľbu stratégie v reálnom čase (RTS) pri rozlíšení 400 DPI – všetky tlačidlá sú prakticky umiestnené nad a pod rolovacím kolieskom. Očakáva sa, že optická herná myš Logitech G400s bude k dispozícii za doporučenú maloobchodnú cenu 59,99 €.

Logitech G100s Optical Gaming Mouse

Myš Logitech G100s Optical Gaming Mouse je jednoduchá na použitie a je vytvorená špeciálne pre vaše obľúbené hry typu RTS a MOBA. Bola navrhnutá tak, aby rozšírila odkaz herných myši Logitech G1 a Logitech G100, má preto tlačidlá vyrobené pre intenzívne klikanie a exkluzívny snímací senzor Logitech Delta Zero zaručujúci presnosť pri akejkoľvek rýchlosti pohybu ruky. Zatiaľ čo bežná myš by nevydržala útrapy intenzívneho hrania, ultra odolná herná myš Logitech G100s má vylepšené hlavné mechanické mikrosplínače, ktoré sú testované na životnosť 20 miliónov kliknutí. Má rovnako odolný hydrofóbný pot'ah, aby sa vám k myši nelepiť dľaň, a hlavné tlačidlá majú úpravu proti zanechávaniu odtlačkov prstov brániace súčasne ich ošúchaniu. Nech už budete myš držať zhora alebo tradične, malou alebo veľkou rukou – tvar obráteného lichobežníku súmerný pre pravákov aj ľavákov sedí v dlani skvele aj pri dlhých seansách. Očakáva sa, že optická herná myš Logitech G100s bude k dispozícii za doporučenú maloobchodnú cenu 39,99 €.



Logitech G19s Gaming Keyboard



Herná klávesnica Logitech G19s vás zásobuje stálym prísunom informácií, vrátane dôležitých herných štatistík, apletmi pre konkrétne hry a informačnými panelmi, ktoré si môžete prispôsobiť podľa seba – to všetko v plných farbách na integrovanom a nastaviteľnom hernom LCD displeji GamePanel. Môžete si tiež

upraviť podsvietenie podľa seba (vyberať sa dá zo 16 miliónov farebných odtieňov) a môžete priradiť určitú farbu každému profilu a profilovému režimu aj v tej istej hre. Pre túto klávesnicu sú rovnako charakteristické vyspelé materiály použité pre jej povrch pre dlhšiu odolnosť a väčšie pohodlie. Hydrofóbný pot'ah na opierke

dlaní pomáha zaistiť, aby sa vám ruky ku klávesnici nelepili, zatiaľ čo odolný dvojitý UV pot'ah zaručuje extrémnu trvanlivosť potlačie kláves. Pomocou aplikácie LGS si môžete nakonfigurovať 12 programovateľných „G-kláves“, ktorým možno priradiť až 36 rôznych funkcií v troch odlišných režimoch, takže jednej klávese môžete priradiť až tri makrá. Klávesnica ponúka aj dva vysokorychlostné porty USB 2.0, takže môžete prenášať dáta do a z prenosných zariadení – napríklad prehrávaču MP3 a flash disku – a súčasne dobíjať zariadenia napájané akumulátormi. Klávesnica navyše umožňuje

„anti-ghosting“, čili vám dáva možnosť stlačiť viac (až 26) kláves naraz, takže môžete robiť mnoho zložitých akcií bez toho, aby sa navzájom rušili alebo dochádzalo k ich vzájomnému blokovaniu. Očakáva sa, že herná klávesnica Logitech G19s bude k dispozícii za doporučenú maloobchodnú cenu 199,99 €.

Logitech G510s Gaming Keyboard



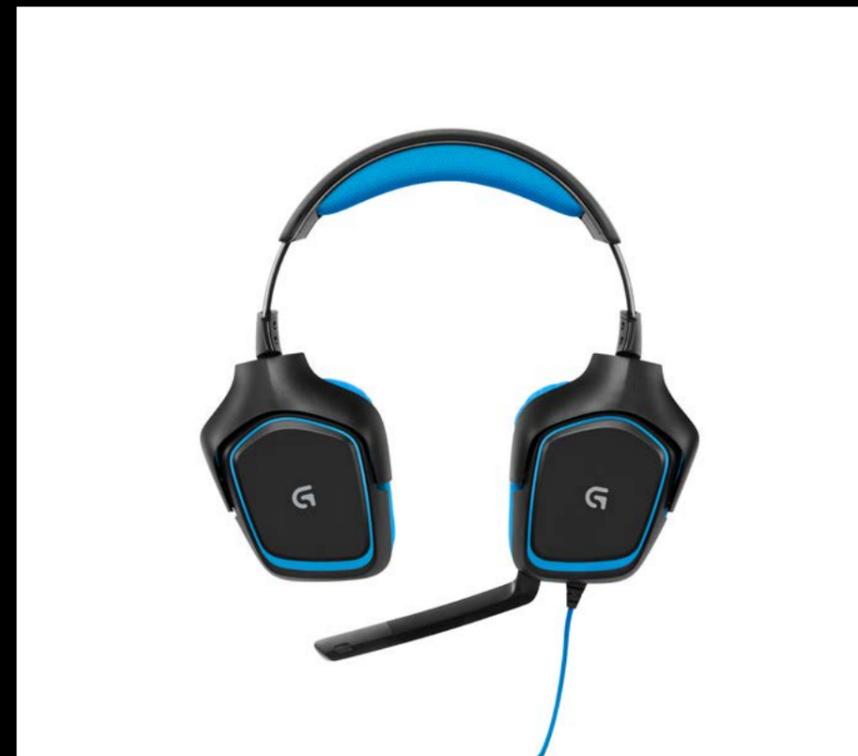
Pre zjednodušenie komplikovaných akcií ponúka herná klávesnica Logitech G510s Gaming Keyboard 18 programovateľných „G-kláves“, ktoré vám umožňujú nakonfigurovať si až 54 rôznych funkcií

v troch odlišných herných režimoch, takže jednej klávese môžete priradiť tri makrá, pokiaľ si stiahnete softvér LGS. Okrem možnosti vybrať si farbu podsvietenia tlačidiel je táto klávesnica

vybavená podsvieteným LCD herným panelom GamePanel, takže budete mať vždy nielen prehľad o štatistikách hry v reálnom čase, systémových informáciách a údajoch o VoIP komunikácii, ale môžete si dokonca vytvárať alebo pridávať aplety vytvorené v rámci hernej komunity, ktoré budú s displejom GamePanel spolupracovať. Aj táto klávesnica má hydrofóbný pot'ah na opierke dlaní, ktorý pomáha zaistiť, aby sa vám ruky ku klávesnici nelepili, zatiaľ čo odolný

dvojitý UV pot'ah zaručuje extrémnu trvanlivosť potlačie kláves. Očakáva sa, že herná klávesnica Logitech G510s bude k dispozícii za doporučenú maloobchodnú cenu 119,99 €.

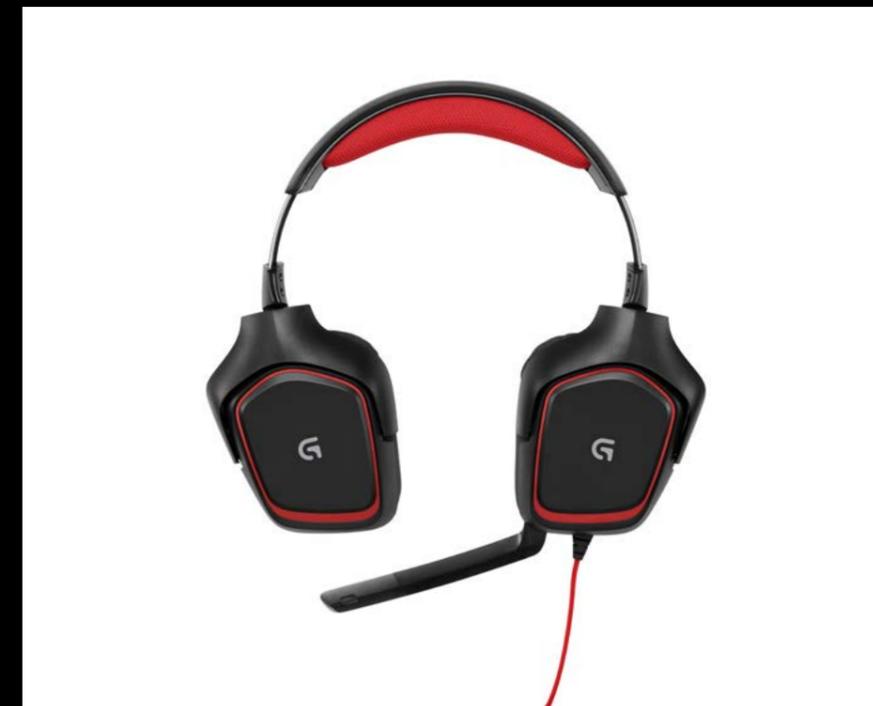
Logitech G430 Surround Sound Gaming Headset



Podobne ako modely Logitech G35 Surround Sound Headset a Logitech Wireless Gaming Headset G930, je herný headset s priestorovým zvukom Logitech G430 Surround Sound Gaming Headset založený na technológii Dolby Headphone umožňujúcej vytvoriť zvukové pole v celom priestore 360 stupňov, ktoré vás úplne pohltí a dáva vám výhodu počut' aj to, čo v hre práve nevidíte, od krokov po sirény. Vďaka priestorovému zvuku Dolby Headphone 7.1 budete počuť až sedem oddelených kanálov zvukových dát, plus basový efektový kanál. Podobne ako herný headset s priestorovým zvukom Logitech G230 je aj táto sada vybavená umývateľnými náušníkmi, ktoré aj pri dlhej hernej seanse ponúkajú mäkké a pohodlné usadenie. Ak budete chcieť, aby vás ostatní dobre počuli, môžete mikrofón s funkciou rušenia okolitého hluku nastaviť tak, že bude počuť len váš hlas. Pokiaľ mikrofón práve nepoužívate, je možné ho jednoducho sklopiť a otočiť stranou, takže vám nebude prekážať. Očakáva sa, že herný headset s priestorovým zvukom Logitech G430 bude k dispozícii za doporučenú maloobchodnú cenu 79,99 €.

Logitech G230 Stereo Gaming Headset

Sada Logitech G230 Stereo Gaming Headset ponúka vysokokvalitný stereo zvuk vytváraný pomocou neodýmiových driverov s priemerom 40 mm, ktorý vás udrží v napätí v hrách typu FPS, MMO alebo dobrodružných hrách od začiatku až do konca. A pretože pri herných maratónoch býva hráčom horúco a zapotia sa, je tento nový headset vybavený slúchadlami, ktoré sú tvorené umývateľným športovým materiálom, aby ich používanie bolo pohodlné a mäkké sedeli aj po hodinách hrania. Vďaka pružne uchytenému sklopnému mikrofónu s funkciou potlačenia okolitého hluku bude snímaný zvuk zameraný na váš hlas a pre jeho lepšiu kvalitu bude prakticky eliminovaný hluk pozadia. Ovládacie prvky hlasitosti a vypnutie mikrofónu sú umiestnené na pripojovacom kábli a sú ľahko na dosah. Očakáva sa, že herný stereo headset Logitech G230 bude k dispozícii za doporučenú maloobchodnú cenu 59,99 €.





Mário "Mortva" Lorenc

Tento mesiac sme sa rozhodli priblížiť vám po dlhom čase opäť život člena redakcie z jej korektorského krídla. Mortva nám porozprával trocha o sebe.

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

Študujem žurnalistiku na Univerzite Konštantína Filozofa v Nitre, aktuálne som v tret'om ročníku. Ako redaktor som začínal v regionálnych novinách Malacký hlas, po nadobudnutí skúseností z praxe som istý čas pôsobil len v študentskom časopise Občas nečas na vyššie spomenutej univerzite, v ktorom, už podstatne pasívnejšie, pôsobím dodnes. Na mediálnu dráhu som sa plne vydal práve počas štúdia na VŠ – začalo to študentským časopisom, neskôr sa pridala redaktorská práca pre dve občianske združenia, počas ktorej som zbieral ďalšie skúsenosti. O práci pre GAMESITE.SK som uvažoval už dlhšie, nakoľko som o stránke vedel od nemenovaného kolegu. Vzhľadom na to, že som aktívny hráč a venujem sa písaniu, neváhal som dlho, a tak som sa približne

v polovici februára 2012 pridol k tímu. Približne o dva mesiace nato ma zamestnal spravodajský portál Topky.sk, ktorému sa momentálne, spolu s Gamesite.sk, venujem z pracovného hľadiska najviac. Na Gamesite som začínal ako väčšina redaktorov – na poste „novinkára“, pomerne skoro som však prešiel ku korekcii článkov. Odtiaľ viedla priama cesta na pozíciu zástupcu šéfredaktora pre novinky, ktorej som sa zhostil relatívne nedávno.

Kedže máš bohaté skúsenosti s písaním aj mimo Gamesite.sk, vieš nejako tieto posty porovnať?

Veľmi sa to porovnávať nedá. Práca na Topkách zahŕňa najmä spracovávanie agentúrneho spravodajstva, čiže editáciu a selektovanie už vytvorených textov. Práca pre študentský časopis, ktorú, ako som už načrtnol, v súčasnosti poctivo zanedbávam,

je zasa viac-menej publicistického rázu s vysokou mierou nezávislosti a voľnosti, "novinkárčenie" na GS je, alebo by aspoň mala byť, vec čisto spravodajská a, samozrejme, musí sa týkať hier či vecí z tejto oblasti. Práca pre občianske združenia bola opäť iná, zahŕňala ako písanie, tak aj určité organizačné a existenčné prvky – čo robiť, ako to robiť a kde na to získať peniaze. Prácu pre regionálne noviny ani nespomínam, keďže prebiehala výlučne reportážnou formou.

Koľko času ti všetka tvoja práca okolo Gamesite.sk zaberie? A ak ti ešte popri všetkej práci, ktorej sa venuješ, ostane chvíľka voľného času, ako ju rád tráviš?

Snažím sa, aby mohla zaberat' čo najviac. Bohužiaľ, popri "svetských" povinnostiach – škola, práca, hry – to nie vždy vyjde. Určite sa GS venujem pravidelne, každý

deň, ale nie vždy rovnako. Raz je to hodina, dve hodiny, inokedy až niekoľko hodín. Niekedy zasa presedím pred modro-bielou platformou celý večer. Zvyčajne sa to orientuje podľa potreby a, samozrejme, spomínaného času. Keďže GS beriem ako prácu len spoločne, snažím sa ho začleniť práve do voľných chvíľ, v ktorých nemusím riešiť školu či iné povinnosti. Zo všetkého najradšej však investujem všetky dostupné minúty a hodiny do priateľky – musím povedať, že to je investícia, ktorú odporúčam každému zadanému chlapovi.

Prejdime k samotným hrám. Ako sa z teba stal hráč?

V podstate som s počítačom začínal dost' neskoro – na prvom desktope som poctivo „drtil“ rôzne disketové somariny, na ktorých názvy si už ani nespomeniem – možno na jeden, 2D plošinovku Menace. Potom „pecka“ Age of Empires II, na tom som bol celkom slušne závislý, hoci dnes ma už stratégie vôbec neberú. Doslova som strávil dni nad prvými dvoma Falloutmi, od ktorých som sa jednoducho nevedel odtrhnúť. Ďalšou veľkou láskou, na ktorú si spomeniem, bol Gothic, u ktorého som tak rád zabúdal na učenie. Ako som už povedal, na úplné začiatky si presne nespomínam – bolo to niekde pri tých niekoľko megabajtových hrách, Heroes III a Falloute.

Aké sú pre teba najlepšie súčasné hry?

Odhliadnuc od chvíľ, kedy sme aj s kamarátmi chodili vždy po škole do herne na dve-tri hodiny Counter-Strike seansy, tak najviac času som zabil ako niekto iný v rôznych fantazmagorických svetoch. U mňa RPG žáner vždy viedol, preto asi nikoho neprekvapí (možno okrem Markusu), že v mojom súkromnom TOP liste figuruje séria The Elder Scrolls a z nej najmä Skyrim. Sú tam tiež neprekonateľné staré Fallouty – áno, tým som prisahal vernosť až do smrti –, famózna séria Mass Effect, prvé dva Gothicy a ďalšie roleplay klenoty. Aby som však nebol za jednofarebného maniaka – rovnakej priazni sa u mňa teší napríklad Half-Life séria či zombie chut'ovky ako Left 4 Dead. Momentálne odpočítavam dni do tretieho Zaklínača.

A čo z opačnej strany? Ktoré hry považuješ za tie najhoršie?

Pre mňa sú najhoršie hry tie, ktoré by som si veľmi rád zahral, ale brzdi ma finančná

požiadavka ich vydavateľov a vývojárov. Konkrétny príklad mi však momentálne nenapadá. Aktuálne mám skôr problém s časom a nie s peniazmi. Je to paradox – keď som bol menší, neboli na hry peniaze. Teraz si už človek aj sám niečo zarobí, takže financie sú, ale zasa nie je čas. Naozaj dúfam, že budem vitálny dôchodca!

Ako vidíš svoju budúcnosť? Si spokojný s tým, čo práve robíš, alebo by si sa rád posunul na nejaký vyšší level? Prípadne do inej oblasti?

Momentálne som naozaj spokojný – ako po súkromnej, tak aj po profesionálnej stránke. Neplánujem v živote naháňať kariéru, po skončení školy však rátam s tým, že nastane v mnohých ohľadoch zlom. Takže áno, vyšší level prichádza v každom prípade do úvahy, ale nie za každú

cenu a nie teraz. Momentálne mi úplne postačí, ak vydrží to, čo už je reálne.

Rozhovor vzniká už po Gameexpo. Ako hodnotíš túto akciu?

Jedným slovom – skvelá. Síce som nestihol ani jednu prednášku, ale nemôžem povedať, že by som si to tam neužil. "Ďakujem" patrí v prvom rade skvelému kolektívu redakcie, potom, samozrejme, organizátorom celej výstavy. Veľmi sa teším na septembrový IstroCon.

Chcel by si sa stať nejakou hernou postavou?

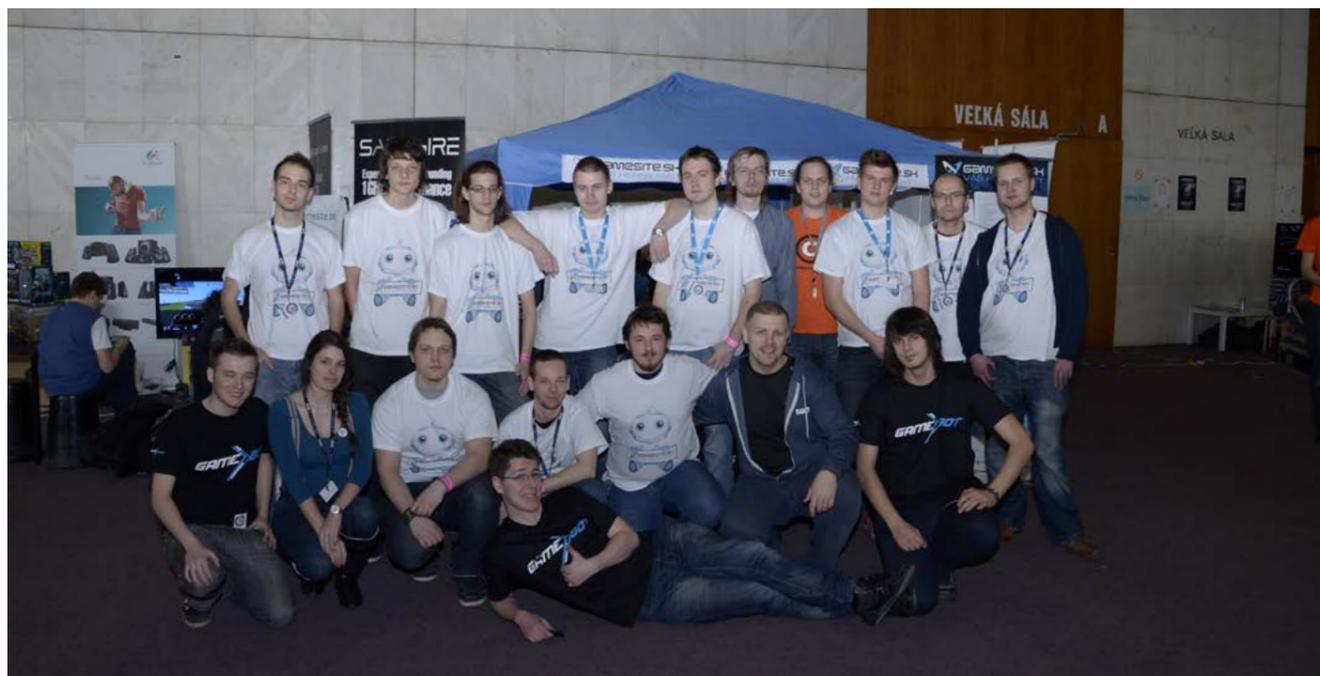
Neviem si predstaviť chlapa, ktorý by nechcel byť aspoň sčasti ako John Shepard.

Ďakujeme za rozhovor.

Pýtal sa Adam Kollár



Ohliadnutie sa za GameExpo 2013



Výstavy s herným zameraním na Slovensku tradične otvára AnimeShow spojená s výstavou GameExpo v marci. Tento rok nebol výnimkou a teda sa v Bratislavskej MHD v čase od 15. do 17. marca vyskytovali pre niektorých ľudí dosť divne vyzerajúce individuá, ktoré sú fanúšikmi „tých divných japonských vecí.“ Všetkých týchto ľudí spája záľuba v hry, alebo anime a mangu, teda rovnako ako nás, redaktorov Gamesite.sk. A ako to už v poslednom čase býva zvykom, na takejto akcii sme nemohli chýbať ani my.

Všetci sme spojili príjemné s užitočným a po dlhšej dobe sme sa opäť poschádzali zo všetkých možných aj nemožných kútov Slovenska aby sme socializovali naše nerdske srdcia.

K tomu samozrejme benefit pre našich fanúšikov a návštevníkov nášho stánku v podobe súťaží rozdelených do troch dní, kde mohli zúčastnení vyhrať zaujímavé ceny, od herných slúchadiel, cez rôzne hry až po predmety s hernou tematikou. A ako vždy, tu bola exkluzívna možnosť stretnúť Hira s ktorým sa inak môžete stretnúť

iba v co-ope hry Microsoft Excel ako aj ďalších členov redakcie vrátane chalanov z Gamebotu. No stánok Gamesite.sk tam ani zd'aleka nebol jediný, pri ktorom mohli návštevníci stráviť celý deň. K dispozícii boli stánky Nintendo a Sony a ďalších firiem, pri ktorých mohli hráči vyskúšať ten „divný gamepad,“ novej konzoly WiiU, či zahrať si niečo na relatívne stále novom handhelde Playstation Vita. Nechýbali ani zariadenia, ktorý by bol hriech na takéto podujatie nepriňať, konkrétne pohybové ovládače Playstation Move či Kinect s hrou Just Dance 4 v stánku



Indiana. Zaujali aj kokpity s full vybavením na ktorých si mohli návštevníci zahrať nestarnúci simulátor Gran Turismo 5.

O program mimo motania sa po výstavisku bolo taktiež kvalitne postarané a tak mohli návštevníci absolvovať rôzne prednášky (na jednej ste dokonca mohli stretnúť chalanov z Gamebotu), či premietania filmov, alebo sa jednoducho fotiť s ochotnými cosplayermi, ktorých kostýmy často vyrážali dych. Stretnúť ste tu mohli Bana z filmu The Dark Knight Rises, Vassa z Far Cry 3, dokonca aj v ženskej verzii, Mayu z Borderlands 2 a hromadu ďalších herných či anime kostýmov.

Nechýbali ani turnaje v rôznych hrách, či už v spomínanom Just Dance 4, Fruit Ninja či viac core hrách ako League of Legends, Counter Strike: Global Offensive nakoľko sa na podujatie dostavili aj chalani z Playzone s podujatím Majstrovstvá ČR v počítačových hrách. Pre súťaživých tu bola možnosť nakopať kamaráta v športových hrách ako NHL či FIFA (týmto pozdravujem Hira). Alebo si zahrať singlplayer hier od EA ako Medal of Honor: Warfighter, Battlefield 3, Crysis 3, Dead Space 3 či Need for Speed: Most Wanted, ktoré zobrali niektorí ľudia dosť vážne a presedeli tam značné kvantum času, čo často vyústilo v dosť dlhé čakacie rady. Stánku Sony dominovali tituly ako Resistance 3, Uncharted 3, Mortal Kombat, God of War a podobne.

Pre tých, ktorí sa rozhodli trochu rozhábať kosti bola pripravená Laser Game a pre tých, ktorí prišli utrátiť aj nejaké eurá tu bol pripravený predaj hier, rôznych predmetov s anime a hernou tematikou (tričká, odznaky, knihy...) či spomienkových predmetov. A kto bol z neúnnavného chodenia unavený, tak sa mohol zastaviť pri našom stánku, hľadať našich maskotov rozmiestnených po celom výstavisku za účelom zúčastnenia sa súťaže alebo porozprávať sa s úžasným Dávidom, aka. XsApollom.

www.youtube.com/watch?v=RISguW1e1ys

A tak by som chcel v mene celej redakcie Gamesite.sk ešte raz poďakovať všetkým, ktorí vyhrali hodnotnú cenu v súťaži, poďakovať sa všetkým, ktorí si našli čas zastaviť sa a porozprávať sa a dúfam, že sa so všetkými zas uvidíme na septembrovom Istrocone.

Dominik Farkaš





CEO EA odstúpil. Dobrá, alebo zlá správa?

Prostredníctvom e-mailu a aj prostredníctvom listu verejnosti oznámil svoju rezignáciu CEO EA John Riccitiello, ktorý sa do tejto funkcie dostal v roku 2007. Dočasným CEO sa stal jeho predchodca Larry Probst, ktorý bude riadiť firmu dotedy, kým sa nevyberie náhrada, o ktorej sa už špekuluje, pričom najčastejšie sa spomína meno Petera Moora. Ten momentálne šéfuje oddeleniu EA Sports.

Aj keď John adresoval list verejnosti, kde ozrejmil príčiny odstúpenia ako „prebranie zodpovednosti za hospodárske výsledky EA v poslednom roku,“ je hádam každému jasné, že príčiny jeho odchodu pochádzajú z širšieho obdobia ako je posledný rok. Ono totiž vplyvom naťahovania činnosti aktuálnych konzol herný priemysel klesá už dobré 2-3 roky, a to v spojení s hospodárskou krízou, kde mala problém prakticky každá herná firma, spôsobilo napríklad krach THQ (tam však bol problém aj v zlých rozhodnutiach manažmentu). No tento rok už bol ohlásená nová Playstation a čoskoro ju bude nasledovať aj nový Xbox, čo by malo tento obrovský priemysel znovu nakopnúť. A teda je zrejmé, že tento krok prišiel ako blesk z jasného neba a prinútil ma rozmýšľať nad tým, či je táto správa dobrá, alebo zlá.

Netreba si totiž nahovárať, že CEO takej veľkej firmy, akou Electronic Arts dozaista je a ktorá patrí v hernej brandži medzi tie najväčšie, nemá v rozhodovacom procese žiaden vplyv. CEO je tá osoba, ktorá sa priamo zodpovedá akcionárom firmy, takže všetky podstatné rozhodnutia idú priamo cez neho. Či už sa jedná o akvizície

nových štúdií, alebo cenová politika, či odsúhlasovanie investícií do herných značiek a nových projektov. A nakoľko CEO sa zodpovedá akcionárom, tak je očividné, že na jeho osobu museli byť vyvíjané tlaky, čomu sa pri pohľade na finančné výsledky firmy v poslednom období ani netreba čudovať, a to aj napriek tomu, že finančné straty boli z veľkej miery spôsobené akvizíciami nových herných štúdií. A tu je prvý problém. Z určitého hľadiska by akvizície PopCapGames či PlayFishes mali byť rentabilné, no zdá sa, že nie sú, čo sa odrazilo na terajšom rozhodnutí.

Ja osobne vyznávam filozofiu, že neexistuje delenie na dobrých a zlých vydavateľov, existujú iba dobré a zlé rozhodnutia, ktoré ovplyvňujú náš pohľad na danú firmu. Predsa cieľom každej jednej spoločnosti, a teda aj malých indie vývojárov, aj megakorporácií akou EA bez pochyb je, je zárobok. Byť v pluse. My, hráči, vnímame hlavne prostriedky, akými sa tento cieľ vydavateľské domy snažia dosiahnuť. Či je to formou líškania sa hráčom, akú máme hlavne my, PC hráči, radi, alebo je to formou tvrdej, no neobľúbenej politiky DLC, vytrhávania obsahu a podobných

praktík, pri ktorých by sme všetci najradšej trhali hlavy kravatákom, ktorí stoja v čele takýchto firiem. Toto všetko definuje náš pohľad, no osobne by som sa chcel osobným dojmom vyhnúť a pozrieť sa na klady a zápory prínosu Johna Riccitiella pre EA a herný priemysel obecné.

Ak mám byť úprimný, tak z prvých rokov jeho pôsobenia vo firme som bol dosť nadšený. Prišlo mi, že konečne prichádza EA s ľudskou tvárou, konečne sa snažia presadzovať nové značky, a hlavne som bol rád, že EA neskončilo ako iný nemenovaný vydavateľ, ktorí si ako formu zárobku zvolil pár hlavných značiek a k tomu licencovaný obsah z hier na motívy filmov, ktoré garantujú zisk, pretože nepotrebujú marketing (ten im spraví film), a sú lacné na výrobu (viď Battleship, aj keď sa nájdu výnimky ako Transformers).

Stačí si spomenúť na Mirror's Edge, ktorý považujem za extrémne rizikový, no novátorský projekt, Dead Space, ktorý sa v čase, kedy takmer všetky hororové série púšťali do akčnejšieho pojmata, nebál ísť smerom k hororu. Alebo Alice Madness Returns, Kingdoms of Amalur,



Shadows of the Damned, Bulletstorm, či aj menej kvalitné hry ako Dante's Inferno, Syndicate a ďalšie. Pri akciovej spoločnosti, akou je EA, nie je ľahké presadiť rizikové projekty (z hľadiska ziskovosti), no John to dokázal. Tak isto pozitívne hodnotím aj presadenie Originu, nakoľko v mojich očiach je každá konkurencia dobrá (aj keď mám Steam veľmi rád, myslím si, že monopol na trhu digitálnej distribúcie by nebol dobrý), či kvalitné akvizície firiem ako Bioware a podobne. Aj odobranie upadajúcej série Need for Speed z rúk Black Boxu, ktoré ju očividne zachránilo, sa dá považovať za dobrý krok

No zatvorenie štúdia Pandemic, tvorcov hier ako Full Spectrum Warrior či Saboteur si už za rámček nedá. Rovnako ako vykašľanie sa na Wii platformu, ktorá sa zo začiatku stala zlatou baňou či vysoké investície do neúspešných projektov ako Star Wars: The Old Republic (vývoj vraj stál 500 miliónov dolárov). A v poslednom čase hlavne rushovanie vývoja hier a ústup od presadzovania nových značiek, ktoré spôsobili faktory, ktorým som sa venoval vyššie. Najviac si to očividne odniesla povest' Bioware v projektoch ako je Dragon Age 2 či v kontroverznom konci Mass Effect 3. Ten totiž dopadol tak ako dopadol práve kvôli deadlinu marcového vydania hry. Tíňom v oku hráčov boli aj DLC, najmä tie s prívlastkom firstday DLC (často vytrhnuté z pôvodnej hry). A v poslednej dobe najmä kauza so SimCity, kde nikto nevie, kde leží pravda ohľadom nutnosti neustáleho online pripojenia pri hraní (aj keď musím uznať, že odškodnenie ma veľmi prekvapilo). V neposlednom rade taktiež spomenuté akvizície facebookových či mobilných vývojárov za dosť prestrelené sumy. Toto

všetko mu zlomilo väz ako aj v očiach akcionárov firmy, tak aj v očiach hráčov.

Aj keď veľká ľudská iba na negatíva jeho pôsobenia, ktoré sú následne vytýkané EA ako celku, treba si uvedomiť, že existuje jedna veľmi múdra veta: „Nikdy nie je tak zle, aby nemohlo byť horšie.“ A to platí aj v tomto prípade. Ono teraz už veľmi ťažko predpokladať kam by kráčalo EA po vzostupe herného trhu spojeného s príchodom nových konzol, či by sa pod jeho vedením znovu pustili do vytvárania nových IP, popri presadzovaní stálic, ktorých má EA nepochybne dosť, alebo by pokračovali v trende, ktorý nastolili v posledných rokoch. To teraz bude ležať na pleciach jeho nástupcu a

nakoľko ešte netušíme kto ním bude, tak je samozrejme ťažko hodnotiť, ako to môže celé dopadnúť. Akciové trhy reagovali na rezignáciu pozitívne, no tí sa skôr riadia finančným aspektom a neriešia vplyv na hráčov. Najbližšie dni či týždne, kedy sa bude rozhodovať o novom CEO, budú mať určite dopad aj na nás, hráčov, akokoľvek sme ochotní si to pripustiť. Môžeme mať DLC uzamknuté na disku, ako to býva vo zvyku u Capcom hier (Marvel vs. Capcom 3), alebo bude EA každoročne žmýkať niekoľko herných sérií ich každoročným vydávaním, ako to v poslednom čase robí čím ďalej tým viac herných firiem (Ubisoft s Assassin's Creed, Activision s Call of Duty a kopa ďalších). Príkladov, ako sa terajšie EA môže zmeniť k ešte horšiemu, je mnoho, no osobne dúfam, že k moci v EA sa dostane človek s rozumom (aj keď mi je jasné, že to určite bude ďalší kravaták a nie herný nadšenec), ktorý pochopí, že cesta, akú si EA razilo v poslednej dobe, nie je práve tá schodná, a cesta k peniazom leží z určitej časti aj na tom, aký prístup k hráčom herný vydavateľ má. S príchodom novej generácie príde aj nová možnosť začať s novými IP, novou tvárou v očiach hráčov, a je iba na vedení EA, ako to nakoniec dopadne. Jedno je však isté. John Riccitiello pripravil EA na príchod nových konzol dobre. A bude iba na jeho nástupcovi, ako sa k tomuto materiálu postaví.

Dominik Farkaš



Sieťová kamera Axis v lodnom koši

Spoločnosť Axis Communications uverejnila videozáznam z nedávnej arktickej expedície, ktorá otestovala skutočnú silu kamier Axis. Silné vetry, dážď, mrazivá zima a neustále pohyby - to bol osud sieťovej kamery Axis, ktorá plnila rolu pozorovateľne, keď plachetnica Belzebub II preplávala MacClureovým prielivom v kanadskej časti Arktídy a stala sa tak prvou jachtou, ktorá to dokázala.



Tím expedície, pozostávajúci z Edvina Buregrena, Nicolasa Peissela a Morgana Peissela, ako prvý v histórii dokázal preplávať na jachte z Grónska do Aljašky, cestou, kadiaľ sa v minulosti mohli dostať len ľadoborce. V ich výbave bola aj sieťová kamera AXIS Q6034-E pripevnená na vrchole st'ážňa, ktorá slúžila na dokumentáciu a navigáciu.

„Keď sa plavíte medzi ľadovými krami, potrebujete, aby niekto sedel v lodnom koši a díval sa z vtáčej perspektívy. A to je najhoršie miesto, kde môžete byť, pretože počasie, vietor a výkyvy sú omnoho horšie než dole na palube,“ povedal Edvin Buregren, jeden z členov tímu medzinárodnej expedície na plachetnici Belzebub II. „Na palube sme

mali wi-fi sieť, ku ktorej bola kamera pripojená. To nám umožnilo ovládať kameru a otáčať obraz v rozsahu 360° bez toho, aby sme museli otočiť hlavou. Pri plavbe v náročných vodách a drsnom počasí to bola neoceniteľná súčasť výbavy,“ pokračoval Edvin Buregren.

Expedícia bola naplánovaná s cieľom stať sa viditeľnou pripomienkou ubúdajúceho polárneho ľadu. „Arktída sa topí v alarmujúcom tempe a je to jasný dôkaz nerovnováhy na našej planéte. Dúfame, že naša expedícia vďaka tomu, že sme preplávali touto novo otvorenou cestou, prispieje malým dielom k tomu, aby sa klimatickým zmenám venovala väčšia pozornosť, a aby ľudia zásadnejšie prehodnotili svoje postoje,“ doplnil Edvin

Buregren. Pre Axis bola námorná expedícia dôkazom, že kamera AXIS Q6034-E vydrží veľmi extrémne zaobchádzanie. „Kamerové systémy Axis pre vonkajšie použitie sú navrhnuté tak, aby obstáli v podmienkach extrémneho počasia a poskytovala spoľahlivý dohľad v každom období. To, že sieťová kamera vydrží extrémny chlad, už vieme. Ten istý model bol v stratosférickom balóne vo výške 35 000 metrov, kde je oveľa chladnejšie než môže byť na zemi. Expedícia Severozápadnou cestou ukazuje predovšetkým, že kamera môže byť vystavená záchvatom, vibráciám, vlhkosti a teplotným zmenám po dobu niekoľkých mesiacov, čo je veľmi príjemné zistenie,“ povedal Erik Frännlid, riaditeľ produktového managementu v spoločnosti Axis Communications.





Celý svet je plný nádherných farieb a my ich očami vstrebávame do seba. Vidíme krásu, vnímame rôzne predmety, úkazy, zvieratá, oblohu, ľuďí,... Farby prit'ahovali ľudskú pozornosť už oddávna. Zohrávajú veľmi dôležitú úlohu aj pri našom každodennom rozhodovaní. Na základe farieb si vyberáme oblečenie, kupujeme veci, alebo sa farbami riadime na križovatkách (semafore).

Zabudnite na šedivú fádnosť!

FAREBNÉ POČÍTAČOVÉ PERIFÉRIE LOGITECH

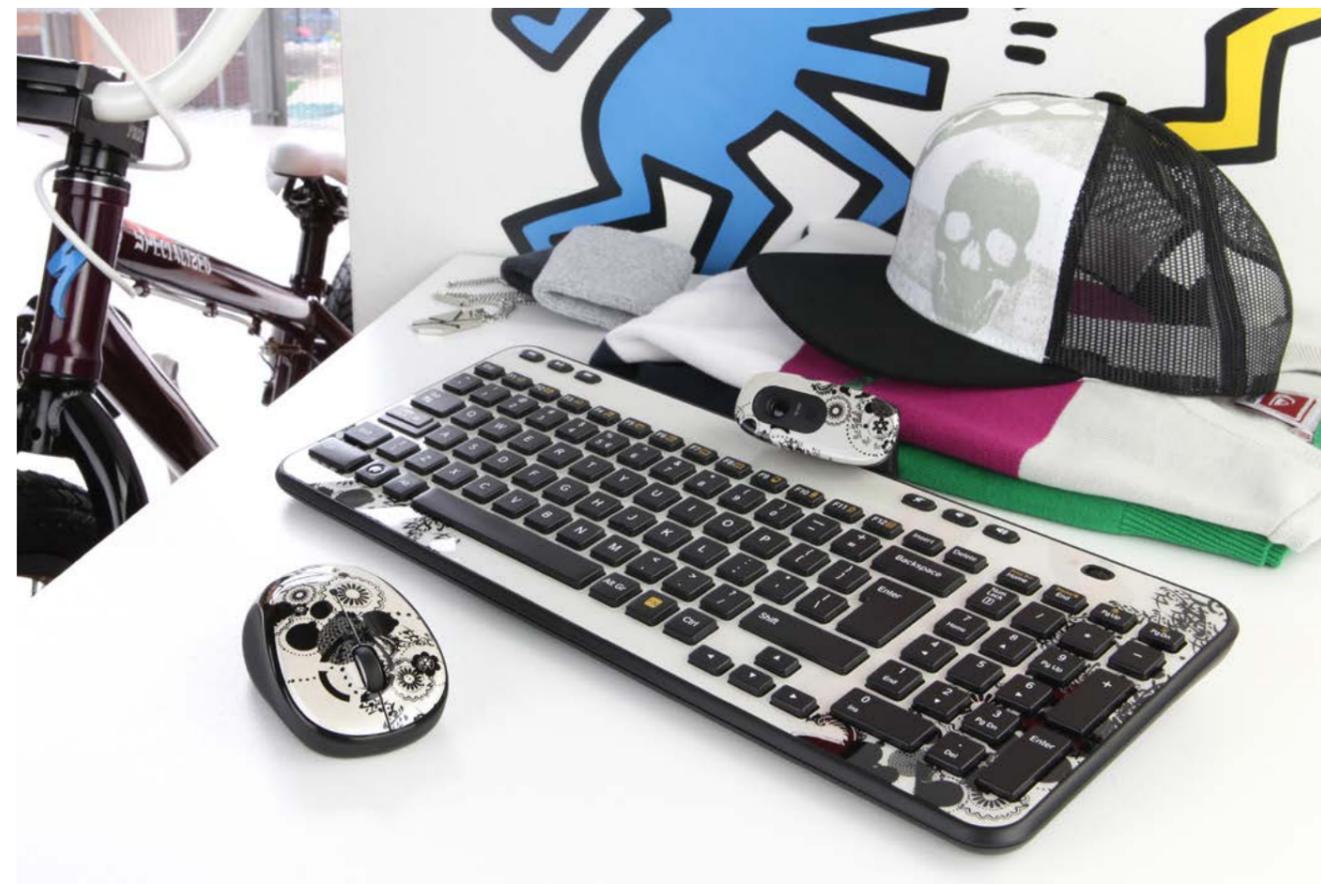
Každému sú nejaké farby sympatické a rád sa nimi obklopuje. Samozrejme to platí aj naopak a niektorým farbám sa snažíme vyhýbať. Je známe, že farebná preferencia vypovedá niečo o našich potrebách. Farbám sa totiž prisudzujú určité vlastnosti alebo kvality. Červená je tiež farbou krvi a preto sa často dáva do súvislosti s aktivitou, prežitím, presadením, silnou vôľou, alebo s

obetavosťou a oddanosťou. Zelená je farba stromov a býva synonymom pre pokoj, otvorenosť, dôveru a slobodu.

Každá farba má určitú vibračnú silu. Takto nás dokážu posilniť, posmeliť, ale aj zabrzdiť. Preto by sme mali účelovo využívať silu farieb, ktorými sa obklopujeme. Môžeme nimi pridať napríklad na silu nášho sebavedomia

a konania, prípadne na liečenie, alebo použitie určitéj farby k lepšej komunikácii s okolitým svetom.

Napriek tomu, že žijeme „farebným životom“, väčšina ľudí používa šedivé, fáadne, ba až nudné počítače a ich periférie. Pracovnú plochu, či prostredie OS si ešte spestríme pestrofarebným obrázkom a ikonami, ale zvyšná technika je pre nás



iba „nutná šedť“. Prečo? Výrobcovia výpočtovej techniky akosi pozabudli, že žijeme vo svete plnom farieb a ubíjajú nás šedivou. Pardon, až na výnimky!

K tým výnimkám patrí napríklad švajčiarsky Logitech, ktorý už pred pár rokmi predstavil svoju farebnú kolekciu počítačového príslušenstva. Ku nudnému počítaču si tak môžete vybrať aspoň nejakú peknú farebnú myšku, webovú kameru, alebo klávesnicu s pestrofarebným vzorom – dokonca si môžete vybrať rovnaký motív

pre všetky periférie. Ponuka je naozaj bohatá a každoročne sa rozrastá o nové osobité vzory a špecifické motívy. Ako zatiaľ posledná bola predstavená kolekcia nazvaná „Global Graffiti Collection“, pre ktorú je charakteristický štýlový dizajn plný farieb inšpirovaný komunitami z celého sveta. Toto príslušenstvo sa môže pochváliť farbami a vzormi, v ktorých sa prelínajú globálne trendy a miestne vplyvy a vy si tak môžete vybrať kombináciu, ktorá pred celým svetom vyjadri vašu jedinečnú osobitosť. Kolekcia obsahuje autentické

dizajny, realistické farby a textúry zmiešané so surrealistickými motívmi. Každý vzor je zreteľne odlišný od ostatných, pritom však ostáva súčasťou jedného veľkého celku. Výsledkom je preto čosi, čo pôsobí jedinečne a osobito, no súčasne to zapadá do globálnych väzieb. Niektoré zo vzorov sú k dispozícii aj ako limitované edície, čím si môžete z ponuky vytvoriť taký komplet, ktorý budete mať vo svojom okolí iba vy.

Skúste to a zistíte, že ani svet nie je iba čiernobiely!





Legends of Eisenwald

Nezávislé štúdio Aterdux Entertainment z Bieloruska, ktoré v minulosti vydalo mix RPG a stratégie Discord Times, prináša po pauze a následnom niekoľkoročnom vývoji spirituálneho nástupcu pod názvom Legends of Eisenwald.

Zhruba pred rokom mali aj úspech na Kickstarteri, kde prekonalí svoj pôvodný cieľ (päťdesiatich tisíc dolárov) o viac než tridsať tisíc, vďaka čomu boli schopní rozšíriť príbeh a charakter. Inšpirovaný titulmi ako King's Bounty a Heroes of Might and Magic, Legends of Eisenwald priniesie príbeh, v ktorom sa hráč môže zhostiť úloh troch postáv s rozličnými príbehmi.

Pôjde o Rytiera, Barónku a Mystika. Každý bude mať svoju vlastnú kampaň a aj mapy i ďalšie charaktery. Všetci traja majú niečo ako „legendy“, pôsobiace ako scenáre.

Vývojári volajú túto kombináciu RPG a stratégie –simulátor potulného rytiera. Hrateľnosť bude pripomínať spomínaný Heroes of Might and Magic, akurát s dynamickejšim herným priebehom.

Hráč bude ovládať iba jednu jednotku s hrdinom, ktorý bude okolo seba združovať ostatné charaktery a jednotky, postupne ich vylepšujúc. Ťahový systém bude zachovaný, akurát bez samotného čakania na ďalšie ťahy. Pôjde o inovatívny systém, od ktorého si vývojári sľubujú mnohé a z dostupných videí treba dodať, že oprávnené.

Kampane by mali byť rovnako dynamické a reagovať na rozhodnutia, ktoré hráč vykoná. Nesmú chýbať ani prepracované vývojové stromy a štatistiky, umožňujúce rôzne taktiky pre ďalší postup

v hre. Viditeľné to bude aj v detailoch. Jednotkám môžete dávať rôzne zbrane a tie sa im budú patrične meniť, svet pôsobí živo a nechýbajú nočné i denné cykly.

Svet Legends of Eisenwald sa od klasickej fantasy líši a snaží sa o priblíženie k realite. Pôjde o klasický stredoveký svet, akurát rôzne povery, ktorým ľudia verili, sú realitou, trocha alchymie dokáže robiť divy a hlavne sa nebude zachraňovať svet. To všetko bude dopĺňať „dobová“ hudba, plná flaut, bicích a príst'ál. Grafické spracovanie je na úrovni a beží na engine, ktorý si vytvorilo samo štúdio. Hra po všetkých stránkach vyzerá ako silný titul, schopný konkurovať „trojččkovej“ konkurencii svojou chytľavou hrateľnosťou.

Dátum vydania: apríl 2013



Svet na pokraji ďalšej doby ľadovej. Vláda stratila väčšinu svojej kontroly. Namiesto nej ju prevzali lokálne skupiny, zhromaždí ujúce všetky zásoby len pre seba. Nechávajú tak ostatných ľudí napospas ich osudu alebo v horších prípadoch ich nútia konať proti vôli.

Matka, cestujúca ľadovou pustatinou spolu so svojím synom a muž uväznený v tajnom podzemnom komplexe, kde má ako väzeň paradoxne lepší život než slobodní ľudia na povrchu.



Driftmoon

RPG žánre je zaplnený vážnymi a často temnými príbehmi. Pokiaľ máte chuť si od tohto dať pauzu, Driftmoon je tou pravou príležitosťou na oddych.

Vychádza po dlhých siedmich rokoch od začatia vývoja, za ktorým stoja manželka Ville a Anne Mönkkönen, vystupujúci



Tak nejak vyzerajú príbehové ingrediencie nezávislej adventúry od štúdia Denby/Raze, zasadenej v post-apokalyptickej budúcnosti, kde je prežitie prioritou číslo jeden a morálka starých dní začína strácať svoj význam.

Štúdio sa skladá z dvojice herných žurnalistov Lewis Denby a Ashton Raze, ktorých články sa objavili na stránkach ako Eurogamer, Telegraph či Gamespot.

Po stránke hrateľnosti ide o jednu z ľahších point & click adventúr

pod štúdiom Instant Kingdoms. V hre preberieme kontrolu nad mladým chlapcom, ktorého matka na začiatku zhodí do studne, len aby po úteku z nej prišiel nato, že všetci obyvatelia jeho dediny boli premenení na kameň. Až na jeho zmiznutého otca. Samozrejme sa ho náš hrdina vydá hľadať spolu s otázkami, čo sa stalo a ako to môže napraviť. Po ceste narazí na rôznorodých spoločníkov a všetko sa ponese v humornej atmosfére.

Príbehové odl'ahčenie sa odráža aj v celkovom spracovaní, či už ide o grafiku plnú farieb, dobrodružný soundtrack alebo trochu smiešne pôsobiace súboje, ktorým sa, mimochodom, dá vyhnuť,



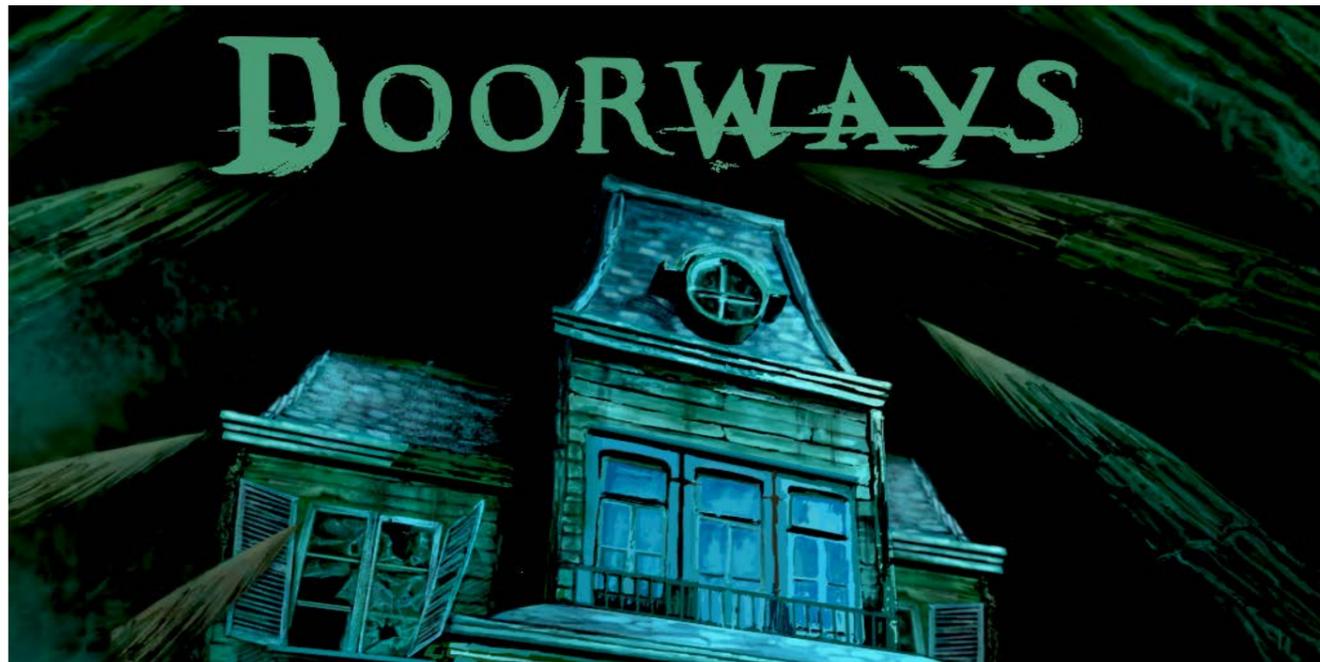
podobnú To the Moon, kde je drvivá väčšina hádaniek veľmi jednoduchá a slúžia skôr len na posúvanie príbehu dopredu, takže ak v adventúrach hľadáte výzvu, tu hľadať nemusíte.

Grafické spracovanie je síce jednoduché, no vďaka vhodnej, ambientnej hudbe dokáže vytvoriť správnu atmosféru. Dĺžka hry sa pohybuje okolo štyroch hodín a ku slovu sa dostane aj niekoľko rozhodnutí, ktoré ovplyvnia jeden z troch koncov príbehu.

Dátum vydania: 21. február 2013

ak sa rozhodnete hrať za prostoreký charakter, ktorý sa dokáže vyhovoriť z každej situácie. Rozhovorov tu nájdete množstvo, sú kvalitne napísané. Ide tu (napriek indie pôvodu) o plnohodnotné RPG. Potvrzuje to aj fakt, že sa hrateľná doba pohybuje v rozmedzí desiatich až dvadsiatich piatich hodín v závislosti od náročnosti a spôsobu hrania. Vývojári navyše vydali aj editor pre modérov. Na hráčov čaká dostatok skúmania sveta a plnenia zábavných questov. Sedem rokov tvorby sa ukázalo v tom najlepšom svetle.

Dátum vydania: 26. február 2013



Doorways

Ako sa pomaly stáva pravidlom, ani v tomto čísle Gamesite magazínu sa nevyhne hororovým hrám.

Na rozdiel od komerčných AAA hier je ich už neúrekom a vyberať môžem z mnohých kandidátov. Keď sa nad tým vlastne zamyslím, aktuálne vyšiel akurát Dead Space 3, a to je asi tak všetko. Ešteže je indie scéna taká aktívna! Tentoraz ide o first person survival horor z Južnej Ameriky, a to konkrétne z Argentíny.

A o tom, že v Latinskej Amerike vedia robiť parádne hry, nás presvedčili už vývojári zo štúdia ACE Team s hrami Zeno Clash a Rock of Ages. Hlavne Zeno Clash mal veľmi originálny vizuálny štýl a odlišný prístup, než na aký sme zvyknutí. Čo sa týka príbehu Doorways, vývojári zatiaľ neodhalili skoro žiadne informácie.

Vieme len, že príbeh bude jednoznačne hrať prím a kladie sa veľký dôraz na budovanie atmosféry a vtaiahnutie hráča do šíaleného herného sveta. Nebudú chýbať ani rôzne puzzle a logické úlohy. Autori navyše tvrdia, že zažijeme

psychologický teror a mnohé „lakacie“ scény. Doorways by tak nemal byť pre slabé povahy. Pre tých najvytrvalejších hľadačov je v hre pripravených aj niekoľko tajných miestností, artefaktov a ukrytých zápisov, ktoré poodhalia viac informácií z príbehu.

Hra je postavená na Unity engine vo verzii štyri. Aj keď niektoré tituly, ktoré ho využívajú, nevyzerajú najlepšie, nájde sa množstvo výnimiek a zopár dokonca krásnych titulov, napríklad The Light, o ktorom som písal v jednom z predchádzajúcich čísiel. Samozrejme, pri horore je najdôležitejšia atmosféra, ktorú vyvoláva vizuálne spracovanie. Dôležitá je najmä hra s tieňmi a detailnosť



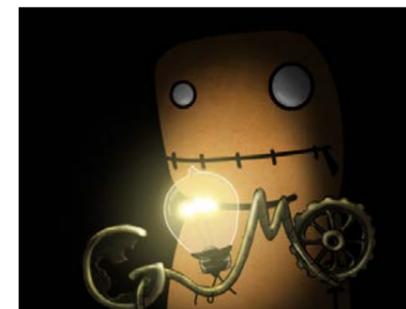
jednotlivých lokalít. Tá podľa obrázkov rozhodne nechýba. Stačí len primiešať dostatok strašidelných momentov, pridať niekoľko hrôzu naháňajúcich duchov, príšer alebo niečoho podobného a hráči sa na hru vrhnú ako muchy na med.

Dátum vydania je zatiaľ neznámy, ale už v decembri minulého roka sa hra v Steam Greenlight prepracovala do TOP 100, čo nasvedčuje, že základňa fanúšikov je veľmi silná. Vývojári sú si toho vedomí, takže neustále ukazujú nové screenshoty. O Doorways vás budeme určite ešte informovať.

Dátum vydania: neznámy



Mačky vládnu internetu, o tom niet pochýb. 9gag, Can I haz a cheesburger, Simon's Cat a rôzne konkrétne mačkovité „celebrity“ ako Grumpy cat či Colonel Meow sú len malou časťou z ohromného množstva stránok, videí a obrázkov, na ktoré môžete na internete natrafiť. Avšak čo hry? Ako to, že v hrách sú mačky až na pár výnimiek vynechávané? Že sú naozaj také milé a



Gomo

Na prvý pohľad Gomo môže niekomu pripomínať Machinarium a vizuálne sa aj trochu hrám od Amanita Design naozaj podobá. Avšak hra so spomínaným českým štúdiom nemá nič spoločné.

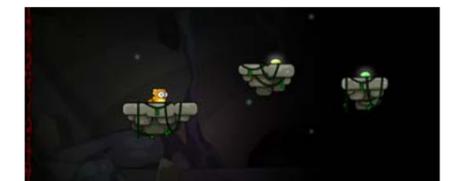
Jej autori sú však prekvapivo ešte bližšie, a to zo Slovenska! Osemčlenné štúdio Fishcow Studio vzniklo v roku 2011 a práve Gomo bude ich prvou hrou. Hlavným hrdinom je postavička Gomo a s vašou pomocou musíte nájsť jeho strateného psa, Dinga. Grafický štýl je už z pohľadu na screenshoty veľmi zaujímavý a dokonca všetko v hre je ručne kreslené. Autori sľubujú mnoho



zlaté, ako web tvrdí, sa v hernom svete snažia potvrdiť vývojári zo štúdia Anima Locus. V ich hre Catorize sa totiž vžijete do úlohy chutnej žltej mačičky, pripomínajúcej malú kocku. Tá si spokojne žije v pestrofarebnom svete, plnom radosti a ničnerobenía. No po prebudení z krátkeho spánku náš hlavný hrdina zistí, že celý svet stratil všetky farby. V panike začne skákať sem a tam, pričom si nevšímne veľkú jamu, do ktorej spadne. V nej natrafi na Ducha života, ktorý mačke prezradí, kto ukradol všetku farbu z jej sveta. Naša mačička sa rozhodne všetky farby nazbierať späť, a to za vašej pomoci. Áno, Catorize je veľmi jednoduchá skákačka, ktorá nemá žiadne extra originálne prvky, aspoň zatiaľ nie, keďže je stále v štádiu

vývoja. Ide však o jej vizuálny štýl, o hudbu a hlavne, mačku. Hlavnou náplňou hry je zbierať spomínané kúsky farby, a to pomocou skákania po jednotlivých plošinách. S ďalším nasledujúcim levelom je získanie každej farby zložitejšie a predstavuje väčšiu výzvu. Neskôr pribudnú aj nepriatelia vo forme čiernych zlých pavúkov či ježkov. Vývojári sľubujú päť odlišných lokalít a vyše 80 levelov. Hru navyše môžete podporiť aj na Kickstarteri, čo už je v dnešnej dobe pomaly samozrejmosťou. Pokiaľ sa vyzbiera viac, ako je minimum, pribudne ďalší obsah. Catorize si budete môcť zahrať aj na systémoch iOS a Android..

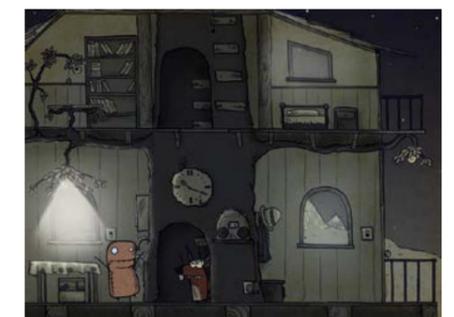
Dátum vydania: čoskoro



odlišných lokalít a diverzitu herného prostredia. Veľmi dôležitým herným prvkom je fyzika, keďže je na nej založená väčšina herných logických úloh. Nechýba ani poriadna dávka humoru, ktorá je výrazná už v prvom traileri rovnako ako výborná hudba, ktorá ho sprevádza. Veľmi hráčov z prvého dojmu nadobúda pocit, že Gomo je len ďalšia plošinovka. No pozor! Gomo je plnohodnotná point'n'click adventúra so všetkým, čo k tomu patrí, napríklad klasický inventár. Bohužiaľ, autori sú na informácie o hre trochu skúpi a nové detaily uvoľňujú pomaly. Hru nájdete, samozrejme, už aj na Greenlight, kde sú reakcie zatiaľ vcelku pozitívne. Dúfam len, že sa Gomo nestratí medzi mnohými ďalšími indie

adventúrami. A to nielen preto, že ide o slovenskú hru, ktorých je naozaj málo, ale aj pre vynikajúcu audiovizuálnu stránku a zaujímavý koncept.

Dátum vydania: Q2 2012



Gears of War

STRUČNÉ ZHRNUTIE

Hra Gears of War sa na trhu objavila necelý rok po príchode novej konzoly Xbox 360. Zo strany Microsoftu išlo o logický krok, lebo portfólio exkluzív bolo potrebné rozšíriť o novú značku. Keď sa späťne pozrieme na celú sériu Gears of War – výber to bol vynikajúci. Marcus Fenix, hlavný hrdina, má väčšiu svalovú hmotu ako konkurenčný Kratos a na rozdiel od staršieho brata Mastera Chiefa zo série Halo vie aj rozprávať.

Vtipy bokom, Gears of War je výborná akčná hra, ktorá dokáže oslovit' aj dnešných hráčov. Pri pohľade na dátum vydania v roku 2006 sa to zdá takmer neveriteľné, ale práve táto séria bola jedným z priekopníkov nového, tzv. "gaučového" herného zážitku. Inak povedané, sadnite si doma na gauč, zoberte ovládač do ruky a užívajte si herný svet. Prvému Gears of War nechýbal nádherný epickosť a nebolo to spôsobené iba bezkonkurenčnou grafikou, poháňanou Unreal Enginom 3.

Mnoho dnešných hráčov si neuvedomuje, že Marcus Fenix so svojimi „partákmi“ ovplyvnili aj samotný žáner striel'áčiek z tretej osoby. Niektoré z použitých herných mechanizmov sa postupne objavovali aj inde. Gears of War síce nebola prvá hra, ktorá využívala tzv. cover systém, vývojári z Epic Games ho dokázali veľmi dobre implementovať a inšpirovať tým aj ostatných tvorcov, ktorí tieto mechanizmy začali vkladať do svojich hier.

Cliff Bleszinski, hlavný dizajnér série, v jednom rozhovore spomenul hry Kill Switch a Bionic Commando, ktorými sa počas vývoja cover systému najviac inšpirovali. Inšpiráciou bol aj Resident Evil 4 a jeho pohľad z tretej osoby.

Systém krytia je v prípade Gearsov veľmi dôležitý aj z toho hľadiska, že Marcus je v podstate nesmrteľný a keď sa chvíľu vyhýba strel'be, dokáže sa automaticky vyliečiť. Epic Games však dokázali vhodne vybalansovať zábavnosť a náročnosť celého systému. Tieto herné mechanizmy boli následne typické pre všetky hry zo série. Pod úspech celej ságy sa podpísali aj ďalšie detaily, či už to je výborný dizajn herného sveta, snaha autorov priniesť rozmanitosť misií alebo výborný kooperatívny multiplayer, ktorý dokáže oslovit' aj hráčov, ktorí bežne podobné hry nehrávajú.

Gearovia sa odohrávajú na planéte Sera, kde medzi sebou bojujú vojaci Koalície COG (Coalition of Ordered Governments) a rasa Locustov. Táto mimozemská rasa sa na planéte objavila náhle a bez varovania, štrnásť rokov pred príbehom hry.



Marcus na konci prvého dielu odpáli špeciálnu bombu, Locustov to však nezastaví a o pol roka útočia opäť!

Gears of War 2 z roku 2008 je epickejšie a atmosférickejšie pokračovanie, ktoré okrem ďalšej akcie obohacuje aj pozadie celého univerza. Zápletku sa tentoraz točí okolo poslednej ľudskej základne Jacinto, ktorú ešte Locustovia neobsadili a nezničili. Na tieto udalosti následne nadväzuje Gears of War 3 z roku 2011 a uzatvára tak príbehovú trilógiu.

Zápletku série Gears of War nie je prehnane zložitá, je však prezentovaná prostredníctvom viacerých kanálov. Okrem hier vyšlo aj päť kníh a dejovú líniu medzi prvým a druhým dielom vyplnila séria komiksov. Sériu mala pôvodne obohatiť aj hra Gears of War: Exile, určená na Kinect, ktorá by bola ovládaná pomocou pohybu. Projekt bol nakoniec zrušený a z tejto hry nám ostal iba uniknutý screenshot, ktorý naznačuje implementáciu strategických prvkov.

V najnovšom prírastku, Gears of War Judgment, sa už s Marcusom nestretnete. Namiesto neho si v retrospektívnych spomienkach zahráte za iných vojakov Koalície. Na vývoji sa podieľalo štúdio People Can Fly, ktoré malo na starosti PC konverziu prvého dielu. Ostatní Gearsovia sa na PC neobjavili. Recenziu Gears of War Judgment nájdete v tomto vydaní magazínu GENERATION.

Roman JC Kadlec



Gears of War v predajoch

Gears of War boduje nielen u kritikov, ale aj u hráčov. Predaje jednotlivých dielov dosahujú výborné čísla, posledné známe údaje, ktoré sa týkajú konkrétnych predajných čísel, sú však necelý rok staré. Séria čoskoro pokorí hranicu 20 miliónov predaných kusov.

Gears of War 1 (november 2006) – 5,93 milióna predaných kusov
Gears of War 2 (november 2008) – 6,48 milióna predaných kusov
Gears of War 3 (september 2011) – 5,36 milióna predaných kusov
 Celkový počet predaných kusov k máju 2012 – **17,77 miliónov**

Zdroj: VGchartz.com

Gears of War v hodnoteniach

Hry zo série Gears of War si získali rešpekt aj u recenzentov. Priemerné hodnotenie všetkých hier je 92%, jednotlivé diely boli ohodnotené nasledovne:

Gears of War 1 – 94%
 Gears of War 2 – 93%
 Gears of War 3 – 91%

Zdroj: Metacritic.com

Gears of War mimo sveta videohier

Okrem videohier sa môžete so sériou Gears of War stretnúť aj vo forme kníh a komiksov. V knihách sa okrem hlavného príbehu často objavujú aj rôzne retrospektívne príbehové línie.

Gears of War: Aspho Fields (2008)
 Hlavná príbehová línia sa odohráva po udalostiach z konca prvej hry.
Gears of War: Jacinto's Remnant (2009)
 Príbeh sa odohráva po udalostiach z Gears of War 2.
Gears of War: Anvil Gate (2010)
 Hlavná línia priamo nadväzuje na koniec knihy Gears of War: Jacinto's Remnant.
Gears of War: Coalition's End (2011)
 Príbeh pokračuje v udalostiach z knihy Anvil Gate.
Gears of War: The Slab (2012)
 Kniha zachytáva Marcusov pobyt vo väzení Slab. Odohráva sa pred udalosťami prvej hry. Prvé dve knihy sú k dispozícii aj v českej verzii.

Komiks (2008 – 2012)

Komiks má dvadsať štyri časti a je situovaný medzi udalosťami hier Gears of War 1 a 2.

Dočkáme sa aj filmu? O Gears of War filme sa hovorí už dlhé roky, tento projekt však sprevádzalo množstvo problémov. Podľa najnovších informácií z konca minulého roka je GoW film stále „pri živote“.

Gears of War – časová os

Herný svet Sera má svoju históriu, ktorá je rozdelená do udalostí pred tzv. Emergence Day a po tomto dni. Pojmom Emergence Day je označovaný deň, kedy sa na planéte objavila mimozemská rasa Locustov.

- 80 rokov pred ED – Začala vojna Pendulum Wars medzi Koalíciou COG a UIR. Bojuje sa o zdroje energie.
- 4 roky pred ED – Marcus Fenix vstúpil do armády Koalície COG.
- 2 roky pred ED – Marcus Fenix je vyznamenaný za jeho pôsobenie vo vojne COG vs. UIR. Nastal mier.
- Deň ED – Na planéte sa neočakávane a bez varovania objavila rasa Locustov.
- Niekoľko mesiacov po ED – Dej hry Gears of War Judgment
- 10 rokov po ED – Marcus ignoruje príkazy nadriadeného, snaží sa zachrániť svojho otca, ktorý je počas útoku zasypaný. Je odsúdený na štyridsať rokov vo väzení Slab.
- 14 rokov po ED – Začína dej hry Gears of War 1, Marcusa z väzenia oslobodzuje Dom Santiago.
- 14,5 roka po ED – Dej hry Gears of War 2. Locusti útočia na poslednú ľudskú základňu Jacinto.
- 15 rokov po ED – Gears of War 3. Marcus získava zakódované dáta, ktoré môžu pomôcť v porazení Locustov a zisťuje, že jeho otec žije.



Gears of War: Judgment

Porciovanie Locustov, dejstvo štvrté

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: XBOX 360
Výrobca: People Can Fly
 Epic
Vydávateľ: Microsoft
Zapožičal: Microsoft
Žáner: TPS

PLUSY A MÍNUSY:

+ audiovizuálna stránka
 + príbeh
 + módy OverRun a Survival
 + dve kampane
 + system Declassified
 + vylepšené ovládanie

- málo obsahu
 - dĺžka kampane
 - variabilita kampane
 - zhoršené AI

HODNOTENIE:

75 %

Vložit' zavedenú značku do rúk nového štúdia je riskantné. 343 Industries s Halo 4 obstáli veľmi dobre a tentokrát prišla na rad druhá exkluzivita pre Xbox360. People Can Fly to zobrali od podlahy, vyhodili Marcusa Fenixa zo scenára, presunuli dej d'aleko do minulosti a na piedestál hlavnej postavy dosadili sarkastického a svojrázneho Bairda, taktiež známeho z pôvodnej trilógie. Vzhľadom nato, že aj táto hra sa honosí názvom Gears of War, porovnávaní s predchodcami sa určite nevyhne. Podstatnou otázkou je, či si obháji svoju pozíciu ako rozlúčkovú Gears of War titul na Xbox360.

Príbeh sa posunul výrazne do minulosti, konkrétne tesne po tzv. Emergency Day, kedy sa na povrchu planéty Sera objavili Locusti. Do tohto obdobia je vložená jednotka, zložená zo známych postáv (Cole a Baird) a dvoch nováčikov Sofiou Hendrik a Garrona Paduka. Na začiatku ste postavení pred vojenský súd, nevíete prečo, a to je kúzlom príbehu. Ten sa totiž rozpráva retrospektívne

prostredníctvom každého člena Kilo Squad. Netvrším, že príbeh samotný je niečo extra, no práve jeho štýl rozprávania ho dokáže odlišiť od konkurencie. Tým pádom absentuje omielaná téma záchranu sveta a namiesto toho ponúka minimalistický príbeh jednej jednotky v obrovskom a neľútostnom boji. To však nie je jediná zmena oproti predchodcom. Samotná štruktúra misí sa dočkala výraznej úpravy, a to dvoma zmenami. V prvom rade sú mapy, ktoré počas kampane navštívte, vyvedené do iného štýlu, čo mení pohľad na hrateľ'nost'. Zatiaľ čo v trilógii hrala prímárne taktika kry sa – vykukuj – striel'aj, tak v Judgment je hrateľ'nost' o dost' priamočiarejšia, nepriatelia vydržia menej, ale na druhú stranu je ich viac.

Druhou, marketingovo prezentovanou zmenou, je systém Declassified misí. Pod týmto zložitým a nič nehovoriacim názvom sa skrýva jednoduchá, no zábavná pointa. Ide o mutátory, ktoré ovplyvňujú segmenty kampane. Napríklad dostanete obmedzenie na určitý druh zbraní,

zniži sa viditeľ'nost', v prostredí sa budú nachádzať pasce s granátmi atď. Tieto sú úplne dobrovoľné, neovplyvňujú žiadnu časť príbehu, a tak ich jediný vplyv spočíva v lepšej opätovnej hrateľ'nosti kampane a zrýchlenom zbere bodov. Autori totiž do hry zakomponovali systém získavania hviezd za krátku úseky kampane a ak si aktivujete Declassified misiu, tak sa ich zbieranie urýchlí. Do tohto systému spadajú exekúcie, headshoty, multikilly, stuhy atď. To, bohužiaľ, spôsobilo rozkúskovanie máp na malé sekcie (niečo ako staré Hitman hry vs. Absolution), takže si občas budete pripadať tak, že nehráte ucelenú kampaň, ale nejaké Horde súboje s botmi na malých mapách, čo vám niekedy naznačuje sama hra (odpočítavanie pred zahájením útoku Locustov, nutnosť stlačenia tlačidla pre postup na ďalšiu mapu). Nápadmi nehýria ani úlohy a väčšinou sa obmedzujú na dobytie určitého úseku alebo jeho bránenie.

Oproti predchodcom má však kampaň Judgment dve výrazné chybičky krásy. Prvou je horšia variabilita. V predchodcoch ste striedali zúrivé prestrelky na zemi s obranou transportéru, menili sa nepriatelia a tým aj hrateľ'nost'. No Judgment prakticky celý strávite na nohách v boji a jediné, čo sa bude meniť, je denná doba a prostredie. Navyše je kampaň o dost' kratšia ako u pôvodnej trilógie. To aj napriek tomu, že hra obsahuje dve kampane. Druhá sa odohráva paralelne s tretím dielom v čase, kedy Marcus pošle Cola a Bairda pre posily do boja proti Locustom a Lambertom. No aj tak vám obe kampane dokopy zaberú tak 7-8 hodín (oproti 12 hodinám v Gears of War 3), čo je veľká škoda.

Teoreticky by to nevadilo, ak by bol obsahom natrieskaný multiplayer. Bohužiaľ, ani to sa nedeje. Autori sa síce pochlápili pri koncepte multiplayeru, aj samotné prevedenie herných mechanizmov je veľmi dobré, no žalostný počet máp nepoteší (už sa chystajú DLC). Hra obsahuje iba štyri mapy pre každú zo štyroch multiplayerových herných módov. Novinkou je mód OverRun, kde autori prekopali celý princíp hrateľ'nosti z klasického boja rovný proti rovnému na systém tried. Štyri triedy (Assault, Engenieer, Medic a Scout) bránia kryt Emergency holes (diery odkiaľ ležú na povrchu Locusti) pred nájazdom ôsmich typov Locustov zo súperovho tímu. Tí majú daný čas na zničenie krytu a ak sa im to podarí, tak to musia zopakovať ešte dvakrát. Potom sa úlohy tímov striedajú a víťazí ten tím, ktorý zničí viac krytov. Tento mód však vyžaduje veľmi dobrý tím, ktorý je schopný flexibilne reagovať na situáciu na bojisku

(zmena hernej triedy) a navyše je potrebné, aby vedeli úlohy svojich tried na bojisku a podľa toho aj hrali. Ďalšie módy sú skôr klasikou herného sveta, konkrétne Free-for-all, Team Deathmatch a Domination (obsadzovanie troch bodov na mape).

Vylepšenia sa dočkal aj mód Hordy, ktorý sa premenoval na Survival a prakticky ide o to isté ako mód OverRun, akurát rolu Locustov preberá umelá inteligencia. Možno sa to nemusí zdať, no práve systém tried a fakt, že máte aj nejakú úlohu, nakoľko v klasickej Horde je vaša úlohou iba prežiť čo najdlhšie, spôsobujú zvýšenú atraktivitu módu. Tým pádom je asi jasné, že pri jeho hraní strávite viac času. Avšak celý tento potenciál je doslova „zabitý“ malým počtom máp, ktoré sa rýchlo ohrajú a ak neplánujete investovať do dodatočného obsahu, tak to t'ahá hru ako celok dost' nadol, hlavne ak zoberieme do úvahy fakt, že Gears of War multiplayer je veľmi populárny. Rankovací systém zostal, no (chvalabohu) opäť bez vplyvu na odomkytie zbraní (tie sú prístupné od začiatku).

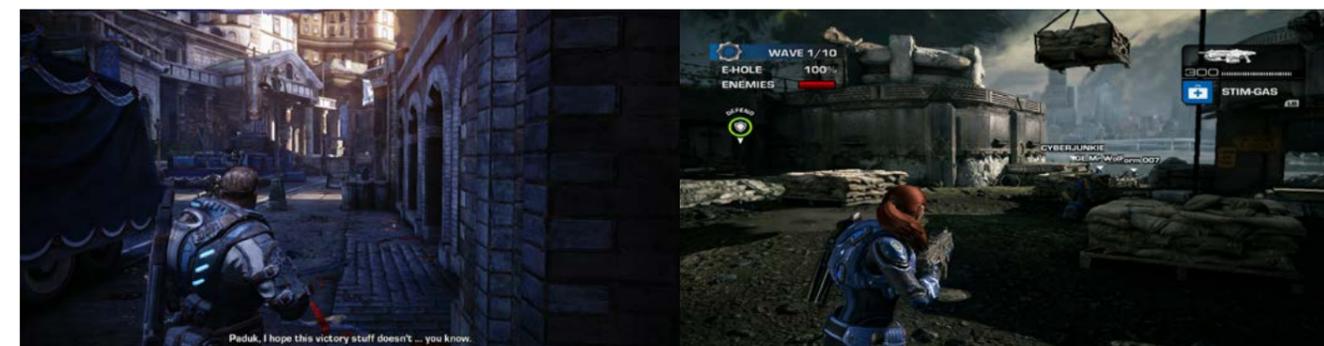
Ďalším nedorobkom je zhoršenie fungovania umelej inteligencie, ktorá má často tendenciu ignorovať fakt, že vás treba oživiť. Často zmätene pobehuje po bojisku, no aspoň vie presne mieriť. V tomto prípade je potešujúcim faktom, že do kampane si môžete prizvať troch hráčov, alebo môžete využiť split-screen a zlepšiť si dojem z tohto aspektu hry. Pozoruhodná je vôľa autorov pridať nové zbrane, ktoré výborne dopĺňajú arzenál známy všetkým hráčom Gears of War hier. Pochvalu si taktiež zaslúži prekopaná ovládacia schéma,

ktorá si síce vyžiadala svoju obeť (možnosť nosenia iba dvoch zbraní, namiesto dvoch hlavných zbraní + pištoľ), no po tom, ako sa do nej dostanete, sa už nebudete chcieť vracat' späť k starej.

Z temného hororového nádychu sa stal farbou nasýtený svet. Zatiaľ čo jednotka bola temná a jej farebnú paletu tvorili zväčša odtiene šedej, tak postupom času sa pridávalo farieb, čo je najviac vidieť na trojke. Judgment pokračuje v tomto trende, takže slnkom zaliate scenérie plné krvi, rozsekaných tiel a vrčiacich motorových píl sú na dennom poriadku. Inak je však grafické spracovanie pekné (na pomery Xboxu), vyšťaví z konzoly posledné zlomky výkonu, no napriek tomu si udržuje konštantný stabilný framerate. To ide ako ruka v ruke s audio spracovaním, výborným soundtrackom a kvalitným nadabovaním herných postáv.

Aj napriek negatívam ide o veľmi dobrý titul, najmä pre fanúšikov série. Autori sa nebáli inovácií, no dopĺňajú v prvom rade na kvalitu predchodcov, s ktorou sa musia rovnať. Komornejší príbeh mi nevedil, no totálne ma vytočilo malé množstvo herného obsahu, nepotešili ma niektoré dizajnérske rozhodnutia a sklamala ma herná doba, ktorá v prípade tejto série začína pri dvojciferných číslach a u Judgment sa to nedeje. Variabilita činností a prostredia nie je taká, na ktorú sme zvyknutí. Poteší však dobrá opätovná hrateľ'nost', dobré zásahy do multiplayeru, Survival módu a audiovizuálne spracovanie. Ako rozlúčkový titul univerza s konzolou Xbox360 však obstáť.

Dominik Farkaš



Tomb Raider

LARA JE SPAŤ
V NAJLEPŠEJ FORME!

Lara Croft. Ktorý hráč by toto meno nepoznal? S najväčším herným sex symbolom sme sa od roku 1996 mohli stretnúť už osemkrát (pokiaľ nerátam Guardian of Light). A po skoro piatich rokoch prichádza taká Lara, akú sme ju doteraz nepoznali. Kompletný reboot série. A aká je nová Lara? Prezradím to hneď. Perfektná!

Reboot, ako sa patrí

Podobne ako reboot DmC alebo Sim City, či mnoho iných, aj Tomb Raider sa stretáva s veľkou kritikou od fanúšikov starších dielov. Nová Lara je skôr zabijak než dobrodruh. Hra je príliš akčná, má málo hrobiek, ktoré ani nie sú povinné a podobne. Avšak, či je samotná hra kvalitná, je už jedno. A odsúdiť ju vopred bez vyskúšania, by bola veľká chyba. Zameranie na príbeh je silnejšie než napríklad v predchádzajúcich troch dobrodružstvách. Tentoraz sa s mladou Larou ocitnete na lodi ned'aleko Japonska v oblasti Dragon's Triangle. Nenápadne pripomínajúcej Bermudský trojuholník. Podľa historických mýtov by práve tu mal kedysi žiť tajomný národ Yamatai so svojou vládkyňou Himiko. Záhadná búrka však zasiahne loď a Lara sa preberie až na pláži jedného z ostrovov, oddelená od svojich priateľov. Na nasledujúce udalosti nikdy nemohla byť pripravená. Ak ste pozerali seriál Lost, budete mať relatívne dobrú predstavu o tom, čo nastane... Bude musieť prekonať obrovskú psychickú a fyzickú záťaž, zistiť, kto sú záhadní obyvatelia ostrova, nájsť svojich priateľov a opustiť pekló, v ktorom sa ocitli. Avšak, ostrov nikoho nepustí preč. A Lara sa bude musieť postaviť samotnej sile ostrova.

Okrem toho, že je zameranie na dejovú líniu silnejšie, je celé spracovanie príbehu oveľa dospeljšie.

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: akčná adventúra
Výrobca: Crystal Dynamics
Zapožičal: Cenege

PLUSY A MÍNUSY:

+ príbeh a atmosféra
+ herecké výkony
+ audiovizuálne spracovanie
+ herná náplň
+ dĺžka

- zopár technických problémov
- zbytočný multiplayer
- obšas otravné QTE

HODNOTENIE:

90%



Nálepka 18+ to len dokazuje. Krvou sa nešetří a Lara sa niekoľkokrát brutálne poraní, čo aj sprevádza veľmi autentická a na pohľad bolestivá animácia. Vrcholom citu pre detail autorov je každá ranka a jazva, ktorá po zranení ostane na Larinom tele. A to nehovorím o niektorých animáciách smrti, pri ktorých určite odvrátite zrak s piskľavým "au". Áno, je pravda, že pri prestrelkách hlavnú hrdinku trafia nespočetne veľakrát, pričom to "predýcha" bez akéhokolvek problému, ale jeden konár zapichnutý v bruchu spôsobí obrovské zranenie. No keby sme takto spochybňovali logiku každej jednej hry (nebodaj filmov), museli by sme kritizovať 90% produkcie. Mnoho herných prvkov budete pravdepodobne poznať z iných hier. Napríklad odomykanie nových schopností pri ohnisku pripomína Zaklínača. Hľadanie rôznych skrytých artefaktov či GPS schránok po celom ostrove funguje štýlom Batman Arkham City.

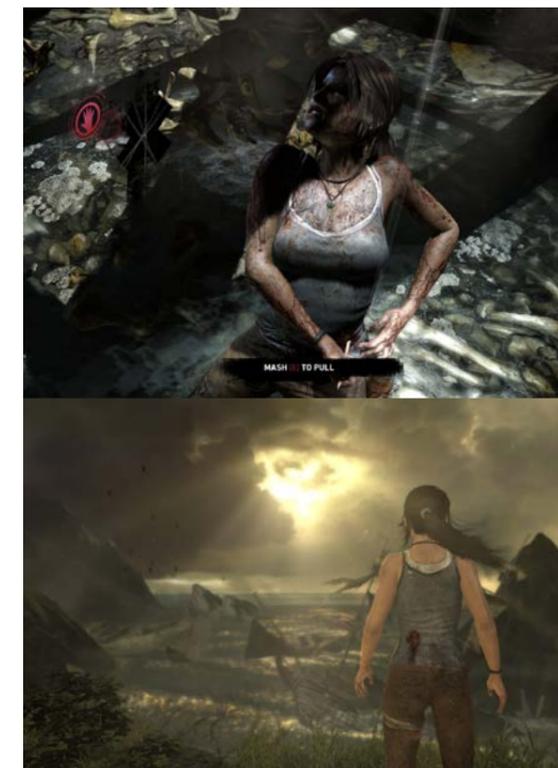
Samotné hľadanie spomínaných predmetov je veľká zábava, pretože pri nich musíte použiť aj mozog a hľadať cestu tam, kde na prvý pohľad žiadna neexistuje. Odmenou za nájdené poklady sú cenné xp body alebo "salvage", čo slúži ako herná mena na odomykanie vylepšení zbraní. Samostatnou časťou sú hrobky, ktoré slúžia ako nepovinné logické hádanky. Dokopy ich je sedem a po objavení pokladu v každej z nich vás hra odmení veľkou nádielkou xp a salvage. Aj keď sú hrobky relatívne jednoduché, obohacujú hrateľnosť, umožňujú uvoľniť rýchle tempo hry a trochu potrapiť aj mozgovú kóru. Budete musieť skákať, liezť, časovať každý pohyb a dokonca využívať aj fyzikálny engine. A to všetko sa, samozrejme, nevzťahuje len na hrobky, ale na celú hru.

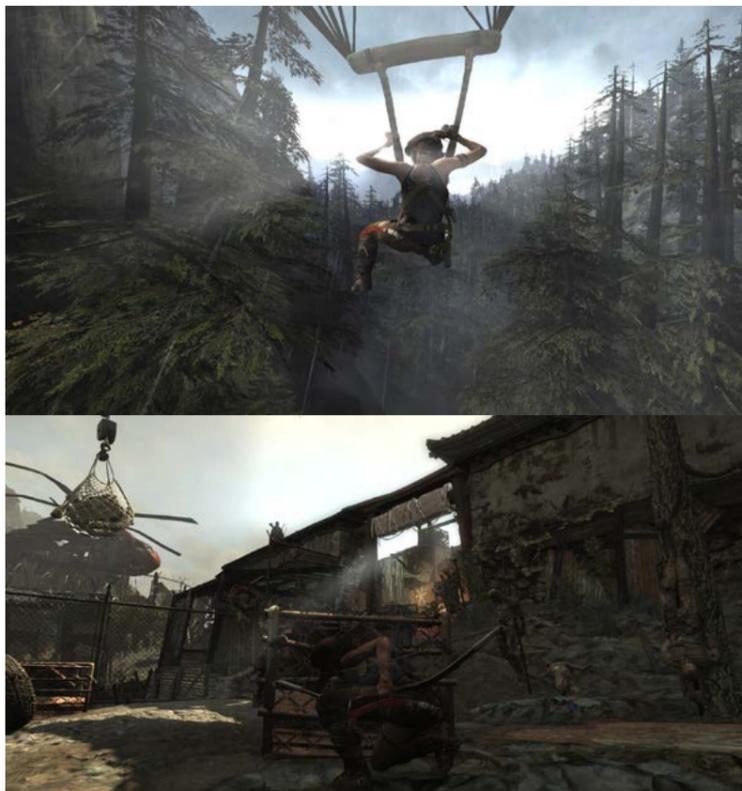
Oproti predchádzajúcim dielom si akcie užijete omnoho viac. Na úplnom začiatku hry si Lara osvojí luk, s ktorým zastreľí prvých protivníkov.

Postupom v hre získate prístup ku klasickej pištoľi, samopalu a brokovnici z druhej svetovej vojny. Ako som spomínal predtým, každú zbraň môžete vylepšiť a obohatiť ju o novú funkciu. Brokovnica môže strieľať zápalnú muníciu, pištoľ sa dá obohatiť o tlmič. Avšak luk zostáva po celú hru primárnou zbraňou. Hlavne v neskorších fázach hry, kedy ho môžete využiť na vystrelovanie lana, umožňujúceho postup ďalej, či ohnivých šípov. Veľkým plusom je aj dĺžka hry. Na rozdiel od iných moderných hier, kde singleplayerová kampaň skončí po piatich hodinách, som pri Tomb Raider strávil okolo 18 hodín, kým som dosiahol 100%. A to je naozaj slušné číslo.

Jediné, voči čomu by som mal výhrady, je použitie quick time eventov, ktorých je viac, než by si človek želal. Hlavným problémom zoznačiatku bolo, že som vlastne nevedel, čo mám stlačiť. Hra vám ukáže len akýsi znak, ale chyba popis tlačidla na klávesnici. Chvilu som skúšal hľadať to správne na vlastnú päsť, ale nakoniec som aj tak nazrel do nastavení ovládania. Veľké množstvo QTE zažijete najmä v prvých pár hodinách hry, kedy sa bude mladá Croftová ešte len spoznávať s okolím a patričnú dobu stráví na úteku. Druhým negatívom je multiplayer, ktorý je oproti zvyšku hry vrcholne zbytočný a navyše nie je ani zábavný. Samotný fakt, že ho nik nehrá, to potvrdzuje. Aj keď na papieri by väčšina nápadov, ktoré v ňom nájdete, vyznela dobre, opak je pravdou. Zo štyroch módov sa mi podarilo zahrať si dva, a to klasický deathmatch a team deathmatch.

Pokiaľ si hru viacerých hráčov predsa len budete chcieť skúsiť, pripravte sa na množstvo lagov a bugov.





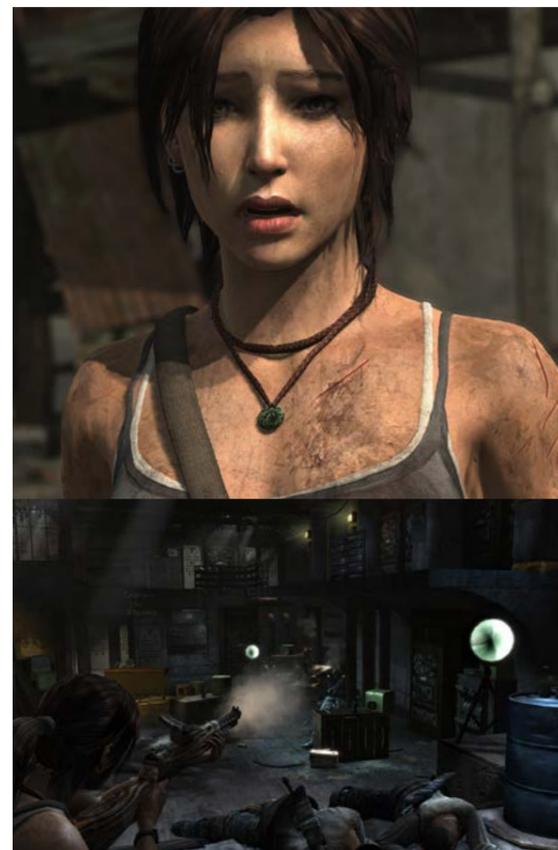
Navyše ani balans zbraní nie je najlepší. Čas, venovaný tvorbe multiplayeru, mohol byť bez najmenších výčítiek venovaný tvorbe nových hrobiek alebo čohokoľvek zábavnejšieho pre jedného hráča. Mimochodom, achievement hunterov asi sklame... asi 40% achievementov je orientovaných práve na multiplayer.

Tomb Raider ponúka krásne scenérie a vynikajúce spracovanie postáv

Pri nedávnom recenzovaní Crysis 3 som nafotil okolo 120 screenshotov. Pri Tomb Raider vyše 240. Hra ponúka také krásne lokality, scenérie a zábery, že sa budete musieť často zastaviť a len tak sa kochať okolím. Herné prostredie navyše vôbec nie je generické a každú chvíľu uvidíte niečo nové. Absolútnym šokom bol prechod do zasneženej oblasti, kde som len nemo stál a obdivoval. Ak by som však tvrdil, že nie sú graficky krajšie tituly, klamal by som. No autori dokázali v Tomb Raider vizuálne zaujať natoľko, že vyzerá hra jednoducho nádherne. Pochváliť musím aj PC verziu, ktorej nechýba veľké množstvo

nastavení. Nechýbajú ani DirectX 11 efekty, napríklad veľmi výrazná teselácia. Premiéru zažila aj technológia na simuláciu vlasov s názvom TressFX, ktorú má na svedomí AMD. Tá však vyžaduje naozaj silný hardvér. Na mojej GTX 570 som pri zapnutí TressFX zaznamenal pokles o 17 snímkov za sekundu, čo spôsobilo v niektorých lokalitách taký nízky framerate, že som ju musel jednoducho vypnúť. V deň písania tejto recenzie už však vyšiel prvý update, ktorý opravil aj problémy s grafickými kartami od nVidia, ale hlavne zvýšil framerate a celkovú záťaž na PC. Pokiaľ sa o hru budú ľudia z Crystal Dynamics a Square Enix takto starať aj naďalej, zaslúžia si môj obdiv. Navyše musím spomenúť, že Square Enix sa pomaly stáva vydavateľom hier, ktoré majú naozaj perfektné odladené PC verzie.

Veľkým lákadlom bola v dobe oznámenia tohto rebootu aj predstaviteľka novej Lary, Camilla Luddington. Napriek nadmernému množstvu vzdychov (čo niekomu môže vadiť, zatiaľ čo inému spôsobiť svrbenie v rozkroku) je jej herecký výkon perfektný.



Juraj Vlha

Dôvodom je aj vynikajúci britský prízvuk a naozaj profesionálny prístup pri nahrávaní. Nebudem chodiť okolo horúcej kaše, Camilla dala Larinej prítlačivosti nový rozmer, a tak sa jednoducho do jej postavy vcítite, až je to strašidelné. Zvyšok hercov taktiež nezaostáva a všetky rozhovory a cut-scény pôsobia veľmi filmovo. Za soundtrackom stojí Jason Graves, známy vďaka trilógii Dead Space. V Tomb Raider však využil úplne iné hudobné nástroje a väčšinou pôsobí "survival" dojmom. Hlavná téma znie veľmi dobre a jej predĺženú verziu si užijete pri záverečných tituloch.

Výsledným hodnotením som prekvapený aj ja

Tomb Raider je titul, ktorý ma po dlhšej dobe pripútal k PC a nepustil, kým som neskončil. Lara dospela aj s príbehom a celým pojatím hry. Akčná zložka vôbec neprekáža, práve naopak, je veľmi dobre spracovaná. O audiovizuálnom spracovaní som napísal až-až a moje nadšenie je jednoducho ťažké skrývať. Definícia deväťdesiatich percent u nás znie: Väčšinou ide o adepta na hru roka. Toto hodnotenie sa udeľuje titulom, ktoré vynikajú v drivej väčšine vlastností, no existujú niektoré problémy, ktoré ju delia od toho, aby si zaslúžila vyššie hodnotenie. Hru odporúčame každému, kto nemá vyslovene negatívny vzťah k danému žánru. A presne taký je nový Tomb Raider. Jednoznačne bez okolkov odporúčam každému hráčovi.

Rabbids Land

Rabbids sú známi všetkým fanúšikom videohier ako zákerní zajačikovia, ktorí robia zlobu všade, kde sa ich špicaté uši dostanú. Úhlavných nepriateľov Raymana si fanúšikovia natoľko obľúbili, že v roku 2009 sa ich Ubisoft rozhodol vydať v samostatnej hre, ktorá bola veľmi pozitívne prijatá herným publikom, a hráčom sa ich zloby natoľko zapáčili, že sa z nich stala herná ikona. Rabbids zavítali aj na Nintendo Wii U a opäť vo forme párty hry, ktorá sa nesie v lunaparkovom duchu. Čo vyvedú tieto ušaté potvory tentokrát?

Našťastie sú na Wii U rabbids presne takí, ako si ich pamätáme. Zajačikovia sú ujetí, bláznivi, zákerní a pri každom svojom kúsku vydajú hlučné "Daaagh!". Ich kaskadérske kúsky sú sprevádzané vtipnými mimikami a pózami, ktoré vás neraz rozosmejú. V skratke sú to rabbids, presne takí, akých sme vždy mali radi.

Rabbids Land používa klasickú šablónu párty hry. Budete hádzať kockou a chodiť po hernej ploche, každé políčko bude predstavovať buď minihru, alebo nejakú inú udalosť. Vaším cieľom je zozbierať určitý počet trofejí, ktoré môžete vyhrávať alebo, pri menšom šťastí, aj strácať. Tento štýl hry, hoc môže znieť zastaralo, sa už mnohokrát overil, najmä ako výborný žáner na párty, keď si chcete zahrať spolu s viacerými priateľmi a poriadne sa pri tom zasmiať.

Samotné minihry sú celkom zábavné a vtipné, hoc nie sú revolučné. Aj tak si príjemne zasúť ažijete a rabbids vás budú svojimi kúskami non stop rozosmievať. Veľkým plusom je, že Rabbids Land naplno využíva nové možnosti, ktoré Wii U poskytuje, a využíva ich veľmi dobre. Preto budete novým Wii U gamepadom točiť a šoférovať, kresliť na dotykovej obrazovke, fúkať do mikrofónu, kým druhý hráč sa vám to bude snažiť nejakým spôsobom pomocou klasického Wii ovládača s nunchuckom prekaziť. Minihry sú dizajnované asymetricky, to znamená, že v každej minihre

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: Wii U
Žáner: párty hra
Výrobca: Ubisoft
Na recenzii poskytol: www.conquest.cz

PLUSY A MÍNUSY:

+ rabbids
+ grafika a zvuk
+ využitie Wii U
+ celkový dizajn

- otravný multiplayer
- často nezábavná hra

HODNOTENIE:

65%

bude každý hráč robiť niečo iné. Graficky aj zvukovo je Rabbids Land taktiež výborne urobený a naplno využíva nový Wii U hardvér. Celkový dojem je po tejto stránke veľmi pozitívny.

Rabbids Land vyzerá pekne, ale to je asi tak všetko. Kým rabbids vás budú zabávať svojimi klaunovskými kúskami, hrateľnosť trpí neuspokojivým konceptom stolovej hry, ktorá sa rýchlo stane nudnou. Párty hry sú špecifickým žánrom práve v tom, že kým jeden hráč by sa pri nich len veľmi ťažko zahral, pri viacerých hráčoch dokážu väčšinou poskytnúť hodiny zábavy. Rabbids Land sa však nehrá dobre ani s viacerými hráčmi, pretože hru môžu hrať až štyria hráči, ale samotné minihry sú dizajnované len pre dvoch a ostatní musia čakať, kým skončia. Väčšinu času budete sedieť a prizerať sa, ako hrajú ostatní hráči, než dôjde na vás, a to sa vám veľmi rýchlo zunuje. Hra jedného hráča je možná s



RABBIDS PRIŠLI UŽ AJ NA WII U

A SÍCE SÚ VTIPIŇI AKO PREDTÝM, SAMOTNÁ HRA AŽ TAKÁ ZÁBAVNÁ NIE JE.

počítačovými súpermi, ale to vás taktiež začne nudiť po pár minútach, pretože tento štýl hry je vyslovene dizajnovaný pre hru viacerých hráčov, a pokiaľ si nepotrpíte na klasické minihry, po pár minútach vás hra jedného hráča omrzí.

Verdikt

Rabbids Land je vtipná párty hra, ktorá má peknú grafiku a zvuk, využíva naplno nové Wii U možnosti a je celkovo dobre nadizajnovaná. Minihry však poskytnú potešenie skôr dvom hráčom než štyrom a aj keď sú zábavné, čoskoro stratia svoje prvotné čaro a časom sa stanú nudnými a repetitívnymi. Rabbids Land má ešte čo dohnať, ak sa chce vyrovnáť gigantom v tomto žánri, ako napríklad Mario Party, ale aj tak má čo hráčom ponúknuť. Ak by ste Rabbids Land zohnali v zľave, pokojne si ju môžete do zbierky kúpiť, avšak dovedy o moc neprídete. Ušiaci rabbids sú však takí sympatickí, že dúfame, že sa ešte na Wii U objavia, avšak bez spomenutých nedostatkov.

Adam Zelenay



God of War: Ascension

BOH VOJNY JE S KAMARÁTKAMI SPÄŤ

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner: akčná hra
Výrobca: Santa Monica
Zapožičal: Sony

Séria God of War patrí medzi unikátne exkluzivity, ktoré môžu majiteľom PS3 závidieť aj fanúšikovia Xboxu. Tí podobný titul od Microsoftu nedostali, a tak sa nemôžeme čudovať, že Sony vydáva ďalší diel aj po ukončení pôvodnej trilógie.

PLUSY A MÍNUSY:

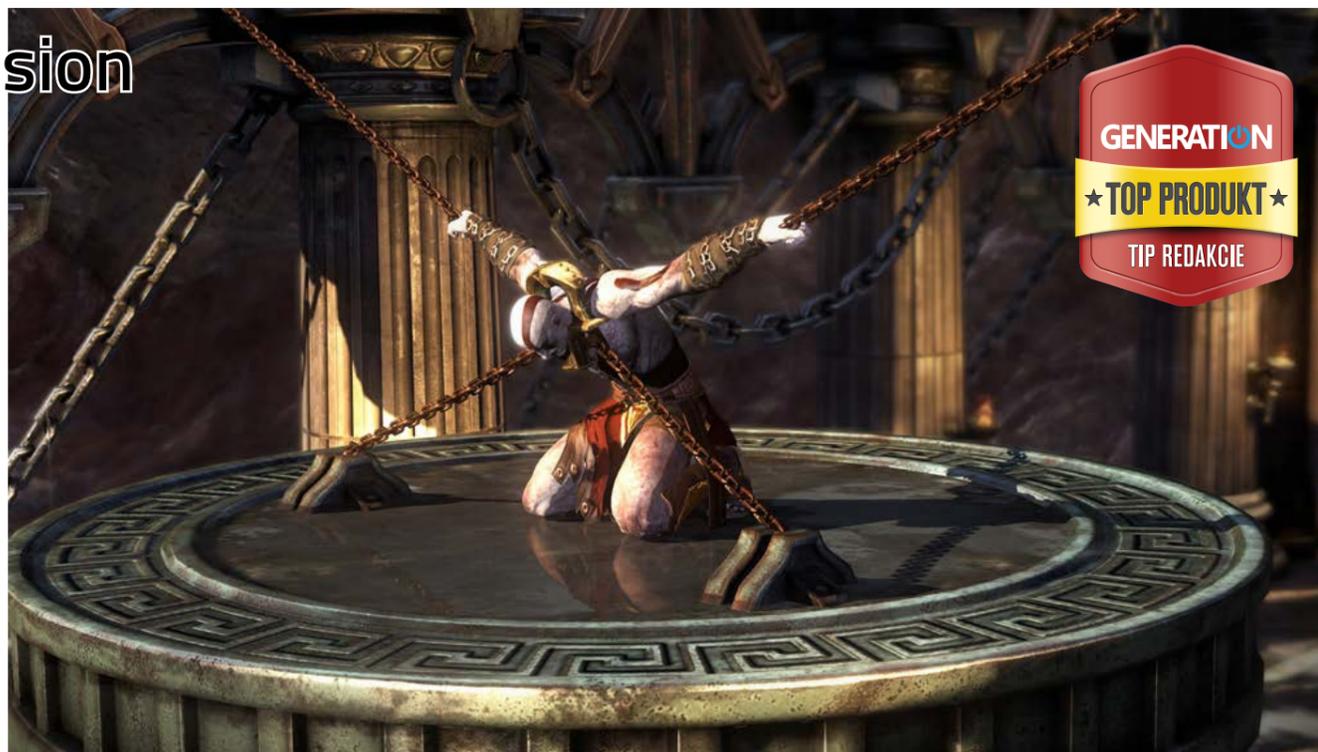
-
- + brutalita
- + atmosféra
- + herný dizajn a nápady
- + multiplayer
- + grafika
- + soundtrack
- nič výrazné

Ako sme spomenuli v podnadpise, Boh vojny je s kamarátkami späť. God of War: Ascension je zaujímavý vo viacerých ohľadoch – ponúka pohľad na Kratosa v dobe pred prvou hrou zo série. Autori chceli týmto krokom priblížiť Kratosa hráčom, resp. jeho ľudskejšiu stránku, ak to tak môžeme nazvať. Ascension predstavuje hlavného hrdinu v novom uhle (vrátane jeho problémov).

Nedá sa však povedať, že by bol mladší Kratos menej zdatný, čo sa týka boja. Už od prvých minút hrania je jasné, že God of War je späť v celej svojej kráse. Hovorí sa, že opakovaný vtip už nie je vtip, vývojárom zo Santa Monica sa však stále darí zabávať nás. Ak by ste čakali od tejto recenzie škandálne odhalenia, sklame vás. Ascension je poctivý prídavok do série God of War.

V poslednej dobe sa často spomína pojem „používateľská skúsenosť“, prípadne „herný zážitok“. Tieto dva pojmy sa do určitej miery snažia oddeliť zrna od pliev – existuje veľa hier, ktoré využívajú totožné stavebné základy a ani God of War nie je vo svojom žánri jedináčikom. Od konkurencie sa Kratosove dobrodružstvá odlišujú práve používateľskou skúsenosťou. God of War kombinuje viacero zaujímavých prvkov a výsledkom je výborný herný pokrm.

Kratos je surovec a God of War je brutálna hra – či už z hľadiska násilia v nej alebo ohodnotenia kvality. God of War rozhodne nepatrí do rúk deťom a ak túto recenziu čítajú rodičia, máme pre vás odporúčanie.



GENERATION

★ TOP PRODUKT ★

TIP REDAKCIE

Ak ste hru kúpili synovi alebo dcére (asi skôr synovi), zahrajte si ju vy, na najjednoduchšej náročnosti to zvládnete. God of War môžeme definovať ako zábavu pre dospelých – brutalita v tomto prípade nie je samoúčelná, je súčasťou atmosféry hry a vhodne dokresľuje obdobie gréckej mytológie. Ak ste videli film 300 alebo Súboj Titanov, základnú predstavu máte.

Aj napriek tomu, že God of War: Ascension je akčná hra, nejde o tupú akciu. Hoci pojem inteligentná bojová hra neznie príliš lákavo. Medzi hráčom a Kratosom sa počas

hrania vytvorí určité puto – Kratos ponúka holdu svalov, hráč tento materiál musí správne využiť a do hrania zakomponovať aj trochu inteligencie. Podobne ako v iných hrách tohto typu, naposledy Devil May Cry, boj nie je o chaotickom stláčaní tlačidiel na gamepade. Tlačidlá síce budete stláčať často a rýchlo, boj však vyžaduje aj určitú taktiku a premýšľanie, čo si uvedomíte najmä pri niektorých súbojoch s bossmi. Aby som teraz neodstrašil potenciálnych záujemcov – God of War nevyžaduje príliš veľa inteligencie, vystačíte si s prirodzeným intelektom.



Definovať hrateľnosť série God of War je prakticky nemožné. Ak ste hrali niektorý zo starších dielov, potom viete, čo môžete od Ascension očakávať. Kratos je Bojovník s veľkým B, avšak prítlačivosť a zábava hry spočíva aj vo výbornom dizajne. Vývojárom zo Santa Monica chválime, že dokázali opäť priniesť niečo nové a príjemne nás prekvapiť – nechcem príliš prezrádzať, spomeňme však, že Kratos získava počas hrania špeciálne amulety, ktoré mu umožnia manipulovať s objektmi alebo vytvárať si vlastný klon. Vývojári tieto novinky výborne zakomponovali do herného dizajnu, hráč sa vďaka tomu nenudí ani počas boja, ani počas pokojnejšej časti, kedy putuje herným svetom. Za dizajn, nielen herného sveta, udelíme novému God of War plný počet bodov.

God of War si zamilujete kvôli kombinácii herného dizajnu, atmosféry a hrateľnosti. Boj je zábavný a lahodný – v niektorých momentoch je radosť sledovať dianie na obrazovke, hlavne ak hráčovi ide boj od ruky a vhodne kombinuje jednotlivé útoky a Kratosove schopnosti. V iných momentoch vás hra ohúri dizajnom herného sveta a nápady, ktoré autori do hry vtlesnili. V podstate ide iba o kozmetické detaily, ktoré sa však podpisujú pod celkovú jedinečnosť hry. Chválime pritom, že autori nechcú hráča ohúriť

megalomanstvom, ale drobnými detailmi, ktoré servírujú od prvých minút hrania. Nedá sa povedať, že by na každom kroku čakalo nejaké prekvapenie, ale aj tak budete niekedy žasnúť nad kreativitou tvorcov – hlavne v porovnaní s konkurenčnými titulmi.

Ascension však prináša aj jednu dôležitú novinku a tou je multiplayer, preto sme v podtitule spomenuli aj „kamarátov“. Santa Monica vytvorila multiplayerovú zložku, na ktorú v jednej scéne odkazuje aj kampaň pre jedného hráča. Multiplayer sa dnes objavuje prakticky v každej hre, a to aj v prípade, že sa tam priamo nehodí. Hra pre viacerých hráčov sa tak niekedy stáva nutnosťou, ktorú je potrebné pribaliť do škatule s hrou iba z princípu.

Sme radi, že toto nie je prípad GoW: Ascension. Nedá sa povedať, že by bol multiplayer taký dominantný ako v prípade FPS hier, napríklad Call of Duty, hanbu však vývojárom nerobí. Ascension ponúka viacero herných režimov – klasický boj všetci proti sebe, tímový deathmatch, capture the flag a tzv. Trials of the gods, čo je kooperatívny režim. Atmosféra režimu všetci proti sebe pre 4 hráčov nám do určitej miery pripomenula bojovú hru PlayStation All-Stars Battle Royale. Boj je v tomto prípade často chaotický, priamočiary a jednoduchý, zabaví nachvíľu, avšak potom je mierne stereotypný. K dispozícii je aj verzia pre 8 hráčov, ktorá je zábavnejšia vďaka väčším mapám a rôznym predmetom v hernom svete, resp. oltárom, ktoré hráčovi udelujú body. Podobná situácia je aj v prípade tímových režimov – tímový deathmatch 2 vs. 2 sa zameriava najmä na boj, v režime 4 vs. 4 sa už viac taktizuje, keďže je potrebné získať a chrániť konkrétne body. Nakoniec capture the flag ponúka klasickú zábavu s potrebným taktizovaním. Vaším jediným cieľom nie je zabíjanie tímu, môžete k víťazstvu pomôcť aj inými spôsobmi. Spomeňme ešte Trials of the gods. Tento kooperatívny režim poznáte aj z iných hier – musíte čeliť zástupu príšer, ktoré útočia na hráčov postupne vo vlnách.

Multiplayer nie je v žiadnom prípade do počtu. Hráč si môže vybrať zo 4 typov postáv, ktoré sa líšia vlastnosťami a výhodami. Každá z postáv má navyše množstvo predmetov, kúziel a vlastností. Túto variabilitu využijete najmä v prípade tímového multiplayeru, vhodne zložený tím môže mať voči súperovi výhodu. K tomu si pripočítajme niekoľko častí brnenia,

ktoré si môže hráč kupovať a dokonca ich hraním zlepšuje – podobne ako je tomu v Infinity Blade na iOS. Samozrejmosťou je levelovanie a odomykanie nových vecí, získavanie odmiern. Jednoducho povedané, multiplayer dáva hráčom motiváciu, aby ho hrali. Musíme povedať, že módy pre 8 hráčov nás počas testovania oslovili a zabavili o poznanie viac ako režimy pre 4 hráčov. Mimochodom, boj v multiplayeri funguje na veľmi jednoduchých princípoch, ktoré pripomínajú kameň, papier, nožnice. Rýchly útok dokáže prerušiť silný útok, avšak odrazí ho ochranná pozícia, ktorú dokáže silný útok preraziť. Tolko v skratke.

God of War: Ascension je výborná hra. V recenzii sme nespomenuli ešte množstvo drobností, nepopísal som, aký je pocit zo samotného boja. To sa však nedá popísať, stiahnite si demo a otestujte si bojovú vravu na vlastnom gamepade. My vám môžeme akurát povedať, že pri hraní sme sa bavili, nenudili sme sa prakticky ani chvíľu. Vývojárom sme už za dizajn a nápady chválili, v záverečnej rekapitulácii to však pripomíname – Santa Monica vytvorila úžasný svet a hru, ktorá šikovne bojuje so stereotypom, ponúka hráčovi stále niečo nové. Zabudli sme na grafiku, ktorá je opäť o kusok lepšia a ponúka nádych „next-genu“ už dnes. Multiplayer je plnohodnotným prídavkom, ak však s ostatnými hráčmi nechcete hrať (aspoň to vyskúšajte), k dispozícii máte režim New Game+, ktorý ponúka mierne pozmenený používateľský zážitok.

Multiplayer nie je v GoW: Ascension ani na úkor kampane. God of War nie je Call of Duty, kampaň nedohráte za 4 hodiny, ani za 6 hodín. Ascension ponúka hernú kampaň čo do dĺžky zrovnateľnú so svojimi predchodcami a k tomu ešte plnohodnotný multiplayer. A to sa oplatí!

Roman Kadlec



Crysis 3

DÔSTOJNÉ UZATVORENIE TRILÓGIE

Prvý diel série Crysis patrí medzi najobľúbenejšie FPS poslednej doby. Napriek tomu, že príbeh nehral prím, ponúkala hra obrovské množstvo zábavy v otvorenom prostredí krásneho tropického ostrova. Druhý diel už tak úspešne prijatý nebol a mnoho hráčov bolo sklamaných. Priznám sa, že medzi nich patríam aj ja. Tým pádom som bol voči tretiemu dielu trochu skeptický. No to sa veľmi rýchlo zmenilo.

Herný blockbuster

Príbeh hry pochopiteľne nadväzuje na predchádzajúce diely a medzery alebo nezrovnalosti sa autori snažia vysvetliť krátkym úvodným filmom. Ten funguje ako rekapitulácia, čo sa vlastne stalo v prvom dieli. Ako sa špeciálna jednotka Raptor Team prvýkrát stretla s mimozemskou rasou a ako ste v koži Propheta bojovali v New Yorku. Tento výstižný film poteší nielen tých, čo nehrali oba diely, ale aj zabudlivé individua, ako som ja. A pre úplných nezalcov série je prítomný aj vynikajúci tutorial, ktorý vás naučí každý prvok hry. Tu by si vývojári z iných štúdií mohli brať príklad, pretože takto má vyzerať tutorial.

Predstavte si, že by Michael Bay a J.J. Abrams spolu natočili film. Prípadne by si prizvali ešte Petera Berga. Kto očakáva inteligentnú zápletku a perfektné dialógy, bol by asi poriadne sklamaný, no tí, čo by sa pripravili na príval akcie, výbuchov a masívnej deštrukcie, by sklamaní neboli. Presne taký je Crysis 3. Hra vás neustále drží v akcii a napätí. Prophet sa vo vašich rukách za celú hru ani raz nezastaví a ide na pokraj svojich síl. Pri cut-scénach budete často v napätí očakávať, čo sa stane ďalej a onemení budete sledovať úžasnú mimiku a grafické detaily jednotlivých postáv. Hlavne postava známeho Psychy, za ktorého ste mohli hrať v datadisku k prvému dielu s názvom Warhead, funguje ako nenápadná ukážka, čo vlastne CryEngine 3 dokáže. Inak sú dialógy

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: FPS
Výrobca: Crytek
Zapožičak: EA

PLUSY A MÍNUSY:

- + pocit z akcie a luku
- + audiovizuálne spracovanie
- + viac ciest postupu
- + vylepšenia oproti druhému dielu

- bugy v AI
- problémy s balansom v multiplayeri
- systém vylepšení

HODNOTENIE:

80%

plné klišé a klasických drsných "kecov", ale čo sa týka žánru FPS, nepôsobia silene a celkom sa k príbehu hodia. Ten je celý postavený na návrate mimozemskej rasy Ceph a jediný, kto sa im môže postaviť, je, samozrejme, Prophet. Do deja sa zamotá aj niekoľko vedľajších postáv a dočkáte sa aj malých dejových zvrátov. Príbeh tak dostáva akýsi dojem celistvosti a zabraňuje tak pocitu, že autori si už niečo museli vymyslieť, keď máme strieľať ufónov.

Po hernej stránke sa mnohé zlepšilo

Veľkým prídavkom do hry, o ktorom sa toho pred vydaním aj veľa narozprávalo, je luk. A že to nie je len tak hocikaký luk. Väčšina nepriateľov padne s prvým výstrelom, a to nehovorím o možnosti použitia elektrických alebo výbušných šípov. Zostrelit' lukom helikoptéru je na nezaplatenie. Napriek momentálnej popularite podobných zbraní v moderných hrách je luk v Crysis 3 perfektné oživenie a ponúka úplne novú cestu hrou. Avšak šípov nemáte veľa a pokiaľ si nedáte tú námahu zbierať vystrelené šípy z mŕtvych obetí, budete rýchlo nútení prejsť ku konvenčnejším zbraniam. Mnohé poznáte z prvého, a hlavne druhého dielu. Napríklad útočnú pušku SCAR, brokovnicu Marshall či elektrické smg K-Volt alebo pištole M12 Nova,

Hammer a Majestic. Novinkami sú hlavne "cephské" zbrane, ktoré so sebou nemôžete nosiť neustále a veľmi rýchlo sa vybijú, avšak disponujú vysokou palebnou silou. To platí aj pre multiplayer, kde sa náhodne objavujú po mapách. Musím ešte spomenúť Typhoon. Do zásobníka tejto útočnej pušky sa zmestí 720 nábojov a kadencia je rovnako šokujúca. Práve táto zbraň spôsobuje najväčšie problémy pri online hraní, pretože v rukách skúseného hráča ide o stroj na zabíjanie.

Trošku zamrzí fakt, že pri rýchlosti a dĺžke hry si nemôžete užiť všetky zbrane naplno. Ale to sú už priority každého hráča, či sa rozhodnete používať poloautomatické zbrane s tlmičom, alebo stavíte na palebnú silu tých najväčších kanónov hry. Dôležitým gadgetom v boji je aj takzvaný Tactical Visor, respektíve okuliare, ktoré vám podajú všetky dôležité informácie o bojisku. Môžete si nimi označiť nepriateľov, náboje, šípy do luku a čo je najdôležitejšie, „hackovať“. "Hackovanie" funguje na báze jednoduchej minihry, počas ktorej musíte stláčať príslušné tlačidlo v správny moment. V skratke, na obrazovke máte niekoľko políčok, do ktorých sa musíte triafať s neustále kmitajúcim ukazovateľom. Jednoduché. Až na pár frustrujúcich momentov mi tento systém vôbec neprekážal. A čo vlastne môžete "hackovať"? Strážne veže,

míny, uzamknuté dvere alebo akýkoľvek počítač či terminál, ktorý vás posunie v príbehu ďalej. Hlavne míny a vežičky vám môžu pomôcť prekonať situácie, kedy ste v obkľúčení alebo stojíte proti veľkej presile. V boji by vám mali pomôcť aj vylepšenia nanosuit, ktoré odomykáte špeciálnymi kufríkmi, rozmiestnenými po mape. Niečo ako Praxis points v Human Revolution. Upgrady sú rôzne, so zameraním na stealth, ale aj na priamy kontakt. Môžete si predĺžiť maximálnu dobu, ktorú vydržíte byť neviditeľní, či vydrž štítu pod palbou. Bohužiaľ, ja osobne som na začiatku aj zabudol, že niečo podobné môžem aktivovať a ani mi to počas hry nebolo extra potrebné. Predĺženie neviditeľnosti pomohlo, ale zaobišiel by som sa bez toho a nijak extra by mi to postup hrou nestáažilo.

Oproti druhému dielu sa zväčšili aj mapy a priestory, v rámci ktorých sa môžete pohybovať. To umožnilo vývojárom pridať aj viac ciest postupu hrou. Nepriateľov môžete bez problémov obísť po strechách alebo cez vetracie šachty budov. Levely nie sú také otvorené ako v prvom dieli, ale oproti dvojke je to jednoznačný rozdiel a veľké plus. Viac priestoru dostanú aj vozidlá, a to hlavne v posledných dvoch

misiách, ktoré sú najväčšie, najdlhšie a zároveň najzábavnejšie. Tešil som sa, že ma hra dokonca pustí sa zliať na VTOL-e, bohužiaľ, budete maximálne strieľať. Ovládanie tejto lietajúcej mašiny ostalo na Psychovi. Samotné dokončenie hry vám na zlatej strednej ceste ponúkne cca vyše sedem hodín hernej doby. Pokiaľ nemáte dost' a máte hlad po ďalšej akcii, určite skúste aj multiplayer. Síce nie je nijak prevratný ani originálny, no vďaka množstvu herných módov a hlavne režimu Hunter, ktorý sme predstavili aj v našom betacaste, sa určite zabavíte na ďalších pár hodín. Pochopiteľne, neočakávajte konkurenciu hrám ako Battlefield alebo CoD.

Grafické čipy budú horieť

Pozrite sa na screenshots, spreádzajúce túto recenziu. Každý jeden si otvorte a preskúmajte. Môžete pokračovať v čítaní. Aj keď som si nemohol dovoliť nastaviť všetky položky na 'very high' a na anti-aliasing som ani nepomyslel, Crysis 3 vyzereá jednoducho úžasne. A to aj na stredných alebo nízkych detailoch. Bez okolkov môžem Crysis 3 označiť za jednu z najkrajších hier tejto generácie (samozrejme, neberiem do úvahy konzolové verzie). Všetmožné svetelné efekty, odrazy alebo kvalita vysokej trávy, to je len malý zoznam toho, čo ma uchvátilo. CryEngine 3 ponúka na PC detailné textúry vo vysokom rozlíšení a všetky efekty a vymoženosti modernej doby, ktoré je možné meniť v nastaveniach. Chýbal mi jedine FOV slider, ale po krátkom vrtnutí v .ini súbore sa dá zmeniť čokoľvek. Dokonca aj optimalizácia, ktorá bola najväčšou výčitkou pri beta verzii, sa oveľa zlepšila. Aj keď nechápem, prečo autori umožnili hrať hru len

majiteľom DirectX 11 kariet. Predsa len, je veľké množstvo PC hráčov, ktorí majú nielen DirectX 10 grafické karty, ale aj DirectX 9. Je pravda, že už je načase opustiť staré technológie, ale aspoň tú desiatku nemuseli vynechať. Potenciálnych zákazníkov by bolo určite mnoho a ako ste si mohli aj v novinkách prečítať, možno by pirátstvo bolo percentuálne nižšie. Chváliť musím aj všetky zvuky a hudbu. Už tradičné oznamovanie o stave nanosuit sa nezmenilo a aj mnoho iných zvukov vám bude povedomých. Známe zbrane z predchádzajúcich dielov sa nezmenili a aj tie nové majú pomerne ikonické zvuky, ktoré rozoznate hneď. Spolu s vynikajúcou hudbou Borislava Slavova vytvárajú jedinečný zážitok a dojem, že nehrate hru, ale pozeráte filmový blockbuster. Aj keď sa soundtrack kvalitatívne nevyrovná druhému dielu, nezaostáva za ním a šliape mu na päty.

Crysis 3 je prekvapením aj pre mňa

Napriek dĺžke, ktorá je oproti iným terajším hrám stále relatívne dlhšia a pár chybám v AI, je singleplayer výborný. Na obrazovke sa neustále niečo deje a nenájdete jediný hluchý moment, aj keď príbeh môže pôsobiť plytko. Poteší aj väčšia otvorenosť prostredia a viac ciest, ako sa dostať ku cieľu. Oproti Crysis 2 je to jednoznačne veľký krok vpred a autori sa snažili napraviť všetko, čo bolo druhému dielu vytýkané. Hra pre viacerých hráčov tiež nie je len do počtu, ale ponúka solídne množstvo zábavy v niekoľkých módoch. A to všetko je zabalené do dokonalého grafického spracovania.

Juraj Viha



SimCity 2013

Nová éra budovania

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Výrobca: Maxis
Zapožička: EA
Záner: City Building
 RTS

PLUSY A MÍNUSY:

- + veľa nových nápadov
- + grafická nenáročnosť
- + špecializácie miest
- rýchlo sa obohral
- malý priestor na mestá
- nutné pripojenie na server

HODNOTENIE:

75%

Je to už naozaj hodná chvíľa, čo vyšlo plnohodnotné SimCity. Aspoň to som si naivne hovoril pred vydaním piateho dielu tejto série. Avšak to, že som sa trochu zmýlil, ešte neznamená, že hra je zlá. Je skvelá. Len...len...ved' sa dočítate ďalej.

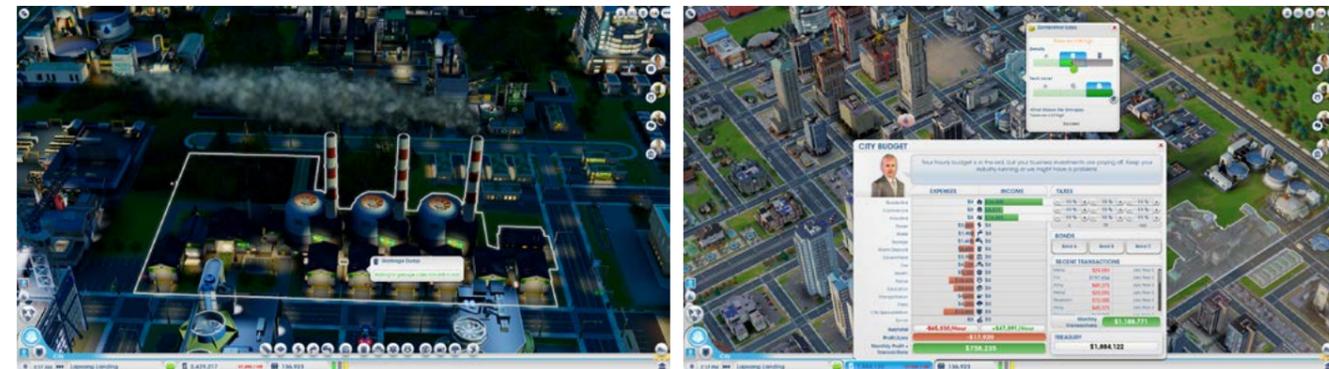
Začneme hneď trochu negatívne, a to témou DRM. V spojení s EA je táto téma celkom často spájaná. Prvé dva dni bolo pre mňa dokonca nemožné dostať sa do hry, keďže servery, ktorých bolo na začiatku asi šesť, nebolo schopných uspokojiť počet hráčov, ktorí sa po vydaní chceli dostať do hry. Táto kapitola je, našťastie, už za nami a hra teraz funguje tak, ako má. Avšak otázne je, načo je pripojenie na server potrebné. Hra sa po každých pár pripájaní na server, kde ukladá vaše mesto. Tu sa však naskytá zopár otázok, ktoré nasvedčujú tomu, že ide len o ďalší nezmyselný DRM krok od EA. K tomu sa ale dostaneme neskôr a postupne... Pamätám si, ako som hral Cities XL2012 a doslova si užíval

výstavbu mesta. Mal som mesto s 200 000 obyvateľmi a mapa bola stále na 90% prázdna. Jednoducho bola to možnosť, postaviť si vlastný megalopolis. Niečo podobné fungovalo, aspoň sčasti, aj v predošliých dieloch SimCity. Nanešťastie od tohto kroku autori v SimCity 2013 upustili. Mestá teraz dostali nádych dedín s mrakodrapmi, netypickým a hnusným štvorcovým pôdorysom a prázdny okolie. Ak si totižto ešte niekto pamätá na desať rokov staré SimCity 4, mestá mali síce menšiu rozlohu a 300 tisícové mesto už bolo fakt veľké, avšak všade dookola sa dalo stavať ďalej a ďalej. Taktiež hustota obyvateľstva bola v predošlom diele o čosi menšia. Teraz je mesto limitované na plochu 2x2 kilometre, pričom tieto plochy sú z deväťdesiatich percent na absolútnej rovinke. Je to škoda, hra totižto teraz dostáva veľmi miniatúrny pocit a zo stavania veľkomesta sa stáva stavanie predmestia s mrakodrapmi. Čo pôsobí trochu komicky.

Čo sa týka noviniek, tých je v sérii hneď niekoľko. Konečne je v hre možné vytvárať cesty aj v inom než osem smernom smerovaní. Po novom je možné vytvoriť zakrivenú, kľukatú či kruhovú cestu. Akú len chcete. Mestá teda dostávajú hneď omnoho reálnejší vzhľad. Problémom je však už vopred spomínaná obmedzenosť miesta, a

tak, koniec koncov, budete z dôvodov úspory miesta skoro všetky mestá stavať v štvorcovom patente. Z hry sa teda zase vytráca akýsi kreatívny duch spojený s vytváraním všakovakých tvarov a zakrivení ulíc. V hre je však ešte jedná skvelá vec, ktorá je spojená s ulicami. A tou sú inžinierske siete.

V predošliých SimCity bolo potrebné vždy po meste zaviesť isté rozvody. Z vodovodnej veže teda bolo za potreby priamo napojiť potrubie, ktoré priamo distribuovalo vodu do okolitých budov. Taktiež elektrina bola v predošlom diele distribuovaná priamo cez kontakt budov, keď bola elektráreň ďalej od mesta, bolo treba natiahnuť káble vysokého vedenia. V novom SimCity je však toto všetko riešené za pomoci ciest. Elektrina z elektrárne, voda z vodojemu a odpad do trubiek



je generovaný a cez sieť ciest distribuovaný priamo. Voda, ktorá sa z vodovodnej veže dostane priamo do obehu, sa teda začne v podobe modrej guľky šíriť po ceste. Po tom, čo prejde okolo každej jednej budovy, tak sa z danej vody uberie časť a predá sa danej budove na použitie. Tak isto to funguje aj s elektrinou. Bočný produkt čistej vody je voda odpadová. Tá sa musí naopak prečerpať von z trubiek, a to za pomoci odpadovej rúry alebo, v lepšom prípade, čističky vody. Obe fungujú na rovnakom princípe. Jedna však vracia čistú a druhá špinavú vodu, ktorá, keď sa náhodou dostane opäť do obehu, môže spôsobiť vážne problémy.

A tak, ako sa dá očistiť odpadová voda, dá sa v hre narábať podobným štýlom skoro s každým materiálom. Odpad sa dá recyklovať naspäť na plasty, zliatiny, kovy, a tie sa dajú následne využiť pri výstavbe veľkých projektov alebo pri lokálnej špecializovanej výrobe.

Špecifickým prvkom tejto hry je turizmus spojený s hotelmi a hotely s kasínami. Elektronika je spojená s ťažkým priemyslom, ťažký priemysel s ťažobným priemyslom. V novom SimCity je najzábavnejšou a zároveň najvýnosnejšou časťou priemysel a turizmus, ktorý budete vo svojom meste budovať. Časom, keď budete mať našetrených dost' peňazí, je možné si napríklad otvoriť fabriku na mikroprocesory, ktoré následne môžete predávať do sveta. Na ich výrobu však bude treba lokálny dovoz surovín z regiónu. Ak však tento lokálny dovoz nefunguje, je možné využiť dovoz surovín z globálneho trhu, ktorý je, samozrejme, omnoho drahší. Hra sa snaží simulovať akýsi ekonomický model reálneho sveta. Škoda, že nefunguje systém dopytu a ponuky. Vždy je teda výhodné produkovať vyššiu kategóriu produktu, keďže cena za ten nižší ho nikdy

neprekona. Slovo globálne je však len "pozlátko". Reálne suroviny kupujete z akéhosi neobmedzeného zdroja. Okrem elektropríemyslu rovnako funguje aj ťažký a ťažobný priemysel, kde môžete predávať zliatiny, rudy, kovy, ropu a ich produkty. Jediným rozdielom je turizmus a gamblerský priemysel, kde predávate služby. "Las Vegas, here I come!"

Každé mesto v danom regióne má svojho majiteľa, svoju ekonomiku a poväčšine aj svoje zameranie. V hre bude teda zobrazené klasické stĺpce dopytu po istých typoch, a to komerčných, rezidenčných alebo industriálnych zón. Ak však vo svojom meste, pre už spomínaný priestor, nie ste schopní postaviť napríklad dost' pracovných miest pre populáciu, je možné si zabráť na mape ďalšie mesto, v ktorom vystavíte len industriálne budovy. Čo sa stane s nezamestnanosťou obyvateľstva číslo jedna? Áno, začne rapídne klesať.

V hre teda jednotlivé mestá v regióne fungujú ako reálne časti tela, ktoré sa navzájom dopĺňajú. Okrem dochádzania za prácou je medzi mestami za poplatok možné predávať aj inžinierske siete, verejné služby, smetiari, posielat' deti do iného mesta za vzdelaním... Jednoducho kooperácia a symbióza dvoch miest. A to môžete obe mestá riadiť sami alebo si na pomoc zavolať internetového priateľa.

Na mape budú okrem vašich minimiast aj miesta na postavenie takzvaných "Great Works". Sú to stavby, ktoré vyžadujú enormný vklad peňazí a neskôr aj enormný vklad surovín potrebných na výstavbu. Každopádne keď tieto veľké projekty dostavíte, mestá v regióne, pripojené k tejto stavbe diaľnicou, budú zdieľať istý bonus. Ak postavíte medzinárodné letisko, zvýši to počet turistov v regióne. Pokiaľ postavíte archu, budete mať miesto, ktoré poskytne ďalšiu pracovnú

silu pre región. Možností je veľa a táto novinka je veľmi príjemné spštenie hry.

Čo sa týka grafiky, hra má dynamicky spracovaný zvuk, a teda mesto pôsobí naozaj živým dojmom. Naopak, čo je trochu na škodu, je fakt, že hra pri priblížení na výškovú úroveň ulice nechá celé okolie zablúrované. Čo sa týka náročnosti na hardvér, hra dokáže ísť na najvyšších nastaveniach aj na starších zostavách. Svojím spôsobom je aj toto daň za obmedzený priestor na výstavbu miest, pretože presný opak sme videli pri Cities XL, kde hra vedela pri obyvateľstve 400 000+ poriadne zahriať každý jeden komponent. Škodou ostáva len to, že AI si vyberá cestu k cieľu vždy najkratším spôsobom, a teda pokiaľ aj otvoríte druhý "výpusť" na uvoľnenie zápch, autá aj nad'alej využívajú najkratšiu cestu, ktorá je, na počudovanie, stále preplnená. Treba dúfať, že toto ešte časom vyladí update.

Koniec koncov je SimCity fajn titul. Má mnoho chýb, na ktorých snáď vývojári ešte zapracujú. A keď nie vývojári, tak aspoň móderská komunita, ktorá sa okolo hry už začala celkom rozmáhať. Je len škoda, že momentálne už prestalo po dvadsiatich hodinách, strávených v hre SimCity, sa môže dostaviť nuda a hru si na dlhé týždne nezapnete, ba dokonca na ňu zabudnete. A možno časom, keď príde nejaká zmena, ju náhodou nájdete zapadnutú niekde v zásuvke a opäť sa k nej zasa na pár desiatok hodín vrátite.

Matej Minárik



The Elder Scrolls V: Dragonborn

UŽ NIE STE JEDINÍ

"Chopte sa sediel, drakov treba krotiť zahorúca." To by bolo úžasné motto pre Skyrim: Dragonborn – v prípade, že by nebolo mierne scestné. Bohužiaľ, skutočnými páňmi oblohy sa nestanete ani po zakúpení tretieho oficiálneho prídavku. Paradoxne vás však nadchne pevná zem, a to konkrétne ostrovo Solstheim, ktorá vám ponúkne obdivuhodné dobrodružstvo a staronovú atmosféru. Stále málo? Nebojte sa, obdivovať severskú panorámu z vtáčej, pardon, dračej perspektívy, predsa len môcť budete.

Pozn.: Kritický pohľad redakcie na piatu časť Starých Zvitkov, či presnejšie The Elder Scrolls V: Skyrim, sme vám už sprostredkovali pred vyše rokom, preto nebudeme rozoberať všeobecné parametre hry ako takej. Ak s týmto titulom ešte nie ste oboznámení, odporúčame vám prečítať si najprv recenziu na základnú, nerozšírenú hru.

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: RPG
Výrobca: Bethesda softworks
Vydal: Cenega
Zapožičal: Cenega

PLUSY A MÍNUSY:

- + dlžka
- + kvalita príbehu
- + množstvo noviniek
- + atmosféra z TES III
- + jednoduchý bojový systém
- systém jazdenia na drakoch

HODNOTENIE:

89%



Miraak: Who are you to dare set foot here?



Okolnosti vám otvoria cestu na Solstheim, útočisko civilizácie dunmerov, temných elfov. Dávny vládca ostrova, Miraak, sa vracia zo zabudnutia a nárokuje si na titul jediného Drakorodeného. V ceste mu stojí práve vy. Budete schopní poraziť svojho, zatiaľ najnebezpečnejšieho protivníka? V stávke nie je len váš život – ak mocného Miraaka nezastavíte, zotročí celý Solstheim...

Už v úvode treba objasniť, prečo je Dragonborn zatiaľ najlepším rozšírením z trojice prídavkov pre Skyrim. Asi najväčšie uznanie si toto DLC zaslúži za teritoriálnu expanziu, ktorú hráčom ponúka. Severania vás už omrzeli? Doprajte si dovolenku v teple priamo pod dymiacou sopkou. Za popáleniny miestni neručia, o prípadnej ujme spôsobenej miestnou faunou ani nehovoriac.

Ostrov Solstheim do chladného Skyrimu nezasahuje, nerozširuje ho. Naopak, ide o celkom nový rozmer,

"ZATIAĽ NAJLEPŠIA EXPANZIA PRE SKYRIM."



Adri: I've sworn to keep Councilor Morvyn safe, and I intend to take that oath to the grave if need be.

nový ostrovný "svet", dostupný výhradne námornou cestou. Keď sme si uboovali dovolenku v teple – priznávame, mierne sme vás zavádzali – nemysleli sme tým celú časť Solstheimu.

Zatiaľ čo jedna jeho polovica je skutočne horúca, v žiadnom prípade však nie tropická, tá druhá sa vyznačuje podobnou klímou a architektúrou ako Skyrim. Tí, ktorí hrali expanziu Bloodmoon pre tretiu časť The Elder Scrolls, Morrowind, vedia, ktoré prostredie je pre ostrov vlastné a ktoré vytvorila až erupcia sopky Red Mountain. Áno, Solstheim sa oproti ére Nerevarina zmenil. Jednoducho zhrnuté – južná časť ostrova je pokrytá popolom a verne pripomína práve prostredie Morrowindu, zatiaľ čo severná si zachovala ľadový charakter. Rozsiahle územie ponúka len dve usadlosti, je teda zrejme, že pri väčšine cestovania sa vám ani neoplatí odkladať zbraň. Množstvo

ponúkanej akcie je chvályhodné, hráč nebude mať núdzu o starobylé hrobky, zapadnuté jaskyne či iné, dôverne známe a smrteľne nebezpečné pasáže. Cestovanie vám sťažia útoky beští, ktoré by ste v Skyrime hľadáli márne, avšak chyba väčšina dôverne známych domorodých protivníkov z Morrowindu – alit, bonelord, daedroth, hunger či kwama – ktorí by ešte viac prehĺbili sentimentálnu atmosféru. Z geografického hľadiska tu však títo "fešáci" nemajú čo pohľadávať, navyše vám DLC už vo svojom úvode objasní, prečo Solstheimu v štvrtéj ére chýba rozmanitosť vlastnej fauny. Hádajte správne, ak tipujete, že to súvisí s výbuchom sopky Red Mountain, ktorý prinútil dunmerov utiecť zo svojej domoviny, z dejiska tretieho dielu ságy.

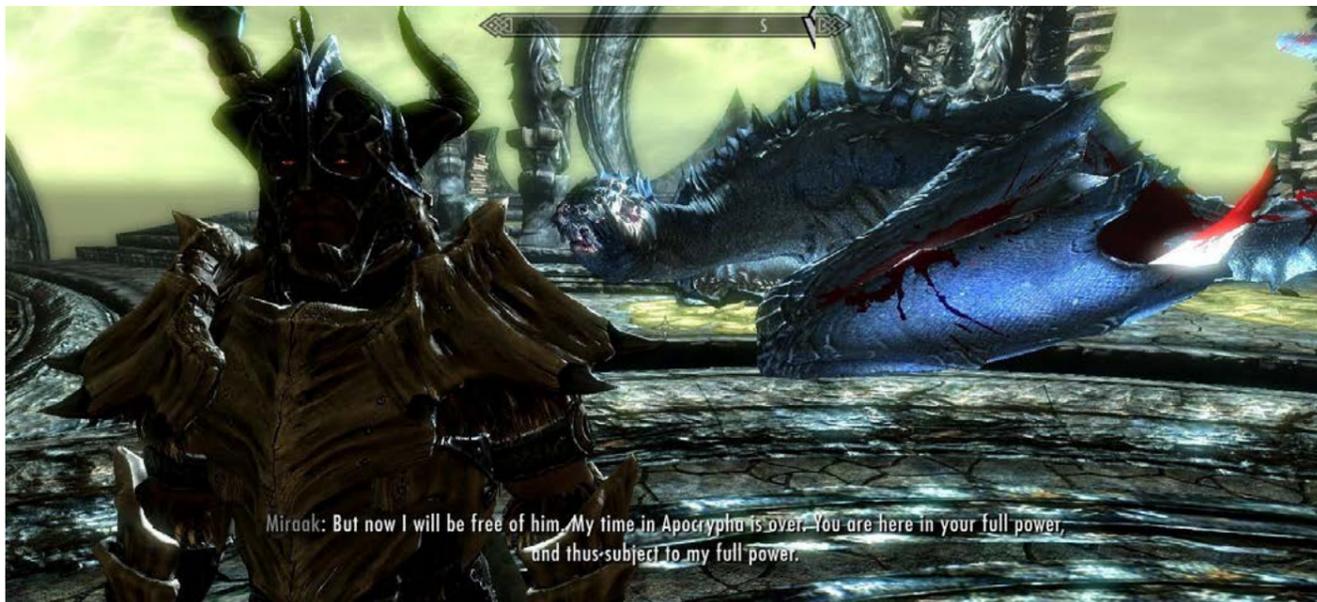
O novinky núdza nebude, čakajú vás desiatky prekvapení

Ďalším dôvodom kladného prijatia expanzie Dragonborn je kvantita a kvalita úloh, ktoré budete môcť riešiť. Vďaka nim sa herná doba výšplhala, aspoň v našom prípade, na viac než slušných 23 hodín.

Do tohto časového rozpätia môžete zarátať ako nosné, čiže dejové úlohy, tak aj početné vedľajšie misie. Nepatrí sem však kompletne preskúmanie ostrova a všetkých jeho lokácií, dôslední hráči si teda pokojne môžu prirátať ďalšie hodiny navyše. A že sa pri plnení "questov" nudiť nebudete!

Hoci miestami nevýrazný charakter prostredia vás môže po čase omrzieť, pomáhanie ostrovanom určite nie. Add-on, ktorý má svojou veľkosťou charakter datadisku, obsahuje desiatky misií rôznych pováh a dĺžok, jeho spektrum je teda chvályhodne rozsiahle, čím jednoznačne splnil tradičný účel každého expanzívneho DLC – kvalitne a dostatočne rozšíriť herný čas.

Skutočne úžasný je aj počet noviniek vzhľadom na základnú verziu hry, ktoré Dragonborn prináša: vyše 30 nových zbraní, 4 nové, vyrobiteľné brnenia, 11 nových alchymistických ingrediencií, vyše 70 nových kníh a unikátny materiál, z ktorého si môžete vyhotoviť špeciálne zbrane



Miraak: But now I will be free of him. My time in Apocrypha is over. You are here in your full power, and thus subject to my full power.

a brnenia. Takýmto prírastkami však zoznam nekončí. Expanzia ponúka nové, viac než zaujímavé dračie pokriky, medzi ktoré patrí aj očakávaniami ovenčená schopnosť krotiť drakov a jazdiť na ich chrbtoch či nové magické predmety a kúzla. Čerešničkou na torte sú unikátne predmety, ktoré majú aj tu, podobne ako v Skyrime, vlastnú históriu a jedinečnú moc. Úplnou novinkou je taktiež začarovanie magických palíc, ktoré sú užitočné najmä pre hráčov spoliehajúcich sa na mágiu. Pribudla unikátna stanica "Staff Enchanter", ktorá funguje na podobnom princípe ako jej klasický príbuzný, s ktorým sa bežne stretávate v Skyrime.

Vzdušné "orgie" sa nekonajú.

Chcete plachtiť oblakmi? Skočte z hory
A teraz prichádza najväčšie, skutočne najbolestivejšie sklamanie. To, čo malo byť najväčším "t'ahákom" celého rozšírenia, je paradoxne jeho najväčším nedostatkom. Bohužiaľ, ako sme už načrtli v úvode, Bethesda takmer úplne premrhala šancu splniť hráčom Skyrimu ich večný sen – možnosť "mať krídla". Aby sme uviedli veci na pravú mieru – áno, pribudla možnosť osedlať vašich šupinatých nepriateľov, vzlietnuť k nebesám a šíriť na dračom chrbte skazu a chaos v radách vašich nepriateľov, no akokoľvek vzrušujúco to znie, holá pravda je niekde inde. Zabudnite na možnosť svojvoľne plachtiť vzduchom či predvádzať krkolomné akrobatické kúsky. Vývojár vám síce jednou rukou krídla dal, druhou ich však okamžite pristihol, až šupinky lietali.

Vy ako hráč máte nad drakom minimálnu kontrolu, vaše možnosti sú obmedzené na niekoľko primitívnych príkazov – útoč, útoč na iný cieľ, neútoč a zosadni. Animácie dračieho letu mohli taktiež prejsť vylepšením, žiaľ, nestalo sa tak.

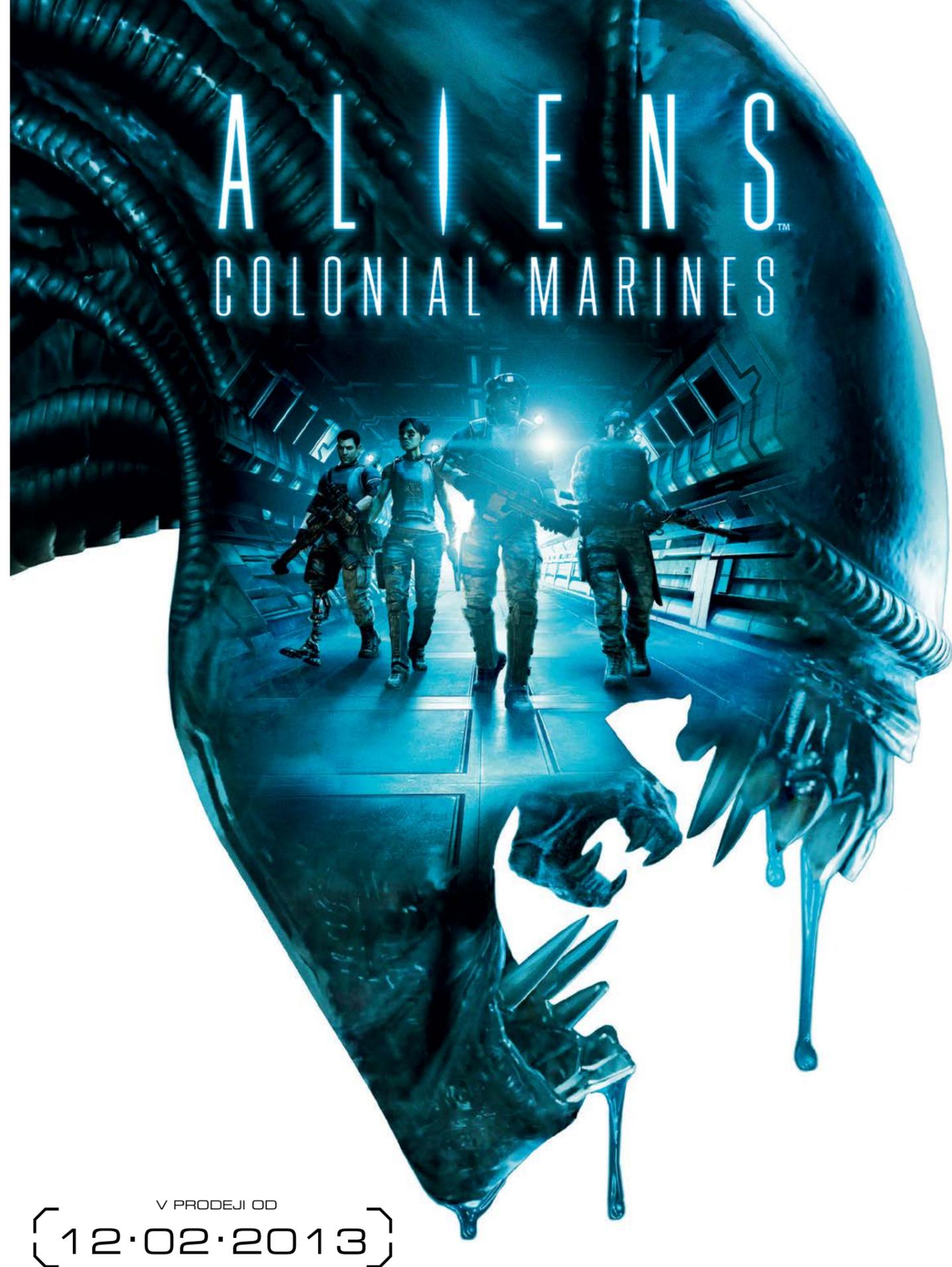
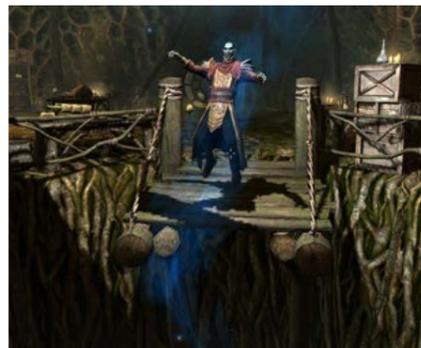
Na ovládanie dračích pohybov nemáte absolútne žiadny vplyv, o smere letu ani nehovoriac. Jediné, na čo sa vo svojej veľkej sláve zmôžete, je krúženie nad miestom, kde ste draka skrotili.

Jedinou možnosťou, ako sa s ním presunúť inde, je možnosť rýchleho cestovania, slabou náplastou je azda len to, že okrem draka môže zo vzduchu, pomocou deštruktívnej mágie, útočiť aj jeho jazdec.

The Elder Scrolls V: Dragonborn poskytne za požadovanú cenu adekvátne množstvo inovácií. Prostredie Solstheimu síce môže byť miestami nevyrazné, ponúkne vám však zábavu na vyše dve desiatky hodín, čo v závislosti od vášho štýlu hrania nemusí byť hornou hranicou.

Naozaj vysoký počet misií, doplnený ešte širšou paletou nových predmetov, schopností, pokrikov a kúziel, robí z tretieho DLC jednoznačného favorita, za ktorým Dawnguard o niečo zaostáva. Bohatý obsah je pre každého hráča kompenzáciou za vyslovene primitívny systém jazdenia na drakoch, ktoré po dohraní celej expanzie vami nebudete lomcovať pocit krivdy.

Mário Lorenc



V PRODEJI OD
{ 12.02.2013 }

Sonic & All-Stars Racing Transformed

VÝBORNÁ MOTOKÁROVÁ HRA, KTORÁ VÁS BUDE DLHO DRŽAŤ!

Snáď už všetci hráči okúsili niekedy hrať nejakú motokárovú hru, či už sú to hardcore gameri, či len občasní (rozumej rekreační) hráči. Samotná predajnosť (a obľúbenosť) Mario Kart, ktorá je miláčikom na všetkých nintendoých konzolách, vypovedá o žiadanosti tohto žánru. Pravda, v poslednej dobe sa hráčom kvalitné motokárové hry nedostávali, a preto sme sa aj v redakcii s veľkými očakávaniami tešili na Sonic & All-Stars Racing Transformed.

V Sonicovi budete súťažiť o prvenstvo so svojimi rivalmi a je len veľmi málo, čo urobiť nesmiete. Teda, „nemali by ste,“ to je správnejší výraz, nakoľko len veľmi ťažko sa dá ospravedlniť odstrelovanie, narážanie a vyrážanie svojich protivníkov z cesty, ale povedzme si pravdu, v tom práve spočíva čaro tohto žánru. Vývojár Sumo Digital sa nechal poučiť a prebral všetky úspešné prvky motokárových hier, vypustil tie, ktoré sa neosvedčili a zašiel možno o krok ďalej tam, kde by si iní netrúfli. A vyplatilo sa. Sonic je dynamická a vzrušujúca hra, ktorej napínavé preteky a zradné dráhy vás tak skoro nepustia. Pokiaľ máte radi motokárové hry, čítajte ďalej. Túto hru nebudete chcieť prehliadnúť!

Pripraviť sa, štart!

Na výber budete mať skoro z tridsiatich ikonických Sega postáv, napríklad Sonic, Nuckles, Tails, B.D. Joe z Crazy Taxi, ale za volant si sadnú aj troška "ušlé" postavy od Segy, ako napríklad samotný Shogun zo Shogun: Total War 2, Football Manager alebo Danica Patrick z NASCAR. Všetci majú svoje osobitosti či už v štýle vozidla alebo štyroch hodnôt, ktoré ovplyvňujú vaše šoférovanie, a to rýchlosť, akceleráciu, ovládanie a turbo zrýchlenie. Existuje ešte piata, dodatočná hodnota, takzvaná „All-Stars mód“, ktorá vám ponúkne nesmrteľnosť, rýchlosť a ešte nejakú dodatočnú schopnosť, unikátnu

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: Wii U
Žáner: preteky
Výrobca: Sumo Digital
Zapožičal: Conquest

PLUSY A MÍNUSY:

- + hrateľnosť
- + stupeň náročnosti
- + variabilita herných módov
- nevyužitá možnosť
- Wii U gamepad
- občasná grafická glitche

HODNOTENIE:

85%

pre vašu postavu. Vaše schopnosti však nebudú čisto za motokárovým volantom. Už v názve je skrytá nápodoba, a to taká, že vaše vozidlo sa bude podľa potreby „transformovať“ buď na motorový čln, alebo na lietajúce zariadenie. Pri každom transformovanom vozidle bude ovládanie troška iné a bude ovplyvnené inými fyzikálnymi

zákonitosťami, avšak pretekári sú v zásade vyrovnaní, líšiaci sa iba v malých odlišnostiach. Tie sa dajú ľahko dorovnať, pretože čím viac budete za niekoho jazdiť, tým viac bude naberať skúsenosti a odomykať nové módy, ktoré vám hodnoty troška upraví. Nejde síce o hlbokú kustomizáciu, avšak poskytnú vám

možnosti, ako si jazdca prispôbiť na potreby danej trasy.

Na začiatku každého preteku si budete môcť, okrem jazdca s módom, vybrať aj náročnosť, ktorá v tejto hre nie je pre padavky. Na začiatku sme si v redakcii, veľmi naivne, hneď zvolili najťažšiu úroveň, avšak posledné miesta nám napravili sánky, preto sme sa museli uspokojiť so strednou náročnosťou, ktorá aj tak preverila naše jazdecké schopnosti. Našťastie sa dá úroveň zmeniť vždy pri každom preteku individuálne, preto nie je pri ťažších trasách problém začať ľahka a neskôr ju prejsť na ťažšej úrovni. Určite vás to neunudí, pretože preteky sú veľmi príjemné a vaši súperia vždy najdu spôsob, ako vám podkúriť. Ďalšie plus, ktoré vás udrží na špičkách dlhú dobu, je aj variabilita herných módov. Aj keď budete hrať obyčajný grand prix, klasický pretek bude len jedným z mnohých herných režimov a vyhrávať budete musieť nielen rýchlo jazdiť, ale aj driftovaním, arénou

alebo bojom s časom. Vaše výkony budú odmenené „nálepkami“, čo sú v podstate achievements, ktoré si môžete nalepiť na svoje auto a pochváliť sa tak svojimi úspechmi v multiplayeri.

Keď prvýkrát naštartujete vaše motory a vyštartujete vpred, prvá vec, ktorá vás poteší, je hektický pocit rýchlosti, ktorú Sonic poskytuje. Váš úspech bude však často závisieť nielen od vašej zručnosti ako šoféra, ale budete musieť využívať aj vaše zákerné ja, čo je, samozrejme, príčinou veľkej obľúbenosti motokárových hier. Väčšinu jazdy budete zbierať rôzne zbrane, ktoré môžete následne využiť a spomaliť, alebo úplne zneškodniť vašich sokov alebo naopak poskytnúť nejaké zvýhodnenie sebe. A o aké zbrane teda pôjde? Nájdeme klasické obávané riadené strely, rôzne míny, ktoré budete môcť „zanechať“ svojim súperom na ceste alebo naše obľúbené tornádo, ktorým úplne prevrátite ovládanie súperovmu vozidlu a prakticky sa stane neovládateľným.

Nájdeme aj rôzne vylepšenia, ktoré vám naopak budú pomáhať, ako napríklad bejsbalovú rukavicu, ktorou môžete zachytiť strelu namierenú proti vám a následne ju hodiť späť svojmu pôvodcovi, alebo takzvaný hot rod, ktorý dodá vášmu autu šľahajúce motory, a vy tak získate podstatnú rýchlosť, avšak si budete musieť jeho vypnutie správne načasovať, ináč sa vám motor prehreje a vy stratíte svoju výhodu.

Preteky sú veľmi napínavé a nudiť sa zaručene nebudete, keďže nielen vy, ale aj vaši sokovia vedú svoje zbrane proti vám zákerne využiť a strely budú lietať sem a tam. Aj dokonalejší pretek vám dokáže narušiť jedna dobre namierená strela, ale nenechajte sa vytočiť, možnosť na odvetu budete mať mnoho!

Samotné krajinky a trasy sú veľmi dobre nadizajnované a najlepšie je, že nebudete pretekať v lineárnych kolách. Naopak, buď sa nebudete vôbec točiť do kruhu, alebo sa budú každým kolom drasticky meniť okolnosti. To znamená, že budete jazdiť, plávať a lietať vyhýbajúc sa strelám svojich protivníkov, hľadať skryté skratky a hlavne sa snažiť ostať na ceste. K príjemnému zážitku prispieva aj dobrý level dizajn, ktorý je verný svojím originálom, keďže každá trasa predstavuje level alebo svet z nejakých Sega hier. Jediná vec, čo by sme v tejto oblasti vytkli, je, že levelom niekedy chýba život a máte pocit, že v danom svete existuje iba daný pretek a nič iné.

Graficky je Sonic & All-Stars Racing Transformed pekný, ale očakávali sme viac. Hry ako Nintendo Land alebo New Super Mario Bros ukázali, že nový Wii U hardvér vie oči potešiť a Sonic ho nevyužíva naplno. Občasne sa aj vyskytnú grafické glitche, ale tie sú také minimálne, že hre skoro neuberú z hrateľnosti a ostanú len trňom v oku. Zvuk je klasický segovský, čiže preteky budú sprevádzané techno-rockovým soundtrackom, presne takým, aký sme od Segy čakali. V konečnom dôsledku je po zvukovej aj grafickej stránke Sonic úplne v poriadku a nič tam nestráca.

Miernym sklamaním je nevyužitý potenciál Wii U gamepadu, ktorý funguje ako minimapa, na ktorú sa budete len výnimočne pozerat'. To je veľká škoda, pretože práve tu mohol Sonic zažiť odlišnosťami od Xbox 360 a PS3 verzie. Pri multiplayeri môže jeden hráč hrať čisto na Wii U gamepade a druhý na obrazovke, čo konečne narušá split-screen alternatívu, ale ostatné multiplayer možnosti, ktoré Wii U ponúka, ostali nevyužitú. To neznamená, že multiplayer je zlý, len mohol byť dizajnovaný originálnejšie.

Nasadnúť do motokár alebo vynechať?

Sonic & All-Stars Racing Transformed je dynamická motokárová hra, ktorá zavítala aj na Wii U. Množstvo rôznych šoférov, každý so svojím typickým vozidlom, ktoré sa transformuje do množstva vtipných lietajúcich a plávajúcich alternatív, pestrá škála herných módov, súťaživý multiplayer či už cez viac ovládačov alebo online, k tomu ešte vynikajúca hrateľnosť a správna úroveň. Tu nie je o čom debatovať. Konečný dojem je taký, že Sonic si vybral to najlepšie z motokárových hier a posunul to o úroveň vyššie. Túto hru vám na Wii U určite odporúčame.

Adam Zelenay



Sports connection

AKO SA ŠPORTUJE NA WII U?

MOC DOBRE NIE.

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: Wii U
 Žáner: športové minihry
 Výrobca: Ubisoft
 Zapožičat: Conquest

PLUSY A MÍNUSY:

- + žiadne
- zlé technické spracovanie
- zlé ovládanie
- bez hĺbky, progresu a motívu

Sports connection sa snažilo poskytnúť hru, ktorá by využívala nové možnosti Wii U-čka prostredníctvom športov, ktoré figurujú ako minihry. Je to výborný nápad, pretože keď práve nemôžeme v televízii pozerat' naše obľúbené športy, z času na čas si ich radi aspoň zahráme na konzole s priateľmi a prežívame adrenalínové chvíle. Bohužiaľ, Sports connection zlyháva vo všetkých oblastiach – či už ako kolekcia minihier, športová hra alebo aj po hardvérovej stránke.

Ako bolo už avizované, ide o kolekciu športových minihier. Na začiatku si vyberiete svojho avatara, ktorého si môžete upraviť, čo hneď zapôsobí zlým dojmom, nakoľko si môžete zvoliť iba jednu z predvolených tvárí, farbu pleti a farbu vášho odevu. Inak budete vyzerat' ako každý iný v hre. Veľmi nás zaskočilo aj to, že sme si nemohli do hry importovať naše Mii-čka, čo je dnes možné prakticky pri každej Wii U hre. Celkovo nájdete vnútri tenis, golf, baseball, americký futbal, motokáry a futbal. Ak sa tešíte, že si zašportujete a zasúť'azíte vo virtuálnom svete, musíme vás sklamať, športový zážitok sa vám vôbec nedostane.

Hry sú nedomyšlené, neuspokojujúce a najmä pokus využiť nové možnosti Wii U gamepadu má za dôsledok nepohodlné, až neprirozené ovládanie. Napríklad tenis sa ovláda čisto stylusom na touchscreeene a dojem je skôr taký, že hráte handheld než konzolu novej generácie. Alebo si môžete zvoliť klasický Wii ovládač, ktorého ovládanie je nepresné a frustrujúce.



Pri motokárách musíte točiť gamepadom ako s volantom, ktorý reaguje veľmi oneskorene a väčšinu času budete jazdiť zľava doprava po l'udoprázdnej trati. Ak chcete šoférovať analog stickom, prehodí sa vám pretek na gamepad obrazovku a opäť budete mať pocit, že hráte skôr Nintendo 3ds ako Wii U. Na výber budete mať buď single player, alebo multiplayer, avšak obidvom verziám chýba motív, progres a obzvlášť hry viacerých hráčov nie sú dostatočne súťaživé.

Bohužiaľ, veľkým sklamaním je aj technické spracovanie. Grafika je podpriemerná, hudba je skoro neprítomná alebo veľmi nevýrazná, zvukové efekty sa stále opakujú, komentátori hovoria stále to isté dokola a atmosféra je neuspokojivá, nakoľko hrám chýba hĺbka a dynamické prostredie. Väčšinu času budete mať pocit, že ste boli hodení do sveta, kde ste len vy a vaši sokovia a kde nič iné neexistuje. Zlé technické spracovanie má za dôsledok aj konštantné sekacie, nielen pri načítavaní, ale aj pri samotnom hraní, čo je v dnešnej konzolovej ére takmer neprijateľné.

Suma sumárum – asi lepšie preskočiť!

Kombinácia minihier a športov nemusí byť zlá, avšak Sports connection nemôžeme odporučiť nikomu, nakoľko ide o hru zle spracovanú a celkovo zle poňatú, ktorá bola zrejme vytvorená narýchlo a bez hlbšej myšlienky. Pokiaľ by ste mali chuť zahrat' si s rodinou alebo priateľmi oddychové hry na Wii U, obzrite sa skôr po Nintendo Land alebo po klasických športových hrách ako Fifa alebo NHL, alebo ideálne si choďte zakopat loptu von s kamarátmi, pretože táto hra vám skutočne nemá čo poskytnúť.

Adam Zelenay



HODNOTENIE:
20%

INTERNETOVÝ OBCHOD S HRAMI



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



Starcraft 2: Heart of the Swarm

KRÁLOVNÁ ČEPELÍ JE V PLNEJ SILE

Na pokračovanie dnes už kultového Starcraftu sme museli čakať dlhých dvanásť rokov, na aktuálny diel to boli už len necelé tri roky, no aj to sa niekomu mohlo zdať ako príliš dlhá doba. Druhý diel Starcraftu sa Blizzard rozhodol rozdeliť na tri časti, aby každá z dostupných rás prežila svoj príbeh oddelene, vo vlastnej časti. Osud Jima Raynora a ľudí sme ovplyvnili v roku 2010 vo Wings of Liberty. V pokračovaní Heart of the Swarm si pre svoju pomstu ide Kráľovná čepelí.

Pri Heart of the Swarm je ťažké určiť, či ide o plnohodnotnú hru alebo datadisk. Na hranie je potrebné vlastniť predchádzajúcu hru, na druhej strane hra ponúka viac obsahu ako mnohé aktuálne novinky. V hre nájdeme nielen príbehovú kampaň, ale aj multiplayer, ktorý je dnes už neodlúčiteľnou súčasťou tejto hry, je braný ako internetový šport a profesionálne ho hráva množstvo hráčov. Ale ako hlavný dôvod kúpy tohto dielu je hlavne kampaň pre jedného hráča, keďže príbehovo nás hra opäť posúva ďalej.

Heart of the Swarm príbehovo nadväzuje priamo na svojho predchodcu, Wings of Liberty, takže odporúčame najprv prejsť tento diel. Pravdepodobne tak aj väčšina hráčov spravila, keďže bez pôvodného titulu si novinku nezahráte. Na konci Wings of Liberty sme boli svedkami ako rebel Jim Raynor zachránil svoju milovanú Sarah Keriggan a priviedol ju späť do svojej ľudskej podoby. Tu sa začína príbeh Heart of the Swarm, Sarah je premenená, otázku však zostáva, či sa zbavila všetkých svojich predchádzajúcich návykov.

Rýchlo však prichádzame k zisteniu, že Keriggan stále dokáže ovládať zergov. Pod vplyvom ďalších okolností (nebudeme prezrádzať) sa mení opäť na kráľovnú zergov a má len jediný cieľ. Pomstu. Po ničom netúži viac, ako zabiť Arcturusa Mengska, človeka, ktorý dopustil, že sa z nej stalo monštrum. V kampani nás

ZÁKLADNÉ INFO:

- Žáner: stratégia
- Výrobca: Blizzard
- Zapožička: KON TIKI
- PLUSY A MÍNUSY:**
- + chytľavá hrateľnosť
- + skvelá hudba
- + CGI animácie
- + vývojový strom schopností Sarah Keriggan
- + evolúcia zergských jednotiek
- + multiplayer a jeho možnosti
- príbeh mohol byť rozvinutejší

HODNOTENIE:

90%

čaká 27 misií, niektoré sú rozsiahlejšie, inými preletíte za pár minút. Zabojujete si proti obom nepriateľským rasám a počas príbehu narazíte opäť na staré známe postavy ako Jim Raynor, Arcturus či Valerian Mengskovci. Jednotlivé misie sa vyberajú z veliteľskej lode zergov, z Leviathanu. Tu sa nachádza aj niekoľko zergských veliteľov

či prísluhovačov, s ktorými je možné pohovárať sa a odhaliť nejaké detaily príbehu. Na tejto lodi sa nachádza aj prehľad jednotiek, kde sa sú zobrazené jednotlivé druhy s podobizňou aj popisom. Tu sa nachádza aj novinka v podobe evolution misií, ktorých je rovnaký počet ako jednotiek. Evolučné misie sú krátke a vždy v nich

hráte za jeden druh, ktorý sa vyvíja dvoma spôsobmi. Zahráte si za obidva evolučné stupne, ktoré sa líšia útokmi a vlastnosťami jednotky. Po skončení misie si môžete vybrať, ktorý evolučný stupeň vám viac vyhovuje. Všetkým jednotkám je tiež možné priradiť jednu z troch mutácií. Tá umožňuje vylepšenie určitých vlastností jednotky, napríklad jej rýchlosť, odolnosť alebo silu.

Ďalšou novinkou je vylepšovanie postavy Sarah Keriggan. Prechádzaním misií a plnením vedľajších úloh získavate levely, ktorých je spolu 70. Po dosiahnutí potrebného levelu sa Keriggan naučí novú schopnosť, na výber sú vždy tri rôzne možnosti. Na poslednom stupni sa nachádza schopnosť Apocalypse, pri ktorej naučením dokáže Kráľovná čepelí pôsobiť obrovské škody na rozsiahlom území. Vývojových stupňov sa v hre nachádza spolu sedem. Po každom navýšenom stupni sa tiež zvyšuje jej život, poškodenie, zbroj a energia, ktorá je potrebná na používanie

špeciálnych útokov. Hrateľnosť je už tradične na vysokej úrovni. Hlavnou úlohou vo väčšine misií je najprv vybudovanie určitej infraštruktúry a potom zničenie súpera. Opäť sú tu dve suroviny, ktoré sa zberajú a potom sa za nich stavajú budovy a kupujú jednotky. Aby sa predišlo stereotypu, tak sa tieto misie striedajú s kratšími, kde s malým vojskom viac-menej len prebehnete mapu, aby ste niečo získali alebo zničili. Celkovo sú misie rozmanité a líšia sa buď svojím cieľom,

alebo prostredím. Ani v tejto hre od Blizzardu nemôžu chýbať tradičné CGI animácie, ktoré vám približujú niektoré udalosti medzi misiami. CGI sú opäť na vysokej úrovni a mnohí fanúšikovia by s radosťou privítali celovečerný film v tejto kvalite. Osobne sa musím priznať, že pri záverečnej animácii z toľkej epickosti dostane človek zimomriavky.

Po prejení kampane ostáva už len ponorenie sa do multiplayeru. Nováčikovia, vyskúšajte si najprv tréning. Je rozdelený do troch častí a priblíži vám, ako multiplayer funguje. Potom je tu možnosť vytvorenia vlastnej hry proti umelej inteligencii počítača. Najzaujímavejšou časťou je, samozrejme, hra proti reálnym protihráčom. Tá je rozdelená na nehodnotenú a hodnotenú. V hodnotených zápasoch vás po prvých piatich odohraných zápasoch hodí do príslušnej ligy a následne máte priestor na svoje zlepšovanie sa. V multiplayeri už nehráte len za zergov, ale zvolíte si môžete aj terranov a protossov.

Módov tu nájdeme päť. Od jedného proti jednému až po 4 verzus 4 a posledným je Free for All, kde hrá každý proti každému. Za odohrané zápasy získavate skúsenosti a zvyšujete svoj level, čo odomyká achievementy a bonusy. Oproti Wings of Liberty tu pribudlo aj niekoľko nových jednotiek pre všetky rasy, inak je multiplayer v podstate rovnaký. Okrem multiplayeru môže zabaviť aj Arcade mód, kde sa nachádzajú rôzne minihry, vytvorené priamo užívateľmi.

Pochvalu si zaslúži aj skvelý soundtrack, ktorý vhodne dopĺňa dianie na obrazovke a vynikne najmä pri CGI scénach. Po grafickej stránke veľké zmeny očakávať netreba, hra si stále udržuje slušný štandard, akurát v ťdnyim prijatím by bolo skrátenie loadingov.

Starcraft 2: Heart of the Swarm je vydareným pokračovaním v tejto vesmírnej ságe. Síce úplne nedosahuje kvalitu Wings of Liberty, ale stále ide o vysokokvalitný titul. Multiplayer sa oproti predchodcovi príliš nezmenil, no zachováva si svoju tvár a hráčov pohltí na desiatky až stovky hodín. Hlavný dôvod na hranie tohto titulu ponúka kampaň, ktorá posúva celú sériu dopredu. Pre všetkých fanúšikov tejto série je táto hra povinnosťou. Ostatné stratégie sa tento rok budú musieť veľmi snažiť, pretože Heart of the Swarm mieri vysoko. Teraz už ostáva len čakať na završenie v podobe tretej časti Starcraft 2: Legacy of the Void.

Martin Sabol



Nintendo Land

VYCHUTNAJTE SI SVET NINTENDA S PRIATEĽMI AKO NIKDY PREDTÝM!

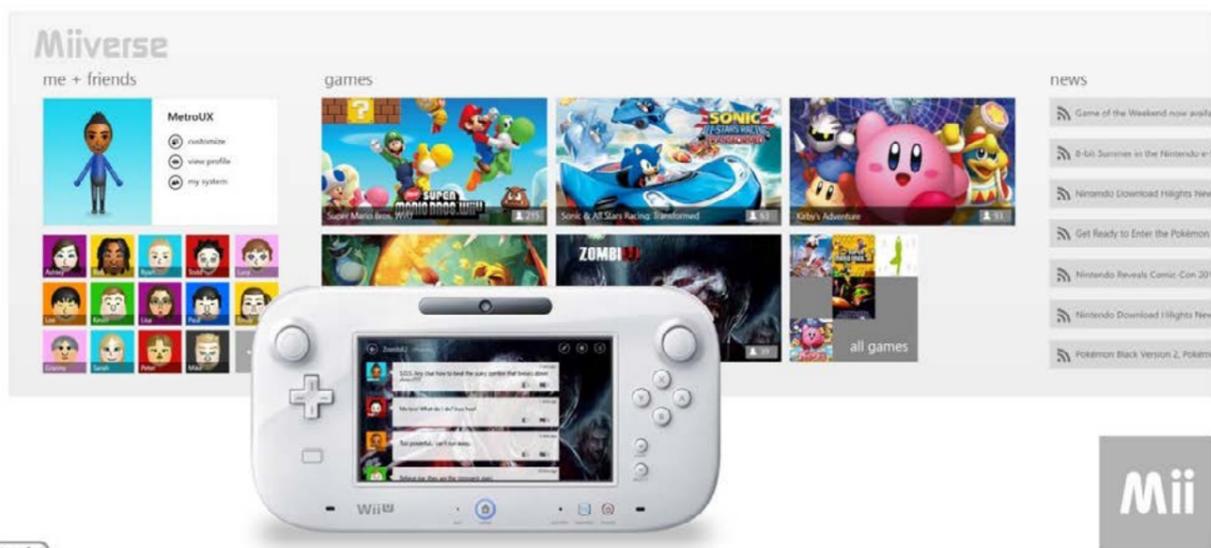
ZÁKLADNÉ INFO:

- Platforma: Wii U
- Žáner: párty hra
- Výrobca: Nintendo
- Zapožičal: Conquest
- PLUSY A MÍNUSY:**
- + hrateľnosť
- + grafika a zvuk
- + využitie Miiverse
- + originalita hier

- arkádové hry nemusia byť ľahké
- občasná ľahká náročnosť

HODNOTENIE: **85%**

Miiverse



cez internet na Miiverse. Miiverse je komunita Wii U hráčov, do ktorej sa napojíte cez váš gamepad. Môžete komunikovať, zdieľať obrázky, pochváliť sa vašimi hernými úspechmi alebo sa len virtuálne socializovať s inými hráčmi. Ide o veľmi praktickú a efektívnu funkciu, ktorá spája Wii U hráčov z celého sveta a ktorej funkcie sa rôzne prenášajú do hier. A práve napojenie na Miiverse vie pestro obohatiť váš park o Mii-čka iných hráčov. Tie vám prinesú informácie o ich hráčoch a v priebehu sekúnd budete vidieť na svojej obrazovke malých panáčikov s textovými bublinkami, ako napríklad: "Dnes nemám školu, hurá!", alebo "Level 2 je príliš ťažký!". Okrem toho môžete vidieť, ktoré z minihier hrajú iní hráči a aké v nej dosiahli výsledky. Svoj Nintendo Land si budete môcť zosobniť, a to kvantami "odmien", ktoré dostanete za nahromadené body v minihráčoch. Ako sa tak budete nintendo landom prechádzať a budete stretávať nové Mii-čka, dostanete pocit, že váš lunapark je plný života.

Samotné gro Nintendo Landu je však

obsiahnuté v 12-tich samostatných minihráčoch. Každá minihra predstavuje atrakciu vo vašom parku, sú to prerobené klasických hier od Nintendo, ktoré vám určite budú známe. Preto sa môžete tešiť na vaše obľúbené Nintendo postavy ako Mário, Luigi, Yoshi, Link, Donkey Kong, Metroid... Po vstupe cez tunel do vašej vybratej hry, ktorý je tapetovaný 8-bitovými obrazkami, bude vaše Mii-čko následne odedé do vtipného kostýmu daného sveta a hra sa vám otvorí.

A o aké hry teda pôjde? Delia sa na 6 hier, ktoré sú čisto singleplayer. Tri, ktoré si bud' môžete zahrať sami, alebo s viacerými hráčmi a tri, ktoré sú čisto pre viacerých hráčov. Multiplayer sa d'alej delí na kooperačný mód alebo na tzv. "sút'aživý" mód, čím sú obsiahnuté hry na rôzne príležitosti a nálady. Chcete si napríklad udobriť priateľ'ku? Tak potom asi bude vhodné si zvolit' The Legend of Zelda: Battle Quest, kde obe vaše Mii-čka budú odedé do klasického Linkovho kostýmu, a spoločne budete prechádzať Hyrule. Každý hráč má inú zbraň a kombinovane ničí nepriateľ'ov. Nečakajte však klasickú Zeldovku. Budete ovládať iba zbrane a kombinácie útokov a zbierať rupees, ale nebudete kontrolovať pohyb. Ten je prednastavený.

Každá postava bude mať inú zbraň a bude čisto na vašej tímovej spolupráci, ako d'aleko zjzdete. Ak však budete namiesto spolupráce chcieť s priateľ'mi súperit', zahrajte si Metroid Blast, kde jeden hráč bude lietať a odstrel'ovať ostatných zo Samusovej lode, a tí sa ho budú naopak snažiť zostrelit' zo zeme s Wii ovládačmi. Nintendo sa postavilo k tvorbe hier veľ'mi svedomito. Nielenže sú väčšinou všetky hry veľ'mi pekne spracované atmosféricky, ale sú najmä originálne. K tomu prispieva najmä asymetrický multiplayer až pre 5-tich hráčov, kde jeden hráč využíva dotykové funkcie touchscreenu na Wii U gamepade, ktorý aj mnohokrát funguje ako druhá, nezávislá obrazovka. Napríklad v Mario Chase (ktorá je mimochodom medzi našimi obľ'úbenými hrami), musia ostatní hráči chytiť toho, ktorý má práve Wii U gamepad. Nejde však o klasickú naháňáčku, nakoľ'ko tento hráč bude vidieť na svojom gamepade mapu a akým smerom sa jeho nepriatelia pohybujú. K tomu ešte dostane 15 sekúnd náskok, aby sa vám mohol skryť. Tým pádom sa vám bude vedieť vyhýbať a skrývať.

Váš úspech bude spočívať v komunikácii a taktizovaní spolu s ostatnými. Pic - Mario Chase. Hoci ide v podstate o párty hru, Nintendo Land je vhodný aj pre hráčov, ktorí si chcú zahrať sami alebo nemajú poruke práve niekoho na hranie. Pri singleplayer hrách sa budete totiž snažiť prekonať svoje najlepšie skóre alebo čas, ktorý je pri každej hre zaznamenaný a vyhodnotený v porovnaní s vašimi predošlými hrami. Doslova si nás získala hra Takamaru's Ninja Castle, kde hráte za malého papierového Ninju. Cez touchscreen budete virtuálne hádzať hviezdice a nakláňaním ovládača budete meniť ich let, poprípade kresliť prstom jednotlivé vzorce na špeciálne ninja techniky. Pri tejto hre si presne poviete to



zradné: „Ešte jednu hru a končím!", až si uvedomíte, že už sú 4 hodiny ráno.

Ďalším pozitívnym aspektom je grafika, ktorá je asi najkrajšia, akú sme na Wii U zatiaľ videli. Ide o skutočný HD obraz, ktorý je ostrý a jasný. Pokiaľ vás staré Wii-čko odrádzalo slabou grafikou, tak budú potešení aj náročnejší hráči, lebo naozaj tu z grafického hľadiska nie je čo vytknúť. Spolu s prvotriednou grafikou je vynikajúci aj zvuk, ktorý je kombináciou klasických, 8-bitových zvukov, známych herných zneliek a chytlavých motívov. Inými slovami, vaše zrakové aj zvukové zmysly budú nadmieru potešené. Na druhej strane, minihram chýba dej, hĺbka a postavy sú plytké. To nie je prekážka, keď si uvedomíme, že ide vlastne o kolekciu arkádových hier, ale nemusí to byť šálkou kávy pre všetkých, a niektorým hráčom môže chýbať dejový "drive".

Vynikajúca spoločenská hra

Nintendo Land úspešne naplnilo svoje poslanie a perfektne prezentuje potenciál, ktorý Wii U ponúka. Celková lunaparková atmosféra, kde sa to hemží životom a Mii-čkami, vám poskytne 12 pohodových hier, ktoré sú originálne a poskytnú vám a vašim priateľ'om hodiny zábavy. Nintendo Land kúpite samostatne za 45 eur, ale ak si kúpite Wii U 32GB verziu, dostanete Nintendo Land pribalené v cene, čo sa určite oplatí. Najviac túto hru oceníte pri spoločných večeroch s priateľ'mi alebo rodinou, kde budete

spolupracovať alebo súperit', ale najmä sa spoločne baviť a smiať sa. V žiadnom prípade však nejde o hru, ktorá by ostala v iné dni zapadnutá prachom. Práve naopak. Poskytne mnoho zábavy, aj keď si len sami budete chcieť vychutnať niektorú z množstva hier sami. Keďže je Nintendo Land vynikajúco spracovaná a je k tomu v krásnej HD grafike, nedá sa skonštatovať inak, než tak, že ak máte alebo si plánujete kúpiť Nintendo Wii U, Nintendo Land vám nesmie vo vašej zbierke chýbať.

Adam Zelenay



Lenovo ThinkPad Tablet 2

Plnohodnotný Windows v tele tabletu

ZÁKLADNÉ INFO:

Výrobca: Lenovo
Na recenzovanie poskytol: Lenovo

PLUSY A MÍNUSY:

+ kvalitný displej
+ Windows 8
+ výdrž batérie

- cena
s príslušenstvom
- nevláda náročnejšie programy

ŠPECIFIKÁCIE:

Rozmery: 262,6 x 164,6 x 9,8 mm
Hmotnosť: 565g – (Len s WiFi)
585g – (WiFi + Pero/Digitizér)
600g – (WiFi + Pero/Digitizér + 3G/4G modul)
Displej: 10,1 palca (16:9), LED podsvietenie
Rozlíšenie: 1366 x 768, **VGA:** Intel® Integrated HD SGX545 GFx
Pamäť: 32/64GB (e-MMC)
RAM: 2GB
Processor: Intel Atom Z2760 1,80GHz
OS: Windows 8
Fotoaparát: predný 2Mpix; zadný 8Mpix

HODNOTENIE:
75%

Druhá generácia profesionálneho tabletu ThinkPad od Lenova vymenila Android za Windows 8 a Tegrú za najnovší Intel Atom. Vďaka plnohodnotnému systému Windows 8 tak nie je problém so spustením programov používaných na notebookoch alebo stolných PC, a to všetko v tenkom tablete s dlhou výdržou a kvalitným displejom.

Vzhľad a konštrukcia

Už na prvý pohľad pôsobí tablet dobrým dojmom a svojim dizajnom jednoznačne pripomína notebooky z rodiny Thinkpad od Lenova. Ani po zdvihnutí do rúk neprichádza sklamanie, tablet je pevný a vďaka svojej hrúbke len 9,8 mm a hmotnosti 600g sa drží veľmi dobre aj v jednej ruke. Ergonómii pri držaní napomáha aj pogumovaná zadná strana tabletu a tento soft touch povrch sa tiahne aj po okrajoch tabletu.

Dvojica reproduktorov je umiestnená v spodnej časti zadnej strany. Celú prednú stranu pokrýva ochranné sklo Gorilla, pod ktorým je 10,1-palcový displej. Nad displejom sa nachádza 2.0 Mpix kamera s diódou, indikujúcou jej činnosť.

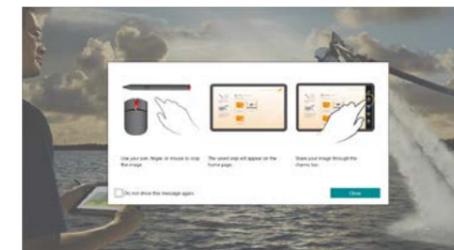
Pod displejom je umiestnené, pre Windows tablety typické tlačidlo na prepínanie do dotykového "Metro" rozhrania, snímač okolitého osvetlenia je umiestnený napravo od displeja, ide o trochu

nepraktické umiestnenie, keďže sa ho podarí občas zakryť rukou, čo má za následok automatické zníženie jasnosti displeja (v prípade, že je táto funkcia zapnutá). Vypínač, kombinovaný so zámkom displeja, sa nachádza na hornej strane spolu s krytkou, pod ktorou nájdeme slot pre microSD pamäťovú kartu a slot pre SIM kartu.

Tlačidlá na ovládanie hlasitosti, vypínač automatického otáčania displeja a 3,5mm audio výstup/výstup je na pravej strane tabletu. Na ľavej strane tabletu sa nachádza micro USB port na nabíjanie a pod krytkou je klasický USB port pre pripojenie

externého zariadenia. Externý disk sa však po pripojení nerozbehne, USB port totiž umožňuje pripojenie zariadení len s nižším odberom prúdu. Spodná strana obsahuje port pre pripojenie k dokovacej stanici, hdmi výstup a resetovacie tlačidlo.

Dotykové pero je zasunuté v ľavom hornom rohu tabletu. Vo vnútri drží pevne, takže pri používaní nevyhadne. Pero samotné je veľmi ľahké a pracuje sa s ním dobre, dokáže rozoznať až 1024 úrovní tlaku na displej a jeho súčasťou je aj tlačidlo na rýchle vytváranie screenshotov, ktoré môže slúžiť aj ako pravé tlačidlo myši.



nezahrieva a jeho umiestnenie sa dá ľahko rozpoznať mierne teplejším miestom na zadnej časti tabletu. Grafická karta s názvom Intel HD Graphics je v skutočnosti PowerVR SGX545, taktovaná na 533MHz a výkonovo sa pohybuje medzi grafikou v iPade 2 a 3. Súčasťou hardvérovej výbavy sú aj 2GB RAM a 32 resp. 64GB úložného priestoru. Recenzovaný bol model so 64GB pamäťou, v systéme sa však veľkosť disku zobrazovala na hodnotu 48,8GB, zvyšok zaberá skrytá časť na obnovu systému. Užívateľsky dostupných je nakoniec len niečo vyše 32GB voľného miesta. Našťastie je prítomná podpora microSD kariet, takže je pamäť ľahko rozšíriteľná. Tablet sa na internet pripojuje vďaka podpore WiFi a/b/g/n aj 3G/4G (LTE) mobilných sietí. Predná 2.0 kamera dokáže zhotovovať video v rozlíšení do 720p (1280 x 720) a zadný 8MPx fotoaparát s automatickým zaostrovaním a prísvetľovacou diódou umožňuje nahrávanie videa v rozlíšení najviac 720p. Tabletú nechýba ani GPS, kompas či Bluetooth 4.0

Displej s uhlopriečkou 10,1" má rozlíšenie 1366 x 768 pixlov, LED podsvietenie a dotyková vrstva dokáže súčasne zaznamenávať najviac 5 prstov. Rozlíšenie displeja síce v dnešnej dobe nepatrí k tomu naj, no vzhľadom na výkon

Hardvérová výbava

Keďže je v tablete nainštalovaný plnohodnotný Windows 8, súčasťou výbavy nie je ARM procesor, ale Intel Atom Z2760 najnovšej generácie, ktorý beží na frekvencii 1,8GHz.

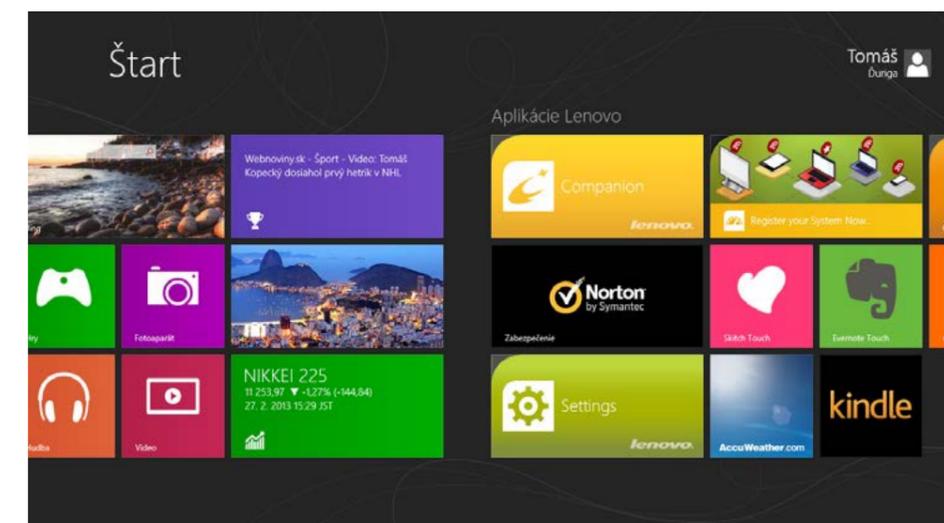
Dvojjadrový procesor dokáže súčasne spracovávať až 4 vlákna po vzore Intel procesorov vyššieho radu. Výkonovo sa s nimi však porovnávať nemôže, na druhej strane má veľmi nízku spotrebu a nevyžaduje aktívne chladenie, aké je možné nájsť napríklad v tablete Surface Pro od Microsoftu. Aj bez chladenia sa procesor ani pri zátiaži

zariadenia a veľkosť displeja je stále dostatočné. Kvalita zobrazenia je na veľmi vysokej úrovni, IPS displej má široké pozorovacie uhly, živé farby a dobré podanie čiernej. Aj napriek lesklému povrchu je displej čitateľný aj v exteriéri vďaka svojmu vysokému jas.

Softvér

V tablete je predinštalovaný plnohodnotný 32-bitový Windows 8, a to buď v základnej, alebo v edícii Professional. Nové prostredie sa vďaka dotykovému displeju ovláda jednoducho a intuitívne. Veľkým plusom je celková svižnosť a odozva systému. Štart systému trvá približne 15 sekúnd, prebudenie je takmer okamžité. Lenovo doplnilo systém aj niekoľkými vlastnými aplikáciami, Lenovo Settings slúži ako ovládací panel na rôzne funkcie tabletu, Lenovo Support poskytuje okrem podpory pre zariadenie aj manuál, tipy na jednoduchšie používanie a informácie o celkovom stave systému.

Najzaujímavejšou aplikáciou je Quick Snip, ktorá využíva potenciál pribaleného dotykového pera. Pri vytvorení screenshotu pridržením tlačidla na styluse a priložením hrotu na displej sa vytvorí obrázok displeja prenesie do tejto aplikácie. Tu ho je možné ľubovoľne orezať a uložiť. Pre ďalšiu úpravu uloženého výrezu je už nutné použiť iný obrázkový editor, prípadne vyrezaný obrázok umiestniť do dokumentu alebo poslať mailom. Pri práci s ostatnými aplikáciami funguje stylus rovnako ako myš, použiť sa dá na ručné písanie poznámok, dobre funguje aj rozpoznávanie písaného textu,



ktoré je súčasťou Windows 8. Stylus je veľmi užitočný pri ovládaní desktopového prostredia Windows 8, pretože sa s ním ovládajú malé tlačidlá a ikony oveľa jednoduchšie ako s použitím prstov. Pri priblížení hrotu k displeju na vzdialenosť menšiu ako 1-2cm sa na displeji na mieste, nad ktorým je umiestnený stylus, zobrazí kurzor. V tomto prípade sa dotyková vrstva reagujúca na prsty deaktivuje a znovu sa aktivuje až po oddialení stylusu od displeja. Presnosť pri používaní stylusu je veľmi dobrá, no v rohoch displeja sa značne zhoršuje a nezlepší sa ani po opakovanej kalibrácii. V priestore vzdialenom približne 2 cm a menej od rohov displeja je kurzor mierne posunutý od skutočnej polohy stylusu.

Výkon a výdrž

Výkon zhodný s notebookmi alebo stolnými počítačmi sa od tohto tabletu nedá očakávať, no na základné činnosti úplne postačuje. Dotykové prostredie Windows 8 beží plynulo a bez akýchkoľvek problémov. Aplikácie sa v ňom spúšťajú takmer okamžite, prepínanie medzi nimi je taktiež bezproblémové a všetko ide tak, ako má. Prvé náznaky nedostatočného výkonu sa ukážu až pri prepnutí do desktopového prostredia systému. Surfovanie po internete, či práca s kancelárskym balíkom je bezproblémová až kým sa tieto činnosti nevykonávajú súčasne, vtedy sa už začne vo väčšej miere prejavovať nedostatok výkonu. Tablet mal zrejme z dôvodov súvisiacich s ovládačom grafickej karty, problémy s benchmarkmi, zameranými na testovanie grafického výkonu, do konca nezbehol ani jeden z 3D Mark programov, takže, aké skóre by v nich tablet dostal, je ťažko odhadnúť, no veľké číslo by to určite nebolo. Rovnaký problém sa objavil aj pri testovacom nástroji Cinebench 11.5, benchmark procesora však zbehol celý, a to s výsledkom len 0,36 bodu. Ohodnotenie hardvéru operačným systémom je nasledovné:

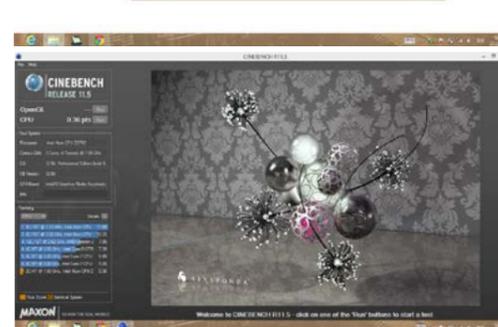
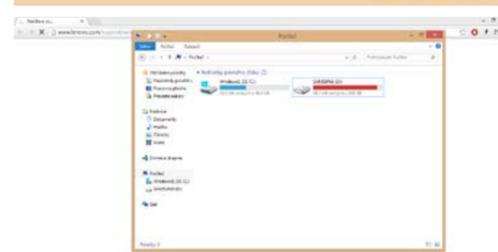
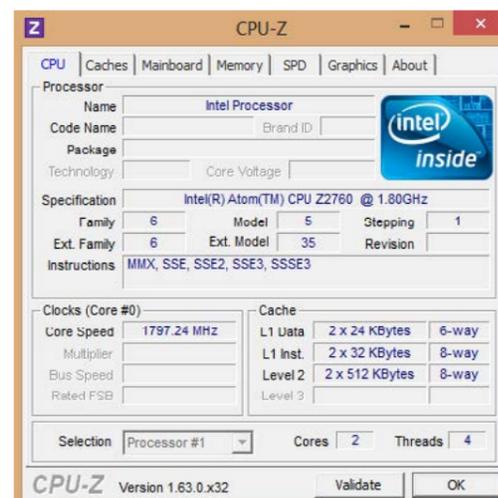
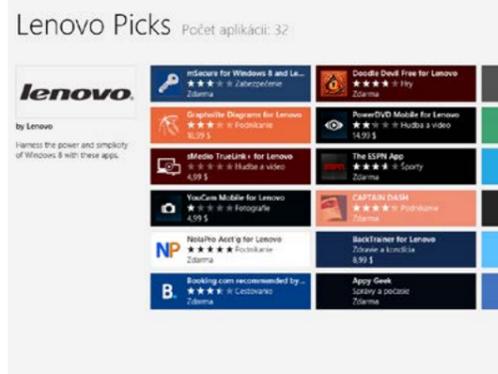
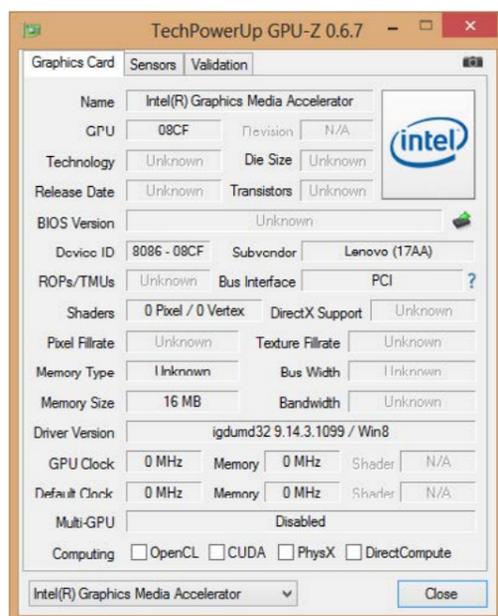
Rýchlosť pri čítaní dát z vnútornej pamäte sa pohybovala na úrovni 81MB/s, pričom zápis dát prebiehal

rýchlosťou 36MB/s. Zo zvedavosti a bez veľkých očakávaní boli na tablete odskúšané aj dve hry, nenáročná 2D skákačka Super Meat Boy bola po pripojení klávesnice hrateľná bez akýchkoľvek problémov. Graficky náročnejšia hra Deadlight však dosiahla úplný limit tabletu a ten pochvilu prestal úplne reagovať, pomohol už len reštart podržaním tlačidla vypínania. Úsporný hardvér a Li-Pol batéria s kapacitou 30Wh zabezpečujú celkom slušnú výdrž na jedno nabitie. Pri surfovaní na internete prostredníctvom WiFi pripojenia sa batéria vybila za 9 a pol hodiny. Podobnú výdrž sa dá očakávať aj pri sledovaní videa. Nabíjanie cez microUSB port však trvá dosť dlho, približne tri hodiny.

Dokovacia stanica

K tabletu je možné dokúpiť aj klávesnicu, ktorú sme, žiaľ, na recenzii nedostali. Namiesto nej sme však dostali dokovaciu stanicu, ktorá sa rovnako ako klávesnica predáva samostatne. Dokovacia stanica rozšíri konektivitu tabletu o niekoľko ďalších portov, slúži aj na nabíjanie a umožní používať tablet bez potreby jeho neustáleho držania v rukách. Po pripojení klávesnice a myši sa dá použiť aj ako klasické PC. Samotná dokovacia stanica je vyrobená z plastu a jej vyššia hmotnosť nepoteší pri cestovaní, no na druhej strane poskytuje lepšiu stabilitu pripojenému tabletu. Na pravej strane doku sa nachádza jeden USB 2.0 port, všetky ostatné porty sú na jeho zadnej strane. Nechýba teda microUSB port, HDMI, 3,5mm výstup pre slúchadlá, 3,5mm vstup pre mikrofón, dvojica USB portov, sieťový LAN port a napájací konektor.

Wžaden z portov však nefunguje bez pripojenia dokovacej stanice k elektrickej sieti pribaleným adaptérom. Na napájanie doku sa dá použiť aj microUSB nabíjačka dodávaná s tabletom, tá však na rozdiel od adaptéra pribaleného k dokovacej stanici zvládne napájať len ju a tým pádom sa tablet nenabíja.



Záverečné hodnotenie

Lenovo Thinkpad Tablet 2 je vcelku zaujímavé zariadenie, ktoré môže v rôznych prípadoch nahradiť aj menej výkonný notebook. Má veľmi dobré konštrukčné spracovanie, vďaka tenkému telu dobre padne do ruky a plusom je aj nízka hmotnosť. Plnohodnotný Windows 8 Pro beží prekvapivo dobre, no náročnejšie programy, ktoré zvykneme používať na počítači, dajú občas tabletu zabráť. V kombinácii s dotykovým perom a výdržou takmer 10h je vhodný aj do práce či do školy.

Od kúpy však môže odradiť jeho cena, model so 64 GB pamäťou, 3G modulom a stylusom stojí 869 €. Model s 32 GB pamäťou sa predáva za 590 €. V prípade, že chceme aj dokovaciu stanicu, treba prirátať ďalších 110€, Bluetooth klávesnica stojí 135€. Model s totožnou výbavou 64GB pamäťou, avšak bez stylusu stojí 790€. Bez dotykového pera však tablet stráca svoju obrovskú výhodu, čo je ešte horšie, pero sa nedá ani dokúpiť, keďže modelom bez pera v balení chýba aj digitizer – dotyková vrstva, ktorá umožňuje jeho použitie.

Tomáš Ďuriga





Asus Zenbook UX51VZA

Dotyk a výkon v tenkom tele

ZÁKLADNÉ INFO: S prvým zástupcom modelovej rady Zenbook od Asusu ste sa mohli stretnúť aj na našej stránke v recenzii, ktorú sme uverejnili už pred viac ako rokom. Nový model UX51 je svojím spôsobom tiež prvým, je to totiž prvý Zenbook s uhlopriečkou displeja 15,6 palca. Stále si však zachováva nízku hmotnosť a kompaktné telo, do ktorého sa navyše podarilo osadiť skutočne výkonný hardvér.

Cena: 2 000 €
Zapožičač: ASUS

PLUSY A MÍNUSY:

- + vysoký výkon
- + kvalitná konštrukcia
- + dotykový displej
- vyššia hlučnosť chladenia

HODNOTENIE:
90%

Dizajn a konštrukcia

Dizajn notebooku sa drží v už dostatočne známej línii Zenbookov a žiadne zásadne zmeny po stránke vzhľadu sa ani v tomto prípade neudiali. Opäť tu máme celokovové telo, veko displeja aj základňa sú

v odlišných odtieňoch. Povrch z brúseného hliníka je mierne lesklý a už na prvý pohľad je vidieť, že ide o notebook najvyššej rady. Kovové telo sa vyznačuje vysokou tuhosťou, a tak nie je problém zdvihnúť otvorený notebook pri držaní za roh základne bez obáv o jeho poškodenie aj napriek jej nízkej hrúbke. Prenášanie vďaka hmotnosti 2,16kg nerobí problém. Displej s uhlopriečkou 15,6" pokrýva lesklý povrch, ktorý sa tiahne až k samým okrajom veka. Lesklý povrch nebol zvolený zámerné, displej je totiž dotykový. Veko s displejom sa aj napriek kovovej vonkajšej strane pri vyššom tlaku mierne ohýba, to je dôsledkom jeho veľmi malej hrúbky, ktorá dosahuje len niekoľko milimetrov. So základňou je časť s

displejom spojená jedným širokým pántom. Ten drží veko pevne v zvolenej pozícii, pri ovládaní displeja prstami sa veko pod tlakom najmä vo vyšších častiach mierne ohýba, no vždy sa vráti do pôvodnej polohy.

Základňu notebooku tvorí svetlejší hliník ako veko displeja. Hrany sú navyše zaoblené, čo prispieva komfortu pri používaní. Celá komunikačná výbava v podobe portov je umiestnená po stranách základne. Na ľavej strane sa nachádza napájací port, 1Gbit LAN, HDMI a dvojica USB 3.0 portov. Jeden z nich je v prevedení umožňujúcom dobíjanie externých zariadení aj pri vypnutom notebooku. Pravá strana základne obsahuje miniVGA port (redukcia je v balení), jeden USB

3.0 port, 3,5mm audio výstup, čítačku SD/MMC pamät'ových kariet a 2,5mm zvukový výstup pre pribalený subwoofer. Na prednej a zadnej strane sa nenachádzajú žiadne porty. Ako je už z popisu zrejme, optická mechanika nie je súčasťou notebooku, dobrou správou ale je, že sa externá CD/DVD mechanika nachádza v balení.

Celý blok s klávesnicou je mierne zapustený pod okolitý povrch a jednotlivé klávesy vystupujú z tela základne. Klávesy sú dostatočne veľké, majú príjemný povrch a dostatočný zdvih s dobrou odozvou.

Klávesnica patrí jednoznačne medzi silné stránky notebooku, navyše jej nechýba ani numerický blok a všetky klávesy sú podsvietené. Podsvietenie klávesnice je možné regulovať v troch krokoch, prípadne môže byť vypnuté. Touchpad

má relatívne veľké rozmery, približne 10x7cm. Jeho povrch je hladký a k jeho ovládaniu nemáme žiadne výhrady.

Tlačidlá sú integrované v spodnej časti touchpadu, čo umožňuje ich ovládanie aj počas posúvania prstov po povrchu stlačením jeho pravej alebo ľavej časti. Zvuk pri klikaní je tichý, takisto je k stlačaniu potrebné vyvinúť mierne vyšší tlak, čo zabraňuje nechceným kliknutiam pri ovládaní kurzora.

V dnešnej dobe je už samozrejmosťou podpora viacdotykových gest, okrem typického zoomovania a scrollovania dvoma prstami nechýba ani podpora špeciálnych gest pre ovládanie prostredia systému Windows 8. Rovnaké gestá ako na touchpade fungujú aj pri ovládaní prostredia systému dotykovým displejom.

Displej

Displej, s rozlíšením 1920x1080 bodov, používa technológiu IPS a podsvietenie LED-kami. Rozlíšenie je vzhľadom na veľkosť uhlopriečky dostatočné a obraz je aj pri bližšom pohľade na displej ostrý. Kvalita zobrazenia je na dobrej úrovni, no od tejto kategórie notebooku by sa možno dalo čakať trochu viac. Pozorovacie uhly bez značnej zmeny farieb alebo straty kontrastu sú na úrovni takmer 180 stupňov v horizontálnom smere, pri nakláňaní vo vertikálnom smere je to trochu horšie, a to konkrétne pri pohľade na displej zhora pod väčším uhlom.

Najväčším nepriateľom displeja je akékoľvek okolité svetlo, ktoré vytvára neželané odrazy na jeho povrchu, pri použití v exteriéri za slnečného počasia



bude displej slabo čitateľný aj pri nastavení najvyššej intenzity podsvietenia. Intenzita podsvietenia sa dá regulovať nielen ručne, ale aj automaticky, a to v závislosti na intenzite okolitého osvetlenia. V predaji je aj verzia s matným displejom bez dotykovej vrstvy.

Hardvér

Aj keď stále ide o Ultrabook, hardvérovou výbavou sa vyrovná aj klasickým „hrubým a ťažkým“ notebookom. Dostatočný prísun výkonu zabezpečuje štvorjadrový procesor Intel Core i7-3632QM. Jeho základná frekvencia dosahuje hodnotu najviac 2,2GHz, no vďaka technológii TurboBoost sa dokáže, ak to okolnosti umožňujú, pretaktovať až na 2,9GHz pri využití jeho všetkých štyroch jadier. Pri aktívnej dvojici jadier sa frekvencia môže vyšvihnúť na 3,1GHz a pri použití iba jedného jadra na 3,2GHz. Nechýba funkcia Hyperthreading, vďaka ktorej dokáže každé z jadier spracovávať súčasne dve vlákna, preto sa procesor v systéme zobrazuje ako osemjadrový. Súčasťou procesora je aj integrovaná grafická karta Intel HD 4000 so šestnástimi výpočtovými jednotkami, bežiacimi na frekvencii od 650MHz až po 1150MHz, karta nedisponuje vlastnou grafickou pamäťou, ale využíva časť operačnej pamäte, ktorá má celkovú kapacitu 8GB a je tvorená dvoma 4GB DDR3 modulmi s frekvenciou

800MHz. Pri mnohých Ultrabookoch sa na serióznejšie hranie nedá ani pomyslieť, no najnovší Zenbook je svetlou výnimkou, v jeho útroboch sa nachádza výkonná grafická karta Nvidia GeForce GT 650M s GDDR5 pamäťou o veľkosti 2GB. Karta beží na frekvencii 745MHz s možnosťou

automatického pretaktovania na 835MHz, pamäť je taktovaná na rovných 1000MHz. Samozrejmosťou je podpora technológií DirectX 11.1 a PhysX. Ani v prípade pevného disku neprichádza sklamanie, v Asuse si zrejme povedali, že jeden SSD disk je v dnešnej dobe málo, preto



je súčasťou výbavy dvojica 128GB SSD, tie sú navyše zapojené do pol'a typu RAID 0 pre ešte vyššie rýchlosti. Celková kapacita úložného priestoru je teda 256GB. Riešenie síce sľubuje teoreticky dvojnásobné rýchlosti v porovnaní so samostatným SSD, no v prípade zlyhania jedného z diskov sú stratené všetky dáta. Komu sa máli 256GB, ten môže siahnúť aj po verzii s dvoma 512GB SSD.

Softvér

Notebook sa predáva s už predinštalovanou 64bitovou verziou operačného systému Windows 8, ktorá umožní plnohodnotné využitie dotykového displeja. Okrem operačného systému je predinštalovaných aj niekoľko aplikácií priamo od Asusu. K tým najužitočnejším patrí AsusTutor, ktorý v podobe animácií predstavuje novinky v systéme Windows 8 ako aj ich ovládanie, je však škoda, že niečo podobné nepripravil sám Microsoft.

Výkon

Výkonné štvorjadro, dostatok operačnej pamäte, rýchla grafická karta a dvojica SSD diskov už vopred naznačujú, že o výkon v tomto prípade núdza nebude. Systémové hodnotenie výkonu vo Windows 8 prideliť komponentom nasledovné hodnotenie: Testovací nástroj Cinebench 11.5 ohodnotil procesor na 5.79 bodu, čím sa radí k najvýkonnejším štvorjadrovým procesorom v 35W prevedení. Grafická karta bola ohodnotená v tomto teste na 37,84 bodov. Dobrou správou je, že procesor dokáže pracovať na plný výkon aj pri behu na batériu.

Testy, zamerané na herný výkon, ukázali, že grafická karta si poradí aj s modernými hrami. Skóre v teste 3D Mark 06 dosiahlo hodnotu 13698 bodov. Novšia verzia testovacieho nástroja, 3D Mark 11, ukazovala výsledok 2288 bodov, čo je približne štyrikrát viac ako pri teste integrovanej grafickej karty. Čo sa samotných hier týka, tak tituly ako Dishonored bežia plynulo aj vo FullHD rozlíšení pri najvyšších detailoch a zapnutom vyhladzovaní hrán. Pri náročnejších hrách sa však musí nájsť kompromis pri nastavení úrovne detailov a rozlíšenia, ak chceme dosiahnuť frekvenciu viac ako 30 snímkov za sekundu. FarCry 3 alebo Battlefield 3 sú hrateľné aj v natívnom rozlíšení a pri strednej až vysokej úrovni nastavenia grafiky. Dvojica SSD diskov ukázala silu RAID 0 zapojenia

a pri testovaní sa najvyššie prenosové rýchlosti v prípade čítania pohybovali okolo 808,5MB/s a 621MB/s pri zápise.

Vďaka takto vysokým rýchlostiam je so Zenbookom radosť pracovať, rýchle disky sa prejavujú už pri zapínaní, kedy systém úplne nabehne za približne 10 sekúnd od stlačenia tlačidla napájania. V kombinácii s rýchlym procesorom sa nenájdú veľké aplikácie, ktorým by výkon Zenbooku nestačil.

Výdrž a hlučnosť

Integrovaná batéria disponuje kapacitou 73Wh a aj napriek výkonným komponentom poskytuje dostatočnú výdrž na jedno nabitie. Pri minimálnej úrovni podsvietenia, vypnutej WiFi a nastavenom profile pre šetrenie batérie notebook vydrží zapnutý necelých osem hodín. Pri využívaní notebooku na internet, teda zapnutá WiFi a tretinová úroveň podsvietenia, sa výdrž zníži na takmer päť hodín. V prípade vyššieho zaťaženia, ako je napríklad sledovanie filmov alebo hranie nenáročných hier, sa výdrž pohybuje okolo dvoch hodín a 30 minút. Pri maximálnej záťaži sa batéria vybije za hodinu a 10 minút.

Chladenie zabezpečuje dvojica ventilátorov, ktoré o svojej činnosti dávajú vedieť neustále. Hluk ventilátorov má navyše dosť vysokú frekvenciu, zvyknúť si naň je preto o niečo ťažšie. Pri záťaži je hluk o niečo vyšší, no stále prijateľný vzhľadom na výkon a rozmery notebooku. Keďže sa ventilátory točia neustále, teplota komponentov ostáva pri nenáročnej práci na úrovni okolo 35-40 stupňov pri procesore a 35 stupňov v prípade grafickej karty. V záťaži sa teploty procesora šplhajú k osemdesiatim stupňom, kedy sa automaticky znižuje jeho pracovná frekvencia až dotedy, pokiaľ teplota o niečo neklesne. Grafická karta aj v záťaži neprekračuje extrémne hodnoty a jej teplota sa udržiava tesne pod hranicou 70 stupňov. Zvýšenú teplotu nie je na povrchu notebooku v okolí klávesnice a touchpadu výraznejšie cítiť, čo prispieva komfortu pri používaní. Teplo sa však odvádza do spodnej časti, ktorá sa pri dlhšej záťaži stáva až nepríjemne horúca.

Reproduktory

Zenbook UX51VZA je vybavený dvojicou reproduktorov, ktoré sú ukryté pod malými mriežkami na ľavej a pravej strane notebooku. Reproduktory sa pýšia

značkou Bang&Olufsen a samé o sebe dokážu hrať veľmi dobre. Chýbajúce basy je možné ľahko doplniť pripojením dodávaného externého subwoofera, ktorý výrazne ovplyvňuje kvalitu reprodukcie, samozrejme, k lepšiemu. Ide o rovnaký externý reproduktor, aký je dodávaný so súčasnou N sériou notebookov Asus.

Záverečné hodnotenie

Najnovší Zenbook je dôkazom toho, že aj v tenkom tele Ultrabooku môže sídlieť výkonný hardvér. Okrem lesklého displeja a vyššej hlučnosti pri nečinnosti nemá model UX51VZA takmer žiadnu podstatnú chybu. Má veľmi dobrú klávesnicu a touchpad, kvalitnú konštrukciu, tenké celokovové telo, rýchle disky a dokáže si bez väčších problémov poradiť aj s najnovšími hrami. Okrem toho poteší aj príslušenstvo v podobe externého subwoofera a externej optickej mechaniky priamo v balení. Výbave zodpovedá aj cena, ktorá sa pohybuje na úrovni 2000€. Do predaja by sa mali dostať aj o niečo lacnejšie verzie len s jedným SSD a jedným klasickým pevným diskom. Okrem toho je k dispozícii aj verzia UX51VZ s totožnou výbavou a s matným displejom, avšak bez dotykovej vrstvy.

Tomáš Ďuriga

Technické špecifikácie:

Procesor: Intel Core i7-3632QM * **Čipová sada:** Intel HM77Chipset * **Operačná pamäť:** 4+4 GB DDR3 1600MHz, DualChannel * **Displej:** 15.6" FullHD (1920x1080) IPS, dotykový, lesklý, LED podsvietenie * **Grafická karta:** Nvidia GeForce GT650M, 2GB GDDR5 VRAM * **Úložný priestor:** SSD 256GB RAID 0 (2x256GB SSD) * **Optická mechanika:** externá CD / DVD * **Webkamera:** HD, 720p * **Sieťové pripojenia:** WiFi 802.11 b/g/n, Bluetooth V4.0, LAN 10/100/1000 Base T * **Zvuk:** Integrované reproduktory a mikrofón Bang&Olufsen ICE Power, Externý SubwooferSonicMaster * **Rozmery:** 38,0x25,45x0,6-2cm (Š x H x V) * **Hmotnosť:** 2,16 kg



Logitech G710+



Mechanická klávesnica stvorená pre hráčov

ZÁKLADNÉ INFO:

Cena: 149 €

Zapožičat: Logitech

PLUSY A MÍNUSY:

- + herná mech. klávesnica
- + dizajn
- + kvalitné spracovanie
- + implementovaný USB port
- + podsvietenie
- + životnosť
- cena
- krehké prevedenie

HODNOTENIE:

88%

Mechanická klávesnica. Mnohí z vás tento pojem zrejme nepoznate. Nie však preto, že by šlo o technický výdobytok budúcnosti, pretože, paradoxne, technológia mechanickej klávesnice siaha do éry prvých počítačov. Dôvod je pritom veľmi jednoduchý. Nie je nim nič iné ako cena, ktorá pri rozhodovaní o kúpe toho ktorého komponentu alebo tovaru neraz zohráva najdôležitejšiu úlohu. Mechanické klávesnice zväčša nebývajú vybavené podsvietením, rôznymi displejmi či programovateľnými tlačidlami, no G710+ sa to netýka, teda aspoň sčasti. G710+ je totiž herná klávesnica so všetkým, čo k tomu patrí, dokonca má niečo navyiac.

Čo je to tá mechanická klávesnica?

Na prvý pohľad sa G710+ od "bežných" herných klávesníc nelíši, preto by zrejme nikomu nenapadlo, že bude aj mechanická. Čo to však vôbec je tá mechanická klávesnica? Rozdiel medzi mechanicou a bežnou klávesnicou je veľa, no ten najzásadnejší nájdeme "pod kapotou". Bežné,

takzvané rubber-dome klávesnice majú gumenú membránu s akýmisi výstupkami či čiapočkami, ktorá je položená na plošnom spoji. Stlačením klávesy sa táto čiapočka sploští, pričom na plošnom spoji spôsobí kontakt, ktorý zaznamená váš počítač. Táto fáza sa nazýva aktuácia. V mechanickej klávesniciach nájdeme tzv. Cherry MX switche, a to buď s lineárnym, alebo nelineárnym odporom. Konkrétne táto klávesnica má switche s nelineárnym odporom. Jej chod má v praxi tri fázy. V prvej fáze je odpor nižší, vo fáze druhej sa odpor zvýši a v tretej fáze sa opäť zníži. K aktuácii dochádza už v druhom kroku či fáze. Vďaka tomu nie je potrebné klávesy stláčať až na doraz a vyvíjať na ne vyšší tlak, ako je ten, pri ktorom dôjde k aktuácii. Teda ak má táto klávesnica zdvih 4mm, tlačidlo postačí stlačiť približne do polovice. Pre rozdielne mechanickej klávesnice je však tento tlak rôzny. Jeho výška je daná odporom kláves, ktorý je u Cherry MX switchov odlišný farebne. Napríklad hnedá farba switchu znamená odpor 40 – 45g, čierna farba približne 80g, modrá 45 – 50g. Recenzovaná

klávesnica má takzvaný brown switche, teda hnedý, s odporom približne 40 – 45g. Bežné klávesnice majú odpor približne 70 – 90g, takže rozdiel Wje v tomto prípade viac než značný. Ďalším faktorom je priepastný rozdiel v hmotnosti. Tá sa u mechanickej klávesnice pohybuje na úrovni 2kg a viac, nakoľko sú vyrobené z tvrdého plastu, a mnohé z nich pre lepšiu stabilitu obsahujú oceľový plát. Nemenej dôležitejšou je aj životnosť samotnej klávesnice. Kým životnosť u klasických klávesníc sa pohybuje na úrovni milión stlačení, u mechanickej klávesnice je to až 50-násobne viac, pre každý switch, samozrejme. Pokiaľ teda vašu mechanickej klávesnicu nepolejete alebo nerozbičete, mala by vám vydržať



doživotne. Aj mechanickej klávesnice majú však svoje nevýhody. Prvou z nich je pomerne hlasný "klikavý" zvuk, ktorý klávesy pri písaní vydávajú. Intenzita sa líši od druhu switchu, vo všeobecnosti bývajú najhlasnejšie tlačidlá s modrými switchmi, najtichšie s čiernymi switchmi. Riešením pre aspoň čiastočné zníženie hlučnosti sú gumené krúžky, ktoré sa vkladajú pod každý kláves. Ďalšou nevýhodou je cena. Tá sa zvyčajne pohybuje na úrovni niekoľkých tisíc (slovenských korún), s čím súvisí aj nízka, respektíve obmedzená dostupnosť, keďže drvivej väčšine používateľov postačí klávesnica za pár korún. Samozrejme, cenu a dostupnosť nemožno pripisovať ako technický nedostatok klávesnice, je to skôr vecou trhu.

Dizajn

Aj napriek tomu, že Logitech G710+ spadá do kategórie herných klávesníc, treba výrobcovi podakovať, že svoj výtvar neobdaroval futuristickým a nevkusným dizajnom. Azda jedinou dizajnovou ozdobou je oranžový lem šiestich programovacích tlačidiel umiestnených v ľavej časti. Čo sa samotného dizajnu týka, ten sa podaril na výbornú. (Samozrejme, každý môže mať iný názor). Klávesnici dominuje pomerne dost' rohov, respektíve hrán, vďaka čomu pôsobí agresívnejším dojmom. Farebne je



klávesnica ladená do sivočiernej kombinácie. Rám je sivý, klávesy a ich ohraničenia sú čierne. Výnimku tvoria smerové šípky a klávesy WASD, ktoré sú sivé. Klávesnica vďaka svojej pevnej konštrukcii a hmotnosti váži necelých 1,5kg a pôsobí mohutným dojmom, na rozdiel od lacných klávesníc sa teda niekde neprehýba

a ani sa po stole nepohybuje, čomu dopomáha aj štvorica gumených podložiek umiestnených v rohoch na jej spodnej časti.

Rozloženie kláves



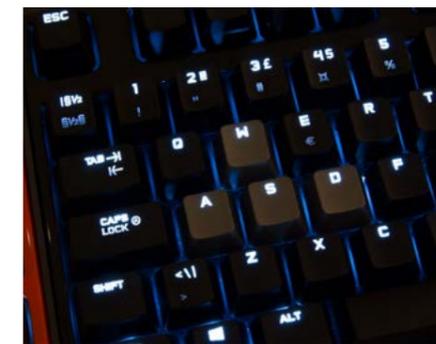
Model G710+ ponúka štandardné rozloženie kláves. Zoskupenie "F" kláves je klasické, teda v troch skupinách po štyri klávesy, na ľavo od nich sa nachádza oddelená escape klávesa. Nad F klávesmi nájdeme ďalšie bloky kláves. Prvý z nich spolupracuje s programovateľnými "G" klávesmi, ktoré sú usporiadané po výške ľavého okraja klávesnice. Tento blok obsahuje klávesy M1 – M3 pre prepínanie medzi jednotlivými užívateľskými profilmi, tlačidlo MR slúžiace pre ovládanie funkcie makro a tlačidlo pre zapínanie/vypínanie herného módu, ktorého stav signalizuje dióda v pravej hornej časti nad numericou časťou klávesnice. Ďalší blok tlačidiel slúži pre zapnutie/vypnutie podsvietenia. Jeho súčasťou je aj štvorica tlačidiel ovládajúca multimediálnu časť. Nad numericou časťou klávesnice sa nachádza tlačidlo pre vypnutie/zapnutie zvuku a "scrolovací valček" pre reguláciu hlasitosti.

Treba však podotknúť, že tieto spomínané bloky tlačidiel s výnimkou programovateľných G kláves nemajú mechanickej podporu, teda sú na báze rubber-dome klávesníc a rozdiel v ovládaní je viac než značný. Ak by niekoho zaujímal počet kláves a tlačidiel, tých je dokopy 124.

Zopár "fičuriek" navyiac

Hneď v úvode som naznačil, že model G710+ má od bežných mechanickej klávesníc niečo navyiac. Prvou vecou je zopár hráčskych tlačidiel navyše, čo ocenia predovšetkým hráči. Druhou vecou podsvietenie kláves, o ktorom som niečo naznačil v predošlej kapitole. Pomocou dvojice tlačidiel je možné zvoliť až štyri rôzne úrovne podsvietenia kláves alebo ho jednoducho vypnúť. Smerové šípky a klávesy WASD majú dokonca vlastné tlačidlo pre ich ovládanie, teda intenzitu ich podsvietenia je možné voliť nezávisle od zvyšku klávesnice. Podsvietenie kláves je biele, výnimku tvoria klávesy M1 – M3, ktoré majú žlté podsvietenie a kláves pre programovanie makier M3 s podsvietením červenej farby.

Tretou zaujímavosťou je implementácia USB portu do klávesnice. Ten nájdete v hornej časti na mieste, z ktorého vychádza USB kábel. Pri pohľade naň si určite všimnete, že oproti ostatným klávesniciam je oveľa hrubší, k jeho poškodeniu by teda dôjsť nemalo. Ak však dôjdete na jeho koniec, rovnako vás prekvapí aj dvojica USB konektorov. Jeden je určený pre chod klávesnice, druhý je určený pre USB port. Osobne hodnotím implementáciu tohto portu do klávesnice len pozitívne, najviac sa mi osvedčil ako USB nabíjačka pre mobil, ale aj pre použitie USB kľúča, takto pripojiť si ale môžete aj napríklad myš či headset.



Pozor na rozmery

Áno, čítate dobre. Pozor na rozmery. Pretože sa vám môže veľmi ľahko stať to, čo sa stalo mne. Klávesnica sa mi totiž pre svoje rozmery nezmestila na výsuvnú dosku určenú pre klávesnice, vďaka čomu som ju musel mať položenú na stole. Osobne nepatrím do skupiny vášnivých hráčov hier, takže mne takéto umiestnenie nevyhovovalo.



Ak patríte do rovnej skupiny, rozmery klávesnice sú 525,8 x 228,6 x 61 mm, odporúčam si teda priestor pre klávesnicu vopred odmerať.

Logitech Gaming Software

Ak vlastníte, prípadne ste vlastnili, hernú myšku či klávesnicu od spoločnosti Logitech, tento softvér určite dobre poznáte. Prvýkrát som sa s ním stretol pri recenzovaní hernej myšky Logitech G600, pričom zanechal vo mne dobrý dojem. Inak tomu nie je ani teraz, softvér síce ponúka podstatne menej nastavení, ako tomu bolo u spomínanej myši, no obsahuje všetko podstatné. Klávesnica vám bude, samozrejme, fungovať aj bez neho, no po jeho inštalácii sa vám sprístupnia nastavenia profilov, ktoré si môžete zvoliť k jednotlivým hrám. Profil si môžete vytvoriť buď vlastný, alebo vybrať

z dlhého zoznamu hier, ktorý sa neustále aktualizuje. Jednotlivé profily si nemusíte striktné vytvárať len k hrám, ale svoje využité nájdete aj pri práci s internetom, pri kancelárskej práci či práci s rôznymi programami.

Dojmy z používania

Je dosť ťažké popísať samotné dojmy z používania, pretože každý vníma (alebo by vnímal) prechod z klasickej klávesnice na mechanickú rôzne. Veľmi jednoducho povedané, kto to nevykúšal, nepochopí. Kritických je prvých pár hodín, počas ktorých sa s mechanickou klávesnicou len oboznamujete, zvykáte si na vyšší zdvih kláves, na ich vyššiu hlučnosť a v neposlednom rade na ich mechanický chod, ktorý poskytuje lepší pocit z písania, u niektorých možno aj vyššiu rýchlosť písania. To ocení každý, kto s klávesnicou pracuje niekoľko hodín denne, prípadne píše dlhšie texty. Pre hráčov budú najzaujímavejšie programovateľné klávesnice, ktorých umiestnenie je u Logitechu už rokmi overené, a tiež funkcie ako je programovanie makier či herný režim, ktorý pri hraní hier deaktivuje windowsácke klávesy, aby ste sa z hry nedostali pri ich náhodnom stlačení na vašu domovskú obrazovku. Veľmi užitočné je aj programovanie makier, ktoré je možné vykonať aj priamo v hre, stačí len stlačiť klávesu MR, vybrať jednu zo šiestich G kláves, vykonať to, čo od nej budeme požadovať a svoju voľbu potvrdiť stlačením klávesy MR. Takto je možné pre všetky tri profily nahrat až 18 rôznych akcií. Z ďalších funkcií stojí aj za spomenutie tzv. 26-key rollover, ktorá zabezpečí, že klávesnica bude schopná správne detekovať až 26 kláves súčasne. Viacerých možno poteší prevedenie dvojriadkovej klávesy enter a dlhého backspace, no na strane druhej je škoda,



že "predĺženej" verzie sa nedočkal aj ľavý shift. Treba spomenúť aj to, že klávesnica je dodávaná len v US verzii, model G710+ v českej lokalizácii zrejme nemožno očakávať, v slovenskej už tobôž nie.

Záverečné hodnotenie

Model G710+ je prvým herným mechanickým pokusom Logitechu a treba povedať, že skutočne podareným. Neposkytuje síce toľko možností ako plnokrvný hráčsky model G510, ktorý síce nie je mechanický, no oproti G710+ poskytne hráčom až trojnásobne väčší počet programovateľných G kláves, no je možné očakávať, že niekedy v budúcnosti by sa mohla objaviť aj plnokrvná hráčska mechanická klávesnica od tohto obľúbeného výrobcu. Medzi ďalšie veci, ktorými G710+ zaujme, patrí dizajn a kvalitné mohutné spracovanie celej klávesnice a množstvo funkcií zaujímavých najmä pre hráčov. Na zahodenie nie je ani životnosť klávesnice, ktorá by sa mala pohybovať na úrovni 50 miliónov stlačení pre každú klávesu.

Slabším miestom klávesnice je zďa len opierka na ruky, ktorá pôsobí veľmi krehko a až priveľmi plastovo. Mnohých odradí zrejme cena, no aj napriek vysokej cene si svojich priaznivcov určite nájde.

Miroslav Konkol'



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

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

Kód: PCHS0945

DARČEK!
KLÁVESNICA, MYŠ A HRA
CRYSIS 3 ZADARMO

HAL3000
OVERCLOCK EDITION

www.hal3000.cz | www.hal3000.sk

NOVÁ ZOSTAVA
HAL3000
OVERCLOCK
EDITION



BEZSTAROSTNÝ SERVIS
3 ROKY
ZÁRUKA

Creative Inspire T3300 & T6300

Creative Inspire T3300 + T6300

PLUSY A MÍNUSY:

- + kvalitný zvuk
- + slušný výkon
- + dobrá cena
- nešikovná regulácia basov

HODNOTENIE:

90%

ŠPECIFIKÁCIE:

T3300:
Rozmery: subwoofer-
 160x214x243mm,
 satelity-86x177x93mm
Výkon satelitov: 2x5.5W
Výkon subwoofera: 16W
Frekvenčný rozsah:
 40Hz - 20 kHz
 Odstup signál-
 šum > 75dB

T6300:
Rozmery: subwoofer-
 175x227x263mm,
 satelity predné -
 86x177x93mm, satelity
 zadné-72x147x79mm
Výkon satelitov: 5x7W
Výkon subwoofera: 22W
Frekvenčný rozsah:
 50Hz - 20 kHz
 Odstup signál-
 šum > 75dB

Nie každý notebook je obdarený kvalitným audiom. Či už používate notebook, či stolový počítač, určite by ste sa mali obhliadnuť po reproduktoroch od firmy Creative, ktoré ponúkajú kvalitné audio za dobrú cenu. K notebookom sadne Inspire T3300 s konfiguráciou reproduktorov 2.1 a o stolové počítače sa postará Inspire T6300 s piatimi satelitmi a subwooferom.

Prvé dojmy

Pri vybal'ovaní reproduktorov zo škatule by ste si povedali, že vlastne ide o to isté, akurát T6300 má pridané dva satelity. Ale predsa len nejaké zmeny tam nastali. Hlavne v tom, že satelity i subwoofer majú pri T6300 o niečo vyšší výkon. Pri balení výrobca nešetřil obalmi, pri každom satelite je osobitne zabalený kábel a satelit. Normálne by to až tak nevadilo, no už pri rozbal'ovaní sme sa "tešili" na to, že to všetko bude treba dať aspoň približne do pôvodného stavu.

Štýlové spracovanie

Človek by povedal, že na sade reproduktorov, čo sa týka dizajnu, nie je veľmi čo riešiť. Creative však využil i to málo a vyhral sa s dizajnom satelitov. Reproduktory tak skvele zapadnú do moderne ladenej izby alebo za herný počítač. Dizajn ovplyvňujú technológie, ktoré sa výrobca rozhodol pri vývoji reproduktorov použiť. Ide hlavne o vylepšenia priestorového zvuku, ktoré výrobca

nazval DSE(Dual Slot Enclosure) a IFP(Image Focusing Plate).

Ovládač na kábli umožňuje regulovať hlasitosť, či vypnúť zostavu. Ak chceme regulovať intenzitu basov, musíme potočiť kolieskom, ktoré je umiestnené vzadu na subwooferi. Nie je to práve najšťastnejšie riešenie, keďže subwoofer sa zväčša ukladá pod stôl, regulácia nie je tým pádom až taká jednoduchá.

Základným kameňom oboch zostáv je subwoofer, do ktorého vedú káble zo všetkých satelitov a vychádzajú z neho káble na pripojenie k počítaču a do zásuvky.

Kvalitný zvuk

Už na prvé počutie bolo rozoznať, že výrobca na kvalite audia nešetřil. Subwoofer sa stará o kvalitné spracovanie nízkych tónov, zatiaľ čo satelity hrajú výšky a stredné tóny. Dá sa povedať, že kvalita audia je nad úrovňou, ktorú by sme v tejto

cenovej kategórii očakávali. Nemáme k audiu žiadne podstatné výhrady.

Slušný výkon

Od reproduktorov za 50€ sa síce nadajú čakať žiadne zázraky, no vo svojej cenovej kategórii sú na tom veľmi dobre. Bohato postačia bežnému hráčovi či milovníkovi hudby, ktorý chce reproduktory, ktoré bez problémov ozvučia izbu kvalitným zvukom aj pri vysokej hlasitosti. Aj slabšia zostava si pri ozvučovaní izby viedla veľmi dobre a hlasitosťou to zatiahla až do nepríjemných hodnôt. Pre dokonalý zážitok z hudby je však potrebné nájsť optimálnu hodnotu pre nastavenie subwoofera, ktorý ak to príliš s kolieskom preženieme, tak často prehlušuje zvyšok zostavy.

Pri 5.1 kanálovej konfigurácii nás trochu sklamala dĺžka kábla pri zadných reproduktoroch, ktorá ak to nechceme mať natiahnuté cez stred, vystačila na umiestnenie reproduktorov ledva do pozície človeka za počítačom. Našťastie,

káble nie sú žiadneho exotického formátu a nemal by byť problém pri použití klasickej cinch-to-cinch (samec-samička) predlžovačky.

Ako už bolo spomenuté, model T3300 nezaostáva len v počte reproduktorov, ale mierne aj vo výkone. Konkrétne satelity zaostávajú s hodnotou 5.5W za satelitmi z T6300, ktoré majú výkon 7W. Subwoofer pri T3300 dosahuje výkon 16W, pri T6300 je to 22W. Síce to nie sú žiadne astronomické rozdiely, no pri maximálnej hlasitosti počuť nejaký ten rozdiel. Pre bežné užitie pri PC je však zanedbateľný.

Technológie

Pri týchto modeloch Creative jasne ukazuje, že užitie rôznych technológií nemusí znamenať vyššiu cenu. Do svojich produktov zakomponovali rôzne zlepšováky, ktoré sa snažia vám predniesť čo najlepší zvuk. Prvým vylepšením je technológia DSE, označuje sa tak dvojica basreflexových otvorov, ktoré nájdeme na satelitoch. Snažia sa vypomáhať pri nižších a stredných tónoch. Tiež mierne zvyšujú hodnotu maximálnej hlasitosti.



Druhá zakomponovaná technológia sa nazýva IFP. Tá sa snaží rovnomerne vyplniť miestnosť zvukom. Pomocou špeciálne umiestnených membrán zväčšuje plochu reproduktora a stará sa o to, aby prúd zvuku išiel do všetkých smerov od reproduktora, nielen prúdom dopredu.

Multimédia

Pri 5.1 kanálových reproduktoroch prichádza jeden problém. Reproduktory sa pripájajú cez tri samostatné AUX konektory. Jeden pre predné reproduktory, druhý pre zadné a tretí pre centrálny reproduktor a subwoofer. Sústava

sa nedá jednoducho pripojiť k mobilnému telefónu alebo notebooku. Možno by sa zišlo pridať jeden AUX vstup, cez ktorý by sa dal pripojiť mobil či notebook. Síce by v tej chvíli reproduktory neponúkali priestorový zvuk, ale aspoň by sme mohli rozozvučať celú zostavu bez stolového počítača.

Celá rada Inspire je stavaná hlavne pre bežných používateľov, ktorí si chcú užiť hudbu či hry s dobrým audiom. Audiofilii by si možno našli pár výhrad, no ak sa pozrieme na cenovku, nie je o čom. Za cenu kvalitnejších slúchadiel dostaneme kvalitnú reprosústavu, ktorá pri maximálnom výkone zaručene vytočí všetkých susedov.

Verdikt

T3300 a T6300 sú veľmi podarené systémy, ktoré uspokojia bežného ako hráča, tak aj milovníka multimédií bez toho, aby musel siahať hlboko do vrecka. Ponúkajú slušný zvuk a výkon, ktorý bohato postačí na domáce použitie.

Ak hľadáte niečo, čo spríjemní počúvanie hudby, pozeranie filmov, či hranie hier za dobrý peniaz, tieto produkty rady Inspire vás nesklamú. Ak však patríte k náročným používateľom, bude to chcieť si priplatiť a siahnúť po high-end modeloch.

Eduard Čuba



Sony Xperia Z

Vlajková loď

PLUSY A MÍNUSY:

- + tenká vodotesná konštrukcia
- + 5 palcový FullHD displej
- + výkon
- + fotoaparát
- + Android 4.1.2 Jelly Bean

- cena

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:

www.sony.sk

Cena: 600 €

ŠPECIFIKÁCIE:

rozмеры: 139x71x7,9mm
 hmotnosť: 146 gramov
 displej: 5" 1080x1920p FullHD Reality Display s Mobile BRAVIA® Engine 2
 fotoaparát: 5 predný 2.2Mpx, FullHD video, zadný 13.1MPx, FullHD video s podporou HDR
 pamäť: 2 GB RAM
 CPU: štvorjadrový 1,5Ghz Krait
 prenos dát: 2G,3G,4G, Bluetooth 4.0, Wi-Fi
 batéria: integrovaná 2330mAh
 SIM: micro-SIM

Nie je to až tak dávno, čo sme si pri štvorpalcovom telefóne vraveli, že je to monštrum, a že tento rozmer už prekročený nebude. Teraz sa na to však pozeráme z iného uhla pohľadu, štyri palce má už každý druhý bežný smartphone. Sony však nehodlá pri tomto rozmere zostať, predstavuje svoju vlajkovú loď, ktorá nesie päťpalcový FullHD displej, 13MPx fotoaparát a brutálny výkon, ktorý strčí do vrečka aj Galaxy Note 2.

Ak zháňate bežný smartphone za dobrú cenu, tak vás sklame, v Xperia Z je to najlepšie, čo sa dá do smartphonu v dnešnej dobe vopchať. Samozrejme sa to odráža na cene, ktorá sa pohybuje okolo hranice 600€. Nedá sa to však nazvať predraženosťou, Xperia Z tento hardvér skrýva v 7,9 milimetrovom vodotesnom tele.

Prvé dojmy

Síce sme pri high-end telefóne očakávali nejaké exkluzívnejšie zabalenie, museli sme si vystačiť s bežnou škatuľou od mobilu len so štandardným príslušenstvom. Z jednej strany je to i dobre, navrhovať cenu 600€ o ďalšie eurá za pre niekoho zbytočné príslušenstvo. Dostali sme to, čo je pre telefón potrebné, a to nabíjačku a slúchadlá s náhradnými nastavkami. Telefón na prvý pohľad nepôsobí práve nerozbitne, 5-palcové telo je hrubé len 7,9mm, z oboch strán je pokryté sklom, a, práve naopak, pôsobí dosť krehko. Novinka sa dá zohnať v čiernej, bielej i fialovej farbe

Sklenený gigant

Ako už bolo načrtnuté, najväčšiu časť telefónu tvorí sklo. Je to síce pekný dizajnový prvok, no dosť nepraktický. Dizajnovým prvkom je, žiaľ, len dovtedy, kým ho človek nechytí do ruky. Obe strany telefónu sú čistý magnet na špinu a odtlačky prstov.



Dizajn síce jednoduchý, no ako sa hovorí, v jednoduchosti je krása, čo pri Xperia Z platí dvojnásobne.

Od posledného vodotesného telefónu od Sony, ktorý prešiel našimi rukami, sa výrobca poučil, čo sa týka rozmiestnenia konektorov. Audio jack už, našťastie, nie je na strane zariadenia, ale na vrchu. Čo sa týka tlačidiel, ponuka je tento raz o niečo skromnejšia, nájdeme tu len tlačidlá na ovládanie hlasitosti a tlačidlo na odomykanie. Škoda, že sa nenasadila i hardvérová spúšť fotoaparátu, ktorá by sa pri kvalitnom fotoaparáte, ako je tento, celkom zišla.

Ako sa už pomaly stáva zvykom, zadný kryt sa odobrať nedá. Šachty na microSIM a microSD sú namontované na boku. Všetky šachty a konektory sú riadne utesnené kvôli vodotesnosti. Na rozdiel od Xperie Go vyzerajú tesnenia tak, že čo-to vydržia. Menšou nevýhodou je, že na strane je umiestnený i reproduktor. Sem-tam sa nám tak stáva, že ho pri prehrávaní videa prikryjeme prstom, čo značne zníži jeho hlasitosť.

Štvorjadrový dravec

Na pohľad je ťažké zhodnotiť, či sa do 7,9mm tela okrem FullHD displeja s obrovskou hustotou bodov dosahujúcou až 441dpi ešte vôbec vošiel výkonný procesor. Upokojte sa, na tomto fronte sa rozhodne neuberalo. Pod kapotou je štvorjadrový procesor s frekvenciou jadra 1,5GHz, ktorému sekunduje 2GB operačnej pamäte. Možno si poviete, že už ste počuli i viac, no v kombinácii s rýchlym operačným systémom to tvorí perfektný celok. Dost' nás zaskočilo, keď aplikácia Antutu Benchmark umiestnila tento stroj na vrchol svojho rebríčka, ktorému na päty nedýcha ani Galaxy Note 2. Veru, výkon je pri prehliadaní internetu či spúšťaní rôznych aplikácií dobre rozoznať. Xperia Z tak do telefónu vkladá aj funkcie tabletu.

Päťpalcový FullHD displej je výborný na filmy či na prezeranie internetu, o ktorého plynulosť sa stará dosť výkonná zostava. Pre aplikácie nám výrobca rezervoval 2GB pamäte, zvyšných 12GB je využiteľných pre filmy a iné multimédiá. Komu by

nestačilo, môže si úložisko rozšíriť o ďalšie GB pomocou microSD karty.

Plnú konektivitu zabezpečuje Bluetooth vo verzii 4.0, Wi-Fi, a nesmieme zabudnúť ani na NFC. Telefón podporuje aj LTE, tie však na Slovensku zatiaľ veľmi nevyužijeme. Ako samozrejmosť už považujeme GPS s podporou A-GPS.

Jelly Bean

Vlajková loď sa nezaobíde bez tej najnovšej softvérovej výbavy. O to sa stará verzia androidu 4.1, ktorá nesie pomenovanie Jelly Bean. Systém je až na menšie chybičky dobre vyladený. Každý úkon vykonáva svižne a zvláda aj zložitejší multitasking. Čo systém robí o niečo komplikovanejším, je množstvo predinštalovaných aplikácií, z ktorých využijeme naozaj len zlomok. Tí zdatnejší si možno všimli, že už sa nám pomaly na svet dostáva aj android 4.2, vývojári zo Sony informovali, že sa už pripravuje update, aby sa ich vlajková loď mohla pýšiť najnovším operačným systémom od Google. Dostaneme aj samostatnú aplikáciu na filmy či rôzne vymoženosti, ako napríklad bezdrôtové zdieľanie plochy či odomykanie pomocou tváre.

IP57

Jedna z vecí, ktorá pri 5-palcovom telefóne dosť zaskočí, je certifikácia vodotesnosti a prachotesnosti IP57. Číslo päť značí takmer kompletnú ochranu proti prachu a piesku, číslo sedem zase vodotesnosť v hĺbke jeden meter po dobu minimálne 30 minút. Tvrdené sklo by zase malo zaručiť aspoň akur-takú ochranu voči pádom. Tento faktor sa pri súčasných telefónoch často zanedbáva a mnoho telefónov končí

práve pádom či ponorením do vody. Za toto si Sony skutočne zaslúži pochvalu. Už sa nemusíte báť, že sa vám telefón v daždi alebo snehu poškodí, alebo na neho šplechne voda z bazéna.

Solídny fotoaparát

Sony názorne ukazuje, že na kvalitné fotografie nie je potrebný obrovský objektiv. Integrovaný fotoaparát sa skutočne vydaril, fotografie sú na telefón celkom ostré. Veľmi zaujímavý prvok je FullHD kamera, ktorá je obdarená schopnosťou natáčať HDR video. Teda nesnímať len farebné spektrum obrázka, ale aj jeho jas.

Nechýba ani LED blesk, ktorý zachraňuje situácie s nedostatkom svetla. Výnimočne zaujme i predná kamera, ktorá taktiež podporuje natáčanie videa v kvalite FullHD pri 30 snímkach za sekundu. Okrem toho dokáže zhotovovať fotky v kvalite 2,2Mpx.

A predsa nie je dokonalý

Už to vyzeralo, že Sony Xperia Z nebudeme mať za čo skarhať, predsa sa len jeden faktor našiel, tým je, samozrejme, batéria. Keď sme počuli špecifikácie ako FullHD displej, štvorjadrový procesor a len 7,9mm hrúbka, hneď bolo jasné, že niekde ušetrené byť muselo. Živiť taký veľký displej a výkonný procesor znamená dosť veľký odber, na čo batéria nebola prispôbená práve najlepšie. Výrobca sa to síce snažil softvérovo vykompenzovať pomocou rôznych vylepšení, ako napríklad STAMINA mód, ktorý obmedzuje dátové spojenia, keď je telefón neaktívny, alebo napríklad funkcia Wi-Fi podľa miesta, ktorá zapne používanie siete Wi-Fi len na miestach, kde je dostupná známa sieť Wi-Fi. Pri

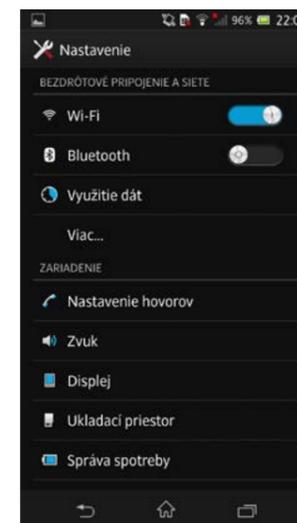
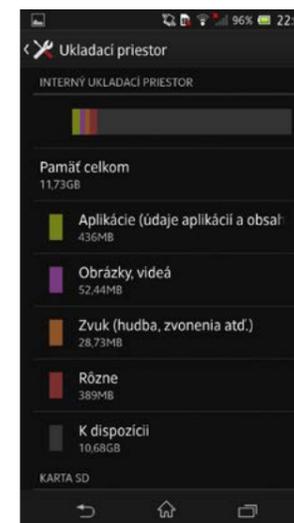


aktívnom používaní nám však nepomôžu a batéria telefónu sa vybije už za jeden deň. Ak však niekedy telefón pustíte z ruky, môžete sa dostať až k celkom zaujímavým číslam, ako sú 540 hodín pohotovostného režimu, alebo 11 hodín hovoru.

Verdikt

Xperia Z je rodený high-end a zbytočne budeme diskutovať o tom, že je predražený, alebo že mobil s podobnými funkciami sa dá zohnať i za lepšiu cenu. No kto si potrpí na kvalitu, určite vie, že sa oplatí si pár eur priplatiť, a dostať tak štýlový telefón so špičkovým výkonom, displejom, ktorý je ešte k tomu aj vodotesný. Áno, nájdete sa aj nejaké muchy, no stále je to perfektný telefón, ktorý sa svojím 5-palcovým displejom pomaly približuje tabletom.

Eduard Čuba



Genius GX Gaming Gila

Herný škorpión



ZÁKLADNÉ INFO:

Cena: 40 €
Zapožičal:
<http://gx-gaming.com/>

PLUSY A MÍNUSY:

- + spracovanie
- + 12 nastaviteľných tlačidiel
- + kvalitný senzor
- + cena
- nič podstatné

ŠPECIFIKÁCIE:

Senzor: laser
Frekvencia snímania: 12000FPS
Maximálna akcelerácia: 30G
Dĺžka kábla: 1,8m
Odozva: 1ms
Konektor: USB
Hmotnosť: 197g
Rozmery (V x Š x H): 44 x 72 x 114 mm
Obsah balenia: myš Gila, kovové závažia 6x 4,5 g, inštalačné CD

HODNOTENIE:
95%

Aj dnes, keď vládnu malé prenosné bezdrôtové myši, si dobrá herná myš svoje miesto v komunite určite nájde. O spojení maximálnej presnosti, pohodlia a štýlu sa pokúsila firma GX Gaming s logom škorpióna, ktorej korene siahajú len do roku 2011. Myš ponúka 12 tlačidiel, presnosť snímania 200-8200 DPI a RGB podsvietenie.

Človek by si povedal, že na myške sa toho veľa navymýšľať nedá. Rozhodne sa na nej však dá veľa pokaziť. Aby sme sa vyhlí takýmto situáciám, mali by sme si vedieť myšku prispôbiť podľa svojej vôle. GX Gaming to preniesol z pohľadu bežného spotrebiteľa až do extrémnych rozmerov. Na hernej myške si môžete dokonca sami upraviť hmotnosť a jej rozloženie. Na prvý pohľad to príde ako niečo, čo si veľké využitie nenájde. Ak to však človek okúsi, rýchlo zistí, aký je to rozdiel. Ani nehovoriac o DPI, herná myška, ktorá sama neobsahuje nastavenie citlivosti, za veľa nestojí. Nechceme predsa počas hry hľadať nastavenia citlivosti v nastaveniach systému.

Prvé dojmy

Je veľa dôležité, aký urobí produkt na zákazníka prvý dojem. V tomto prípade by sa dalo povedať, že, čo sa týka balenia, išlo naozaj už o mrhanie peniazmi. Predsa, ak by ste si objednali hernú

myšku a prišla by vám v mikroténovom vrecúšku, tak by ten prvý dojem veľa dobrý nebol. Práve kvôli tomu nám myška došla v prešpekulovanej škatuli s otváracím modulom. Podľa jej veľkosti som súdil, že sa tam toho bude nachádzať viac. Po otvorení sa dá skonštatovať, že by sme balenie vedeli zmenšiť viac ako o polovicu. Ako hlavný aktér v škatuli pôsobí, samozrejme, myška, okrem nej sme tam našli škatulku so závažiami, inštalačné CD a dokumentáciu.

Prešpekulovaný každý detail

Autori si dali na myške skutočne záležať, prešpekulovali každú drobnosť, ktorá môže ovplyvniť zážitok z používania. Jedným z najdôležitejších faktorov na myške sú tlačidlá, ich rozmiestnenie a spolaľivosť. Výrobca nám garantuje osem miliónov kliknutí. Tlačidiel je celkovo dvanásť, počínajúc dvoma základnými cez dve ovládané palcom na ľavej strane, štyri, ktoré sú rozmiestnené po hranách hlavných tlačidiel, tlačidlom na koliesku, meničom DPI až po dve stredové, ktoré sa dajú dobre využiť napríklad na ovládanie hlasitosti. Cez priložený softvér si môžete tlačidlá nakonfigurovať od predvolených funkcií, spúšťanie programov až po tie funkcie vlastné. Ovládanie

tlačidiel zo začiatku nie je jednoduché a využívanie prednej štvorice bude chcieť cvik. Ďalšou veľmi dôležitou súčasťou je snímač pohybu. Jeho presnosť udávame v DPI – počet snímaných bodov na palec. Laserový snímač operuje s hodnotami od 200 až po 8200 DPI. Znamená to, že pri 200 DPI myška za prejde palec zaznamená pohyb o 200 jednotiek. Pri 8200 DPI spomínaných 200 jednotiek prejde za približne 0,024 palca. Pre vás to znamená to, ako rýchlo pohybujete kurzorom. V hre vám môže vyhovovať iná rýchlosť ako tá, ktorú používate pri práci. Vďaka tlačidlu v strede myšky si môžete rýchlosť kedykoľvek zmeniť bez toho, aby ste museli vypínať aplikáciu. Pri snímaní je dôležitá i frekvencia, tu myška opäť exceluje a podáva frekvenciu snímania až 12 000 FPS. Myš vďaka tomu zvládne zrýchlenie až 30G.



Okrem toho autori vybrali vhodný materiál a tvar pre pohodlné používanie, a to pri zachovaní optimálnych rozmerov. Vec, ktorá ma osobne celkom prekvapila, je doladovanie hmotnosti myši. A že to má niečo do seba. V spodnej časti myšky, kde sa pri bezdrôtových myškách ukrýva kryt na baterky, sa v tejto myške ukrýva kryt na závažia. Tie nám výrobca dodal v štýlovej čiernej škatulke vyplnenej penou. Celkovo tam nájdeme šesť závaží, každé s hmotnosťou 4,5g. Používateľ si tak sám vie rozložiť hmotnosť podľa jeho predstáv.

RGB podsvietenie

Gila nezaostáva ani v dizajne, čomu značne dopomáha troj-zónové podsvietenie, ktorého farbu si používateľ vie upraviť v spektre 16 mil. farieb. Úžitková hodnota z toho však veľká nie je, ide hlavne o dizajnový prvok, ktorý má myške dodávať herný vzhľad. Okrem podsvietenia sa tu nachádza aj paličkový ukazovateľ aktuálneho nastavenia DPI. Podsvietené je aj koliesko, tu sa nachádza taký menší technický problém, povrch kolieska, po ktorom pohybujeme prstom, je len priesvitný plast. Potom sa stáva, že sa nám pri scroolovaní prst šmykne.

Softvér

Pre ovládanie a nastavovanie myšky výrobca pribalil celkom jednoduchý softvér, ktorý na disku nezaberie veľa miesta a nebrzdí výkon počítača. Umožňuje nastavenie funkcie všetkých tlačidiel, podsvietenia a vytváranie vlastných funkcií pre tlačidlá. Je možné si nahrávať zadané klávesy a následne medzi ne pridať niektoré z predvolených funkcií. Je možné si vytvárať



celé profily, ktoré sa skladajú z nastavení tlačidiel, funkcií a podsvietenia. Aby sme zabezpečili plynulú prácu s týmito nastaveniami, myška má integrovanú pamäť, kde si svoje nastavenia ukladá, následne je možné meniť profily nezávisle od PC.

Test

Parametre sú síce pekné, no najpodstatnejšie je to, ako sa s myškou hrá. Skrátka, s myškou sa hrá perfektne. Dobře padne do ruky, rozmiestnenie tlačidiel je veľmi dobré a na presnosť sa nedá stáť. Ako zlatý klinec prichádza doladovanie hmotnosti, ktoré vám pomôže upraviť silu potrebnú na to, aby ste pohli s myšou. Síce je orientovaná hlavne na MMO a RTS hry, ale môžeme potvrdiť, že aj FPS hry sa na nej hrajú parádne.



Verdikt

Genius GX Gaming Gila je herná myš hodná profesionálneho hráča, ktorá si za cenu niečo cez 40€ len ťažko nájde konkurenciu.

Spája presnú optiku, 12 konfigurovateľných tlačidiel so štýlovým dizajnom a maximálnym pôžitkom z hry.

Síce sa nechytá na dnešný trend bezdrôtových myši, no tie pri stolovom počítači veľa výhod nemajú. Nemusíte sa aspoň báť, že vám uprostred boja skončí batéria. Autori odvedli skvelú prácu a myška je dobrá voľba pre každého, kto chce zohnať kvalitnú hernú myš za dobrý peniaz.

Eduard Čuba

FRACTAL DESIGN DEFINE XL R2

Nekonečné množstvo variability

ZÁKLADNÉ INFO:

Cena: 129,76 €

Zapožičal:

FractalDesign

PLUSY A MÍNUSY:

- + dizajn
- + spracovanie
- + dostatok miesta v interiéri
- + odhlučnenie a odvibrovanie
- priveľa plastu na prednom paneli

HODNOTENIE:

97%

Plánujete si skladať "namakaný" počítač,

od ktorého očakávate čo najlepšie prispôsobenie sa vašim potrebám? A zároveň tiež očakávate, že vaša zostava ostane pritom čo najtichšia? Fractal Design Define XL R2 je potom pre vás ako stvorená.

Konštrukcia a dizajn

Keďže Fractal Design Define XL R2 možno zaradiť do kategórie Big Tower, snáď netreba ani spomínať, že jej konštrukcia bude masívna. O tom, že máte čo dočinenia s obrom, si môžete predstaviť vďaka rozmerom 637 x 232 x 655mm a hmotnosti slušných 16,5kg, ktorú R dvojka nabrala predovšetkým vďaka svojej oceleovej konštrukcii. Define XL R2 je druhou revíziou modelu XL,



ktorý svojím dizajnom a detailmi vychádza z menšej R4. Zároveň ide o najväčší model počítačovej skrine, ktorú tento výrobca ponúka. Dizajnovo teda nejde o žiadnu novinku, ten, kto pozná a páči sa mu R štvorka, sklamaný určite nebude. XL R2 je k dispozícii v dvoch farebných vyhotoveniach, tzv. Titanium Grey so sivým kovovým odtieňom a v čiernej, Black Pearl, ktorú sme mali aj na recenzovanie. V tomto prípade je celá skriňa ladená do čiernej farby v matnom odtieni, výnimkou je predný panel, ktorý svojím povrchom pripomína brúsený hliník, taktiež, samozrejme, v čiernom odtieni. Žiaľ, hliník to v tomto prípade nie je, je to len plast. Ten so sebou prináša radu nevýhod, napríklad zachytávanie nečistôt v podobe

prachu, srsti z domácich miláčikov, odtlačkov prstov či nižšiu pevnosť. Celý tento predný panel plní funkciu dvierok a pri pohľade naň spredu je na pravej strane umiestnený výrez na ich otváranie. Pánty, ktoré ich držia, sú teda na strane ľavej. Dvierka sú konštrukčne navrhnuté tak, aby sa otvárali len na jednej strane, ich otváranie teda nie je možné prehodit' na druhú stranu.

Po otvorení dvierok si ako prvé všimnete ich vystlanie molitanom, ktorý plní odhlučňovaciu funkciu. Netreba sa však obávať, že by kvôli tomu bolo zabránené prúdeniu vzduchu do skrine, toto je šikovne vyriešené cez priechody, ktoré sa nachádzajú po bokoch skrine. Na prednom paneli sú umiestnené štyri 5,25" pozície,



ktoré sú schované za odnímateľnými plastovými krytkami. Pod nimi sa nachádza pozícia pre dvojicu ventilátorov, ktorá je prekrytá ďalšími plastovými dvierkami, v tomto prípade perforovanými.

Jeden 140mm ventilátor je už v hornej pozícii namontovaný, druhý si budete musieť dokúpiť, prípadne sa uspokojíte len s jedným. Pri výbere môžete zvoliť aj menší, 120mm ventilátor, no ten na rozdiel od 140 milimetrového, ktorý do svojej pozície zacvakne, musíte prichytiť pomocou skrutiek. Táto pozícia pre ventilátory má hneď dve výhody. Prvou z nich je prachový filter, brániaci nasávaniu nečistôt do skrine, a druhou výhodou je možnosť jednoduchého odňatia celej pozície zatlačením poistky. Sklamaním je azda len priveľa plastu, ktorý celému prednému panelu dominuje a pôsobí dosť lacným dojmom. Okrem týchto dvoch pozícií sa na prednom paneli nachádza regulátor otáčok, ktorým je možné regulovať napätie až pre tri ventilátory súčasne na úrovniach 5, 7 a 12V. Zvyšok skrine je, našťastie, oceleový a pôsobí solídnejším dojmom. Práva bočnica je úplne prázdna. Ľavá je na tom podobne, nachádza sa nej len perforácia pre ventilátorovú pozíciu, ktorá je však kvôli odhlučneniu celej skrine z vnútornej strany uzatvorená. V prípade potreby je možné túto pozíciu využiť osadením ventilátora. Samozrejmosťou je aj možnosť demontáže obidvoch bočníc, ktorých demontáž je uľahčená, nakoľko sa nevysúvajú ako u mnohých počítačových skriň, ale sa šikovne

vyklápajú do strán. Rovnako ani na zadnej strane nie je nič neočakávané. Monotónne čierne prevedenie "kazia" biele záslepky PCI portov a rovnako biele lopatky 120mm ventilátora. Záslepiek PCI portov je pre maximálne prispôsobenie k verzii matičnej dosky až deväť, čo sa nedá hodnotiť inak než kladne.

Aj horná časť ponúka rovnaký pohľad ako pri modeli R4. V prednej časti sa nachádzajú tlačidlá power a reset, LED dióda presahujúca okraj hornej steny a zasahujúca až na predný panel, dvojica

jack konektorov pre slúchadlá a mikrofón a štvorica USB portov, z ktorých sú dva štandardu USB 3.0.

Zo zadnej strany sa smerom k stredu tiahnu dve ventilátorové pozície, ktoré sú podobne ako na ľavej bočnici pomocou záslepiek z vnútornej strany uzatvorené.

Ako posledný ostal "podvozok" skrine, ktorému stabilitu zabezpečuje štvorica pochrómovaných nožičiek, na ktorých spodnej časti sa nachádza tvrdená guma. Jej úlohou je zabránenie prenášaní vibrácií či rezonancie na stôl prípadne na podložku. Veľká časť spodnej časti je perforovaná, pretože z jej vnútornej strany sa nachádzajú pozície pre 140mm ventilátor, ktorý sa v XL R2 nachádza a pozícia pre zdroj, ktorý je možné otočiť ventilátorom smerom nadol. O čistotu nasávaného vzduchu do skrine a do zdroja sa postará odnímateľný filter, ktorý sa vytáhuje v zadnej časti skrine, čo v prípade potreby umožňuje jeho bezproblémové vyňatie a očistenie od nečistôt.

Interiér

Vzhľadom na rozmery celej skrine niet pochýb o tom, že priestoru v interiéri bude požehnané. Najväčšou zmenou oproti predošlej revízii modelu XL je asi odstránenie priečky či akéhosi stropu oddelujúceho priestor pre napájací zdroj od zvyšku skrine. Tým pádom sa zmenilo aj usporiadanie pozícií pre pevné disky, ktoré sú teraz radené pod sebou. Vďaka tomu sa uvoľnilo miesto pozície



pre ventilátor, ktorý je navyše vybavený kovovou mriežkou, zabezpečujúcou ochranu lopatiek najmä proti káblom, ktorých sa v jeho okolí bude "motat" pomerne veľa. Hneď pri ventilátore svoje miesto nachádza pozícia pre napájací zdroj. Tá mu poskytuje priestor na jeho maximálnu dĺžku, a to približne 190mm, ktorá by mala s prehľadom postačovať. Pokiaľ by niekto kvôli zdroju, prípadne káblom potreboval viac miesta, je ho možné získať, no jedine na úkor ventilátora, ktorý by musel ísť tým pádom preč. Zdroj môžete samozrejme otočiť buď ventilátorom smerom nahor, alebo aj nadol. Zdroj po namontovaní však neleží na dne skrine, ale na akýchsi gumených nožičkách, ktorých účelom je zabránenie vzniku vibrácií pri jeho chode. Kontaktná plocha zdroja so skriňou je orámovaná penovým tesnením, ktoré má taktiež zabraňovať nepríjemným vibráciám a rezonancii zo zdroja na konštrukciu skrine.

O zabezpečenie prívodu vzduchu smerom k zdroju a ventilátoru sa stará plastový prachový filter, ktorý je možné z dôvodu jeho čistenie jednoducho vytiahnuť zo zadnej strany case.

Predná časť skrine je vyhradená trom košom pre inštaláciu 5,25", 3,5" a 2,5" zariadení. Prvý koš slúži pre inštaláciu štyroch 5,25" zariadení, napríklad optické mechaniky či regulátory otáčok. Zvyšné dva koše sú určené pre pevné disky. Define XL R2 ponúka celkovo osem šácht pre pevné disky, ktoré sú rozdelené v dvoch košoch po štyri, pričom všetky koše umožňujú inštaláciu či už 3,5" pevných diskov alebo menších, 2,5" pevných diskov. Prijemným prekvapením je variabilita usporiadania košov na pevné disky. Možností na usporiadanie je dokonca hneď niekoľko.

Prvou z nich je demontáž oboch košov. Keďže ale nejaký ten pevný disk, prípadne viacero diskov, v počítači potrebujeme, veľmi praktické by to asi nebolo. Každopádne táto možnosť tu je. Z prvej možnosti vyplýva, že je možné odstrániť len jeden z dvoch košov, pričom druhý by sa obsadil diskami. Toto riešenie však už má svoj význam. V prípade, že by došlo k odňatiu spodného koša, v prednej časti case by vznikol dostatok priestoru pre inštaláciu radiátora pre vodné chladenie. V konečnom dôsledku by bolo možné do case dokopy namontovať až štyri radiátory, čo by v kombinácii



so siedmymi pozíciami pre ventilátory umožňovalo zákazníkovi vyskladať zostavu s neuveriteľným chladiacim výkonom. Pre predný radiátor by dokonca ostalo na výšku ešte 60mm rezervy. Čo sa týka variability, ešte stále to nie je všetko. Spodný koš je možné jednoducho uvoľnením dvoch skrutiek otočiť o 90° smerom dovnútra, čo pri zapájaní káblov ocení väčšina užívateľov. Zmenu polohy ponúka aj spodný koš.

Po odmontovaní ventilátora z dolnej časti skrine ho možno posunúť smerom k zdroju až o celú jeho šírku, pričom aj tu je možnosť otočenia celého koša o 90°. S horným košom na pevné disky tak trochu súvisí aj priestor pre grafickú kartu, keďže tá sa bude vo vašej XL dvojke nachádzať v jednej rovine s týmto košom. Nemusíte sa ale báť, pretože aj s namontovaným košom vám case ponúkne priestor až približne 330mm, čo s prehľadom stačí na všetky dnešné grafické karty. V prípade demontáže horného koša by ste získali ďalších 150mm, teda celkovo takmer pol metra, čo je veľmi slušné číslo.

Dostatok miesta case ponúkne, samozrejme, aj pre matičné dosky. Okrem štandardných ATX dosiek sa počíta aj s formátmi E – ATX a XL – ATX. Nadštandardná je aj veľkosť otvoru pre prístup k backplate-u matičnej dosky. Samozrejmosťou je aj dostatočné množstvo gumených káblových

priechodiek, ktorých je, či už väčších alebo menších, celkovo sedem. Všetky sú umiestnené na rozumných miestach, nemal by byť teda problém "tahať" káble odkiaľkoľvek. Problémom by však mohla byť ich dĺžka, keďže case má také rozmery, aké má. V prípade modulárnych zdrojov je asi jednoduchšie poobhliadnuť sa po dlhších kábloch, nedomulárne zdroje si budú musieť vystačiť s nejakými predĺžovacími káblami či konektormi. Na všetko, čo budete do skrine inštalovať, budete musieť použiť skrutky, ktoré sú, samozrejme, pribalené.

Záver

Na záver nemám takmer čo dodať, pretože počítačovej skrini Fractal Design Define XL R2 nie je takmer čo vytknúť. Ide o dokonalý kus, ktorý podľa môjho subjektívneho názoru špatí len priveľa plastu na prednom paneli, čo sa ale dá prehryznúť. Najväčšími ťahákmi Define XL R2 sú predovšetkým obrovský priestor, ktorý táto skriňa ponúka v kombinácii s neskutočnou variabilitou usporiadania jej interiéru podľa požiadaviek aj tých najnáročnejších zákazníkov. Tým navyše ponúka odhlučnenie a odvibrovanie celého interiéru, čo zabezpečí čo najtichší chod celej zostavy. V kombinácii s kvalitným spracovaním a decentným dizajnom si vysluhuje veľmi slušné hodnotenie, a to 97%.

Miroslav Konkol'

Súťaž s portálom



O hernú myš GX Gaming Gila

Herná myš GX Gaming Gila patrí medzi TOP produkty značky GX Gaming i celého trhu s profesionálnymi hernými perifériami, čo dokazuje aj to, že dostala cenu CES Innovation award 2013 v kategórii "Gaming Hardware & Accessories product category".



Profesionálna laserová herná myš GX Gaming Gila, plne prispôsobiteľná:

- Možnosť zmeny DPI v rozsahu 200 - 8200 dpi

Gila má integrovanú technológiu SG Core II pre rozmedzí dpi od 200 do 8200, takže hráči si môžu rozlíšenie sami prispôbiť pre potreby svojej hry. Praktické tlačidlo Sniper využijete vždy v prípade, keď chcete okamžite znížiť / zvýšiť DPI pre jemné zameriavanie pri mierení na súpera.

- 8 programovateľných tlačidiel a program Scorpion so 72 makro funkciami

Vďaka prehľadnej aplikácii Scorpion si môžete priradiť makrá k jednotlivým tlačidlám. Tento prvok má pre hráčov veľkú výhodu, pretože si môžu priradiť niekoľko kúziel / zbraní / taktík na jediné tlačidlo práve vďaka makrám sa ich rýchlosť a reakcie v hre sa tak znímkonásobia.

- Vyváženie myši pomocou závaží

Myš Gila obsahuje 6 závaží, každé z nich má 4,5 gramu. Vďaka tomu si každý hráčov môže prispôbiť váhu myši.

- RGB podsvietenie

Vďaka prehľadnej aplikácii Scorpion si môžete tiež nastaviť ľubovoľnú farbu efektívneho farebného LED podsvietenie myši. K dispozícii je vám 16 miliónov farieb!

- Pozlátený USB konektor

Pozlátený USB konektor zabezpečí presný prenos signálu bez nežiadúceho rušenia. Krútený kábel zaručí maximálnu životnosť káblu myši, aj pri odieraní o hranu stola. Jeho dĺžka je 1,8 metra.

- Zabudovaný procesor s pamäťou

Vo vnútri myši sa skrýva zabudovaný procesor s vlastnou pamäťou 32kB a stará sa o zabránenie blokovania hier nastavením funkcií makro. Ďalšou výhodou je osemnásobné skrátenie reakčnej doby na bleskový čas 1 ms.

- Precízne spracovanie

Garancia až 8 miliónov kliknutí vám zaručí maximálny komfort pri hraní.

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



Janíčko a Marienka - Lovci čarodejníctv (4/5)



Tento príbeh poznáme všetci. Janíčko a jeho sestra Marienka sa stratili v lese a narazili na perníkovú chalúpku. V nej bývala stará ježibaba, ktorá chcela deti vykŕmiť. Tie však boli dostatočne vynaliezavé a namiesto nich zhorela v peci ona. A žili šťastne až do smrti, zatiahnite oponu, koniec... alebo nie?

Nórsky režisér a scenárista Tommy Wirkola zaujal pred niekoľkými rokmi útokom nacistických zombie prežívajúcich v mrazivých horách a tentoraz sa rozhodol po svojom doplniť

klasickú rozprávku bratov Grimmovcov. Tú film neznalému divákovi (ak by sa taký v kinosále náhodou našiel) rýchlo prerozpráva hneď v úvode, aby už počas nápaditých úvodných titulkov vysvetlil, že Janíčko a Marienka naozaj nežili šťastne až do smrti. Keď porazili strigu z perníkovej chalúpky, totiž rozbehli kariéru ako nájomní lovci ochotní - za patričnú odmenu - vyriešiť problémy s čarodejnicami kdekoľvek na svete. No a na pomoc si ich privolá aj starosta mestečka Augsburg, z ktorého bosorky za zvláštnych okolností uniesli viacero detí.

Keďže film je zmesou akcie, fantasy a gore hororu, príliš by neprekvapilo, ak by sa spoliehal len na trochu akčnejšie a drsnejšie podanie známeho príbehu. Wirkola však všeobecne známe rozprávanie nápadito upravil, rozvinul a doplnil viacero dramatických či vtipných motívov. Dozvedáme sa tak, že Janíčko nevyšiel z perníkovej chalúpky celkom bez následkov, súrodenci sú niečo ako celebrity nasledované nadšeným fanúšikom a nejaké to tajomstvo skrýva aj ich minulosť. Plusom sú, samozrejme, aj zábavné dialógy:

*Marienka: „Čudné, veľmi čudné...“
Janko: „Hej čudné. Ale napokon my sa živíme lovením čarodejníctv, takže čo je na tomto svete normálne?“*

Plusom sú úderné hlášky a množstvo efektne odtatých, spálených či rozdupaných končatín a tiel. A o tie ide



predovšetkým, veď Wirkolovi Janíčko a Marienka by mohli pokojne vydat' knihu „Ako usmažiť čarodejnicu na 100 rôznych spôsobov.“

Na atraktivite filmu pridávajú aj Jeremmy Renner, Gemma Arterton a neznámy hudobný skladateľ Atli Orvarson. Rennerov akčný potenciál počas minulého roka potvrdili filmy Bournov odkaz (The Bourne Legacy) a Avengers: Pomstiteľia (The Avengers), no úloha Janíčka je z trojice drsných chlapíkov snád' najvd'áčnejšia. Nielenže pestrým spôsobom likviduje ježibaby, ale vd'aka R-kovému ratingu (v USA je film pre divákov pod 17 rokov prístupný len v sprievode dospelé osoby) môže so svojim zarputilým výrazom pomedzi zuby precedit' vierohodne aj repliky nevhodné pre detské uši. Rovnako to platí aj pre Gemmu Arterton, avšak jej najväčšou prednosťou je dobre sediaci korzet a tesné kožené nohavice. Napokon, jej pôvabom už na plátne podľahli aj James Bond či princ z Perzie. Našťastie, v tomto filme nie je iba sexy doplnkom, ale rovnocennou hlavnou postavou. Zákernú čarodejnicu Muriel si zahrala Famke Janssen, aj keď väčšinu času strávi takmer nespoznateľná pod vrstvou zlovestného make-upu. Dopĺňa ich ešte Peter Stormare v úlohe nepriateľského šerifa a viacero neznámych škandinávskych tvárí.

Za rázny hudobný doprovod je zodpovedný Atli Orvarson, na ktorého z pozície výkonného producenta dohliadal Hans Zimmer. O to viac teší, že - napriek absencii silného hlavného motívu - mix Orvarsonových elektrických gitár a Zimmerovho ťažkotonážneho prístupu (dovedeného k dokonalosti v Nolanovej netopierej trilógii a Inception)

jednoducho funguje a zaregistruje ho aj obyčajný divák bez hlbšieho záujmu o filmovú hudbu.

Škoda miestami trochu neprehľadnej kamery a strihu akcie a nevyvážených digitálnych efektov (často umelo pôsobiaca krv), s čím je spojená aj konverzia filmu do tretej dimenzie. Veľakrát sú totiž predmety a úlomky z výbuchov do záberov počítačovo doplnené, aby diváci nemali pocit, že si priplácajú len za ťažké 3D okuliare. V kombinácii s množstvom nočných scén je prevedenie do ďalšieho rozmeru určené len na zvýšenie tržieb a divákemu zážitku príliš nenapomáha. Pri hlbšom zamyslení pravdepodobne odhalíte aj zopár logických dier (najevidentnejší príklad - Janíčko a Marienka sa pohybujú v tesnej blízkosti miesta, kde vyrastali, no napriek tomu ho vôbec nespoznávajú), ale tie našťastie nijak výrazne pri sledovaní nerušia.

Do kina sa oplatí vyraziť. Čaká vás tam totiž prekvapivá porcia filmovej zábavy nahustená do 90 minút. A to je možno najväčším víťazstvom Wirkolovho dielka - film po celú dobu disponuje vysokým tempom a končí v správnej chvíli, bez toho, aby čo len na chvíľu nudil. Skončiť v najlepšom je umenie. Síce naň rodičia nebudú hŕfne posielat' potomstvo (skôr by si pri ňom mali oni od svojich ratolestí oddýchnuť) a nezarádajú sa ani do zlatého fondu, ale kvôli tomu tento film nevznikol. Ktovie, čím nórsky talent prekvapí nabudúce. A ja budem dovedy dúfať, že príde s ďalšími originálnymi nápadmi a nejaká dobrá producentská duša s ďalšími 50 miliónmi dolárov na pokračovanie.

Róbert Feldmár

30 minút po polnoci (4,5/5)



Filmy založené na rekonštrukcii všeobecne známych historických udalostí sú z filmárskeho hľadiska vždy pomerne tvrdý oriešok. Nemôžete to prehádzať s besnou akciou ani výbuchmi, nemôžete používať nečakané zvraty a v neposlednom rade musíte rátať s tým, že vyvrcholenie vašej snímky asi nikoho neprekvapí. A keď sa navyše rozhodnete nakrútiť film iba o dva roky starej udalosti, ktorú má každý v čerstvej pamäti, musíte byť sakramentsky dobrý režisér, aby ste dokázali zaujať.

Preto recenzentský klobúk dole pred Kathryn Bigelow – i napriek takto nežiadúcej východiskovej pozícii dokázala vytvoriť dielo nútiace napäto sledovať dianie na plátne od začiatku až do konca.

Čerstvá absolventka Maya (Jessica Chastain) prichádza do CIA ako absolútny zelenáč; avšak s pevnou vôľou, hraničiacou občas až s posadnutosťou, podieľať sa na ulovení najnebezpečnejšieho teroristu tohto milénia. Na Ground Zero sa ešte neusadil prach a my sa s ňou už zúčastňujeme prvého vypočúvania zajatých rabiátov, ktoré zároveň patrí aj k najkontroverzným scénam filmu. Hlavným heslom nakrúcania bolo bezpochyby čo najviac sa priblížiť reálnym skutočnostiam a tvorcovia si preto neberú servítky pred kamery. Nikoho a nič neidealizujú a výsluch/mučenie nám predvádzajú so všetkými chuťovkovými detailmi a v istých momentoch doslova v plnej nahote. Sadistická časť publika si nepochybne príde na svoje. Tá útlocitnejšia bude mať pravdepodobne problém prijať fakt, že psychická a fyzická šikana sa tu dopúšťajú „tí dobrí“ a že, ako film naznačuje, je vlastne priam potrebná k dosiahnutiu šťastného konca.

Scenárista Mark Boal svojim bezemočným prístupom k zobrazovaniu vecí objektívne tak, ako sa stali, ponúka hneď niekoľko námetov na zamyslenie. Je zlo a násilie ospravedlňiteľné v záujme vyššieho dobra? Zaslúžia si bezcitní vrahovia týranie alebo sa tým väzňom iba znižujú na ich úroveň? Podobných otázok si asi v priebehu snímky položíte viaceré a je veľmi sympatické, že štáb vám dovolí odpovedať

si na ne podľa seba a žiadne názory nevnucuje. Dejová linka zatiaľ plynie hladko a nerušene vpred, roky ubiehajú, sledujú sa falošné i správne stopy, zvolávajú sa porady, plánujú stratégie a všetko smeruje k nevyhnutnému a notoricky známemu koncu. Je pozoruhodné, že aj keď prevažnú časť dva a polhodinového filmu tvoria politicko-vojenské debaty a taktiky, na nudu akosi nie je miesto. Bigelow je neobyčajne zručná režisérka, ktorá do obvykle „chlapského prostredia“ neľútostnej vojny vnáša prostredníctvom hlavnej hrdinky emócie, pocity a psychologickú hĺbku. Kvalitný scenár navyše nikdy nedegraduje početné dialógy na úroveň nič nehovoriacej znôšky armádných kecov. Vo výsledku tak ide o veľmi osviežujúci kokteil miešajúci chladnú profesionalitu s krehkou zraniteľnosťou.

Napokon, niečo podobné predviedla už v žánrovo príbuznom Smrť čaká všade (The Hurt Locker, 2008) – tu svoje postupy iba vybrúsila do dokonalosti. Večne nepokojná ručná kamera, civilné herectvo a maximálny dôraz na realizmus sú osvedčené prvky občas vyvolávajúce dojem, že sa dívame len na zdramatizovaný dokument. Finálny útok zas spôsobom snímania aspoň na malú chvíľu každého prevtelí do vojaka pohybujúceho sa so zbraňou v ruke tmavými chodbami Bin Ládinovej rezidencie. Vynikajúca hudba Alexandre Desplat je už iba čerešničkou na dokonalej torte.

30 minút po polnoci je často označovaný za najlepší film minulého roka a tento titul nie je prehnaný. Bez ohľadu na to, že Oscara mu vyfúkol Affleck so svojim Argom a snímka sa tak musela upokojiť s trápnu polovicou zlatej sošky za akúsi nepodstatnú zvukovú úpravu (druhú polovicu dostal Skyfall), táto vojnová dráma zaujme každého, kto nie je zatiaľ hltáč konšpiračných teórií o Usámovej nevine. Hoci s najväčšou pravdepodobnosťou nevyvolá túžbu vidieť ju niekedy v budúcnosti ešte raz, zarýje sa pod kožu hlbšie než gul'ka z hlavne amerického mariňáka.

Karol Bañas



Mama (3,5/5)



Film Mama vychádza z pôvodného krátkometrážneho autorského počínu režiséra Andresa Muschiettiho. Celovečerná verzia je pre tohto španielskeho režiséra, scenáristu a herca prvým dielom takéhoto rozsahu vôbec. Kvalite filmu to však výrazne neuberá, ako to pri väčšine začínajúcich režiséroch býva zvykom. Snímke k celkovému dojmu dopomohla aj spolupráca s Guillermom del Torom, ktorý je vo svete považovaný za jedného z najlepších tvorcov v žánri hororu. Mama je plnokrvný, celovečerný, duchársky horor, no ústredným motívom je láska. Láska matky, ktorá stratila svoje dieťa, láska až za hrob.

Dej sa zameriava na párik maloletých sestier, staršej Victorie a mladšej Lilly, ktoré vlastný otec, po vražde ich matky, naložil do auta a uniesol. Päťročné pátranie končí nečakaným úspechom a obe sestry sa nájdu, vysoko zanedbané bez sociálnych návykov, v chate uprostred lesov. Návrat do spoločnosti sa im snaží zabezpečiť ich strýko Lucas so svojou priateľkou Annabel. Spoločne sa podujmú postarať sa o ne. Umožní im to psychológ, ktorý obe dievčatá pozoroval v ústave krátky čas, tesne po ich návrate do civilizácie. Novopečená rodinka sa presťahuje do rodinného domu prideleného ústavom. Na začiatku spolunažívania sa zdá, že socializácia Lilly a Victorie bude len otázka času, no nepozvaný hosť celú situáciu hrôzostrašne mení.

Námet filmu na scénu neprinesol nič nové. Klasická emocionálna krivka spôsobí u mladej ženy, matky sestier, neschopnosť nájsť posmrtný pokoj a blúdi svetom s jedinou myšlienkou – docieľiť spravodlivosť. Ide o jednoduchý princíp, na ktorom je postavená snád celá kultúra duchárskych filmov.

Samotné spracovanie filmu je však vcelku pôsobivé. Štýl, akým je entita mamy aranžovaná na plátne spolu s choreografiou iste pripomenie fanúšikom žánru prvky žijúcej hororovej tvorby. Určite netreba zdôrazňovať, že to boli práve klasiky ako Kruh či Nenávisť, ktoré svojím vizuálom ovplyvnili mnoho ďalších filmov. Od ich vzniku je možné pozorovať, nazval by som to, „východný štýl“ vo filmoch západnej produkcie. Akoby západní producenti

pochopili silný potenciál toho, čo znamená nešplechnúť divákovi do tváre vedro krvi ihneď z úvodu. Mamu by som zaradil medzi tie vydarenejšie spojenia západnej priamočiarosti a prvkov východnej kinematografie, ktorých najsilnejšou stránkou je umenie zahaliť postavu do šera a divákovi nahnať strach práve tým, čo vidieť nie je a ostatné nechať na jeho predstavivosti.

Celý film sa nesie v znamení prítomnosti niečoho nadprirodzeného. Mama svojím spôsobom ovplyvňuje všetky hlavné postavy a postupne ich vtáhuje do hĺbky svojho smútku spojeného s nenávisťou. Výsledkom je divák je rastúce napätie a v niektorých scénach skutočný strach sálajúci z tmavých kútov na všetkých miestach.

Ak by som nevedel, že pre režiséra Andresa Muschiettiho je to celovečerný debut, počas sledovania filmu by som tento fakt nespozoroval. Herci v hlavných úlohách podali obstojný výkon, či už ide o dospelých Jessica Chastain (Annabel) a Nikolaj Coster-Waldau (Lucas) ale aj detské herečky Megan Charpentier (Victoria) a Isabelle Nélisse (Lilly). Celkový zážitok dopĺňala hudba od Fernanda Velázqueza, ktorého hudobné kulisy sú známe z hororov Siroťinec a Diabol, a tiež z filmu inšpirovanom skutočnými udalosťami s názvom Nič nás nerozdelí.

Ako som už spomenul, väčšina filmu je vydarene postavená na ázijských duchárskych prvkoch, no v závere by som vytkol určité odklonenie od týchto princípov a neblahý posun k západnej patetickosti. Nakoniec je to však na divákovi, aby posúdil aký zážitok si z filmu odnesie. Či už ide o skálnych fanúšikov žánru alebo ľudí, ktorí sa radi príležitostne nechajú postrašiť. Myslím, že obe skupiny si nájdu vo filme Mama niečo, čo ich do kina pritiahne. Celkovo by som to zhrnul ako dobre nakrútený hororový film, ktorý určite neurazí a u každého vyvolá tú správnu dávku strachu.

Matej Lauko



Smrtonostná pasca: Opäť v akcii (2,5/5)



Na pokračovanie kultovej série o nerozbitnom policajtovi z New Yorku, ktorý má talent prekaziť plány zlých ujo, sa treba pozerat' dvoma optikami. Podľa toho sa potom odlišuje aj celkové hodnotenie. Fanúšikovia Smrtonosnej pasce (Die Hard, 1988), recitujúci spamäti všetky Johnove hlášky, to veľmi pravdepodobne budú vnímať inak než bežní diváci, ktorí raz v lete videli prvý diel série a minule niekde na Markíze Smrtonosnú pascu 4.0. A práve tí druhí si, žiaľ, novinku s Bruce Willisom užijú viac.

Po mrakodrape, letisku, New Yorku a východnom pobreží USA sa John McClane (Bruce Willis) dostáva do nechcených, ale už akosi akceptovaných problémov v pomerne exotickej Moskve. A v závere filmu do ned'alekej, no ešte viac nevšednej lokácie. Nevšednej pre žáner akčných blockbusterov. Jeho cieľom je nájsť syna, s ktorým už dva roky nekomunikuje a ktorý sa tam dostal do väzenia pre strel'bu na Romana Luknára. Okrem nášho muža zo záhrady si približne dve sekundy slávy vyslúžil aj nový finančný poradca Erik Rytmus Vrbovský. Divák sa však nedozvie, čo konkrétne tam John chce robiť, ruského sudcu asi ovplyvniť nejde. McClane junior (Jai Courtney) je súdený spolu s oligarchom, ktorý má mat' inkriminujúce informácie na nového ministra vnútra. Takže súdne pojednávanie preruší explózia a začína staré známe behanie, striel'anie a padanie z menších aj väčších výšok v roztrhanom zakrvavenom tričku. Teraz však pre zmenu v spojení otec a syn.

Nenáročný divák bude spokojný. Možno až nadmieru. Film má všetko, čo by sa od akčného hitu dalo očakávať.



Známu tvár, originálne autonaháňačky s ničením a búraním v efektnom štýle, záporného hrdinu, ktorý chcel byť tanečník a tiež stále opakovaný zvrät v deji končiaci megalomanskou záverečnou scénou. Lenže prečo sa uspokojit' s tým byť označovaný za nenáročného diváka? Neobstojí ani argument, že je to obyčajný relaxačný akčný film, takže netreba byť tak pozorne kritický. Aj akčné kúsky sa dajú robiť poctivo, uveriteľnejšie a zábavnejšie. Príkladom môžu byť už len predchádzajúce časti Smrtonosnej pasce.

V prvých minútach filmu zaznieva Bachova Óda na radosť a každému fanúšikovi už naskakuje husia koža. Ešte viac sa začne tešiť po prvej scéne s Johnom McClaneom, ktorému sa na tých posledných milimetroch vlasov objavujú šediny, na šarme mu to však nič neuberá. Lenže neskôr na scénu nastupuje jeho syn v podaní Jai Courneya, ktorý sa správa ako prehnane rebelantský pubertiak. Jack McClane sa objavil aj v prvej časti série. Z malého chlapca, čakajúceho na rodičov, ktorí sú na večierku v Nakatomi budove, vyrástol na tajomného agenta CIA. Alebo šéf "teroristov" chrúmajúci mrkva, ktorý pôsobí tak originálne ako sadrový trpaslík v záhradke. Takže postupom času sa to začne akosi rozpadávať.

Celková zápleтка je dost' máľúca a človek sa začne pýtať, či je to ozaj Smrtonostná pasca a nie nejaký politický thriller. Ale v poriadku, ved' aj v Die Hard 2 šlo o politického väzňa v podaní Franca Nera. Aj menej pozorný divák dost' skoro spozoruje, že k obratu v deji dôjde a postavy nie sú také,

aké sa javia. Lenže asi nikto nečaká, že ten zvrät bude také béčkové kliše s niekoľkými prehreškami voči fyzikálnym (a chemickým) zákonom. Nebudeme prezrádzať koniec. Stačí povedať, že ak bude aj šieste pokračovanie, plešivosť Johna McClanea bude nutnosťou.

Všetko však nie je také čierne. Zachraňuje to hlavne Bruce Willis alias policajt z l'udu, obdarený šiestym zmyslom. Je rovnako "ukecaný" a nesmrteľný, aj keď stále doráňaný ako v predchádzajúcich Smrtonosných pasciach. Niekedy sa až zdá, akoby sa dostal do iného filmu, v ktorom sa snaží vytvoriť tú správnu smrtonosnú atmosféru, no režisér mu to nechce dovoliť. Našťastie mu sem-tam dovolí žmurknúť na fanúšikov, napríklad v scéne vo výt'ahu alebo v taxíku. Pozitívom je niekoľko akcií, za ktoré by sa nehanbil ani Michael Bay. Hlavne tie s kultovou sovietskou bojovou helikoptérou Hind.

S kamerou a strihom sa akoby utrhla reťaz. V poslednej dobe je chtiac-nechtiac nutné zmieriť sa s reportážnou roztrasenou kamerou á la Bournova trilógia, ktorou sa írsky režisér John Moore (Za nepriateľskou líniou, Max Payne) zjavne inšpiroval. Prepáčiť sa dajú zbytočne detailné pohľady na hercov, aj keď shakespearovské vyjadrovanie emócií v tomto žánri nie je nutné. Avšak keď si veľké priblíženie neodpustia ani pri naháňačke po uliciach Moskvy, vtedy už epilepsia začína ohrozovať aj zdravých jedincov.

Zhrnuté a podčiarknuté, Smrtonostná pasca: Opäť v akcii (A Good Day to Die Hard) pôsobí diétne nie len dĺžkou (prvýkrát d'aleko pod 2 hodiny) a až príliš okatým scenárom, ale aj celkovou atmosférou. Tú si drží len jedna postava filmu, ktorá sa medzi akčnými filmami nestratí.

Ale, jednoducho, už to nie je Smrtonostná pasca. Ako keby bondovku so Seanom Connerym dostali na starosť tvorcovia 30 prípadov majora Zemana. Ešte raz však treba pripomenúť, kto sa do kina chystá len na relaxačnú akciu, v ktorej zhodou okolností vystupuje nejaký John McClane, ten bude spokojný a môže si k hodnoteniu pridať jednu hviezdičku.

Mariál Biel



ZÁKLADNÉ INFO:

NangaParbat, 2010, Nemecko, 104 min
 Dráma/dobrodružný

Réžia: Joseph Vilsmaier
 Hudba: Gustavo Santaolalla
 Obsadenie: Florian Stetter,
 Karl Markovics, Sebastian Bezzel...

Na recenziu poskytol:
 Magic Box

PLUSY A MÍNUSY:

- + výborná kamera
- + scenár
- + Karl Markovics
- + hudba, réžia
- nenapínavý boj o prežitie
- Florian Stetter nehrá najlepšie
- rozt'ahaný koniec
- nevyužitý potenciál finálnej časti filmu

HODNOTENIE:

70%



Nanga Parbat

HIMALÁJSKY BOJ O PREŽITIE PO NEMECKY

■ Pred takmer troma rokmi sa v nemeckých kinách objavil film Nanga Parbat od Josepha Vilsmaiera. V tomto snímku sa režisér vydal do Himalájí, kde sleduje príbeh bratov Messnerovcov, ktorí sa vydali zdotlať slávnu horu s rovnomerným názvom filmu z Rupálskej steny, teda trasou, ktorú pred nimi nikto neprežil. Teraz, pri príležitosti vydania filmu na Blu-ray disku, sa poohliadneme na tento málo známy no zapamätateľný snímok.

Režisér Joseph Vilsmaier sa v historických drámach cíti ako doma, navyše má osobitnú záľubu v druhej svetovej vojne. Ved' medzi jeho najvýraznejšie filmy patrí Stalingrad (1993) a Posledný vlak (2006), obidva zachytávajúce vojnové hrôzy v neprikrášlenom reálnom svetle. Nanga Parbat je však od uvedených historických trilerov značne odlišnejší. Odvážny až nedbanlivý Reinhold Messner (Florian Stetter) a jeho skromný brat Gunther (Andreas Tobias) odjakživa milujú horolezectvo. Ich najväčším snom je ale hora Nanga Parbat a jej Rupálska stena, 4500 metrov vysoký masív, doteraz neprekonaný žiadnym horolezcom. Zaumienia si, že sa tam

dostanú. Príležitosť príde s Karlom Herrligkofferom (Karl Markovics), ktorý usporiada expedíciu za nemalý peniaz, no čoskoro zistí, že bratov Messnerovcov neobl'ubuje pre ich ignorovanie tímovej práce. Dvaja bratia zasa pre svoju neobjímavosť ešte netušia, že v horách im bude na krk dýchať sama smrť v podobe chladu a stratenia sa. Boj o prežitie, odhodlanie pokračovať a sila nádeje tvoria hlavný myšlienkový prúd príbehu.

Vilsmaier stavia príbeh komorne, samotné lezenie hrá druhú notu, prvá sa sústreďuje na bratov, ich vzťah, rozdiely a hlavne na pocit bezmocnosti pred prírodou. Tiež sa dočkáme viacerých retrospektívnych náhľadov na detstvo bratov horolezcov, vhodne vyplňujúcich rozprávanie. Veľkolepé výpravné prevedenie však neuvidíte. Je uznanie hodné, že režisér dokázal natočiť Nanga Parbat len so siedmimi miliónmi eur. Nejde tiež neoceniteľnú výbornú kameru. Práca s veľkými exteriérmi a strihom je brilantná, občasná jazdy navyše evokujú šmrnc výpravnosti, no zostávajú konzistentné s umierneným tónom filmu. Rovnováha síce nie je na škodu, no trpí ňou divák. Boj o prežitie, zaberajúci poslednú polhodinu

filmu, je výstižný no rozt'ahaný, a to, bohužiaľ, znamená aj stratu záujmu o osud postáv. Je to najzásadnejšia chyba filmu. Aspoň v napínavosti sa pritom mohol Vilsmaier učiť od tematicky podobného Pádu do ticha (2003).

Film sa točí okolo Himalájí, no paradoxne, udalosti, ktoré prichodu do Himalájí predchádzajú, sú sfilmované najlepšie. Prejavuje sa v nich dômyselný scenár, vzťahy dobyvačného vodcu usporiadateľa Karla voči bratom Messnerovcom režíruje



do živého a tieto vzájomné konflikty sú navyše zosobnené v najlepšej scéne filmu, večeri v Pakistane. Zájedme dokonca tak d'aleko, že priznáme, že v prípade absencie tejto scény by bola možnosť vytvoriť si bližší vzťah k postavám Messnerovcov nemožná. Zároveň táto scéna predstavuje ukážku viacerých vrstiev jednotlivých postáv. Karl bol predtým len ctižiadostivý vodca, teraz sa z neho vykl'uje aj muž so zápalom pre ľahký nacionalizmus. Reinhold bol predtým len trochu arogantný horolezec, no v tejto scéne vidíme jeho skromnejšiu stránku a tiež fakt, že si uvedomuje riziko napriek odvážnosti hraničiacej s ľahostajnosťou.

Hereckou hviezdou filmu je bezpochyby Karl Markovics. V roli lídra expedície, ktorý na všetko dohliada zo základného tábora, prejavuje ohromné vžitie sa do charakteru človeka, starostlivo sa snažiaceho o čo najbezchybný priebeh celej výpravy. Scény, kedy diktuje reporty z akcie, je radosť sledovať. Florian Stetter čoby predstaviteľ Reinholda hrá len vtedy, keď sa mu chce. Zatiaľ čo v istých scénach vydáva všetko, čo dokáže, inokedy je veľmi ťažké skočiť mu na jeho hru. Z tohto hľadiska je presvedčivejší Andreas Tobias v role jeho brata, ktorý úlohu súrodca v tieni prežíva výborne.

Využitie nízkeho rozpočtu je obdivuhodné aj z hľadiska produkčných kvalít. Avšak je

to parádny hudobný sprievod, ktorý vdychuje tomuto príbehu mocnú auru, ktorá udrží pri obrazovke. Skladateľ Gustavo Santaolalla sa hrá na prvý pohľad s veľkolepými hudobnými motívmi v orchestrálnom štýle, no prekvapí aj vynikajúcim využitím gitary.

Záverečné hodnotenie

Nanga Parbat je vzhľadom na svoj nízky rozpočet obdivuhodne vďaka výpravným filmom po technickej i režijnej stránke. Hoci je z horského prostredia, prekvapia a viac potešia vychytené dialógy a umne natočené interiérové scény. Milovníkov Himalájí a príbehov o prežitie ale veľmi nezasiahne. Práve táto časť filmu je

totiž v porovnaní so zvyškom filmu značne slabšia, nepredkladá dostatok systematického napätia a hoci je efektívna, nezvláda divákov donútiť vžiť sa do nešťastia postáv. Zároveň však ide o skutočný príbeh s ľahkým životopisným charakterom, čo indikujú vďaka retrospektívne scény z detstva a tiež zdarná snaha vystihnúť vzťahy medzi súrodencami. Film z tohto hľadiska spĺňa svoju úlohu a rozhodne patrí k decentným dielam nemeckej kinematografie posledných rokov. Na novo vydanom Blu-Ray disku navyše vyniknú pôsobivé horské scenérie.

Jozef Andraščík



ZÁKLADNÉ INFO:

TinkerBell: SecretoftheWings, USA, 2012, 76 min, animovaný/rodinný

Réžia: PeggyHolmes
Scénar: RyanRowe, PeggyHolmes
Hudba: JoelMcNeely
Hrajú: L. Hale, T. Dalton, A. Huston, M. Whitman, M. Hilty,...

Na recenziu poskytol: Magic Box Slovakia

PLUSY A MÍNUSY:

- + stopáž
- + animácia
- + rýchly spád
- + občasná vtipnosť
- nedodržanie pravidiel osy
- medzery v logike
- nezmyselné hlášky

HODNOTENIE:

67%



Cililing: Tajomstvo krídel

ZÁBAVA PRE NAJMENŠÍCH?!

■ Písal sa rok 1957, kedy sa Cililing prvýkrát objavila v Petrovi Panovi. Od tej doby sa mnoho zmenilo. Z televíznych obrazoviek sa presunula na plátna kín. Úspešne? Ako sa to vezme.

V prvom rade je potrebné podotknúť, že Tajomstvo krídel je rozprávka skutočne pre tých najmenších, predpubertálnych, pokiaľ možno dievčenských fanúšikov. Jednoduchý príbeh plný zápletiok s rýchlym spádom a riešením pochopí snáď divák každého veku, pokiaľ už vie chodiť po vlastných a vypýtať sa sám na veľkú potrebu. Prekvapivé je, že sa film ani nesnaží pôsobiť ako niečo viac, čím je. Svoju vekovú skupinu si plne uvedomuje a podľa toho sa aj správa. Hoci táto disneyovka nepatrí k áčkovým produktom, čo nasvedčuje už dlhoročné uvádzanie vílích príbehov len ako televíznych rozprávok, myslím, že sa za svoju animáciu a celkové spracovanie rozhodne nemusí hanbiť. Milé tváričky víl na pozadí príjemného prostredia roklinky či zimolesa určite rozžiaria očka nejedeného dieťaťa. A tie zvieratká! Pozor, návštevou kina či vzhliadnutím z pohodlia domova riskujete celodenný nárek za snežnou sovou či bielym zajačikom. Asi veľa z našich

čitateľov si vie predstaviť lepší program, ako je sledovanie „okrídlených trpaslíkov“. Nie je sa však čoho báť. Príjemnú, 74 minútovú stopáž vydrží, trúfnem si povedať, (takmer) každý. Či už to bol zámer tvorcov alebo nie, poletujúce stvorenia sú dokonca miestami vtipné aj dospelému človeku. Pár podarených vtípkov rozhodne osvieži, a tak sa nemusíte báť, že by ste film celý prespali a zbytočne zabili čas.

Režisérka snímku Peggy Holmes mala šťastnú ruku aj pri voľbe zvuku. Spievaných skladieb je tu pomenej, preto je nepravdepodobné, že by vám výraznejšie prekážali. Kamera ľahko vtiahne do deja, no nedá sa hovoriť o bezchybnej práci. V niektorých scénach je totiž porušené pravidlo osy, základné pravidlo pri točení akýchkoľvek filmov. Jednoducho povedané, vzdialenosti a uhly, v ktorých stoja predmety či osoby v jednom zábere, nie vždy korešpondujú so záberom nasledujúcim. Tieto nedostatky sú však na prvý pohľad veľmi ľahko prehliadnuteľné, preto nemusia narušiť zážitok z filmu. To, že postavy občas konajú nelogicky a neplatia zákonitosti, ktoré fiktívny svet niekedy dožaduje načrtnúť, sa (bohužiaľ) stáva už klasickým úskalím



Matúš Slamka

tvorby pre najmenších. S tým je spojená aj nezmyselnosť viet, ktoré občas zo seba víly vypustia. Nejde však o nič závažné, nemusíte sa báť, že by váš malý kamarát z rozprávky zhlúpol. Ba práve naopak, v určitých aspektoch pôsobí dokonca poučne.

Pokiaľ si chcete spraviť peknú rodinnú chvíľku, máte pri sebe práve dieťa pod 10 rokov, ale bojte sa, že by ho morálne či inak nahlodal zážitok z povedzme škaredého a nevychovaného Shreka, je pre vás Cililing tou správnou voľbou. Užite si príbeh bez záporáka, ktorý možno aj vám miestami pripomenie mladost' (napríklad knižožiť sa nápadne podobá na postavku zo Života chrobáka). Na Blu-Ray disku nájdeme film v anglickom, českom a slovenskom dabingu, podobne sú na tom aj titulky. Bonusy obsahujú videoklipy dvoch spievaných pesničiek použitých vo filme a krátky milý bonusový animák o svetluške hrôzy.

GEARS OF WAR JUDGMENT



VER SVOJEJ ODVAHE
22.03.13

HRA OBSAHUJE ČESKÉ TITULKY

ZÁKLADNÉ INFO:

Skyfall, 2012, 143 min, USA

Réžia: Sam Mendes
Hrajú: Daniel Craig, Javier Bardem, Ben Whishaw, Ralph Fiennes, Judi Dench, Naomi Harris, Albert Finney

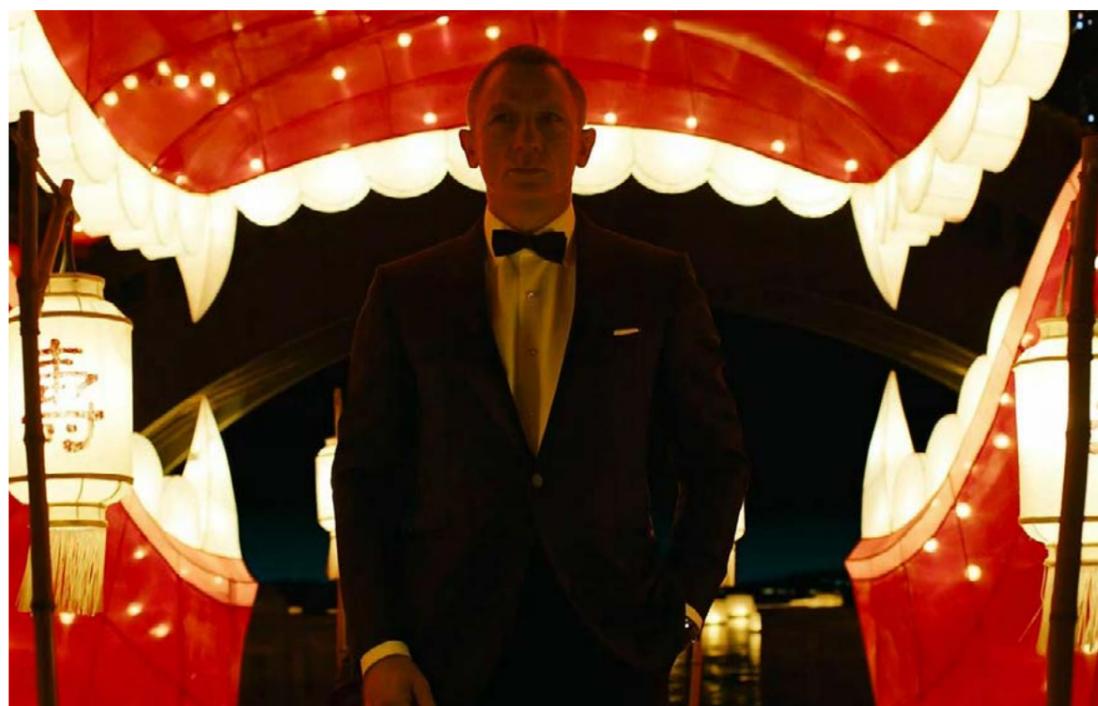
Na recenzii poskytol:
Bonton

PLUSY A MÍNUSY:

- + Daniel Craig sa vžíva do role
- + skvelá voľba režiséra
- + rafinované sklbenie tradície a súčasnosti
- scéna pripomínajúca Sám doma
- nevýrazné bondgirls

HODNOTENIE:

85%



Skyfall

DRUHÝ DYCH STARÉHO AGENTA

James Bond je legendárna postava, ktorej charakter sa mierne mení s každým novým predstaviteľom. Po vlažnom prijatí prvých dvoch filmov s Danielom Craigmom prichádza Skyfall a spája tradičné predstavy o agentovi 007 s moderným svetom.

Skyfall začína výborným a prekvapivo dlhým akčným prológom, na konci ktorého sme svedkami odstrelenia Jamesa Bonda. Hoci si všetci myslia, že je už medzi mŕtvymi, bol len postrelený a „užíva si smrť“ na nejakom exotickom pobreží. Avšak len do chvíle, kým neznámy protivník nezaútočí na M16 a samotná M sa neocitne v ohrození života. Agent 007 sa vracia do služby, aby sa stretol s jedným z najšialenejších a najnebezpečnejších protivníkov.

Nie, nečakajte žiadny extra prepracovaný príbeh. Zápletka je jednoduchá, ale účelná a funkčná. Na jej pozadí scenáristi s režisérom vykresľujú pôvod Jamesa Bonda, vracajú sa do jeho minulosti – do jeho detstva aj k predošlým filmom o ňom. Nosným pilierom týchto motívov je jeho vzťah k M, pričom si tvorcovia dali záležať, aby Bondov charakter

šarmantný a dochutený štipkou suchého britského humoru, avšak nie komický.

Na konečnom výsledku sa podieľalo viacero faktorov. V prvom rade to boli produkčné zábery Barbary Broccoli, dcéry Alberta Broccoli, ktorý Flemingovho tajného agenta preniesol zo sveta kníh na strieborné plátno. Filmu pomohlo aj rozhodnutie posadiť na režisérsku stoličku výborného Sama Mendesa (natočil filmy ako Americká kráska, Jarhead či Cesta do zatratenia). Vynikajúca je aj hudba, ktorá taktiež reflektuje najznámejšie motívy z histórie bondoviek. Zvukový mix bol dokonca ocenený Oscarom. rovnako ako ai

ostal čo najviac verný práve s prvým filmom so Seanom Connerym. Návrat k originálnemu filmovému stvárneniu Bonda symbolizuje aj Q, tentokrát stvárnený Benom Whishawom. „Zbrojmajster“ britskej tajnej služby, ktorý v prvých dvoch filmoch s Danielom Craigmom nepochopiteľne absentoval, sa znovu vracia na naše obrazovky. Hlavného nepriateľa, šialeného maniaka, ktorého poháňajú osobné dôvody a túžba po pomste, si zahral vynikajúci Javier Bardem, známy z Oscarového filmu Táto krajina nie je pre starých (2007). S blond vlasmi vyzerá ešte o niečo strašidelnejšie, než sme zvyknutí, a na strašidelnosti mu pridáva aj pár efektných digitálnych trikov.

Bond, James Bond

Daniel Craig vo filmoch Casino Royale (2006) a Quantum of Solace (2008) nepôsobil ako James Bond veľmi presvedčivo. Akoby sa s agentom 007 nikdy skutočne nezžil. V Skyfall však všetky pochybnosti zhadzuje zo stola. Je to on, pravý, autentický Bond, James Bond. V Craigovom podaní je o niečo temnejší. Muž, ktorý bez mihnutia oka zabije, keď musí, s chladnými očami,



titulná skladba filmu od Adele. Rozhodnutie ukončiť niektoré z motívov, tiahnucich sa sériou od 90-tych rokov, a nadviazať na absolútne základy Bonda, bolo odvážne, riskantné, ale podľa nás sa to vyplatilo.

Samozrejme, nie všetko vo filme nám bolo úplne pochuti. Jedna zo scén pôsobí ako Sám doma, len vo verzii pre dospelých. Nie sme si úplne istí tým, či patrí do takéhoto filmu. Bondgirls sú ďalšou súčasťou, na ktorú sa veľmi tvorcovia nezamerali. Jednoducho medzi nimi a Bondom necítiť žiadne napätie, žiadne emócie, prítlačivosť, nič.

Takisto nemáme v zásade výhrady proti umiestňovaniu predmetov od sponzorov do filmu, pokiaľ sa tak praktikuje s mierou.

Chápeme, že bez veľkej finančnej podpory zo strany Sony, by MGM už dnes asi neexistovalo a poslednou bondovkou by ostal Quantum of Solace (hrôzostrašná predstava), ale predsa len to trochu prehrali, keď v takmer každom treťom zábere vidíme logo Sony na mobile, televízore, notebooku, navigácii v aute, atď.

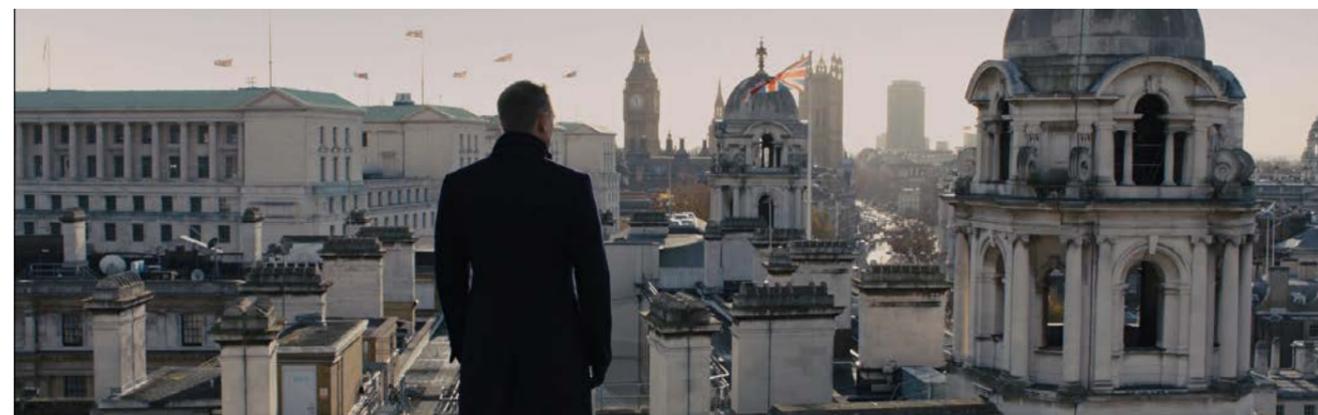
Skyfall je veľmi dobrým filmom a bezpochyby jedným z najlepších zo série. Redefinuje Jamesa Bonda tým, že ho skonfrontuje s vlastnými koreňmi – postavu s jej pôvodom, film s prvými snímkami so Seanom Connerym. Uzatvára niektoré moderné kapitoly v kánone Jamesa Bonda a vracia sa k viacerým pôvodným motívom. Niet divu, že tento film, tak rafinovane spájajúci moderného

Bonda so starým, sa dočkal veľkého úspechu. Nepochybne, hoci to nie je po prvýkrát, čo agent 007 v prológu zomiera, až tentoraz bol skutočne znovuzrodený.

Blu-Ray

Ako býva zvykom, na slovenský dabing môžeme zabudnúť. Blu-Ray disk obsahuje aspoň prekvapivo slušnú českú zvukovú stopu a okrem iných aj slovenské titulky. Bonusov nie je mnoho, ale aspoň to nie je hromada zbytočnosti – na disku nájdete dokument o natáčaní filmu a komentáre tvorcov. Rozdiel v kvalite obrazu, oproti DVD verzii, je však naozaj citelný, najmä kvôli vynikajúcej práci s kamerou.

Pavol Ondruška



ZÁKLADNÉ INFO:

Hotel Transylvánia, 2012, USA, 91 min
animovaný / komédia / rodinný

Réžia: Genndy Tartakovsky
Hudba: Mark Mothersbaugh
Obsadenie: Adam Sandler, Kevin James, Selena Gomez...

Na recenziu poskytol:

Magic Box Slovakia

PLUSY A MÍNUSY:

- + animácie
- + postavy, humor, kultúrne odkazy
- + využitý koncept
- + chytľavé piesne

- gýčovitá ústredná myšlienka
- nevýrazná hudba
- zápletna "nereže" ku konceptu

HODNOTENIE:

70% Hotel Transylvánia

LEGENDÁRNE PRÍŠER(KY) POKOPE

Napadlo vám už niekedy, aká zábava by bola vidieť legendárne hororové príšery pokope? Jasné, už sme podobnú vec videli pred dvoma rokmi v horore Chata v horách (2011), ale minuloročný animovaný hit Hotel Transylvánia sa nás na rozdiel od zmienenej Chaty nesnaží vydesiť. Naopak, predstavuje nám populárnych strašiakov v úlohe domáckych a obyčajných bytostí s rodinami a túžbou po pokojnom živote.

Minulý rok sa s animáčkami, pracujúcimi s hororovými témami, priam roztrhlo vrece. Okrem Transylvánie sme mali možnosť vidieť Normana a duchov (2012) aj Burtonovho Frankenweenieho (2012). Zatiaľ čo tieto filmy s potenciálom hororu aspoň trochu pracujú, režisér Hotelu Transylvánie, Genndy Tartakovsky, chce deti čoby cieľovú skupinu predovšetkým pobaviť, čo sa mu aj darí. A môžeme smelo povedať, že baví aj starších. Hoci, ako pochopíte, príbehovo je z tejto trojice animákov najobyčajnejším a najjednoduchším.

Keď gróf Dracula v roku 1895 dokončí veľkolepý zámok v Transylvánii a spraví z neho hotel, robí tak s jediným úmyslom, a to poskytnúť bezpečné útočisko všetkým príšerám z celého sveta a tiež ochrániť

svoju dcéru Mavis od zhubného vplyvu človeka. Príšery sa ľuďi boja a všetko, čo chcú, je mať od nich pokoj a bezpečnú vzdialenosť. Dracula je starostlivý otec a za každú cenu chce, aby jeho dcéra zostala v bezpečí hotela. Ako to už ale s tinedžerkami býva, chcú sa odpútať a ísť do sveta. Dracula podobná možnosť desí. Navyše sa deň pred narodeninami jeho dcéry vo dverách hotela objaví človek.

Príbeh je inými slovami koncepcne tisíckrát omieľanou riekankou o tom, ako rodičia často nechápu svoje deti a tie proti nim rebelujú. Podobná myšlienka je často ústredným motívom rôznych animákov. Neznamená to však, že je automaticky gýčovitá. V prípade Transylvánie tomu tak ale je.

Ničím neprekvapí, nesnaží sa svoju tému čoby len najmenej inovovať, ako napríklad myšlienkovo podobná rozprávka Neskrotná (2012). Hotel Transylvánia je skrátka neprekvapivý. V kontraste s týmto nesporným mínusom ale poteší, že film nenudí ani sekundu. Nahrádza svoj základný nedostatok absencie komplexnejšieho zážitku výborným humorom, chytľavými piesňami, zábavne napísanými postavami

a konceptom využitým až do dna. Samotný hotel ako dejisko nie je len kulisou, ale esenciou drvicej časti humoru, centrom explózie parádnych až bizarných nápadov, ako sa s látkou filmu vyhrať. Zopár z nich je nemožné vidieť a nezasmiať sa, napr. budík, akákoľvek scéna s vlkolakovou rodinou, netopier v slnku či parodovanie najmä u dievčat populárneho braku Twilight. Kultúrnymi odkazmi sa snímka skrátka hmýri. Nielen že skladá poklonu klasickým hororovým filmom v zábavnom odevu, ale použitím rôznych archetypov postáv a ich malých podpríbehových motívov tiež podáva pozitívny obraz bežných súčastí sveta detí aj dospelých.

Rozpočet 85 miliónov dolárov sa na animácii od štúdií Sony podpísalo pozitívne. Krásne efekty, bohaté farby a rozkošné stvárnenie príšer pritahuje oko vždy a všade. Zvuková aj dabingová stránka je na tom kvalitami obdobne. Spomínali sme tiež piesne.



Na rozdiel od priemernej hudby Marka Mothersbaugha si ich zapamätáte a chytíte sa. Vidieť príšery pokope spievať rock, hip hop alebo diskotekový štýl pesniček je zaručený zdroj úsmevu.

Záverečné hodnotenie

Ak milujete Dracula, Frankenstein, vlkolaka, múmiu, bigfoota alebo iné príšery od výmyslu sveta a chcete ich vidieť v zábavnej forme, Hotel Transylvánia je na to najlepšou voľbou.

Genndy Tartakovsky a štúdio Sony vytvorili dizajnovu a technicky krásny animák, s ukázkovým využitím konceptu svojho zázemia. Transylvánia konzistentne dávkuje nefalšovaný humor, vynikajúco napísané postavy a ich interakcie v štýle evokujúcom "sitkom". Tiež poteší bohatými kultúrnymi odkazmi na iné známe filmové diela a v neposlednom rade zaujme vynikajúcimi pesničkami. Bohužiaľ, trpí význačným problémom všednosti pointy. V rámci svojho konceptu by sa dal prinajmenšom vhodne inovovať a pritom zostať verný osvedčeným štandardným šablónam moderných hollywoodskych animákov. Jednoducho tu chýba ústredná myšlienka, ktorá by zážitok obohatila aj o duchovný rozmer umenia. Napriek tomu sa však na tejto rozprávke môže kvalitne zabaviť celá rodina bez akéhokoľvek náznaku nudy.



Jozef Andraščík

>> Kiersten Whiteová

Zlodejka duší

Romanca formou nechceného trojuholníka, napätie, príbeh, v ktorom nesmú chýbať bytosti, nesúce nadprirodzené vlastnosti.

Evelyn, na prvý pohľad všedné dievča, má nevšedné povolanie – značkuje paranormálov. Jej najlepšia priateľka je morská panna a budúca láska dokáže meniť svoju podobu. Evie aj napriek dennej dávke adrenalínu a dobrodružstva, chýbajú obyčajné veci ako vlastná školská skrinka, nákupy v obchodných centrách či úchvatné plesové šaty. Zlodejka duší prináša humorným štýlom podaný oddychový príbeh, určený primárne pre nášt'ročných čitateľov.

„Zatýkam t'a podľ'a paragrafu tri bodu sedem Protokolu o upíroch k Medzinárodnej dohode o kontrolovaní nadprirodzených bytostí. Žiadam t'a, aby si sa nahliásil v najbližšom stredisku na spracovanie údajov v Bukurešti. Ak sa nenahliásiš do dvanástich hodín, budeš zlikvidovaný.“

Evelyn od malička pracuje pre Medzinárodnú agentúru na kontrolovanie nadprirodzených bytostí. MAKNAB koriguje život fantastických bytostí a dohliada na ich normatívne správanie a konanie.

Hlavná hrdinka je dospievajúce dievča, ktoré sa vo svete paranormálov stretáva so všetkým tínedžersky možným, ale aj relatívne naoko nemožným. Vedie spokojný život dovtedy, kým vo svete nezačnú záhadne zomierať upíry, strigy, vlkolaci... Nosným v príbehu je motív tínedžerskej lásky medzi Evelyn a Lendom, pričom nesmieme zabúdať aj na neodbytného Retha a fakt, že všetci traja sú nositeľmi špecifických nadprirodzených vlastností. Najväčší zlom v príbehu nastáva, keď sa Evelyn stretáva so Zlodejkou duší, ktorá prináša do príbehu nielen stupňujúce sa napätie, dávku zla a temna, ale odhaluje aj niekolo dovtedy skrytých tajomstiev,

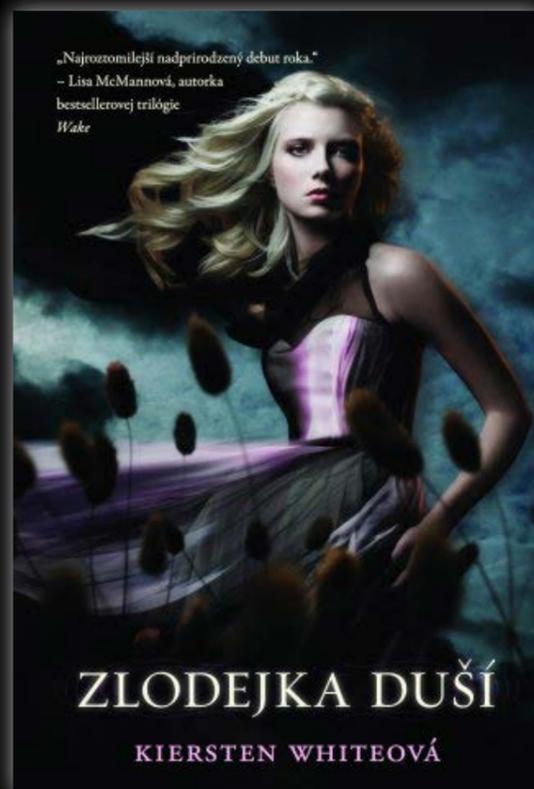
týkajúcich sa samotnej Evelyn. Autorka Kiersten Whiteová sa pohrala so zaujímavou myšlienkou, a to spojiť všetky známe či neznáme nadprirodzené bytosti od upírov, cez vlkolakov až po morské panny a víly do jedného príbehu. Na celé dielo sa však treba pozerat' s nadhľadom a nesmieme zabúdať, že cieľovou skupinou sú nášt'roční/é čitateľa/čitateľky. Kiersten prekvapila tým, že upustila od "slávnych", knihy a filmy predávajúcích, upírov a vlkolakov a v príbehu ich postavila len do sekundárnej pozície. Z dejového hľadiska nás však nijako neohúrila – dejová línia sa drží lineárnej schémy – stretnutie s láskou, príchod zla, tajomstvo, rozuzlenie, "zvonec a koniec".

Aj keď si dospievajúca mládež pri čítaní zväčša nepotrpí na hlbokú psychológiu postáv, hrdinom chýbajú prepracované charaktery. Postavy sú plytké, čo sa na škodu vecí v poslednej dobe stáva akýmsi fenoménom bestsellerovej young-adult literatúry. Takáto literatúra je postavená zväčša na tajomne, ktoré je do bežného života mladých zakomponované niekedy až priveľmi nütene s cieľom vyznievať aj napriek tomu prirodzene. Jazykový štýl Kiersten Whiteovej sa vyznačuje ľahko strávitelným slangom s jej skrytým podpisom (alebo s podpisom prekladateľky?). Autorka nás často prekvapuje svojimi vlastnými slovnými spojeniami a výrazmi, čo môže v kontexte s dynamikou textu, štýlom vyjadrovania sa postáv či tínedžerským humorom, vyznievať pozitívne.

Dielo vypĺňa „neupírsky“ fantasy priestor v oblasti mládežníckej literatúry a Fortuna Teen už "spáchala" niekolo podobných kníh, ktoré dokážu uspokojiť predovšetkým mladšiu čitateľskú generáciu.

Viktória Semaniková

Autor knihy: Kiersten Whiteová
Vydavateľstvo: Fortuna Libri
Počet strán: 352 strán
Väzba: pevná väzba
Jazyk: slovenský jazyk



>> Stephenie Meyerová

Krátky druhý život Bree Tannerovej

Stephenie Meyerová spôsobila vydaním románu SÚMRAC, prvým zo štyroch dielov tzv. Twilight ságy, v roku 2008 hotový ošiaľ. Opäť vzbudila väčší záujem o knihy (podobne ako sa to podarilo Rowlingovej s Harrym Potterom) a najmä, do pozornosti sa dostala upírska tematika.

Krátky druhý život Bree Tannerovej (2010) k tretiemu dielu Twilight ságy, Zatmeniu (2009) potešil mnohých čitateľov, ktorí sa nevedeli zmieriť s tým, že ďalší diel ságy už nebude. Novela ponúka trochu iný pohľad na svet upírov, než na aký sme boli zvyknutí. Rozprávačkou príbehu sa totiž stala novo narodená upírka Bree, kým v románoch sme dej vnímali prostredníctvom človeka – Belly (prípadne Jacoba v Úsvite).

Bree prináša čitateľom pocity, ktoré Bella nemala možnosť poznať. V Zatmení mala Bree malý priestor, čitateľ ju ledva zaregistroval, v novele sa stala hlavnou hrdinkou. Prežíva v nej svoje krátke trápenia, zmätené pocity a akýsi druh náklonnosti, začínajúcej lásky. Čo je však najdôležitejšie, čitateľ už vďaka Zatmeniu vie, ako sa príbeh Bree Tannerovej skončí. A aj keď si Bree počas čítania určite oblúbi a dúfa v iný koniec, ten sa už zmeniť nedá.

Meyerová aj v novele rovnako ako v štyroch dieloch ságy namiešala dávku napätia a romantiky. Príbeh začína in medias res, bez zbytočných slov okolo. Predpokladá sa totiž, že čitateľ je už v téme zbehlý a autorka mu nemusí nič vysvetľovať.

Aj na základe tohto usudzujem, že kniha je určená vyslovene čitateľom Twilight ságy, nezainteresovanému čitateľovi by veľa nepovedala. Novela je písaná typickým "Twilight štýlom". Meyerová sa zameriava najmä na pocity hlavnej postavy.

Vnútorne a tak trochu rozvláčne monológy sa striedajú s dynamickými dialógmi a (niekedy až veľmi) podrobnými opismi.

„A v tej chvíli som úplne zabudla na Diega, pretože som začítala teplo pod jej pokožkou, tlkot jej krvného obehu. Otvorila ústa, že vykrikuje, ale zubami som jej rozdrvila priedušnicu, takže nestihla ani pípnuť. Ozýval sa iba klokot vzduchu a krvi v jej plúcach a tiché stony, ktoré som nedokázala ovládnuť. Jej krv bola teplá a sadká. Uhasila mi oheň v hrdle, uspokojila naliehavú, dráždivú prázdnotu v žalúdku.“

Twilight ságy podobný úspech ako všetky romány.

Lenka Káčerová

Autor knihy: Stephenie Meyerová
Vydavateľstvo: Tatran
Počet strán: 168 strán
Väzba: pevná väzba s prebalom
Jazyk: slovenský jazyk

Na svojej oficiálnej webovej stránke Meyerová v roku 2010 uviedla, že novelu o novonarodených upíroch začala písať ešte skôr, ako napísala diely Twilight ságy. Je však možné, že novela Krátky druhý život Bree Tannerovej mala len marketingové účely a bola akousi náhradou za Polnočné slnko – nedopísaným románom, ktorý mal priniesť pohľad Edwarda (na prvú časť príbehu ságy).

Keďže sa ale časť z tohto románu v roku 2008 objavila na internete ilegálne, Meyerová sa (zatiaľ) rozhodla knihu nedopísať.

V každom prípade mala novela Krátky druhý život Bree Tannerovej medzi fanúšikmi

druhý
krátky život
bree tannerové

STEPHENIE MEYEROVÁ

LAURENT
LAFITTE

CONTINENTAL FILM UVÁDZA

OMAR
SY

NEPOUŽITELNÍ

FILM
DAVIDA CHARHONA

SABRINA OUAZANI LIONEL ABELANSKI YOUSSEF HAJDI MAXIME MOTTE LEO LEOTIER ANNE MARIE MARCON ZABOU BREITMAN
SCÉNARIŠT RYAN REAGAN JULIEN WAR DAVID CHARHON OPRAVDOVANÉ PRÁVOMI ERIC NICOLAS AUMAYER DAVID CHARHON ISMAEL SY SAVANE ALEXIS DOLIVET LAURENT LAFITTE
MONTÁŽER MICHAEL BOURGÈS PRÉMIÈRE ASSISTANTE RÉALISATEUR DANIEL NOAH DITTMANN RÉALISATEUR ALAIN DURANT RÉALISATEUR THIÉRY CHAVENON COORDINATEUR MARIE-COUDARD COSTUMEUR PIERRE-JACQUES BENOÎT GUYE YATTEBA DAMI BARAVES RÉGÉNÉRATEUR VINCENT GOLLON (VFX)
MONTAGE SON ALAIN FEAT. NICOLAS DAMBROISE ADAPTEUR FÉLIX LUDWIG MONTAGE IMAGE STÉPHANE BÉGIN RÉALISATEUR PRODUCTION MARIE JEANNE PASZAL DIRECTEUR DE PRODUCTION PATRICKA COLUMBAI PRODUCTEUR ERIC ET NICOLAS AUMAYER
DISTRIBUTION MANDARIN CINÉMA PARIS FILMS MIFILMS AÉRIEN PRODUCTIONS CANAL+ TPS BÉNEVOLE ASSOCIATION COFFRAGE 21 LA BANQUE POSTALE IMAGE 5 MARION 2 ATELIER SERRIER DE LA FROCHÉP CANGDA CAISSE-FONDS IMAGE DE LA DIVERSITÉ

V KINÁCH OD 28. MARCA

Súťaž s portálom

 GAMESITE.SK
VÁŠ HERNÝ SVET

1. cena HRA + postavička Kratosa
2. cena HRA
3. cena tričko



Návrat kultovej akčnej hry, v ktorej sa pozrieme na začiatok príbehu Kratos, ešte než sa stal bohom vojny. Okrem výpravných častí, popisujúcich Kratosovu temnú ľudskú minulosť, obsahuje hra tiež multiplayer, v ktorom sa z úbohého pešiaka môžete stať šampiónom bohov.

Pred 6. mesiacmi kľučal Kratos nad svojou mŕtvou rodinou, boh vojny Áres ho úskokom prinútil zabiť tých, ktorých miloval. Kratos preto odmietol poslušnosť Aresovi a prisahal mu pomstu. Vzopriet sa Olympu však nie je beztrusné. Spútaný reťazami má až na večnosť pykať za svoju vzburu a bojovať s besmi a šíalenstvom. Na ceste za slobodu a odpustením ho čaká veľa skúšok.

Hlavné rysy :

- Multiplayer pre jednotlivcov i tímy. Vyberte si jedného z božskej štvorice Zeus, Áres, Poseidon a Hádes a staňte sa ich gladiátorom. Prepracujte sa z obyčajného bojovníka na šampióna bohov
- Vylepšený súbojový systém. Zažite brutálne súboje, v ktorých Kratos predvedie obrovskú silu svojich paží a nôh a v boji si pomáha nielen zbraňami svojich protivníkov, ale ako zbraň používa i protivníkov samotných
- Vládnete času. Kratos využije schopnosť meniť tok času nielen k prekonávaniu prekážok, ale tiež v boji s nepriateľmi
- Ešte úchvatnejšia grafika. Vývojári si dali naozaj záležať, aby bol nový diel graficky ešte o krok ďalej, než čokoľvek, čo ste doposiaľ mohli v tejto sérii vidieť.

GOD OF WAR
ASCENSION

PS3
PlayStation 3

GENERATION

Súťažiť môžete priamo na <http://www.gamesite.sk/sutaze.html>