

GENERATION

PREDSTAVUJEME
Xbox One

OTESTOVALI SME
HP ENVY Phoenix
H9-1400ec

MARVEL
IRON MAN 3

© 2013 MARVEL

Súťaže
o hodnotné ceny



→ **HRY MESIACA:**

Metro: Last Light
Injustice
SOUL SACRIFICE
Fire Emblem Awakening

→ **HARDVÉR MESIACA:**

LENOVO IDEAPAD YOGA 13
Belkin WLAN Range Extender
POINT OF VIEW MOBII 945
LG Nexus 4

→ **FILMY, KTORÉ ZAUJALI:**

Kino: Oblivion
Bluray: Divoký Django
Bluray: Lovci mafie
Bluray: Jack Reacher

→ **TOP TÉMY:**

Všetko, čo vieme o Xbox One!
Jason Graves - Interview
Kniha: Prototyp Eva
Kniha: Nebe pod Berlínom

GENERATION

Mission Games s.r.o.,

Železiarska 39, 040 15 Košice 15, Slovenská republika

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

REDAKCIA

Šéfredaktor / Zdeno HIRO Moudrý

Zástupca šéfredaktora / Patrik Barto

Webadmin / Richard Lonščák

Jazykové redaktorky / Zdenka Schwarzová /

Lenka Macsaliová / Kristína Gabrišová / Anna Javorská

Odborná redakcia / Branislav Brna / Dominik Farkaš /
Pavol Ondruška / Roman Kadlec / Tomáš Ďuriga /
Dávid Tirpák / Matej Minárik / Mário Lorenc / Martin
Húbek / Martin Sabol / Tomáš Kleinmann / Ján Kaplán /
Miroslav Konkol' / Jozef Andraščík / Eduard Čuba /
Adam Kollár / Linda Engelová / Lenka Vrzalová /
Matúš Slamka / Veronika Chlastová / Adam Zelenay

SPOLUPRACOVNÍCI

Matúš Paculík / Martin Pročka / Marek Líška

GRAFIKA A DIZAJN

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

Titulka

Obrázok z Iron Man 3 © Marvel

MARKETING A INZERCIA

Marketing Director / Zdeno Moudrý

T: + 421 - 903-735 475

E: marketing@gamesite.sk

INTERNATIONAL LICENSING

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

Please contact / Zdeno Moudrý

T: + 421 - 903-735 475

E: zdenek.moudry@mission.sk

PRODUKCIA A DISTRIBÚCIA

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

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

DÔLEŽITÉ UPOZORNENIE

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

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

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

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

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

ISSN 1338-709X



Editoriál

■ Zábavný priemysel v 21. storočí zažil množstvo inovácií.

Ak sa vrátíme späť v čase, určite si každý nájde rôzne
srdcovky, či už v podobe filmov, kníh, technológií alebo hier.
Hoci sa u kníh a filmov toho až tak moc nezmenilo, o nových
hračkách v podobe inteligentných telefónov, počítačov, konzol
a hier sa to povedať nedá. Stačí si pozrieť, ako hry a telefóny
vyzerali v deväťdesiatom deviatom. Asi by ste si s nimi
neužili moc „srandy“ na dnešné pomery (česť výnimkám).

Podobne je to aj s naším projektom Gamesite.sk. Začali sme
pred štyrmi rokmi a odvtedy sa toho mnoho zmenilo. Snáď k
lepšiemu. Od prvého layoutu, ktorý vyzeral, ako vyzeral, cez prvé
kliky od iných ľudí, ako naši známi, až do dnešnej podoby, ktorá
zahŕňa množstvo obsahu v podobe písaných článkov, videí,
magazínu a rôznych súťaží. Sám by som si ani netrúfol pred
štyrmi rokmi povedať, že náš projekt dospeje do takejto fázy. Až
s odstupom času sa dá povedať, že za tým všetkým stojí jedna
vec, a to neskutočná vášeň k novodobej zábave, či už z uhla nás,
redaktorov, alebo vás, našich čitateľov... A, pravdaže, Hiro!

A keďže Hiro nikdy nespí (doslova), môžete sa tešiť
na neustále zdokonaľovanie nášho portálu, nového
synčeka v podobe pripravovaného Moviesite.sk a všetok
kontent, ktorý pravidelne ponúkame. 1.6. oslavujeme
4 roky od založenia materského portálu v roku 2009.
Verím, že ďalších pár rokov to ešte s nami vydržíte.

Tomáš Klajo Kleinmann

Redakcia hodnotí mesiac máj...



Babli

Celý máj som strávil
v moskovskom metre.
Najprv som dobehol
zameškané a konečne sa
dostal k Metro 2033
a hneď na to som sa
pustil do Last Light.
Mimo to som skúsil
aj zopár zaujímavých
nezávislých kúskov,
ako napríklad Anodyne.



JC

Trochu prekvapujúco,
ale PS Vita bola opäť
najvyťaženejšou
platformou.
Okrem Soul Sacrifice
som otestoval aj reedíciu
hry Dragon's Dogma
(tú však na PS3), s ktorou
som si trochu
zaspomínal na sériu
Gothic.



MarkusFenix

V máji dostali prednosť
skúšky. No z nových hier
dostalo prednosť Metro:
Last Light. Okrem toho
som oprášil spomienky
na trilógiu Mass Effect a
do toho občas dávkoval
Borderlands 2. Trochu
priestoru dostal aj
Battlefield 3 a Monster
Burner na WP.



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

- Procesor: Intel Pentium B960
- Operačná pamäť: 6GB RAM DDR3
- Pevný disk: 500GB SATA
- Grafická karta: nVidia GT620M 1GB
- Operačný systém: Windows 8

ENTE11HC

do 24 hodín

369 €



ASUS K55VD-SX032H

Procesor: Intel® core™ i7-3610QM
Operačný systém: Windows® 8
Systémová pamäť: 4GB DDR3
Interný disk: 500GB
Grafika: NVIDIA® GeForce® 610M

559 €



HP ENVY 6-1010EC

Procesor: Intel® core™ i3-2367M
Operačný systém: Windows® 7 home premium
Systémová pamäť: 4GB DDR3
Interný disk: 500GB + 32GB SSD

549 €



SAMSUNG

Samsung
GALAXY S DUOS

čierne/biele prevedenie



Galaxy S Duos od spoločnosti Samsung, ktorý stavia na úspechoch modelu Galaxy S, ponúka sofistikovaný štýl a dizajn, špičkový výkon a neuveriteľne jednoduché používanie doplnené praktickou možnosťou prístupu k dvom SIM kartám.

Dual SIM Always On je revolučná služba, ktorá zabezpečuje, že nezmeškáte žiadny hovor. Služba Dual SIM od spoločnosti Samsung vám umožňuje prijímať hovory, zatiaľ čo ste pripojení na internet alebo dokonca keď telefonujete prostredníctvom druhej SIM karty.



Android 4.0



4" TFT displej

1 GHz
Procesor

5 Mpx
Fotoaparát

175 €



Full HD
Prehrávanie videa

16 GB
Pamäť

2 Mpx
Fotoaparát



Android 4.1

PRESTIGIO MULTIPAD 5597DD ULTRA

169 €



7"
obrazovka

16 GB
Pamäť

1 GB
RAM DDR3



Android 4.1

ASUS EEEPAD MEMO ME172V

154 €



Wolfenstein: The New Order

V Bethesda Softworks už dlhší čas naznačovali, že vo vývoji majú novú hru. Nikomu by však nenapadlo, že ide o veľký návrat slávnej značky. Aj preto bolo ohlásenie **Wolfenstein: The New Order** v hráčskej obci takým oživujúcim prevrpením. Po vlašne prijatom **Wolfensteine** z roku 2009 bude snáď presne tým, čo hráči vtedy čakali.

The New Order je zasadený do neblahého roku 1960. Neblahého preto, pretože odkedy nacistické Nemecko vyhralo 2. svetovú vojnu, šíri svoju zvrátenú ideológiu po celej planéte. Je potrebné zasadiť tyranii rozhodujúci protiúder. Vojnový hrdina B.J. Blazkowicz je v tomto konflikte kľúčovou úlohou, a práve zaňho budeme v očakávanej FPS hrať. Budeme sa pohybovať v Európe. Príbeh nás zavedie do ohromnej nastickej pevnosti, v ktorej opäť vďaka najrôznejším

>> Séria **Wolfenstein** bola jedným z katalyzátorov masovej popularizácie videohier. Teraz ju čaká next-gen-krok vpred.

superzbraňami nacistov budeme bojovať s hordami nielen nacistov, ale aj rôznych príšer či robotov zlého režimu. Vývojári prízvukujú, že hra nebude mať, kvôli silnej koncentrácii na veľkolepú kampaň, hru pre viacerých hráčov. Údajne sa celý vývoj stáča len na úlohu byť slávnej sérii dôstojným a pyšným nástupcom, hodným svojho mena. O tom, že ide o jednu z najočakávanejších FPS doby hneď po ohlásení, svedčí aj táto historka. Známy dizajnér Warren Spector (podielal sa na **Deus Ex** či **System Shocku**) na svojom Facebooku napísal, či je vážne treba ďalšej „genericky temnej, monochromatickej

FPS, kde sa zabíjajú nacistickí roboti.“ Jeho názor bol ihneď bombardovaný kritikou zo strany hráčov a bol nútený sa ospravedlniť.

Hru vyvíja Machine Games štúdio, patriace pod Bethesda. Štúdio založili ľudia zo Starbreeze štúdia (na triku majú napr. **Chronicles of Riddick**) ešte v roku 2009. Zostáva len dúfať, že v ich rukách dostanú veľké splnenia.

Wolfenstein: The New Order vyjde v jeseni 2013 na PC, Xbox 360, PS 3 a neskôr aj na novej generácii konzol.

MGR: Revengeance na PC

Kreatívny riaditeľ Platinum Games, Jean Pierre Kellams, potvrdil, že spinoff MGS série, úspešná akčná hra **Metal Gear Rising: Revengeance**, pricestuje aj na hardisk osobných počítačov. A to do konca už tento rok.



Do pekla na motorkách

Deep Silver už v júni vydá sťahovateľnú hru **Ride to Hell: Route 666**, v ktorej sa hráči stanú nefalšovanými členmi motokárskych gangov v pretekoch z Chicaga do San Francisca. Samozrejme, v pretekoch sa nešetří gul'kami.





Survarium

f2p FPS dosiahla alpha štádia

■ Hoci by si väčšina hráčov priala nového S.T.A.L.K.E.R.-a, kuchti sa Survarium, multiplayerová FPS. Bude zdarma a v apokalyptickom prostredí. Vývoj má pod palcom ukrajinský Vostok Games. Hra je práve v alpha štádiu testovania (zapojiť sa môžete tiež, stačí navštíviť oficiálne fóra hry). Zatiaľ je v hre PVP mód, založený na tímovej hre, dve frakcie, lokalita Vostok Radar Station, jedenásť zbraní, tri súbavy vybavenia pre obe frakcie a aj inovatívny systém poškodenia, založený na zónach. Hra bude tiež plne modifikovateľná pre moderov. Dátum vydania ešte nie je známy, no hru čakajú ešte ďalšie vylepšenia. Je sa na čo tešiť.



Way of the Dogg

Bizarná bojovka od rappera Snoop Dogga

■ Dôkaz toho, že známe celebrity niekedy nevedia čo s peniazmi, sa dostal na povrch pri ohlásení bojovky Way of the Dogg. Hlavnou postavou nie je totiž nik iný ako svetoznámy americký rapper Snoop Dogg, mimo iné herec a hudobný producent. Ktovie, kde na nápad prišiel, každopádne vraj má ísť o veľmi rytmickú a prítlačlivú st'ahovateľnú hru. Prvé recenzie ju pokladajú skôr za priemernú bojovku, ani nie zlú, ale ani nie príliš dobrú. Pokiaľ máte radi hip-hop, nebudete až takí sklamaní z mixu hudby, boja, ľahkého príbehu a z rôznych postavičiek ako iní. Way of the Dogg vychádza na PSN, XBLA, iOS a systémy Android.

VIEME, ŽE UŽ ČOSKORO...

■ ... zasadneme za volanty v racingovke GRID 2. Okrem ulíc Miami či Paríža prevetráme aj Dubaj. Tvorcovia predstavili mód Eliminator, ktorý je variáciou známeho Last Man Standing módu, v ktorom sa každých dvadsať sekúnd vylučuje posledný v rebríčku. Najočakávanejšia racingovka roka príde na konci mája.

■ ... sa dočkáme Assassins Creed filmu. Ešte si trochu počkáme, ale je to oficiálne. Film podľa známej hernej série si strihne svoju premiéru v kine presne 22. mája 2015, v hlavnej úlohe s Michaelom Fassbenderom. Režiséra zatiaľ nemá, no produkčnú hodnotu mať bude, keďže jeho hlavným kino konkurentom bude Avengers 2.

■ ... vyrazíme na simsovskú dovolenku. Nový dátadisk k The Sims 3, s podtitulom Island Paradise, totiž hráčom umožní splniť si sen o dovolenke na ostrove. Vychádza už 25. júna. Na ostrove môžete skúmať oceán, žiť na jachte či v luxusnom rezorte plnom celebrit, čvachtať sa vo vode so simíkmi a všeličo iné.

Čaká nás GT 6

Čerstvo odhalená Gran Turismo 6 bude mať vyše 1200 áut, začne s tridsiatimi tromi okruhmi (každý mesiac nové). Realistickejšie autá a bohaté sociálne možnosti sú samozrejmosťou. GT6 vyjde už v lete na PS3. Neskôr aj na PS4.



Nové CoD ohlásené

Najnovší diel série CoD ponesie podtitul Ghosts. Je začiatkom novej subsérie, a to kvôli príchodu novej generácie konzol, na ktorú je primárne vyvíjaný (terajšia generácia konzol však nechýba). Príde koncom roka 2013.



CREATIVE PREDSTAVUJE AIRWAVE HD A AIRWAVE



Creative uviedol nové prenosné reproduktory Airwave HD a Airwave, bezdrôtové Bluetooth reproduktory s NFC technológiou, so špeciálne navrhnutými chytrými funkciami pre jednoduché použitie a skvelé audio zážitky. Sú pritom prvé z niekoľkých produktov, ktoré odrážajú nové smerovanie spoločnosti, začleňujúce nový svieži dizajn, ktorý sa bude týkať mnohých tohtoročných reproduktorov a slúchadiel.

Na rozdiel od elegantnej čiernej a klasickej sivej, reproduktory tiež prichádzajú v rade žiarivých energických farieb – červenej, modrej, ružovej a zelenej. Osobitná pozornosť bola venovaná tomu správne dvojfarebnému kontrastu medzi kovovou mriežkou a zadnou časťou Airwave HD, s matným leskom po stranách a na vrchole. Podobná myšlienka bola zavedená aj do dizajnu Airwave, športového reproduktora s lesklými bočnými stranami, sprevádzanými hladkým perleťovým povrchom na prednej a zadnej časti reproduktora. Reproduktory sú prvé z niekoľkých nových produktov Creative, ktoré sú vybavené najnovšou NFC technológiou. Creative Airwave HD, bezdrôtový reproduktor, disponuje viac bodovým pripojením, takže užívatelia si môžu pripojiť k reproduktorom až dve inteligentné zariadenia súčasne – je to ideálne pre užívateľov, ktorí vlastnia smartphone aj tablet. Creative Airwave HD – cena je 149,99 EUR, Creative Airwave HD,

bezdrôtový reproduktor, poskytuje väčší zvuk a menšiu stopu než Bluetooth reproduktor Creative Airwave. Vďaka zosilňovaču Creative Super Charged Amplifier sú naladené a uzavreté duálne prémiové ovládače s plným rozsahom, Creative Airwave HD prináša dvojnásobok vynikajúceho zvuku do reproduktorov svojej veľkosti.

Creative Airwave HD je napájaný vlastnou vstavanou nabíjateľnou Li-Ion batériou, ktorá poskytuje až sedem hodín prehrávania zvuku. Creative Multipoint technológia umožňuje pripojenie až dvoch zariadení s technológiu Bluetooth k reproduktoru Creative Airwave HD súčasne. Za najnižšiu možnú Bluetooth latenciu a najvyššiu možnú kvalitu zvuku reproduktor Creative Airwave HD vďaka podpore aptX zvukového kodeku a AAC kodeku.

Creative Airwave – cena je 99,99 EUR, Creative Airwave, bezdrôtový reproduktor, je vybavený dvoma efektívnymi ovládačmi s plným rozsahom, umožňujúcimi reprodukciu zvuku, ktorá sa rovná oveľa väčším reproduktorom. Creative Airwave reproduktor je napájaný vlastnou vstavanou nabíjateľnou Li-Polymer batériou, ktorá poskytuje až dvanásť hodín prehrávania zvuku. Rovnako aj tento reproduktor podporuje aptX kodek a AAC kodek.



NEWS FEED

LG prináša bezdrôtovú vreckovú tlačiareň



LG uvádza na slovenský a český trh inteligentnú mobilnú tlačiareň LG PD233 Pocket Photo. Tlačiareň LG Pocket Photo umožňuje vysoko kvalitnú tlač fotografií a poskytuje vynikajúcu bezdrôtovú konektivitu. Vďaka tomu je ideálnym doplnkom smartphonov s operačným systémom Android alebo iOS.

Štýlová tlačiareň LG Pocket Photo patrí svojimi rozmermi 72x120x24mm a hmotnosťou iba 215 gramov medzi najmenšie a najľahšie mobilné fototlačiarne na trhu. Fotografie z LG Pocket Photo majú praktický rozmer (5,1x7,6cm) a ideálne sa hodia na

súkromné i pracovné účely. Možnosť opatriť tlačene fotografie QR-kódmi prináša unikátny spôsob spojenia vašich snímok s online komunitou.

LG Pocket Photo podporuje technológie Bluetooth a Near Field Communication (NFC). Tlačiareň tiež využíva technológiu beztramentovej tlače značky ZINK. Tá pracuje na princípe využitia tepla na spustenie chemickej reakcie, ktorá spôsobuje zafarbenie papiera ZINK 2.0. V porovnaní s konvenčnými spôsobmi tlače, zachováva systém beztramentovej tlače ZINK dlhšiu kvalitu snímok a pôsobí proti ich rozmazaniu.

Toshiba pripravuje tablet s čipom Tegra 4

Už minulý mesiac sa objavila prvá zmienka o tablete Toshiba s Tegra 4 procesorom. Bol to benchmark AnTuTu, kde tento tablet dosiahol impozantné skóre 28 058. Dnes sa zariadenie "vynorilo" znovu a tento raz "pôzuje" pred fotoaparátom. Väčšina hardvérových špecifikácií pre Toshiba AT10LE-A sú stále veľkou neznámosťou, ale vieme, že ho poháňa štvorjadro Tegra 4 s taktom 1,8GHz a je to 10,1-palcový tablet. Už len z výsledku z benchmarku môžeme zistiť, že máme čo dočinenia s high-end zariadením. Môžeme tiež potvrdiť, že zariadenie bude ponúkať slot na microSD karty pre rozšírenie pamäte, miniHDMI výstup a stereo reproduktory. Beží na Androide 4.2.1. Viac informácií ešte nie je známych.



Xperia ZR – vode odolný



Nový model od Sony bude, podobne ako high-endový model Xperia Z, vode odolný. Bude mať 4,6-palcový displej s HD rozlíšením. O výkon

by sa mal starať štvorjadrový procesor spolu s 2GB pamäťou. Zariadenie bude ešte vybavené 13MPix fotoaparátom a batériou s kapacitou 2300mAh.

Odolná verzia Galaxy S4

Na internete kolujú dohady o odolnej verzii nového Samsung Galaxy S4. Nová verzia má byť totiž spevnená a odolná voči vode a prachu. Na internete sa už objavili aj zábery, ktoré údajne zobrazujú tento odolný smartphone s popisom Galaxy S4 Active. Samsung sa oficiálne k téme ešte nevyjadril.

Xiaomi Red Rice



Čínsky výrobca predstaví ďalší lacný smart-phone. Xiaomi Red Rice má zaujať hlavne

cenou v hranici 130 dolárov. Za málo peňazí však dostaneme štvorjadrový procesor a HD displej s veľkosťou 4,7 palca. Na zadnej strane nájdeme fotoaparát s rozlíšením 8MPix. Smartphone bude predstavený v októbri.

Samsung Galaxy Note III

Generálny riaditeľ Samsungu oficiálne potvrdil nový Note III. Displej znova narastie, tento raz do veľkosti 5,9 palcov. Novinka, s OLED displejom, by mala byť predstavená počas veľtrhu IFA v septembri v Nemecku. Po dizajnovej stránke má novinka čerpať z dizajnu Galaxy S4.

Kamera už aj na Lomnickom štíte

Spoločnosť Tatry mountain resorts a.s. prišla s požiadavkou na vybudovanie flexibilného kamerového systému, ktorý by slúžil na ochranu majetku a zároveň by sa dal využiť marketingovo napr. pre informovanosť klientov publikáciou kamerových výstupov na webových stránkach.



Zadaním bolo vybudovať systém, ktorý by bolo možné ľahko integrovať do existujúcej dátovej infraštruktúry a súčasne by umožňoval aj rýchle rozširovanie, centrálnu správu s prístupom pre oprávnených používateľov a aplikačné systémy. Role dodávateľa a kvalitnej technológie s dlhoročnými skúsenosťami z oblasti integrácie IP kamier a lokálnym (nadštandardným) supportom sa zhostila spoločnosť Canex connections s.r.o. s IP kamerami značky Axis a softvérovým riešením značky WatchSystem.

Rôznorodosť prostredí a použitie kamerového systému vylučovali inštaláciu jednotného typu kamier, pretože kamery sa využívajú na video dohľad v hoteloch, na sledovanie situácií na zjazdovkách, sledovanie aktuálneho počasia a pod.. Testovacia fáza pomohla určiť vhodnosť konkrétnych modelov pre zvolené prostredia a finálny výber napokon zastúpilo 11 typov kamier Axis. Následne už v prvej fáze presiahol celkový počet inštalovaných kamier číslo 130 ks! „Kvalita kamier Axis a otvorenosť softvérovej aplikácie cWatch slúžia

na ochranu nášho majetku a súčasne nám otvárajú ďalšie možnosti v oblasti marketingu a informovanosti klientov," povedal Ing. Miroslav Kolhánek, IT manažér spoločnosti Tatry mountain resorts a.s..

Najvyššie položená bezpečnostná kamera v SR

V projekte bolo niekoľko zaujímavých a jedinečných prostredí, v ktorých boli kamery Axis inštalované. Spoločnosť TMR totiž prevádzkuje aj lanovku na druhé najvyššie položené miesto v Slovenskej

republiky, na Lomnický štít. Inštaláciou vo výške viac ako 2.633 m nad morom sa stala kamera AXIS Q6034-E najvyššie položenou bezpečnostnou kamerou v Slovenskej republike.

„Použité kamery Axis musia odolávať tým najextrémnejším podmienkam, aké na Slovensku máme,“ povedal Ivan Bod'a zo spoločnosti Canex connections s.r.o. „Kamery musia denne bojovať s vrtochmi počasia, častými búrkami (ba aj víchricami), bleskami, či prudkými zmenami teplôt a to nielen na Lomnickom štíte, ale napríklad aj na nízkotatranskom vrchole Chopok, ktorý patrí medzi jeden z najveternejších vrcholov v strednej Európe. V tomto špecifickom horskom prostredí však kamery Axis preukazujú výnimočnú odolnosť a vysokú stabilitu.“

Všetky kamery boli napokon zapojené do už existujúcej infraštruktúry TMR. Ďalším možným krokom je posilnenie marketingového a prevádzkového využitia kamier s použitím inteligentných algoritmov pre získanie špecifických informácií o návštevnosti jednotlivých stredísk.

Axis PR



TIP PRE VÁS:

Chystáte sa na výlet? Chcete poznať aktuálne počasie, alebo situáciu na svahu? Pozrite sa do Tatier hoci aj priamo z tabletu, či telefónu!

Živé zábery nájdete 24 hodín denne na adresách:

<http://www.vt.sk/hory-a-dovolenka/webkamery/>

<http://www.jasna.sk/hory-a-dovolenka/webkamery/>

<http://www.tatralandia.sk/webkamery/>





VŠETKO, ČO VIEME O NOVOM



XBOX ONE

Dlhé čakanie je na konci! Po období plnom dohadov ohľadom názvu, hrách a technických špecifikácií sa Microsoft konečne rozhodol hodiť celej hernej scéne kosť a zorganizovať zverejnenie next-gen Xboxu. Po pomalom odpočítavaní sme sa aj dočkali a celý svet pozorne sledoval zverejnenie novej vlajkovej lode cez živé vysielanie. Vážení hráči, máme sa na čo tešiť!



Hneď prvé slová, ktoré sa ozvali z uvítacieho videa, boli:

„Bringing gaming to life, story and emotions.“, teda v preklade

„Prinášame hranie, príbehy a pocity k životu.“

Žeby ďalší prázdny slogan, ktorý ostane nenaplnený a zabudnutý? Don Mattrick, ktorý prichádza na pódium, hneď vysvetlil, že čo Microsoft sľúbí, aj splní – alebo sa o to aspoň pokúsi.

Po krátkom zhrnutí Xboxu od jeho prvej generácie až po jeho dnešný 55-miliardový priemysel vysvetlil, že 8-ročný Xbox 360 je už vskutku zastaralá konzola a nový Xbox bude technicky vrcholne vyspelý a jednoduchý na používanie. Po dlhých dohadoch o názve, od Xbox Infinite až po relatívne trápny neXt box, je nový pojem až ironicky jednoduchý: Xbox One.

Po tomto krátkom intre prichádza na scénu Yusuf Mehdi, aby nám ozrejmil funkcie Xbox One. Nemusel to ani veľmi opisovať alebo komentovať, pretože Xbox sa v podstate prezentoval sám, a to na základe jeho príkazov. „Xbox, on!“ a Xbox sa rozsvietil, s menom na obrovskom monitore. Xbox One reaguje na hlasové príkazy. Ale to nie je všetko, pretože rozozná aj farbu vášho hlasu a na základe toho vám menu prispôsobí podľa toho, čo ste naposledy hrali, počúvali alebo čo by vás mohlo zaujímať. Ďalej Yusuf urobil zopár pohybov rukami a Xbox ihneď reagoval a prehadzoval stránky, až kým Mehdi nevyslovil príkaz „Go home!“ a ihneď sa objavilo hlavné menu.

Novinkou bude aj tzv. Instant Switching, pri ktorom sa bude dať striedať medzi hudbou, televíziou, hrami, hlasovou službou Skype... a najlepšie na tom je, že môžete mať spustené pokojne aj všetky naraz: teda "skajpovať" s kamarátom, kým hráte on-line a v pozadí vám

znie Mozart, pričom v pravom hornom rohu vám hra váš obľúbený film.

Celkom originálny je aj spôsob, akým Xbox One funguje v tandeme s televíziou. Nielenže môžete meniť programy hlasom alebo si nahrávať na Xbox vaše obľúbené pasáže, ale môžete si napríklad nastaviť vášho obľúbeného hráča NBA a keď bude pri zápase bodovať, Xbox to zaregistruje a integruje do vašej NBA hry. Taktiež môžete triediť filmy podľa toho, na čo máte náladu, čo je obľúbené u ostatných hráčov alebo čo si Xbox myslí, že by sa vám mohlo páčiť. Na základe vyššie uvedeného je názov Xbox One jasný.

Na pódium ďalej nastúpil Marc Whitten, aby nám čo-to prezradil o technických parametroch. Tie sú postavené na troch pilieroch. Prvý tvorí to, čo v podstate tvorí súčasný Xbox. Druhým je Windows 8 a tretí spája Xbox a Windows dohromady, aby fungovali v tandeme. Ďalej krátko

zhrnul nový Kinect, ktorý je integrovaný už v samotnom Xboxe, a obsahuje state-of-the-art kameru. Najmä však zaujal nový ovládač. Ten sa na prvý pohľad nápadne podobal na ovládač z prvého Xboxu, má však obsahovať až 40 inovácií a zlepšení, ako napríklad impulzívne gombíky, pohodlnejší tvar do rúk alebo nové joysticky, ktoré majú byť najpresnejšie na trhu. Taktiež bolo spomenuté prepojenie s tabletmi a telefónmi, avšak ešte nie je úplne jasné, ako presne.

Neodmysliteľnou súčasťou Xboxu je, samozrejme, Xbox live. Kým na prvom Xboxe bolo použitých 2 000 serverov, na Xbox 360 už 15 000, na Xbox One to bude 300 000 serverov, čo predstavuje globálnu počítačovú silu z roku 1999. Je to pozitívny signál, že Microsoft si uvedomuje žiadosť kvalitného multiplayeru. Nebolo však povedané, či a ako bude platený nový Xbox live, bolo iba spomenuté, že zostane tak ako doteraz – zrejme aj cenovo.

Po technických špecifikách nasledovala asi najzaujímavejšia časť, a tou boli médiá. Samozrejme, veľa nám toho pred E3 neprezradili, ale môžeme sa tešiť na novú Forzu, NBA, NFL, FIFA, UFC a vôbec 15 nových exkluzív, z ktorých osem budú úplne nové franšíze. Ako veľké prekvapenie iste prišlo aj oznámenie, že jeden z momentálne najviac oceňovaných režisérov, Steven Spielberg, bude režírovať nový seriál Halo. Konferencia spomenula, že bude exkluzívny pre Xbox One, čiže zrejme sledovateľný len pre jeho vlastníkov. Tým sa samotná prezentácia dostala ku koncu a Don Mattrick všetkým potvrdil, že Xbox One



bude vydaný globálne ešte tento rok. Ako sa však hovorí, to najlepšie príde na koniec, a Microsoft si pripravil ešte jednu čerešničku na torte: Call of Duty: Ghosts. To sa bude odohrávať aj v úplne novom svete, kde sú USA úplne zničené a ich armáda je totálne zdevastovaná. Existujú však tzv. Ghosts, elitní vojaci, ktorí sú poslednou údernou jednotkou, a snažia sa odraziť dobyvateľov svojej kedysi mocnej krajiny. V hre má byť použitý úplne nový next-gen engine, ktorý na základe ukážky vyzerá viac než slubne. Príbeh má byť údajne najemotívnejší spomedzi všetkých doposiaľ vydaných Call of Duty hier, k čomu mu má napomôcť aj nový člen tímu, ktorým bude váš verný vlčiak. Ten bude plniť nezastupiteľné úlohy.

Veľký dôraz bude kladený aj na nový zážitok v multiplayeri. Ten bude dosiahnutý najmä dynamickými mapami, aké sme doteraz nepoznali. V ukážke sme videli stĺp padajúci na auto, ktoré sa kompletne

rozpadlo, alebo krásne detailný podmorský svet, ktorý pôsobil ako z National Geographic, kde pred vami uhýbali zvedavé rybičky. Ďalej si ušili 100-percentnú kustomizáciu vášho vojaka, funkciu, ktorá momentálne na populárnych FPS hrách z nepochopiteľných príčin chýba.

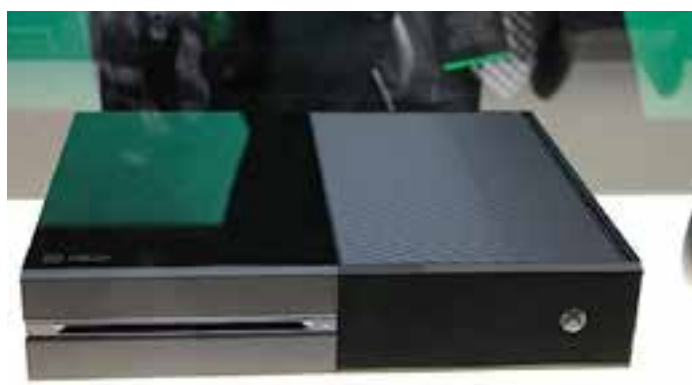
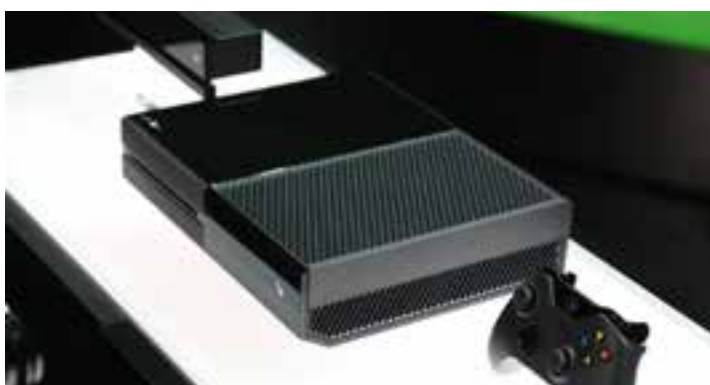
Čo na koniec dodať? Hoci mnoho otázok zostalo nezodpovedaných, Xbox jednoznačne ukázal, že je stále schopný a ochotný figurovať v súťaži o najlepšiu konzolu na svete. Veľkým plusom je nové zameranie na exkluzívne hry a na multiplayer, ako aj nový záber konzoly: byť v strede našich obývačiek. Nové technické špecifikácie, neuveriteľne krásne vyzerajúce hry, hlasové ovládanie Xboxu, Halo seriál... nevieme ako vy, ale my sa už nevieme dočkať, aké triky si ešte Microsoft ponechal na už neďalekú E3.

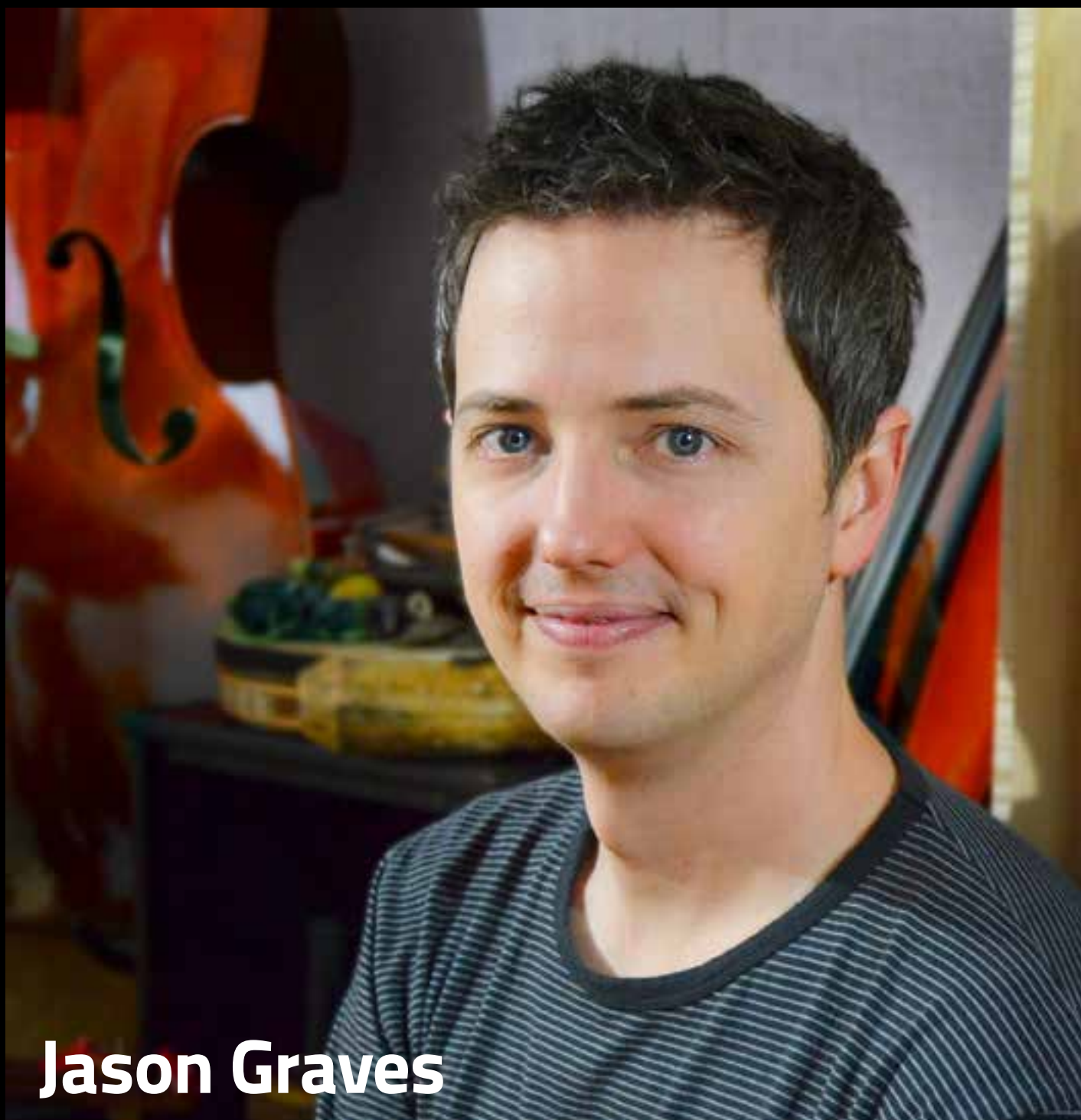
Adam Zelenay





„One, pretože spája hry s vaším tabletom a telefónom, vašu televíziu a obývačku dohromady – všetko do jedného stroja.“





Jason Graves

Američan Jason Graves je známy skladateľ videohernej hudby. Jeho začiatky sa datujú od roku 2001, kedy spolu so skladateľom soundtracku k hre Rage, Rodom Abernethyon, skomponoval soundtrack k titulu The Hobbit na konzolu Nintendo Game Cube. Ten sa niesol v typickom fantasy podklade a oproti terajšej Gravesovej tvorbe vám môže pripadať netradične. Jason Graves si podľa vlastných slov veľmi zakladá na originalite použitých hudobných nástrojov, čo potvrdzuje aj video z čias, kedy komponoval soundtrack k rebootu série Tomb Raider od štúdia Crystal Dynamics.

.....

Je očividné, že na rozbeh a získanie mena potrebuje skladateľ dokázať, že na to má, aby sa mohol posunúť na ďalší level. Gravesovi sa to podarilo až v roku 2007, kedy komponoval pre menej úspešný titul Blacksite: Area 51 (soundtrack bol jedným z mála pozitív) a neskôr aj pre známu sériu Ubisoftu Silent Hunter 4.

Prelomový bol však rok 2008, kde svojím novátorským prístupom všetkých očaril pri soundtracku novej IP od EA s názvom Dead Space. Strašidelné zvuky, podporované sláčikmi z jeho autorského pera, dotvárali jedinečnú atmosféru na lodi USS Ishimura a definitívne tak zaradili Jazona Gravesa medzi elitu videoherných skladateľov.

K tomu si pribalil cenu BAFTA za najlepší soundtrack v roku 2008. Veľká ľudia však považuje tento OST za nepočúvateľný mimo hry, no nájdú sa aj ľudia, ktorí si ho vychutnávajú plnými dúškami.

V roku 2009 sa už ponuky hrnuli, a tak v tomto roku skomponoval napríklad OST k RPG Alpha Protocol, k datadisku k Silent Hunter 4, ale aj k titulu od štúdia Time Gate, Section 8. Všetky do väčšej miery potvrdili všestrannosť skladateľa a otvorili mu cestu k ďalším projektom.

V roku 2010 pokračovala jeho spolupráca s EA a Ubisoftom na tituloch Silent Hunter 5 a Command & Conquer 4: Tiberian Twilight. OST k rozlúčke s C&C univerzom sa niesol v podobnom štýle ako Dead Space, akurát autor zjemnil strašidelné tóny. Soundtrack tak pôsobí prístupnejšie a viac maximalisticky ako ten k hororu od Visceral Games.

Rok 2011 sa niesol najmä v komponovaní soundtracku k pokračovaniu série Dead Space, no popritom stihol Graves skomponovať aj hudbu k nie príliš vydarenému pokračovaniu série Fear s poradovým číslom 3. Spolu s Timom Wynnem skomponoval hudbu k tretiemu dielu série Dungeon Siege. Popritom pokračovala jeho spolupráca s Ubisoftom, tentokrát na sérii Heroes: Might & Magic, kde dostal na starosť soundtrack k šiestemu pokračovaniu spolu s ďalšími troma skladateľmi.

V záplave toľkých titulov si dokázal zachovať originalitu, čo je v dnešnej dobe veľmi cenné. Rovnako pokračoval aj v roku

2012 so soundtrackom k hre Resistance: Burning Skies na PS Vita, ktorý zo všetkých najviac pripomína atmosféru Dead Space.

Síce sa môže zdať, že jeden soundtrack za rok je málo, ale Jason Graves počas celého roka usilovne pracoval, aby nám začiatkom roku 2013 priniesol soundtracky v priebehu dvoch mesiacov. Najprv to bolo ukončenie trilógie Dead Space, na ktorú si EA okrem neho privolalo aj ďalšieho skladateľa, Jamesa Hannigana. Celá séria sa priblížila viac k akcii ako k hororu, čo je citelnejšie aj na soundtracku.

Ďalším jeho dielom je soundtrack k očakávanému rebootu série Tomb Raider, kde opäť pracoval sám a vydarené doplnil snahu autorov o surový zážitok neznámeho ostrova, na ktorý sa Lara dostane.

Posledným uverejnením projektom tohto skladateľa je prekvapujúco hudba k DLC rebootu série DmC: Devil May Cry s dodatkom Vergil's Downfall. Prekvapujúce je to najmä z toho dôvodu, že soundtrack k pôvodnej hre malo na starosti holandské D&B zoskupenie Noisia, čo znamená v praxi absolútne odlišný štýl soundtracku ako v pôvodnej hre.

Momentálne (podľa zákulisných špekulácií) pripravuje soundtrack k Prey 2 spolu s dvorným skladateľom Bethesda, Markom Morganom. Nakolko však bol vývoj titulu už dávnejšie prerušený, budúcnosť soundtracku v tomto projekte je viac ako otázka.

Na úvod by som chcel podotknúť, že sme veľkými fanúšikmi vašej tvorby. Ceníme si, že ste si našli čas na toto interview.

S veľkým potešením! Je to vždy veľká zábava baviť sa o hudbe a hrách.

Stretávate sa s ďalšími skladateľmi z hernej brandže? Máte nejakého obľúbeného skladateľa hernej hudby?

Svet hier, vývoja hier je oveľa menší, ako si väčšina ľudí myslí. Väčšina mojich dobrých priateľov sú taktiež skladatelia, z ktorých mnohí komponujú pre hry. Vždy skončíme spolu, ako to už tak býva, na výstavách ako GDC, AES, SXSW atď. Inon, Jesper, Jack, Tom, Cris a Sascha, Kevin – všetci sú to skvelí ľudia a dobrí priatelia. Koniec koncov, všetci sme na jednej lodi. Je skvelé mať skupinu ľudí, s ktorými

vás niečo spája, stretávať sa s nimi a čo je najdôležitejšie, súcitiť s nimi!

Ako prebieha práca skladateľa pri tvorení soundtracku k hre? Odkiaľ čerpáte inšpiráciu?

Inšpiráciou je hra samotná. Vývojári sú vždy veľmi štedrý s concept artom, scenárom a gameplay videami, takže sa môžem jednoducho ponoriť do sveta danej hry. Väčšinou začínam s hlavnou témou (main theme). Po tom, ako je pevne stanovená, zasielam hudbu vývojárom. Podľa toho sú hrateľné jednotlivé levely hry. Tento proces môže trvať od pár mesiacov až po pár rokov v závislosti od veľkosti hry a množstva hudby, ktorú je pre ňu potrebné zložiť.

Práve sa na trh dostala hra Tomb Raider, ku ktorej ste komponovali celý soundtrack. Konzultujete hudobný smer soundtracku s vývojármi? Ak áno, ako často?

Po tom, ako je stanovený základný hudobný smer, je to zvyčajne skôr o „jemnej diskusii“. Ak ide o dlhší hudobný vývojový cyklus, ako tomu bolo pri Tomb Raiderovi, je tu veľa štúdiových návštev (či už ich alebo moje), nespočetné hodiny strávené na Skype či telefóne, kedy diskutujeme o rôznych aspektoch hry i ako ovplyvňujú danú hudbu.

Z rôznych obrázkov/videí (hudobný nástroj použitý pri komponovaní OST k Tomb Raider) je zrejmé, že k tvorbe soundtrackov pristupujete trochu inak. Ako veľmi je pre vás dôležité to, aby boli soundtracky originálne?

Určite áno. Dnešné hry sú veľmi rozdielne a originálne, takže sa to rozhodne zdá ako správne, aby hudba bola rovnako rozdielna a originálna. Sám som trocha posadnutý učením sa a skúšaním nových vecí, ktoré som nikdy predtým nerobil. Udržiava ma to vzrušeného a inšpirovaného.

Čo od vás môžeme očakávať po dokončení hudby k Tomb Raider? Existuje nejaká ďalšia spolupráca o ktorej by ste nám mohli povedať?

Momentálne pracujem na viacerých hrách, ktoré sú v rôznych produkčných fázach, ale, bohužiaľ, som pri nich viazaný tajomstvom. Je tu taktiež pár filmov, na ktorých momentálne pracujem. Tie sa začínajú ukazovať ako veľká zábava. Jeden z nich je thriller s hybridno-orchesterálnym



Obrázok hudobného nástroja, na ktorom vznikol soundtrack k rebootu série Tomb Raider od štúdia Crystal Dynamics.

zvukom, takže mám možnosť hrať trochu na mojich syntetizátoroch a gitarách, čo je vždy zábava. Ďalší je rockovo založený soundtrack, v ktorom hrám na všetky gitary a bicie. Ten je taktiež veľkou zábavou.

Nakol'ko komponujete hernú hudbu, aký je váš vzťah k hrám ako takým?

Nehrám tak veľa, ako by som si želal, čo je pozhnaním a aj prekliatím, keď je človek súčasťou tohto biznisu. Pozhnaním je

to, že hrám hry pre svoje živobytie, ale, samozrejme, trávim väčšinu svojho času hraním hier, na ktorých pracujem, čo mi nenecháva toľko času, koľko by som chcel na hranie iných úžasných titulov.

Chceli by ste niečo odkázať našim fanúšikom a čitateľom?

Ďakujem vám veľmi, veľmi pekne za všetku vašu podporu a e-mail! Fanúšikovia hernej hudby patria k

jedným z najviac oddaných a vtipných ľudí na svete. Považujem za privilegium možnosť zdieľať s nimi moju hudbu. Ak chcete byť so mnou v kontakte, nájdete ma na Facebooku a Twitteri, takže sa pokojne zastavte a pozdravte. Vaše komentáre ma potešia.

Ďakujeme za váš čas na uskutočnenie tohto rozhovoru.

Dominik Farkaš, Juraj Vilha, Branislav Brna

Holenie je veda

Ked' sa obzriete okolo seba, všade je nejaký elektrický prístroj. Nie je prekvapujúce, že technológie úspešne ovládli aj kúpeľňu. Vezmite si napríklad holiaci strojček. Zamysleli ste sa niekedy nad tým, čo vám ponúka oproti žiletke?

Áno, s jedným aj druhým sa oholíte. Ide však o to, ako a s akým komfortom. Z Bratislavy do Košíc sa teoreticky dostanete aj na bicykli, ale bude vám to trvať niekoľkonásobne dlhšie ako vlakom, bude to namáhavejšie a ľahko sa vám môže stať úraz. Podobne je to aj s holením. Elektrický strojček je v porovnaní so žiletkovým oveľa bezpečnejší, pretože riziko porezania je takmer vylúčené a po holení nezostávajú na tvári a krku ranky. Je príjemnejší, keďže menej dráždi pokožku. Je pohodlnejší, lebo ho môžete použiť i tam, kde nemáte vodu. Z dlhodobého hľadiska je dokonca aj lacnejší, pretože elektrina vás vyjde na menej ako kupovanie nových čepeľí.

Prešpikovaný inováciami

Elektrický holiaci strojček je výrobok doslova prešpikovaný inováciami. Niet čudo, jeho zdokonaľovanie je predmetom seriózneho vedeckého výskumu v laboratóriách všetkých svetových výrobcov, aby holenie bolo ešte viac pohodlnejšie a presnejšie. Najnovšie modely holiacich strojčiek Philips sú napríklad vybavené systémom GyroFlex 3D, ktorý pružne prispôsobuje polohu holiacich hláv krivkám tváre. Technológia UltraTrack s drážkami a otvormi na dlhé, normálne a ležiace fúzy sa zasa stará o to, aby holiace hlavy zachytili každý chlpek. Dvojčepeľový systém Super Lift&Cut Action zdvíha fúzy a umožňuje tak hladké oholenie až pod úroveň pokožky.



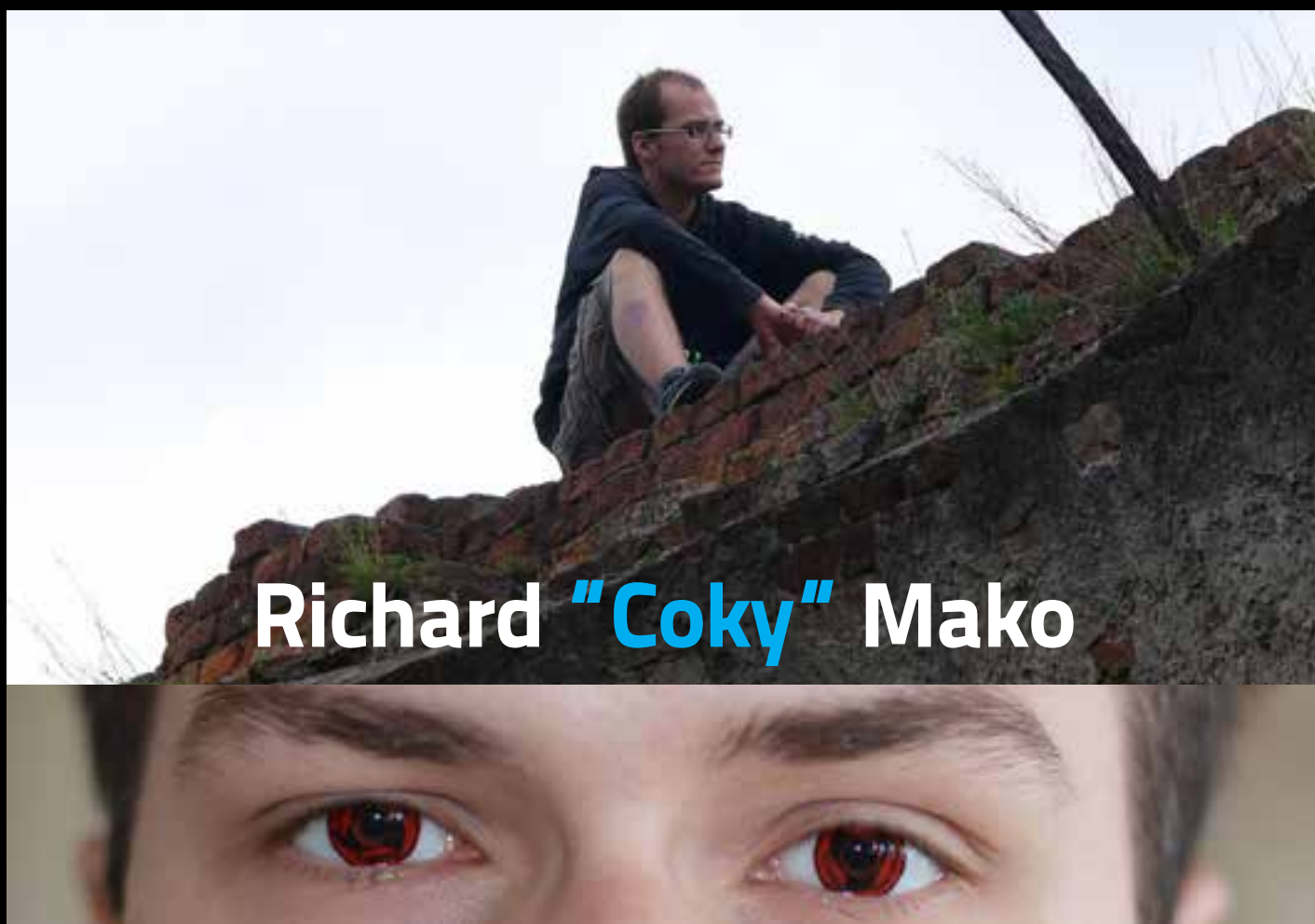
Philips SensoTouch 3D – TEST!

Vrcholom technických inovácií je holiaci strojček Philips SensoTouch 3D, ktorý sme si mali možnosť vyskúšať na vlastnej koži. Využíva systém rotujúcich holiacich hláv, ktoré sú oproti planžetovým strojčekom tichšie, trvácnejšie, bezpečnejšie a používaním sa neotupujú. Výrobok má päťúrovňový ukazovateľ nabitia akumulátora, indikátor vybitia a výmeny hlavičiek a presný zostrihovač. V balení nájdete aj nádobku na dezinfekčný roztok, keďže tento elektrospotrebič môžete pokojne umývať pod prúdom vody. Pokiaľ ide o čistenie, výrobca neponechal nič na náhodu a prístroj vybavil technológiou Jet Clean+, ktorý za vás po každom holení vyčistí a namaže čepele a nabije batériu.

Za mokra aj za sucha

Holenie je značne individuálna záležitosť. Každý muž preferuje inú techniku. Preto vás určite poteší, že tento strojček môžete použiť na suchú aj mokrú pokožku, čiže s holiacim gélom alebo penou. Je to zásluhou špeciálneho tesnenia Aquatec, ktoré vám umožní vybrať si preferovaný spôsob holenia. Vďaka vyššie popísaným inováciám ako GyroFlex 3D, Lift&Cut Action či UltraTrack, ktoré všetky nájdete aj v tomto strojčeku, je holenie naozaj veľmi príjemné a dôkladné. Vývoju holiacej plochy SkinGlide Philips venoval veľkú pozornosť a vďaka nízkemu treniu dosiahol, že sa hladko kĺže po pokožke. Aj keď nie ste na rotačné holenie zvyknutý, postačí vám niekoľko pokusov, aby ste našli ten správny grif.





Richard "Coky" Mako

Júnové číslo pokračuje v tradícii predstavovania členov redakcie, a tak sa môžete dozvedieť čo-to z ich súkromia. Tentokrát je to jeden z novších členov redakcie, Coky. Viac však v samotnom rozhovore. >>

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

Moje meno je Rišo. Medzi pozemšťanmi žijem už dvadsiaty prvý rok a, bohužiaľ, (či chvalabohu?) som študentom Technickej Univerzity v Košiciach, kde študujem odbor priemyselnej elektrotechniky. V Košiciach aj žijem, ale veľkú časť detstva som strávil u rodičov na dedine (taký zapadákov neďaleko Trebišova).

Ako si sa stal členom tímu Gamesite.sk?

Na portáli Gamesite síce nepôsobím veľmi dlho, ale bol som jeho pravidelným návštevníkom. Bol to pre mňa spoľahlivý a rýchly zdroj o väčšine vecí, ktoré mám rád a vždy tu bola, a je, fajn komunita. Tak sa jedného dňa stalo, že som zahliadol článok, kde Atavius hľadal posily do tímu, a tak som si povedal, že

za skúšku nič nedám. Slovo dalo slovo, napísal som pár skúšobných článkov, hore to schválili, a tak som dnes tu.

Ako by si zhodnotil tých pár mesiacov, v rámci ktorých si súčasťou tímu?

Prvých pár dní som bol veľmi skeptický voči tomu, ako to budem zvládať, aký bude zvyšok redakcie, ako ma príjmu, no prostě som bol "vyhúkaný" z toho, ako to celé funguje. No hneď som zistil, že redakciu tvorí super parta a s hocičím, čo bolo treba v rámci možností, mi vždy niekto pomohol. Ako nováčik som, samozrejme, začínal na poste novinkára, ktorého v podstate robím aj teraz, ale už sa mi dostalo pocty napísať nejakú tú recenziu a preview. Keď som to správne pochopil, tak všetky zožali kladnú odozvu, a to vždy poteší a človeka ženie vpred (ďakujem za milé komentáre pri recenziách). Písanie ma baví, robím to

rád a zo srdca. Je to fajn pocit, ak robíte niečo, čo máte radi, a viete, že to robíte pre podobných ľudí, ako ste vy. Bohužiaľ, okrem školy aj pracujem, a tak nemám ani zďaleka toľko času na písanie, koľko by som mu venovať chcel. Každopádne, ako každý rok, tak aj tento rok som si ako pravidelný návštevník Game Expa nedovolil vynechať takú skvelú akciu, avšak tentokrát, po prvýkrát, nielen ako návštevník. Bola to skvelá skúsenosť, s redakciou sme zažili kopec zábavy a je to vždy super stretnúť sa na živo s ľuďmi, s ktorými ste v pravidelnom kontakte, ale pritom ste sa v živote nevideli. Už teraz sa neviem dočkať viac takýchto akcií.

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

Úplne začiatky si už skoro ani nepamätám. K hrám som sa však aktívne dostal až

pomerne neskoro. Moja rodina nikdy nebola veľmi technicky a moderne založená, a tak som dlho, až do svojich pätnástich rokov, nemal vlastný počítač. To mi však nebránilo sa k svojim milovaným hrám dostať inými cestami. Spočiatku som dlhé hodiny vysedával u kadejakých známych, ktorým to nevadilo, a užíval si klasiky ako Prehistorik, Dina Blaster, alebo, keď niekto mal staré konzoly, tak pecky ako Battle City (na ktorom som bol mierne závislý) alebo Kontra.

Keď sme sa prest'ahovali na dedinu, musel som si nájsť nové "zdroje", a tak som neskutočné hodiny obť'azoval jedného kamaráta, ktorý bol vtedy asi o sedem rokov starší odo mňa. K nemu vždy smerovala moja cesta zo školy a domov som sa často vracal až za tmy. Jemu to nevadilo a ja som bol rád, že sa mám kde hrať. V lete som dokonca uňho bol už o siedmej ráno, vyčkával som pod oknom, kedy sa zobudí a pustí ma dnu. A keď sa nebudil, tak som mu proste začal hádzať do okna kamienky. A tak ma vždy pustil dnu, on d'alej spal a ja som mal o zábavu na celý deň postarané.

Keď som však podrástol, moje nároky na hry sa stupňovali a objavil som kúzo internetových kaviarní (herní). Ach, koľko stovák korún som tam nechal. Ale stálo za to. Problém bol jedine v tom, že najbližšia herňa bola až v Trebišove, a tak sa stalo, že som namiesto hudobnej (hrám na klavír) chodil práve tam, z čoho som ale neskôr mal dosť veľké problémy, keď mi nato prišli. Prišiel však čas konca základnej školy a moja cesta smerovala späť do Košíc, preč od rodičov, ale zato bližšie k hrám. So strednou školou tak prišla aj potreba počítača a, samozrejme, sa na ňom akurát tak hralo.

Tak som sa dostal k prvým naozajstným hrám. Potom to už šlo ako po masle, na notebooku sa to rozbehlo a postupom času som si brigádami zaobstaral Playstation 3 aj s telkou a nedávno som dostaval novú high-end zostavu. Bohužiaľ, iróniou života je, že keď človek nemá peniaze, má čas, a keď peniaze má, tak nemá čas na hranie. A tak aj dnes na mňa v skrinke a na Steame čaká už hodnú dobu niekoľko titulov, na ktoré proste nie je čas, ale snáď sa raz nájde.

Ktoré súčasné hry považuješ za najlepšie?

Aj keď dnes nie, veľmi dlhý čas som sa venoval MMORPG, a to hlavne jednému,

Lineage II. Do dnes ho považujem za TOP medzi MMORPG hrami, nie však tie najnovšie datadisky, ale práve tie staršie. Je mi to až trochu blbé, ale pri Lineage som strávil more času, dokonca až také, že to ani sám nechcem vedieť (ak by sa to nejako dalo zistiť). Postačí, ak poviem, že som ho hral okolo osem rokov. Počas tejto mojej MMORPG kariéry som však stretol množstvo úžasných ľudí, či už Slovákov alebo cudzincov, s ktorými som dodnes v kontakte a máme výborné vzťahy, dokonca som sa s veľa z nich aj osobne stretol. Bohužiaľ, nie komunita, ale samotný gameplay Lineage časom upadol, a tak som od neho upustil. Skúšal som sa vrátiť späť k MMORPG cez nový Guild Wars 2, ale to už proste nie je ono, a hlavne nie je vôbec čas, keďže v Lineage som zvykol byť online viac ako desať hodín denne. Dnes však milujem všetky RPG-čky, od neopakovateľného Falloutu počnúc, až po nekonečný zoznam iných skvelých RPG-čiek, z ktorých spomeniem aspoň The Elders Scrolls sériu, Baldurs Gate, a potom novinky ako Dragons Dogma, Kingdoms of Amalur a iné...

Okrem RPG hier však milujem všetky príbehové hry, a to hlavne tie so skvelou atmosférou, ako napríklad úžasný S.T.A.L.K.E.R alebo Dead Space, Metro či Mass Effect. Nikdy však nepohrdnem ani dobrou striel'áčkou na odreagovanie ako Counter Strike, Battlefield a po novom sa veľmi teším na novú Armu 3 (na ktorú som písal aj preview), ale hlavne na Natural Selection 2, na ktorý nedám dopustiť a patrí medzi FPS hrami k mojim TOP hrám. Ale v podstate si zahrám všetko, čo ma zaujme, snáď okrem športov, ktoré moc nemusím. V poslednom čase ma ale začínajú prekvapovať hlavne indie hry a ich skvelé nápady, ktoré často prevyšujú aj veľa Áčkových titulov.

A naopak, ktoré hry považuješ za tie najhoršie?

Ako som spomenul, nehrávam športy. Keď chcem športovať, oblečiem sa a idem von. Podobne to je aj s racingovými hrami, kde výnimku tvoria rally hry, ktorých je však, bohužiaľ, málo a ešte menej kvalitných. Strašne nemám rád logické hry, už len tá myšlienka, že by som to mal hrať, ma desí. Ved' pri hraní sa má človek zabaviť a odreagovať sa a nie rozmýšľať o sto šesť. Hlavne v dnešnom svete, kde sa zjednodušuje, čo sa dá, hry už skoro nepredstavujú žiadnu výzvu, čo je škoda. Ten pocit z dosiahnutia niečoho ťažkého je

neopísateľný (nechápem, ako som mohol zabudnúť spomenúť pecky ako Demons a Dark Souls). Inak si asi zahrám hocičo. Viac-menej mi proste musí hra sadnúť a vtedy je mi jedno, čo je to za žáner.

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?

Hráť chcem určite ostat' verný aj nad'alej. Tak nejako sa už samotné hry, ľudia a veci okolo toho stali súčasťou môjho života. Stále je to ale len záľuba a, bohužiaľ, s pribúdajúcim vekom sa kráti čas, ktorý tomu môžem denne venovať. V prvom rade by som rád doštudoval výšku a potom sa uvidí. Svoju budúcnosť ale pravdepodobne nevidím na Slovensku, aj keď ho mám nesmierne rád. Ešte radšej však cestujem a spoznávam nových ľudí a miesta. Dúfam, že s Gamesite ostanem čo najdlhšie, pokiaľ to okolnosti dovoľia.

V prípade, že momentálne neštuduješ alebo nerobíš niečo okolo hier, čo naplňa tvoj voľný čas?

Nevybral som si zrovna ľahkú školu, a tak prevažne svoj čas trávim tam a hneď po škole chodím do práce, z ktorej sa vraciam neskoro v noci. V podstate som práve opísal, ako vyzerá môj bežný deň. Gamesite sa preto často venujem práve zo školy, či už na prednáškach alebo cvičeniach, poprípade písaním vyplňam diery v rozvrhu. Ak však mám voľno a je pekne, rád chodievam na túry alebo na korčule. V zime to je zas snowboard a ľadové korčule. Mám veľkú rodinu, a tak sa snažím aspoň raz za čas každého navštíviť a užiť si trocha pohody. Okrem toho celkom rád plávam, bicyklujem, hrám futbal a šoférujem, ale hlavne rád spím.

Chcel by si sa stať nejakou hernou postavou?

Pri hraní sa snažím vžiť sa s hlavnou postavou, a tak mi veľa z nich utkvelo v pamäti natoľko, že sa stali akýmisi mojimi hernými idolmi. Jedného by som si však vybrať nedokázal. Favoritmi by boli určite Raiden z Metal Gear Solid, Dante z Devil May Cry, Namikaze Minato a Hatake Kakashi z Naruta a päťku uzatvára Altair z Assassins Creed.

Ďakujeme za rozhovor.

Pýtal sa Adam Kollár



Banished

Ak vám v minulosti hry ako Settlers, Caesar alebo Stronghold zabrali oveľa viac času, než by ste chceli priznať, tak je dosť možné, že o pár mesiacov budete tajiť skutočné číslo hodín, znova strávených za počítačom, pretože Banished sa bude niesť v ich duchu. Ide o dielo jediného človeka, vystupujúceho pod štúdiom zvanom Shining Rock Software a už z obrázkov (a dostupných videí) je jasné, že nejde o žiadneho začiatočníka, pretože Banished vyzerá pôsobivo.

V hre začneme so skupinkou vyhnanco, snažiacich sa začať odznova v novej krajine len so svojimi šatami a vozom so zásobami. Našou úlohou bude, prirodzene, z toho mála vytvoriť úspešnú, stabilnú a rozrastajúcu sa komunitu. A že to nebude jednoduché, dokazuje príklad priamo od vývojára, v ktorom

spomína, že prežitie zimy bude patríť medzi najväčšie výzvy. Krajčírri môžu ušit' teplé oblečenie, ľudia môžu postaviť domy a páliť drevo narúbané z ned'alekých lesov. Všetko má ale svoje následky. Rúbanie lesov vyženie lovnú zver a aj keď môžete zasadiť nové stromy, liečba mnohých chorôb sa dá nájsť iba v starých lesoch. Rovnako farmárčenie na rovnej pôde po niekoľko sezónach pôdu zničí. Príliš unáhlené rybárčenie môže ryby po čase úplne vyhubiť. A aj kočovníci, ktorí by sa u vás radi usadili, si nesú svoje riziká, a to v podobe chorôb z ďalekých krajov.

Obyvatelia mesta sú tým najdôležitejším zdrojom pre úspech. V hre neexistujú peniaze, a obchodovať tak treba pomocou výmeny materiálov a potravín. Taktiež tu neexistujú žiadne limity na to, čo môžete v danom čase postaviť. Stačí, ak máte

dostatok materiálu, a nič vám nebráni. Na všetko však treba ľudí. Tí sa narodia, starnú, majú deti a umierajú. Ide o dosť podstatný detail, ktorý iné stratégie zvyknú vynechávať. Prioritou teda bude podporovať rodiny, udržiavať ich zdravé, šťastné (a najedené), aby sa rozrastali. Ľudia majú na výber medzi osemnástimi prácami, ako napríklad kováčstvo, lovenie, učenie či uzdravovanie. Hráč bude mať možnosť to všetko vidieť vďaka detailnému spracovaniu diania na mape. V Banished nebudú súboje, sústrediť sa bude na manažment komunity, čiže aj keď pôjde o komplexnú záležitosť, prinesie so sebou príjemnú oddychovú atmosféru. Presný dátum vydania zatiaľ známy nie je, ale mali by sme sa dočkať ešte v tomto roku.

Dátum vydania: 2013





Anodyne

Mnoho hier si už získalo pozornosť vďaka Pirate Bay. Bohužiaľ, nie spôsobom, akým by si to vývojári prišli. V prípade tohto kúska to ale bolo inak.

Vývojári Sean Hogan a Jonathan Kittaka sa rozhodli využiť reklamný priestor na titulnej strane tejto pirátskej bašty a vďaka tomu si získali dostatok pozornosti na to, aby uspeli na Steam Greenlight. Samozrejme, to znamená, že hra je na stránke (oficiálne) dostupná, ale rovnako ako vývojári, aj my by sme radšej vyzvali



hráčov na kúpenie. V Anodyne sa klasická Zelda a kultová Yume Nikki spájajú v jedno, a teda ku zvyčajnej hrateľnosti, plnej cestovania a skúmania mapy a dungeonov, pribudne aj snová, surreálna atmosféra.

Ovládanie je teda jednoduché, svoju postavu rozhýbeme šípkovými klávesmi a na interakciu s okolím, aj so zbraňami, použijeme C. Jednoduchosť ale rozhodne nevystihuje samotný príbeh. Svet, do ktorého sa v hre ponoríme, je výtvorom podvedomia hlavného hrdinu menom Young. Počas cestovania svetom a stretávania sa s nepriateľmi, ale aj



priateľskými postavami, sa postupne zamotáme do hlbšieho príbehu, ktorý hráča dokáže do seba vtiahnuť vynikajúcim grafickým štýlom a priam relaxačným, atmosférickým soundtrackom.

Ak vás teda zaujímajú hry s trochu komplikovanejším príbehom schopným zobudiť vaše mozgové (a interpretované) bunky, tak by vám Anodyne rozhodne nemal ujsť pomedzi ostatné tituly vydané v tomto roku.

Dátum vydania: 4. február 2013



Reus

Z dielne holandského štúdia Abbey Games prichádza nová hra na boha. Fanúšikovia tohto, síce populárneho, ale nie veľmi rozšíreného žánru, sa tak môžu radovať a zabíjať čas, zatiaľ čo čakajú na Godus od Petera Molyneuxa.

V Reus preberieme úlohu štyroch obrov so silami schopnými ovládania

prírody. Každý z nich dokáže vytvoriť a udržiavať istý ekosystém. Moria, lesy, močiare a púšte. Čo však ovládať nedokážu, sú ľudia. Ich úlohou je zabezpečenie vhodného prostredia, kde by ľudstvo mohlo rozkvitnúť. Ľudstvo je ale, prirodzene, chamtivé a prírodné zdroje berie za samozrejmosť. Je na hráčovi a jeho obrovi, aby udržal vo svete rovnováhu, nenechal ľudí, aby sa sami zničili.

Všetko to začína prázdnu planinou, kde daný obor vytvorí obyvateľné prostredie pre budúcich obyvateľov, ktorí sa tam onedlho usadia a začnú stavať svoje prvé obydlia. Hráč bude musieť

postupne pridávať nové zdroje. Postupne sa bude rozrastať nielen začiatková dedina ľudí, ale aj obrove schopnosti a nutnosť rýchlo sa obracať a dávať pozor na dianie pri obrových nohách. To všetko, v spojení s jednoduchou, ale sympatickou grafickou prezentáciou, vytvára zážitok schopný udržať hráčov za monitorom pokojne aj niekoľko hodín.

Reus si stihol získať mnoho pozornosti od hernej obce, ktorá ho prijala s otvoreným náručím hneď po vydaní, takže žáner hier na boha si môže pridať ďalší úspešný zárez.

Dátum vydania: 16. máj 2013



Platforma:

PC

Žáner:

Real-time stratégia

Rok výroby:

1998

Výrobca:

Joymania

Development



Knights and Merchants : The Shattered Kingdom

AKO ZMANAŽOVAŤ SVOJE KRÁĽOVSTVO

■ Písal sa rok 1998, zlatá éra videoherného odvetvia, kedy možnosti vývojárov boli obmedzenejšie, hry inovatívnejšie a nešlo len o splnenie kvót a naplnenie bankových účtov. Electronic Arts mal ešte d'aleko od herného megalomana, akým je dnes, a prvý Call of Duty malo prísť až o štyri roky neskôr. Skrátka, boli to jednoduchšie časy, kedy bol singleplayer hry tým podstatnejším a tí šťastnejší mali možnosť okoreniť si hru cez LAN s kamarátmi.

V tomto roku vyšiel aj prvý diel menej známej, a podceňovanej, stredovekej stratégie Knights & Merchants (ďalej už len KaM) s podtitulom The Shattered Kingdom. V tomto období boli stratégie jedným z najobľúbenejších druhov videohier, a práve vtedy vychádzali aj strategické klenoty ako KKnD 2 : Krossfire (Krush, Kill and Destroy) alebo dnes už legendárny Starcraft. Konkurencia na trhu bola obrovská, ale hra KaM aj tak nezamýšľala konkurovať vyššie spomínaným gigantom. Namiesto toho sa vybrala iným smerom.

Všetky stratégie 90. rokov mali veľa spoločných znakov. Kúsky ako Age of Empires, Command & Conquer či Settlers séria (a, samozrejme, veľa

iných) ponúkali vo všeobecnosti kvalitný zážitok v kvalitnom grafickom kabáte, no všetky ponúkali viac-menej to isté. Knights & Merchants, stratégia, ktorá ani tak nedosahovala kvalít jej konkurencie, priniesla na trh niečo úplne nové. Ako každá iná stratégia v tej dobe ponúkala boje, ale, na rozdiel

od ostatných, sa rozhodla priniesť niečo navyše, a tým bol veľmi detailný ekonomický mikromanažment.

V KaM nestačí postaviť kameňolom, aby ste mohli stavať budovy, alebo postaviť kováča a hneď vyrábať zbrane. Nič také. Ak ste sa chceli prepracovať k finálnym produktom od vášho rozsiahleho množstva



remeselníkov, najprv ste sa k surovinám museli dostať, spracovať ich a potom ich distribuovať na správne miesta. A toto všetko je len špička ľadovca, ekonomiku a výstavbu vášho mesta ste museli aj časovo naplánovať, keďže nepriateľ neustále striehol za kopcom a čakal na príležitosť napadnúť vás.

Ekonomika, ktorá bola hlavným ťahadlom hry, bola dopĺňaná bojmi vašich vojsk, ktoré ste taktiež museli najprv vyzbrojiť, vytréňovať, a hlavne udržať nažive pravidelným stravovaním. Oproti svojim slávnejším strategickým kolegom KaM neponúkal rýchle a dynamické boje, skôr naopak, išlo hlavne o správnu taktiku, vhodné načasovanie a v niektorých prípadoch vás zachránila len hrubá sila a prevažujúce počty vojakov.

Ak sa okrem premysleného a detailného ekonomického modelu niečím Knights

& Merchants vyznačoval, bola to práve náročnosť samotnej hry. Síce ponúkala voľnosť, ekonomika aj boje podliehali časovým obmedzeniam. Pri budovaní vášho mesta sa na vás nepriateľ väčšinou vrhol skôr, než ste boli schopní jeho útok kontrovať alebo zaútočil neskôr, no v devastujúcej presile.

V Amerike a vo Veľkej Británii sa hra medzi hráčmi nestretla s príliš veľkým prijatím, čo však neplatilo o Európe a zvyšku sveta. V roku 2001 nasledovalo pokračovanie s podtitulom The Peasants Rebellion. Tento raz autori zapracovali viac na príbehu, ktorý síce ostal na približne rovnakej úrovni, ale dostalo sa mu väčšej hĺbky, postáv a celkovo poskytoval hráčom väčší zmysel, prečo vlastne napredovať v kampani. Taktiež nebolo prekvapením, že v roku vydania sa KaM : Peasants Rebellion dostal len do niekoľkých krajín. V roku 2003 si našiel cestu do zvyšku krajín a až

v roku 2005, čo už bolo značne neskoro na stratégiu tohto druhu, bola hra vypustená na americký trh, a pre zaujímavosť, nikdy nevyšla vo Veľkej Británii. Pokračovanie prinieslo nové budovy, jednotky, nový príbeh, viac misií, skirmish mód v multiplayeri a vyššie grafické rozlíšenie.

Tretieho pokračovania sa hra nikdy nedočkala, aj keď sa o ňom istý čas šepkalo, no pôvodné dva originály žijú doteraz. Fóra sú ešte stále plné ľudí a fanúšikovia usporadúvajú zápasy medzi sebou. Taktiež sa pracovalo na novodobom remaku, ale jeho stav nie je známy.

Ak máte chuť zaspomínať si na staré dobré herné časy a stredoveké real-time stratégie, plánovanie a taktika sú vašou šálkou kávy, hra Knights and Merchants určite nesklame.

Martin Húbek



Metro: Last Light

VÄČŠÍ, LEPŠÍ, STÁLE SO SVOJOU TVÁROU

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner: FPS

Výrobca: 4A Games

Zapožičal: Cenega

PLUSY A MÍNUSY:

- + atmosféra
- + audiovizuál
- + prestrelky a možnosť voľby štýlu hrania
- + uveriteľný svet
- + rozmanitosť

- malé problémy s audiom
- nedostatky v AI
- Ranger mód ako DLC

Tvrdiť, že Metro 2033 bolo revolučnou hrou, je príliš odvážne. Avšak povedať, že hra od prakticky neznámych ukrajinských autorov z 4A Games presne spĺňala parametre dané slovným spojením „vynikajúca FPS“, je už presnejšie. No o 3 roky neskôr čaká autorov ešte väčšia výzva. Presvedčiť, že prvé Metro nebola náhoda a že nám dokážu ponúknuť rovnaký, ak nie lepší zážitok z prostredia postapokalyptického sveta moskovského metra.

Najlepšie je stavať na vlastnostiach, ktoré sa pri Metre 2033 označovali ako kvalitné. Takže príbeh. Metro: Last Light priamo nadväzuje na predchodcu. Opäť sa vcítíme do kože Artyoma, na prvý pohľad bežného obyvateľa moskovského metra, ktorý má však s tzv. „temnými“ vzácné spojenie, ktoré ho robí výnimočným. V jednom z koncov prvého dielu hlavný hrdina zlikvidoval raketami miesta, kde žili títo „temní“. Teraz si spokojne žije v oblasti D6, prichádza však Khan, aby mu prezradil, že jeden „temný“ prežil. Nakol'ko vie o schopnosti Artyoma, verí v to, že „temný“ je budúcnosťou ľudstva. Artyom sa vydá na cestu, aby ho odchytil, no nič nedopadne tak, ako je plánované, čo spúšťa sled udalostí, v strede ktorých vždy stojí Artyom. V metre hrozí občianska vojna medzi frakciami a „temný“ sa zdá ako posledná nádej na jej odvrátenie. Priority jeho chytenia zostávajú. Počas putovania stretne priateľské tváre, no aj zradcov, pokochá sa niekoľkým miestami metra. To všetko preto, aby zachránil budúcnosť ľudstva v tomto divnom svete.

Metro: Last Light sa podobne ako predchodca opiera o niekoľko základných pilierov, ktoré ho odčleňujú od hromady generických akčných strieláčiek. V prvom rade je to pomalým tempom hrania na rozdiel od šialeného tempa arkádovej



konkurencie. Každý výstrel sa počíta, najmä na vyšších náročnostiach.

Na tomto mieste sa zastavím. Vydavateľ, Deep Silver, sa rozhodol, že v rámci predobjednávky ponúkne záujemcom Ranger mód,

ktorý je niečo ako hardcore mód. To znamená hranie bez HUDu s menším množstvom nábojov, teda pravý survival zážitok. Problémom je, že pre ostatných ho ponúka ako platené DLC. Náročnosť hry ako platené DLC...



HODNOTENIE:

90%



Nepriatelia toho vydržia veľa, najmä z radov mutantov. Nie je to vedené až do takých extrémov ako v 2033, kde bežný mutant niekedy "spalal" aj dva zásobníky z útočnej pušky. O knihovníkoch ani nehovoriac. Spolu s menším recoilom zbraní sa to môže zdať ako krok k „mainstreamovému“

publiku, no to sa stalo bez nejakých výrazných dopadov na hrateľnosť a celkové vyznenie hry. Na normal náročnosti síce hra nepredstavuje nejakú výzvu, avšak na vyšších je už postarané aj o to. Featurky ako dobíjanie baterky prostredníctvom dynama, napumpovanie

plynu do plynových zbraní a podobné špeciality, pripomínajúce obmedzené zdroje v tunajšom prostredí, iba zdôrazňujú jedinečnosť hry a stavajú ju na špeciálne miesto popri ostatných strielkách.

Hru ako celok tvorí kombinácia lineárnych pasáží s tými, kde sa môžete pokochať jednotlivými "mestami" v metre. Bud' si doplňujete zásoby, alebo sa kocháte životom v metre. Môžete vymeniť vojenské náboje, plniace funkciu platidla, za muníciu do vašich zbraní, kupovať nové alebo si prostredníctvom vylepšeného systému upgradov „vytuníť“ svoju zbraň podľa toho, na čo ju budete chcieť používať. Pozoruhodný je vylepšený systém manažovania inventára, čo spôsobuje rýchlejšiu možnosť navolenia príslušenstva pri boji (granáty, zápalné granáty, nože na vrhanie). Dokonca hra ponúka aj pasáže, ktoré sa tvária ako lineárne, ak idete priamo za cieľom, no ponúka aj kopu odbočiek, kde si môžete vyskúšať svoju odvahu a čeliť fyzickému prejavu hnusných pazvukov na pozadí.

Rovnako aj level dizajn je tvorený s ohľadom na rôzne typy hráčov. Svoje si tu nájdu fanúšikovia bezhlavého postupu vpred, ale aj stealth zameraní hráči, ktorí si to radšej s nepriateľmi vybavujú za prítomnosti noža. Zamiloval som si kombináciu oboch, kedy som najprv stealth štýlom vyzabíjal, čo sa dalo, aby som následne vystrelal zvyšok. Táto kombinácia však funguje iba na ľudských protivníkov. Zároveň tento model hrania ukázal slabinu hry a tou je AI. Je všeobecne veľmi dobrá, nepriatelia sa kryjú, používajú svoje vybavenie, aby vás zahnali do úzkych, snažia sa vás obísť, no najväčší problém im robí promptne reagovať na to, že vás odhalili, alebo všeobecne reagovať na vašu prítomnosť. Často im to trvá neúmerne dlho a niekedy to vytvorí zábavné situácie.



S mutantmi je to o čosi ťažšie. Jedinou možnosťou je strieľať, dokiaľ nepadnú na zem. Zároveň však boli autori veľmi rozumní, čo sa týka ich variability. Rôzne typy mutantov tu nie sú iba na okrasu. Na každý typ platia trochu špecifické pravidlá boja. Napríklad pri prechádzkach metrom natrafíte na typ mutantov, ktorý je citlivý na svetlo a najlepšou taktikou na jeho zdoľanie je odstránenie prednej časti panciera, posvietiť na neho baterkou, čo ho prinúti otočiť sa bruchom nahor. To uľahčí likvidáciu.



Prechádzky metrom sú atmosférické, za čo môže kombinácia strachu z neznámeho, divné zvuky na pozadí, skombinované s grafickou nádherou, ktorú vyčaroval 4A Engine. To je však nič oproti tomu, čo vás čaká na povrchu, kde sa menia podmienky boja a aj celková atmosféra. Artyom s ťažkým dýchaním v plynovej maske, na ktorú si musíte dávať pozor, lebo nielenže v nej treba raz za čas meniť filtre, ale pri streľbe či pri útokoch nablízko sa môže rozbiť. Autori navyše zlepšili jednu z mála slabín pôvodného Metra – grafické spracovanie exteriérov. Keď však uvidíte exteriéry v Last Light, tak pravdepodobne

budete zbierať sánku zo zeme. Nádherné močariská, kde kombinácia dymových efektov, efektov dažďa na vašej maske a celkového pochmúrneho vzhľadu močarísk (šedé odtiene) vytvára nezabudnuteľný zážitok. To všetko je doplnené o špecifiká daného prostredia, kedy si v interiéroch musíte dávať pozor na pasce, položené vašimi nepriateľmi, no napríklad v spomínaných močariskách sa musíte pohybovať najmä podľa značiek, aby ste nespádli do bahnistých a zozelenených močiarov, čo sťažuje boj, ale zároveň ho robí neskutočne atmosférickým.

Hra neobsahuje multiplayer. Celú t'archu hry musí na svojich pleciach niesť kampaň. Dĺžka je na pomery FPS nadpriemerných osem a pol hodiny na normálnej náročnosti. Hra dáva možnosť stráviť v staniciach metra aj viac času, všetko záleží na preferovanom hernom štýle či na tom, koľko času strávite v jednotlivých staniciach. Počas celej hry budete navyše čakať, čo sa v príbehu stane ďalej. To len potvrdzuje fakt, že autori scenára odvedli dobrú prácu. No ak si to všetko budete chcieť vychutnať v plnej kráse, tak si pripravte poriadne železo. Na i7, 4GB a GTX470 vo FullHD rozlíšení sa





hra síce hýbala na plné detaily, no to som nezapol troch podstatných žrútov výkonu, konkrétne SSAO, antialiasing a tessaláciu. Po aplikácii týchto efektov som mal z hry slideshow. No aj na minimálnych detailoch vyzerá hra parádne. Ak ste vlastníkmí slabších PC, tak to nie je prekážkou.

Hra trpí aj malým problémom. A to keď sa občas neprehrá celá zvuková slučka určitého úkonu, čo to pôsobí trochu rušivo.

Metro: Last Light zobralo to najlepšie z predchodcu, premixovalo so zaujímavým príbehom a navrch pridalo novinky,

z ktorých ani jedna vyslovene nesklamala. Herná doba je vzhľadom na dnešný trend popoludňajších kampaní nadpriemerná. Atmosférická, graficky okúzľujúca a maximálne hrateľná.

Dominik Farkaš



Company of Heroes 2

ZA RÓDINU! ZA STÁLINA! VPERÉÉÉÉ!



Company of Heroes. Hra plná kontrastov. Prestrelky medzi jednotkami pôsobili nereálne, vojaci často pôsobili slepým dojmom... Avšak nič to nezmenilo na fakte, že Company of Heroes je jednou z najlepších stratégií z obdobia WW2.

DNetradične by som začal hodnotením grafiky. Oproti prvému dielu je vidieť značný rozdiel, čo sa týka hlavne animácií. Už v prvom diely pôsobili pohyby vojakov a techniky cez prostredie veľmi reálne, avšak v "dvojke" tieto animácie dostali neuveriteľne plynulejší priebeh a jednotky pôsobia tak, že sú doslova súčasťou daného sveta a nie ako figúrky, behajúce po doske. Textúry sú snáď to jediné, vďaka čomu by som určil, že ide o pokračovateľa CoH série. Niežby sa od prvého dielu nezmenili, avšak ich art štýl ostal doslova nezmenený. Zmeny sa taktiež dostavili pri efektoch. Explózie, ktoré boli v predošlom

diely zobrazené za pomoci 2D spriteov, boli nahradené 3D efektmi. Respektíve sú to možno stále 2D sprites, avšak oproti predchodcovi tieto efekty pôsobia niekolkonásobne reálnejšie. K tomu, samozrejme, treba zohľadniť aj efekty – blato odlietavajúce od pásov vozidiel, krásne ohne šľahajúce z plameňometov atď. Avšak paradoxom je, že grafika hry pôsobí na prvý pohľad oproti predchodcovi viac rozprávko a farebnejšie. Toto bol len prvotný dojem, ktorý sa postupom času veľmi rýchlo vytratil.

Skvelou novinkou je taktiež využívanie prostredia v prospech taktiky. Ploty, ktoré v prvom diely bolo treba s pechotou obiehať, budú po novom preskakované. Taktiež zľadovatená rieka môže poslúžiť ako skvelý mostík. Avšak ľad nie je problém pod ťažkou tanku rozbiť. Čo bude nasledovať, je už každému jasné. Taktiež počasie bude určovať vzdialenosť, do ktorej jednotky

dovídia. K počasiu patria aj podmienky na zemi. Ak sa budete dráť s pechotou vysokým snehom, jej pohyb sa spomalí. Okrem toho však viditeľnosť v poli budú určovať nie len jednotky, ale hlavne prekážky. Z toho vyplýva, že tank skrytý za vysokou stenou bude môcť poslúžiť ako dokonalý prostriedok prepadu.

Čo sa týka jednotiek, zmeny sa dostavili hlavne u arzenálu techniky. V hre sa vyskytnú klasické nemecké polopásové vozidlá a pechota ako "Grenadier" a "Panzergrenadier". Okrem toho sa však do hry dostanú aj jednotky, ktoré v známejších hrách možno stretnúť len náhodne. Nemcom sa do výzbroje dostane napríklad aj ťažké delo Elefant alebo menej známa verzia delá StuG III s krátkou hlavňou. Taktiež sa pri pechote objavia novinky, napríklad historické oddiely takzvaných Osttruppen, čo boli dobrovoľníci z okupovaných oblastí Sovietskeho zväzu. Čo



sa týka červenej armády, Katyushe a T34, Gvardiya, branecké a trestanecké čaty, tanky KV, 122mm mínomety, IL-2... Všetko, čo si každý jeden priaznivec východného frontu môže na bojisku želať. Aj pri Sovietoch zohľadnili históriu, a tak sa v ruskom arzenáli objavia i vozidlá americkej výroby. V hre sa nevyskytnú po novom ani štatistiky, určujúce silu, ktorú má daná jednotka proti pechote, vozidlám, budovám alebo proti tankom. V Company of Heroes sú tieto číselné údaje

nahradené krátkym popisom o jednotke, v ktorom je zohľadnená ich efektívnosť proti vybraným typom jednotiek.

Bojisko, priebeh bojov a výstavba sú oproti jednotke nezmenené, teda začínate s jednou budovou vo svojej "základni". Z nej budete postupne expandovať a obsadzovať jednotlivé územia. Zaujímavou zmenou sú kontrolné body, ktoré budú po novom generovať aj muníciu i palivo. Následnou dostavbou "Ammo/Fuel Depot"

rozhodnete o tom, z ktorej z týchto surovín budete mať nadprodukcii. Boje sú potom ovplyvnené podmienkami prostredia.

Z toho mála, čo bolo zatiaľ v Company of Heroes 2 na preview ponúknuté, hodnotím všetko pozitívne. Preto každému známemu CoH hráčovi odkazujem len jedno: tešte sa, o chvíľu to tu máme. Kvality sa nám určite dostane.

Matej Minárik



The Last of Us

VÍZIE DNÍ MINULÝCH



Vydanie postapokalyptického The Last of Us sa blíži mŕľovými krokmi. Úchvatne vyzerajúcu hru od tvorcov série Uncharted, nad ktorou už rok slintajú milióny fanúšikov po celom svete, sme si mohli konečne aj sami vyskúšať. Ste zvedaví?

The Last of Us nie je Uncharted. Vlastne nemá s tou hrou nič spoločné. Práve to je hneď na začiatku najväčším prekvapením. Štúdiu Naughty Dog sa podarilo vykročiť úplne iným smerom a spraviť novú hru, ktorá žije svojím životom a je z nej cítiť osobitosť. V dnešnej dobe sa podobné veci tak často nevidia.

Hrali sme špeciálne demo, určené na písanie preview. V ňom sme si mohli prejsť dva levely z hry, a tak sme ich radšej rovno prešli niekoľkokrát a naozaj detailne. Demo má hraciu dobu približne hodinu – pri pozornom skúmaní sveta aj viac.

A ak má byť nejaká hra predurčená na podrobné skúmania, bude to práve The Last of Us.

Nové dielo od Naughty Dog je zasadené do postapokalyptickej Ameriky v nie tak ďalekej budúcnosti. V domoch sú pozostatky po rýchlo utekajúcich ľuďoch, na stenách plagáty pozývajúce na koncerty, v obchodoch automaty na kolu či kopy vinylových platní, na cestách prázdne autá. Spomienky na nedávno stratený svet.

Podstatná je atmosféra, ktorá z tohto prostredia vyžaruje. Je to neobývateľný svet, ktorým putuje niekoľko prežívajúcich ľudí. Všetko pôsobí naozaj tak, akoby ľudia len pred pár rokmi narýchlo odišli. A akoby na niektorých miestach stále prežívalo zopár jedincov. Ale akých? Často sme narazili na barikády, ktoré mali udržať infekciu mimo istej časti mesta alebo vojenskej základne.

Pasce, ktoré niekto proti infikovaným nastražil. A otázky mladej Ellie.

Je jasné, že Joel ešte ten starý svet zažil, že v ňom vyrastal. Že ho pozná. A Ellie, mladé dievča, sa doňho síce narodila, ale bola príliš malá, keď prišla infekcia, aby si ho pamätala. Keď Joel rozpráva o starom svete, uvedomujeme si tú beznádej, ktorú sa vývojárom podarilo bravúrne vykresliť.

Zo sveta The Last of Us, z pozostatkov stratenej civilizácie, sála nostalgia a bezútešnosť. A spolu s nimi aj trochu nádeje. Nádej, ktorá preráža na povrch toho všetkého cez zvláštnu krásu nevšedného sveta. A príbeh stavia práve na tomto prostredí. Na kontraste sveta, ktorý nám je dôverne známy, a sveta nového, v ktorom už príroda prerastá ulicami a jeden nikdy nevie, či prežije ďalšiu hodinu.



Charaktery, ktoré v hre spoznávame, sú takisto úplne odlišné od toho, na čo sme boli zvyknutí. Na filmovosti, ktorú z hry cítiť, sa značne podieľajú práve hlavné postavy Joela a Ellie.

Joel nie je zrovna sympatický človek. Zabudnite na ukecaného Nathana z Uncharted, toto je úplne iný hrdina. Tam, kde Nate veselo vtipkuje a odvráva, ostane Joel radšej mlčať a pevnejšie zovrie v rukách olovenú trubku. Pri stlačení krúžku na ovládači Joel neskočí do krytu s efektným kotrmelcom, ale sa pragmaticky a efektívne rýchlo zohne a nerobí žiadne zbytočné pohyby. Nie je to žiadny playboy, charizmy má asi toľko čo snehuliak. A zo spôsobu, akým sa pohybuje, akým uvažuje a ako rozpráva je cítiť, že v novom svete prežíva len vďaka čisto racionálnemu zmýšľaniu. Z obsahu jeho reči pochopíme, že nemá úplne čistú minulosť, skôr naopak, uvedomuje si, že po smrti sa bude smažiť v pekle.

V hre ho sprevádza Ellie (teda skôr Joel sprevádza Ellie a musí ju niekam bezpečne dopraviť), mladé, iniciatívne a zvedavé dievča na začiatku puberty. Je trochu nerozvážna, nedáva si pozor na jazyk, a tak sa sem-tam dostane do problémov. Uvažuje však inak ako Joel a občas príde

na nový spôsob, ako vyriešiť problém, pred ktorým práve stoja. Funguje zároveň ako nápoveda, namiesto expresívnych textových popiskov a šípok, smerujúcich k novému checkpointu, je tu Ellie, ktorá subtilnejším spôsobom sem-tam navrhne, kam ďalej. Rozhodne to považujeme za plus.

Skvelá je dynamika vzťahu Joela a Ellie. Ostrieľaný drsný vlk samotár a mladé, neskúsené dievča putujúci krajinou. Joel si na starý svet dobre spomína, ale nie je veľmi zhovorčivý a možno sa popri mladšej dievčine cíti aj trochu nesvoj. Zato ona je tým akčnejším prvkom. Stále sa na niečo vypytuje, niečo komentuje, je na všetko detsky zvedavá. Príbeh o infekcii, jej priebehu a o udalostiach, ktoré po jej vypuknutí nastali, sa vynára na povrch práve cez ich rozhovory. Príbeh je teda rozprávaný pozvoľna, cez prostredie a rozhovory do minulosti, cez dianie na obrazovke zase v prítomnosti.

V testovanej časti hry sme nestretli mnoho postáv – jedine Billa, Joelovho starého známeho. Tiež sa však dá hovoriť o zemitom charaktere postavy. Okrem toho už len infikovaných a banditov, s ktorými sa dalo rozprávať jedine päsťami či inou zbraňou.

Čo sa týka infikovaných, nemajú ďaleko k zombíkom. V preview verzii sme videli dva typy infikovaných. Ľahšie štádium, asi nie úplne rozvinuté, boli v podstate štandardne vyzeralí zombíci, dosť divne sa tváriaci a pohybujúci sa ľudia. Dali sa relatívne ľahko zabiť, a to jedným výstrelom do hlavy alebo dvoma kamkoľvek, prípadne pár údermi palicou či trúbkou. Horšie, rozvinutejšie štádium je dosť ohavné. Títo infikovaní už sú značne deformovaní, pričom ich hlavy vyzerať skôr ako akési hubovité útvary. Zabiť ich je náročnejšie, znesú zhruba dvojnásobok toho, čo bežní infikovaní. A nedajbože, aby sa k vám dostali, veď mi ľahko a rýchlo sa do vás zahryznú a končíte.

Nenechajte sa zmiasť, The Last of Us je čistý survival horor, len v luxusnom kabátiku. Preview verzia bola dostatočne dlhá na to, aby sme si mohli podrobnejšie vyskúšať rôzne herné mechaniky v praxi. Táto hra je v podstate všetkým tým, čím vždy chcela byť séria Resident Evil, ale nikdy to tak celkom nevyšlo.

Čas nestojí, ani keď sa hrabete v ruksaku, teda vo svojom inventári. Preto si vždy musíte nájsť nejaké pokojné a bezpečné miesto, keď chcete s niečím v inventári pracovať. Hra vás prísne limituje, a tak





si so sebou nemôžete nosiť priveľa vecí. Kl'účový je systém vytvárania predmetov, pričom vždy máte viac možností, napríklad z alkoholu a obväzov môžete spraviť molotov, ale aj lekárničku. Znamená to, že musíte pozorne skúmať svet a zbierať všetko, čo môže byť užitočné. Medzi inými vecami nachádzate aj rôzne listy, odkazy, ale aj recepty a návody na vytvorenie nových zbraní a predmetov. Napríklad nám sa najprv podarilo nájsť dymovnicu, ale nevedeli sme ju ešte vyrobiť. Chvil'ku na to sme narazili na návod, ako dymovnice vyrábať a hneď sa rozšíril repertoár našich schopností.

V The Last of Us existuje aj možnosť vylepšovať si zbrane a, samozrejme, aj Joelove schopnosti. Zbrane sa dajú upravovať na špeciálnych pracovných staniciach, ale musíte mať dost' materiálu. Niektoré vylepšenia vyžadujú len jeden typ materiálu, iné aj viac druhov naraz. Každá zbraň sa, samozrejme, upravuje samostatne. Joel môže svoje schopnosti zlepšovať prakticky kedykoľvek, ale musí mať dostatok nazbieraných piluliek. Tie sa dajú extrahovať aj z rastlín, ale najviac ich nájdete v rôznych domoch, najčastejšie v kúpeľniach.

Zaujímavá je Joelova schopnosť "načúvania", čo je niečo na spôsob detektívneho režimu v Batmanovi. Pri aktivácii načúvania sa Joel okamžite skrčí a podľ' rôznych zvukov a ruchov dokáže zistiť, kde sa niečo pohybuje, čo vydáva zvuky. Táto schopnosť príde veľmi vhod, ani nie tak pri zombíkoch, ako skôr pri súbojoch s banditami. Banditi totiž postupujú takticky a, prekvapivo, spolupracujú a kryjú si chrbát. Často je lepšie sa im úplne vyhnúť. Prinajhoršom trochu taktizovať. V priamej konfrontácii nemáte veľké šance na úspech.

Opätovne sa nevyhneme porovnaniu s Uncharted. Aj v The Last of Us občas musíte niekam vyšplhať a vymyslieť, ako sa dostať na nejaké ťažko dostupné miesto. Ale rozhodne nejde o také masívne platformovacie hlavolamy, ako v Uncharted. Ani Joel nemá také nadprirodzené schopnosti ako Drake. Joel na zemi neskáče vôbec. Vylezie na nízky múrik či osobné auto, no na autobus sa už nevyškriabe. Skočí maximálne tak zo strechy a aj to sotva dva metre do diaľky, takže na to, aby preliezol zo strechy na strechu, potrebuje dlhú dosku, z ktorej si spraví mostík. A ani tie miesta, na ktoré sa vyliezť dá, nie sú farebne zvýraznené blikajúcou žltou farbou. Takisto je Joel aj horší strelec. Na rozdiel od Nathana má o niečo horšiu mušku, zbraň sa cíteľne hýbe a je ťažké dokonale presne namieriť na cieľ. Jednoducho, realistickejšie spracovanie.

Naozaj ide vlastne o survival horor. Munície a predmetov je málo (na najnižšom stupni náročnosti relatívne viac, na vyššom je predmetov rozhádzaných po svete sotva polovica), nepriatelia sú relatívne silní a schopní a v otvorenom konflikte nemáte šancu, musíte si vytvárať vlastné predmety, pričom sa hra nezastaví, a hlavne, musíte to celé prežiť, hoci nikdy neviete kedy, kde a čo na vás najbližšie vyskočí.

V oblasti grafiky nastali od čias Uncharted značné posuny vpred. Jasné, anti-aliasing je na PS5 vždy trošičku kostrbatý, ale inak hra vyzerá veľmi dobre. Priznávame, že sme boli zhýčkaní z videí, a tak sme čakali o trochu viac hneď od prvej scény, no museli sme sa hrať dlhšie, kým sme boli schopní naplno oceniť celú tú krehkú krásu.

Všetky prostredia sú veľmi detailne spracované, hoci prakticky nič nejde rozbiť. Ale to nie je na škodu, veď v silne

príbehových hrách nám nechýba omietka, čo opadá pri výstreloch. Fenomenálne je, a na celkovom výsledku a atmosfére sa nepochybne veľkou mierou podieľa, nasvetlenie hry a práca so svetlom. Krásne dynamické osvetlenie, dynamické tieň s vyhladenými hranami (škaredý pohľad smerom na Assassin's Creed 2) a úplne úžasné odlesky svetla dodávajú život tomuto virtuálnemu svetu.

Animačné oddelenie venovalo v in-game engine viac úsilia do animácií pohybov postáv, ich chôdze a bojov než do animácií mimiky a pohybov úst. Výsledný efekt je veľmi dobrý, keďže väčšinou sa aj tak nepozerať svojmu hrdinovi do tváre, keď sa len tak rozpráva s Ellie. Cut-scény sú však už všetky spracované veľmi detailne a ostáva nám len si ich vychutnávať.

Vývojári z Naughty Dog opätovne dokazujú svoje kvality na ďalšom unikátnom projekte. Výborne kombinujú survival horor s hutným a dynamicky rozprávaným príbehom, pričom strety s nepriateľmi bývajú dost' intenzívne. Znovu sa tak potvrdzuje pravidlo, že najlepšie hry na PlayStation vychádzajú až na konci životného cyklu konzoly, keď už je dokonale preskúmaná architektúra čipov a existujú nástroje, ktoré z toho stroja vyžmýkajú maximum. Takisto sa potvrdzuje, že ak je hra fantasticky nasvietená a naanimovaná, pričom každý kúsok sveta je detailne spracovaný, tak vôbec nevaďí, že chýba nejaký masívny fyzikálny model a ani že sa takmer nič v hre nedá rozbiť. Pozor, od odl'ahčeneho Uncharted má táto hra d'aleko. Preview demo rozhodne splnilo naše očakávania a milo prekvapilo, aj preto sa už nevieme dočkať finálnej verzie hry.

Pavol Ondruška



DOKOVACIA STANICA PHILIPS AS111/12

OSLOBOĎTE SVOJU HUDBU A NABITE SVOJ TELEFÓN S ANDROIDOM

Prekvapivo bohatý zvuk

- Prúdový prenos hudby zo zariadenia so systémom Android cez Bluetooth
- Bohatý všesmerový zvuk, ktorý naplní vašu spálňu
- Neodýmiové reproduktory pre dokonale vyvážený zvuk
- Technológia tienia na blokovanie rušenia z mobilných telefónov

Elegantný a kompaktný

- Elegantný a kompaktný dizajn vhodný na každý nočný stolík
- 360-stupňový dizajn pre úžasný vzhľad z každého uhla

Navrhnutý pre vašu spálňu

- Automatická synchronizácia hodín s telefónom so systémom Android
- Nočné svetlo s jemnou žiarou

Ďalšie vlastnosti

FlexiDock - umožní pripojiť väčšinu telefónov so systémom Android – či už sa konektor na pripojenie nachádza na spodnej, bočnej alebo dokonca na hornej strane

Aplikácia DockStudio - rozširuje reproduktory s dokovacou stanicou o množstvo jedinečných funkcií

Prenos hudby cez Bluetooth – vychutnajte si výborný zvuk v pohodlí domova

Hudobná sieť Songbird – počítačový program a aplikácia, ktoré umožňujú prehľadávať a prehrávať všetky médiá a bezproblémovo ich synchronizovať s počítačom

Automatická synchronizácia hodín - reproduktor s dokovacou stanicou automaticky zosynchronizuje svoj čas s časom telefónu

PHILIPS
GENERATION

Donkey Kong Country Returns

DONKEY KONG PRISKÁKAL NA 3DS

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: 3DS

Výrobca: Nintendo

Zapožičal: Conquest

Žáner: plošinovka

PLUSY A MÍNUSY:

- + skvelý level dizajn
- + hrateľnosť
- + ovládanie
- + množstvo levelov

- ťažké, občas až príliš
- framerate mohol byť vyšší

HODNOTENIE:

85%



Nintendo sa o svoju vreckovú konzolu stará príkladne a zásobuje ju rozmanitými titulmi takmer neustále.

Pri štarte predaja konzoly bol úvodný line-up hier dosť slabý a takto to pokračovalo počas úvodných mesiacov. Dnes disponuje 3DS takými titulmi, že hráči nevedia, čomu dať prednosť. Japonský gigant nenecháva nič na náhodu a postupne vytáhuje svoje najväčšie tromfy. Jedným z nich je určite aj Donkey Kong.

Na úvod musím poznamenať, že Donkey Kong Country Returns nie je úplne novou hrou. Pred vyše dvoma rokmi si hra našla cestu na Nintendo Wii a teraz sa konverzie dočkalo 3DS spolu s niekoľkými bonusmi.

Už v úvode sa na výber núkajú dva módy. Original Mode je v podstate mód z Wii, kde máte len dva životy. Ak si zvolíte New Mode, tak to

budete mať o niečo jednoduchšie, Donkey Kong totižto v tomto móde disponuje tromi životmi a v obchode nájdete viac položiek.

Svet Donkey Konga je rozľahlý, pozriete sa na ostrov, kde vás čaká dokopy osem svetov. Každý svet ešte obsahuje niekoľko levelov,

jeden bonusový a napokon finálny level, v ktorom čaká boss. Ak chcete byť dôkladní a prejsť všetko na 100%, tak v každom leveli na vás čakajú výzvy. Výzvy pozostávajú s pozbierania štyroch písmen, ktoré vám vytvoria slovo KONG, niektoré z písmen sa dajú získať pomerne jednoducho, s inými je





to už horšie. Ďalšou výzvou je vyzbieranie všetkých puzzle častí, ktoré sú ukryté v leveloch. Napokon si ešte môžete skúsiť prejsť level v požadovanom časovom limite, čo môže byť niekedy peklo.

Donkey Kong Country Returns v podstate aj tak trochu peklom je. Hovorím, samozrejme, o náročnosti titulu. Pri Nintendo arkádach si človek zvykne na to, že náročnosť je nastavená vyššie a predstavuje pre človeka výzvu. Pri Donkey Kongovi je to však podľa môjho názoru v niektorých leveloch až prehnane ťažké. Hra nemilosrdne trestá, hádže poľanú pod nohy a vyžaduje od vás precíznosť a dokonalosť. V jednom leveli nájdeme len jeden alebo dva checkpointy. Stalo sa, že som zomrel asi tri metre pred checkpointom a musel ísť celý level od začiatku. V takýchto chvíľach som mal chuť vyhodit Nintendo von balkónom. Hra tak možno nevyzerá, ale je skutočne veľmi náročná a neraz budete autorov preklínať za vysokú latku náročnosti.

Ak už skutočne veľakrát zomriete a neviete si poradiť, môžete si privolať super pomoc. Na obrazovke sa objaví sivá opica, ktorá prejde level sama, vy

sa len prizeráte. Level sa síce označí za nekompletný, no vy môžete pokračovať ďalej. Je to užitočná pomôcka, najmä ak ste skutočne bezradní, no na druhej strane takto nemáte žiadny pôžitok z hry.

Donkey Kong si v leveloch nezaskáče vždy len sám. Občas nájdete aj iné zvery, ktoré vám pomôžu. Známa je najmä menšia opica Diddy Kong. Tú môžete nájsť v označených sudoch. Po ich rozbití vám Diddy vyskočí na chrbát, zvýši sa počet životov z troch na šesť a s opicou ďalej doskočíte. V niektorých leveloch si zajazdíte aj na nosorožcovi, ktorý si razí cestu vpred.

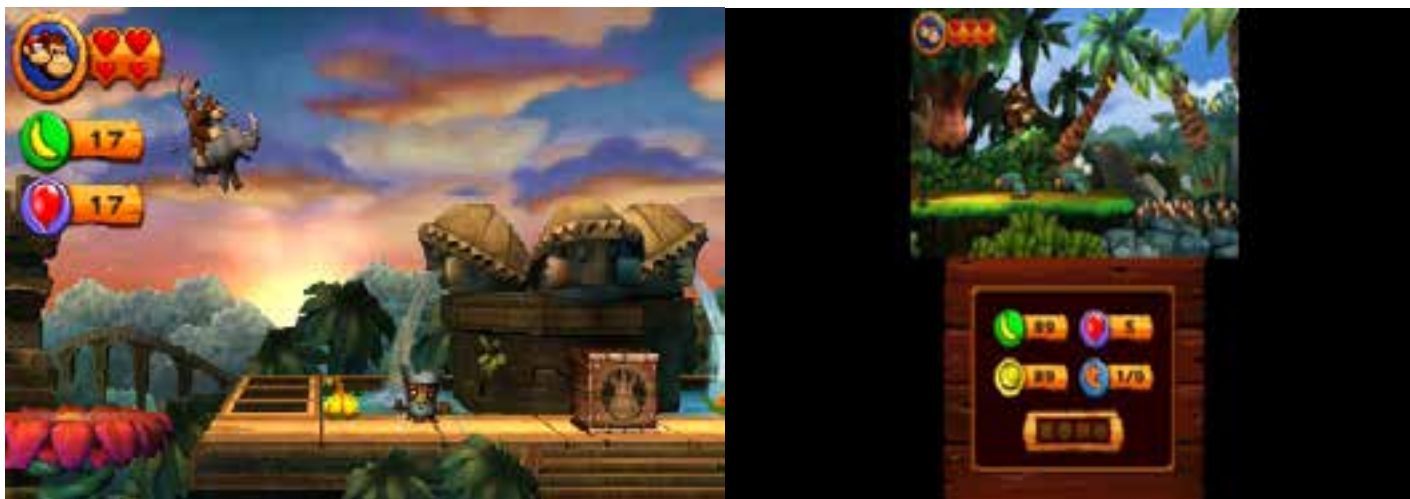
Autorov musím jednoznačne pochváliť za rozmanitosť levelov, ich spracovanie či herné mechaniky. Niekedy si v hre len klasicky skáčete, občas ste vystrel'ovaní z barelov naprieč levelom, alebo si sadnete do vozíka na kolajniciach. Tým pádom sa stále na obrazovke deje niečo iné a stereotyp nedostáva priestor. Zaujímavý bol aj level, kde sa každých pár sekúnd prihnala obrovská vlna a ak ste neboli ukrytí za nejakou pevnou stenou, tak vás zmietlo a mohli ste ísť odznova. V leveloch na každom kroku môžete nájsť banány. Ak

ich nazbierate sto, dostanete jeden život navyše. Zriedkavejšie sú už tzv. Banana coins. Za tieto mince si v obchode kupujete rôzne pomôcky, napríklad život navyše.

Ovládanie je spracované veľmi slušne, nie je zbytočne komplikované a rýchlo prejde do krvi. Hra obsahuje aj lokálny co-op, čiže na hranie potrebujete ďalšiu konzolu a ďalšiu kópiu hry. Čiže v našich končinách si Co-op veľmi nezahráte. Po grafickej stránke titul nevyzerá až tak dobre ako vo Wii verzii, ale stále ide o hru s peknou grafikou. Trochu viac už zamrzí, že oproti Wii verzii sa znížil aj framerate hry, keďže 60fps by hra jednoznačne pristála viac.

Donkey Kong Country Returns je poctivou plošinovkou ako zo starej školy. Síce vyššia náročnosť môže trochu hnevať, no ak vydržíte, tak odmenou vám bude skvelý level dizajn, výborná hratelnosť a zábava na dlhé hodiny. 3DS verzia navyše obsahuje osem nových levelov oproti Wii verzii. Nintendo vie, čo hráči chcú a presne to im aj servíruje. Takým príkladom je aj Donkey Kong Country Returns, jednoznačne si vašu pozornosť zaslúži.

Martin Sabol



ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC

Žáner: TBS

Výrobca: Ubisoft

Vydavateľ: Playman

PLUSY A MÍNUSY:

- + nová rasa
- + mnoho hodín zábavy
- + náročnosť
- miestami vysoká náročnosť

HODNOTENIE:

70%

HoM&M VI: Shades of Darkness

TEMNOTA PRICHÁDZA ODSPODU

Ako už aj pri predchodcoch série HoM&M bolo zvykom, aj šiesty diel po krátkej dobe prináša nové DLC. Shades of Darkness, teda Odtiene temnoty, sú tu a spolu so sebou prinášajú aj "staré novinky". Aké tieto novinky sú, sa môžete dočítať d'alej.

Čo je však novinkou v tejto expanzii, je nová kampaň. Presnejšie povedané, kampane sú dve, jedna za novú rasu Dungeon – Temných elfov a druhá za Necropolis, stálicu série HoM&M. Tieto kampane, ako sme na to pri tejto sérii už zvyknutí, vám dokopy zaberú veľa hodín hrania (len prvú misiu za frakciu Dungeon som hral niečo vyše hodiny a pol). Príbeh nových rozšírení sa bude odohrávať presne sto rokov po udalostiach z pôvodnej hry. V kampani za temných elfov sa do vedenia armád dostanete ako Raeleg, Warlock, ktorý sa taktiež už raz vyskytol v pôvodnej hre.

Medzi jednotky, vyskytujúce sa v hre, pribudnú manticory, Assassini, minotauri či čierne draky. Dohromady týchto nových stvorení bude sedem. Aby toho však nebolo málo, do hry bolo pridaných aj dvadsať nových neutrálnych stvorení, ktoré je možno stretnúť pri potulkách po hernom svete. Nanešťastie, je to poväčšine všetko, čo sme v tejto hernej sérii už raz videli. Miestami Shades of Darkness pôsobí tak, že Dungeon bol dávno pripravený, avšak pre žmýkanie peňazí od fanúšikov série bol vydaný až skoro rok po vydaní pôvodnej hry. Tomu nasvedčuje aj model Raelaga, ktorý črtami patrí do frakcie Dungeon. Lenže jeho model musel byť vytvorený už dávno pred vydaním prvej série. Pri cene 30€ za novú expanziu je naozaj na zváženie,

či sa tento datadisk oplatí kúpiť, obsahu je totižto oproti pôvodnej hre neporovnateľne menej. Avšak v dnešnom hernom biznise sa, nanešťastie, udal tento trend, a preto sa ho snaží každý kopírovať.

Hra ponúka však aj nové sety artefaktov, ktoré budú dopĺňať novú frakciu Dungeon. Datadisk do hry taktiež prináša nové achievementy, nové typy hrdinov či nového mounta – zvieratko, na ktorom váš hrdina behá po mape. Koniec koncov, nová expanzia priniesla skvelú dávku osvieženia do celej série. Avšak keď si spočítame všetky doteraz spomenuté fakty, naskytá sa otázka, či je Shades of Darkness výhodnou kúпой. Mne, po zvážení všetkých pre a proti, vychádza, že by som radšej 30€ investoval inde. Cena expanzie je totižto neuveriteľne premrštená.

Matej Minárik



Wii U™

Súťaž s portálom



GAMESITE.SK

VÁŠ HERNÝ SVET

Nový prístup k videohram a domácej zábave. Wii U je úplne nová konzola, ktorá má ovládač s 6,2 palcovým dotykovým displejom, vďaka ktorému zažijete hranie ako nikdy doposiaľ. Wii U ponúka novú štruktúru domácej zábavy tým, že zásadne mení interakciu medzi TV, hernou konzolou a internetom.

Druhá pridaná obrazovka vytvorí vo vašej obývačke nové herné zážitky a zároveň ponúkne celú radu možností, vďaka ktorým si prispôbíte vlastnú zábavu. Skôr, bolo hranie na domácich konzolách obmedzené televízorom a ponúkalo identický pohľad všetkým hrajúcim hráčom. Sledovanie televízora a hranie hier na konzolách boli oddelené zážitky. Nový ovládač odstraňuje tieto hranice a vytvára dynamickejší spôsob hrania a zábavy.

Na displeji ovládača sa zobrazujú informácie, ktoré sa neobjavia na televízore. Informácie a uhol pohľadu je možné tiež meniť pomocou novej riadiacej jednotky, založenej na orientácii zabudovaného gyroskopu. Nový ovládač taktiež zahŕňa vibračné funkcie, či zabudovanú kameru, mikrofón a reproduktory.

Oproti štandardným vlastnostiam klasického ovládača – dva analógové kruhové pady, + control pad, tlačidlá A / B / X / Y tlačidlá L / R a ZL / ZR tlačidlá – umožní oveľa širší gameplay záber a zároveň atraktívne zážitky ako pre príležitostných, tak hardcore hráčov videohier.

Herná konzola Wii U kombinuje pohybové snímanie so schopnosťou podporovať plnú HD grafiku. Každá Wii U konzola obsahuje nový ovládač, ale zároveň môže využívať až štyri ďalšie Wii Remote alebo Wii Remote Plus ovládače.

Spätná kompatibilita – Systém Wii U je tiež kompatibilný s pôvodnými hrami pre Nintendo Wii a rovnako tak s pôvodným príslušenstvom.

Do súťaže poskytla spoločnosť Conquest Entertainment.



 **CONQUEST**
entertainment

GENERATION

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

Fire Emblem: Awakening

NINTENDO ZNOVU TRIAFA DO ČIERNEHO

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: 3DS

Výrobca: Nintendo

Zapožičal: Conquest

Žáner: RPG

PLUSY A MÍNUSY:

- + hrateľnosť
- + hrdinovia a dialógy
- + CG animácie
- + široké možnosti prispôsobenia náročnosti
- herná náplň je stále rovnaká
- niektoré menej prehl'adné prvky

HODNOTENIE:

85%



Séria Fire Emblem zrejme našincom veľ'a toho nehovorí. Zmeniť to však môže najnovší diel s podtitulom Awakening. Nintendo chrlí v poslednej dobe na svoju vreckovú konzolu jeden hit za druhým. Nedávno sme tu mali na Nintendo 3DS kvalitné hry ako Luigis Mansion 2 či Monster Hunter 3 Ultimate. FE:Awakening bol mnohými hráčmi očakávaný. Stálo to čakanie zato?

Ak ste si už stihli pozrieť finálne číselné hodnotenie, tak odpoveď poznáte. Viac informácií však prinesú nasledujúce riadky. Fire Emblem: Awakening by sme žánrovo mohli zaradiť ako kombináciu RPG a ťahovú stratégiu. Tento žáner nie je príliš rozšírený a v súčasnosti zrejme na handheld d'alšiu hru tohto zamerania len tak ľahko nenájdeme. V hre sa ponoríme do kráľovstva Ylisse, kde nás čaká klasická zápleтка. Je tu nepriateľ, ktorý chce kráľovstvo ovládnuť, a je tu hrdina,

ktorý kráľovstvo chráni. Príbeh vás zaujeť nemusí, hrateľnosť je hlavným ťahákom hry. Ešte pred tým, než sa ponoríme do boja, nás čaká tvorba vlastnej postavy. Pri tvorbe svojho avatara si najprv zvolíte pohlavie, následne si upravíte vzhľad podľa svojich predstáv, upravíte meno a zvolíte triedu postavy.

Potom si hráč volí náročnosť hry, čo je pomerne dôležitým aspektom hry Fire Emblem. Na výber sú tri stupne náročnosti (po prejdení pribudne štvrtý). Normal je určený pre začiatníkov, Hard pre skúsenejších a napokon Lunatic pre hráčov, ktorí hľadajú výzvu. To však nie je všetko. Hra ešte obsahuje ďalšie dva módy,





ktoré d'alej definujú náročnosť titulu. Mód Newcomer je vhodnejší skôr pre začiatocníkov, pretože postavy, ktoré vám zabijú v boji, sa po jeho úspešnom vyhratí vrátia, a ukladať si svoju pozíciu môžete takmer stále. Classic je už šitý na mieru taktikom a ľuďom s pevnými nervami. Ak vám v tomto móde zomrie niektorá postava, tak ste ju nadobro stratili. V tomto móde si nemôžete dovoliť hranie na štýl pokus-omyl, keďže hra za to nemilosrdne trestá. Vďaka širokým možnostiam stupňov náročnosti si každý hráč môže prispôsobiť hru svojim potrebám.

Rôznymi postavami sa to v hre len tak hemží a postupne budete s radosťou sledovať, ako sa vaša družina rozrastá. Každá postava má svoj vlastný, pre ňu charakteristický profil a o jej živote či pôsobení sa dozvedáte z množstva dialógov, ktoré medzi sebou postavy vedú. Dialógy vám postupne servírujú aj zápletku a rôzne detaily príbehu. Zaujímavé je tiež sledovanie vzťahov medzi niektorými charaktermi. Čo sa týka bojových schopností, tak každá postava je svojím spôsobom unikátna. V hre nájdeme mágov, lukostrelcov, rytierov s mečmi, obrnencov s kopijami, ale aj krehké

ženské postavy, ktoré nie sú stavané na boj, ale dokážu liečiť ostatné postavy.

Samotný výber misií prebieha na veľkej mape herného sveta. Po každej úspešne zvládanej kapitole sa objaví ďalšia a niekedy sú dostupné aj vedľajšie misie, ktoré sú vhodné najmä na získavanie skúsenosti. Po vybratí misie sa hra presúva na klasické štvorcové pole, ktoré je najmä fanúšikom ťahových stratégií dobre známe. Na hru sa vtedy dívame zhora a všetky postavy vidíme len ako malé miniatúry. Úloha hráča je jasná, a to poraziť nepriateľské jednotky.

Fire Emblem: Awakening sa v ťahovom režime hrá ako väčšina ťahových stratégií. Hráč sa s každou postavou môže na jeden ťah pohnúť o niekoľko štvorcov. Potom nasleduje ťah nepriateľa, prípadne, ak sa na mape nachádzajú vaši spojenci, tak umelá inteligencia hrá aj za nich. Zaujímavosťou je, že z postáv môžete tvoriť dvojice a potom je ich výsledný útok silnejší a niekedy v rámci jedného útoku zaútočia na nepriateľa obaja. Takisto ak sa nachádzajú dve postavy hneď pri sebe, tak sa pri útoku zvyšuje ich sila. Samozrejmosťou je, že charakteru na

koňoch sa dokážu na jeden ťah pohnúť o viacero políček ako bežné postavy.

Boj prebieha klasickým spôsobom. Ak ste v blízkosti nepriateľa, tak môžete zaútočiť, prípadne naopak, zaútočí nepriateľ. Boj vás sprevádza na každom kroku, čo je aj trochu škoda, je, že hra neponúka inú hernú náplň. Umelá inteligencia je pomerne slušná, napríklad nepriateľ vždy najprv útočí na vášho najslabšieho hrdinu, prípadne na toho, ktorý má málo života. Za jeho zabitie je postava odmenená skúsenostnými bodmi a po nazbieraní dostatočného počtu sa jej zvyšuje úroveň a vylepšujú sa určité atribúty. Každý herný charakter disponuje inventárom. Jednotlivé predmety, napríklad zbrane, je možné kupovať v obchode alebo sa občas dajú nájsť aj na mape. Predmety v inventári si charakteru medzi sebou môžu vymieňať.

Po grafickej stránke sa na hru môžeme dívať z viacerých uhlov. V ťahovom režime pri pohľade zhora chýba detailnosť, ale to sa dá ospravedlniť prehľadnosťou, ktorá je tak dosiahnutá. Iné je to už v prípade CG animácií, tie sú spracované skutočne veľmi pekne a je radosť ich sledovať. Pri dialógoch je vždy zobrazený ručne nakreslený a vskutku vydatý portrét postavy.

V hre Fire Emblem: Awakening jednoznačne prevláda množstvo pozitív nad negatívnymi stránkami. Zamrzieť môže stále sa opakujúca herná náplň, avšak pri veľmi chytlavej hratelnosti to väčšina ani nepostrehne. Interakciu hrdinov prostredníctvom dialógov je radosť sledovať. Fire Emblem: Awakening je skrátka ďalšou povinnou jazdou pre majiteľov Nintendo 3DS. A ak ste skutočne skálnymi fanúšikmi takzvaných "ťahoviek", tak si pokojne k výslednému hodnoteniu môžete pripočítať pár percent.

Martin Sabol



Far Cry 3: Blood Dragon

POCTA AKČNÝM FILMOM 80. ROKOV

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner: FPS

Výrobca: Ubisoft Montreal

Zapožičal: Playman

PLUSY A MÍNUSY:

- + futuristický vizuál
- + hlášky
- + príbeh a postavy
- + popkultúrne odkazy
- + dĺžka
- + posledná hlavná misia

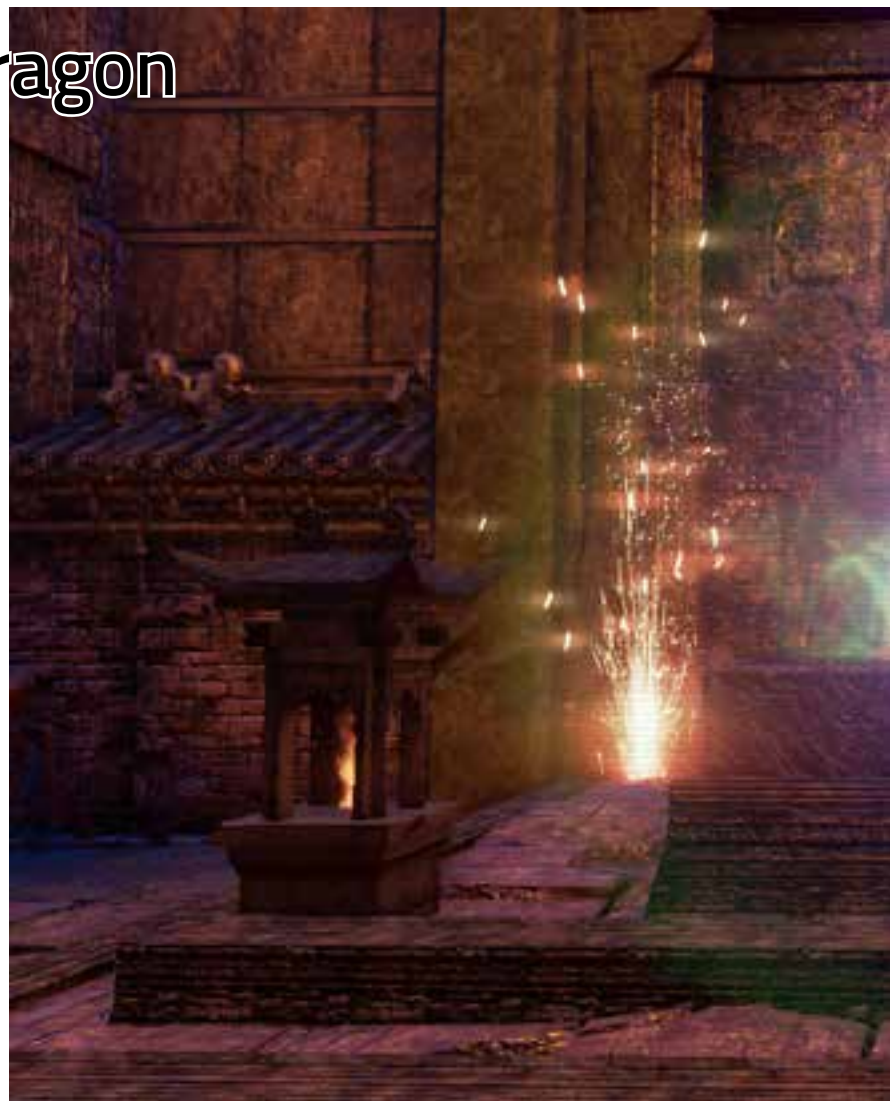
- tmavé prostredie môže byť prekážkou
- variabilita vedľajších misií

To čo sa javilo ako prvoaprílový žart skončilo ako spin off k jednej z najlepších FPS minulého roku. Far Cry 3: Blood Dragon vás zavedie do minulosti, ktorá bola v osemdesiatych rokoch minulého storočia prezentovaná ako ultimate badass budúcnosť a kde autori vzdávajú poctu veľkému množstvu filmových klasík (Aliens, Terminátor...) a pridávajú k tomu vlastný kliše príbeh, podaný tak, že to vlastne nevaďí.

Far Cry 3: Blood Dragon je o záchrane sveta. Nič originálne, pokiaľ sa nepozriete na to, ako hra vyzerá. A to je prosím pekne v hre rok 2007. Napriek tomu názvy ako cyborg a prítomnosť neónového svetla hádam všade kde sa dalo aplikovať spôsobili, že hra získala jedinečný vzhľad podporený štýlovými cut-scénami, ktoré tento príbeh plný hrdinstva jedného človeka prezentujú. Vy preberáte rolu Rexa Colta, cyborga Mark IV, ktorý spolu s kolegom cestuje na ostrov, kde sa deje niečo nekalé, no zároveň ho šokuje, že za všetkým je jeho bývalý priateľ Slate a tak je úloha jednoduchá. Zachrániť svet, získať srdce Dr. Darling pre seba a pomstiť sa hlavnému nepriateľovi. Aké originálne...

Koncept hry je podobný ako v pôvodnom Far Cry 3 s drobnými zmenami. Zo začiatku ste viazaný povinnými misiami, no asi po dvoch absolvovaných sa vám sprístupní celý ostrov v ktorom si môžete robiť prakticky čo chcete. Odpadlo odhaľovanie mapy cez veže, no čistenie nepriateľských stanovišť za účelom sprístupnenia bodu na fast travel zostal. Dokonca je lepšie ako v pôvodnej hre, nakoľko základne sú oveľa väčšie a členitejšie. Rovnako ako v pôvodnom titule je iba na vás, či sa rozhodnete ísť štýlom ramba, alebo zvolíte tichý postup, ktorý je odmenený väčším počtom XP.

XP systém teda zostal, aj keď v pozmenenej forme. V pôvodnej



hre ste mohli skúsenostné body investovať do čoho ste chceli, tak v Blood Dragon máte autormi určenú cestu 30 levelmi postavy. To znamená, že všetko je pevne dané (napríklad pri leveli 3 získate jedno políčko zdravia navyše).

Najväčšiu porciu XP získavate utváraním komb pri tichom zabíjaní, headshotmi či plnením misií. No najlepším zdrojom je zabíjanie divných svetielkujúcich stvorení, ktorí sa volajú dragons. A podľa toho sú aj súboje prispôsobené, takže zo začiatku sa pri súbojoch s nimi smrti nevyhnete.

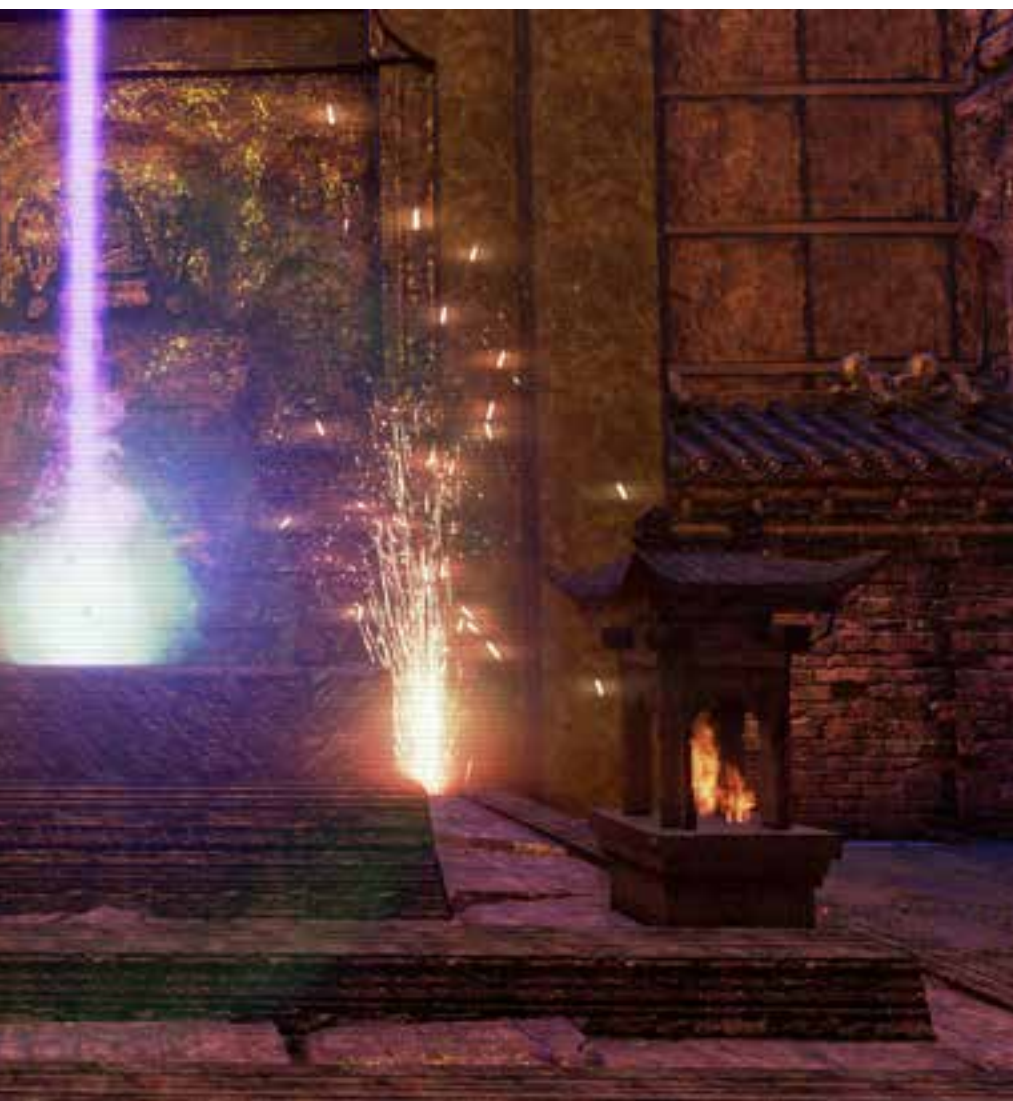
Navyše svoju slabinu na hrudi odhalujú veľmi zriedka a strelba do ostatných častí tela im veľa škody nespraví. Odmena však stojí za to.

Autori odstránili z hry nutnosť zabíjať zvieratá za upgradmi. Tentokrát postačí zabíť každé jedno zviera raz a upgrady sa odomykajú. Rovnako sú upgrady zbraní viazané aj zber collectibles, čo v tomto prípade znamená VHS kazety, CRT televízory či poznámky výskumu. Dôležitý je však fakt, že v tomto diely hrajú upgrady zbraní veľkú rolu. Takže zatiaľ čo vo Far Cry 3 ste si po trošičke zlepšovali zbraň, tak tu sú upgrady masívne.

Od nových typov munície, cez možnosť strieľať full auto módom a ďalšie. Zo slabej brokovnice si tak postupom času môžete vyčarovať stroj na rozdávanie smrti. Zbrane pokrývajú vaše základné zabíjacie potreby a zahŕňajú brokovnicu, pištoľ, účinnú pušku, sniperku, gul'omet,

HODNOTENIE:

88%



plameňomet ale aj obl'úbený luk, teraz vyvedený do cool neon štýlu.

Ostrov je tak akurát veľ'ký, to znamená, že vol'nosť pohybu je zaručená, no nemalo by prísť k stereotypu. Aj hlavné misie, ktorých je sedem nie sú tak lineárne ako v pôvodnom titule. 7 misií sa síce môže zdať málo, no treba mať na pamäti, že sa jedná o hru za 15€, nie o full retail titul a tak je treba k nemu tak aj pristupovať. Absolvovanie týchto misií by vám malo zabráť tak 4 hodiny vrátane poslednej, ktorá je úžasná, vtipná a akčná. Okrem toho ostrov ponúka spomínané oslobodzovanie základní po ktorých sa vám sprístupnia ďalšie vedľajšie misie, ktoré pokrývajú záchranu rukojemníkov a lovenie osôb či zvery určitým spôsobom. To vám prinesie ďalšiu porciu herného času a ak máte záujem o 100% dokončenie hry tak si vyhrad'te približne 10 hodín času čo je viac ako dost'. Hra používa engine z Far

Cry 3, no to niekedy ani veľ'mi nepoznáť, naľko jedině obdobie denného cyklu je noc, kde vyniknú všetky neónové futuro svetlá a celková štylizácia je tak výraznejšia ako grafická kvalita, ktorá je však taktiež veľ'mi dobrá. Akurát tá tma môže časom štváť a najhoršie je keď si tak kráčate pri nočnom hraní tmavou krajinou a odrazu vás oslepí prudké svetlo. Poteší aj výborný štylizovaný soundtrack od Power Glove podporené výborným audiom.

Far Cry 3: Blood Dragon je výbornou hrou s veľ'mi malými chybičkami, ktoré sa však pri nízkej uvádzacej cene titulu dajú odpustiť. Výborná štylizácia, zachovanie kvalitných prvkov z Far Cry 3 doplnené o určité úpravy konceptu. Jediné čo môže vadiť je tmavé prostredie kontrastujúce s neónmi a malá variabilita vedľajších misií. Myslím si však, že 88% je adekvátne hodnotenie.

Dominik Farkaš



Star Trek: The Video Game

LEN PRE PRÍBEH, LEN PRE NIEKOHO

Videoherné spracovanie Star Treku kráča ruka v ruke s reštartom celej vesmírnej ságy od J. J. Abramsa. Drží sa moderného trendu rozprávania udalostí medzi prvým a druhým dielom, pričom to je jediné, čo v tejto hre naozaj funguje.

Priznajme si, čo by sme čakali od hry sprevádzajúcej film? Inovatívne herné mechaniky? To nie. Prepracovaný originálny príbeh? Ale ba. Vypílanú grafiku? Veru, ani to nie. Dokonalé vyladenie detailov a žiadne bugy? No snád' sa nedáme vysmiať, vážení...

Hratel'né spracovanie Star Treku sme s napätím očakávali. Ved' Abramsove spracovanie príbehu mnohých pozitívne prekvapilo, a preto tu bola nádej, že prekvapí aj hra. Nanešťastie, Star Trek: The Video Game zapadá do šedého priemeru najpriemernejších z priemerných herných adaptácií známych filmov. Aké sú príznaky?

Hned' na začiatku sa rozbieha nový príbeh. Začína po udalostiach prvého Abramsovoho Star Treku (2009) a prekvapuje štartom príbehu in media res, teda rovno uprostred hutnej prestrelky. Nasleduje prestrih na partiu vesmírneho šachu medzi Kirkom a Spockom, ktorú naruší poplach. Vesmírna loď Enterprise sa vydáva za záchranou posádky poškodenej vesmírnej stanice ned'aleko planéty New Vulcan. Až tu v skutočnosti začína príbeh hry, v ktorom budeme bojovať proti Gornom, rase vesmírnych humanoidných jašterov (fanúšikovia originálnych sérií Star Treku určite zbystria pozornosť!).

Príbeh je obstojný, dokonca patrí k tým lepším vo svete videohier. Nečudo, ved' za ním stoja traja ľudia – Roberto Orci a Alex Kurtzman, autori scenárov k filmom ako Ostrov (2005), Transformers (2007), Star Trek (2009) a Star Trek: Into Darkness (2013), a Marianne Krawczyk, scenáristka hernej série God of War. Vďaka tejto trojici je príbeh konzistentný, dáva zmysel, zapadá do nového Star

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS3
Žáner: Cover-based TPS
Výrobca: Digital Extremes
Zapožičal: Cengage

PLUSY A MÍNUSY:

- + príbeh
- + možnosti využitia Tricoderu
- celkovo nedotiahnutá hra
- grafika
- málo inovácií
- kopírovanie ostatných hier

HODNOTENIE:

50%



Trek univerza a charaktery postáv súhlasia s tými filmovými. Samozrejme, príbeh správne funguje len na tých, čo poznajú kánon filmov. Ostatným nebude dávať veľký zmysel.

Graficky sa vraciame o pár rokov dozadu. Vlastne, niekam do čias, keď sa vymieňali PS2 za PS3. Kým sa postavy na obrazovke nehýbu, je to ešte relatívne dobré, vzhľadom na to, s akou rýchlosťou sa takéto hry dávajú dokopy. Ale akonáhle sa objekty na obrazovke rozpoťahujú, rozboľia vás oči. Animácie sú katastrofálne, kapitán Kirk otvára ústa ako kapor a pán Spock pri rozprávaní vyzerá ako bezzubá múmia. Množstvo menších animácií, ako napríklad nastupovanie do vznášadla či otváranie dverí a prechádzanie z jedného prostredia do iného, preventívne vôbec neuvidíte. Predpokladáme, že vývojári jednoducho nestíhali, a tak tieto časovo náročnejšie detaily jednoducho vynechali a nahradili prestrihmi do cutscén.

Za problém považujeme aj kvalitu textúr. Páni z Digital Extremes, to je proste hnus. Vážne na grc. Plameň pozostávajúci z pätnástich pixlov naozaj nevyzerá dobre ani v pohybe. A detailný záber na uniformu s textúrou vo veľmi nízkom

rozlíšení, to ste si vážne mohli odpustiť. Čo takto si konečne priznať, že Evolution engine zaspal dobu a nahradiť ho niečím lepším? A v roku, keď vychádza The Last of Us a Beyond: Two Souls sa vážne takéto ohavnosti netolerujú. Chvalabohu, že hra aspoň netrpí zásadnými framedropmi.

Čo sa týka level dizajnu, nečakajte nič nové. Skúste si predstaviť Mass Effect, len škaredší, skombinovaný s Dead Space, ale menej detailne spracovaný. Nič iné totiž neuvidíte. Ach, skoro by sme zabudli. V hre sa na rôznych miestach stretnete s násilne vloženými skákacími a šplhacími sekvenciami na štýl Uncharted. Len nie sú tak dobre spracované. Vlastne sú dosť zlé. A potom je tu Tricoder, taká vychytávka zo sveta Star Treku, ktorá tu našla využitie na štýl detektívneho módu z Batmana. Len keby sme nemuseli skenovať úplne všetko, úplne všade. Ale budiž, povedzme, že aspoň toto je trochu originálne. Využitie Tricoderu je naozaj veľmi široké. Vlastne sme ho mali zapnúť takmer neustále.

Najviac nám však išli na nervy minihry a šplhacie sekvencie. Minihry preto, lebo sme ich museli absolvovať počas každého levelu aspoň pätnásť



pripadne ked' sa vd'aka bugu stal jeden boss nezranitel'nym a snažili sme sa zamerne sa nechat' zabít', aby sa znovu načítal súboj, ale Spock nás stále oživoval...). Práve vd'aka tým kritickým bugom oceníte v štart menu strategicky umiestnené tlačidlo na načítanie hry z posledného checkpointu. Stane sa totiž vašim dobrým kamarátom.

Star Trek: The Video Game je typickým príkladom nedotiahnutej hry, ktorá utrpela predčasným vydaním. Príbehovo ide o celkom slušnú záležitosť, ktorá dobre sedí v novo-vytváranom univerze Star Treku. Škoda však, že všetko ostatné je na tom prinajlepšom priemerne. Grafika je takých päť rokov pozadu, animácie sú hrubé, chýba množstvo detailov, ktoré by hru vylepšili a hlavne z nej spravili celkovo uhladenejší zážitok. Snaha o kooperatívne dobrodružstvo tak končí niekde na polceste a ani prekvapivo dobrý príbeh neuchráni túto hru od nehoráznej nudy. Cover-base shooterov vychádza na mraky a hoci nie je Star Trek vyslovene zlou hrou, nie je ani dobrou. Veríme, že keby hra strávila ešte pol roka vo vývoji, dostala by sa na úroveň ľahko nadpriemerných striel'áčiek a my by sme nemali problém hru odporučiť fanúšikom Star Treku. V tomto stave, žiaľ, musíme skonštatovať, že hra bude mať ako takú hodnotu len pre najsilnejších fanúšikov, a aj tak odporúčame počkať, kým klesne s cenou pod 20 EUR.

Pavol Ondruška



(prítom sa striedali zvyčajne len dva typy úloh) a najlepšie je, že vývojári asi nepovažovali za dôležité integrovať do hry nejaký tutorial, ktorý by pri prvom spustení tej ktorej minihry vysvetlil, že o čo vlastne ide. Preto budete pri prvých stretoch s novým typom minihier tápať naslepo a hádať, ako asi sa to má spraviť. Nezabudnite, že pri niektorých typoch minihier zlyhanie znamená smrť. Šplhacie sekvencie, á la Uncharted alebo nový Tomb Raider, nám liezli na city jednoducho preto, lebo sú mizerne spracované, vložené do hry evidentne nasilu, zle doladené (čítaj: často sa padá do prázdna) a úplne hrozne naanimované. Na tomto mieste by sme sa chceli vývojárom "pod'akovať" za "fantasticky" spracované checkpointy, vd'aka ktorým sme si niektoré nechutne dlhé a náročné pasáže zahráli aj päťkrát.

Čo nás ešte čaká okrem podpriemernej grafiky a bohapusto odkopírovaných herných mechaník? Výsostne dementná umelá inteligencia.

Nepriatelia sú tupí ako stádo oviec. Zároveň trpia nejakou schizofrenickou nekonzistentnosťou – v cutscénach sú Gornovia prudko inteligentní, dokážu takticky myslieť a unikať protivníkovi, avšak v samotnej hre sú neskutočne blbí. Čo je horšie, totálne blbí je aj váš počítačový spoločník. Sledovať pána Spocka s jeho roboticky chladným hlasom a vždy logickými rečami, ako dementne behá rovno do rany, zavádza a necháva sa zabíť, určite istým spôsobom pobaví... Len nie zrovna vtedy, keď sa spoliehate na jeho taktickú pomoc.

Musíme spomenúť aj množstvo bugov. Od tých najneškodnejších (typu Spock sa zasekne pri vchádzaní do výt'ahu, tak sa po pár sekundách zázračne teleportuje priamo do výt'ahu), až po tie naozaj kritické (napríklad keď sa Spock záhadne teleportoval na strop miestnosti, zasekol sa tam a odmietal sa presunúť d'alej, alebo keď sa Spock zasekol niekde na výt'ahu a odmietal z neho zliezť,

Injustice: Gods Among Us

BATMAN VS. SUPERMAN

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner: bojovka
Výrobca: NetherRealm Studios
Zapožičal: Cenega

PLUSY A MÍNUSY:

+ príbehový mód
+ interaktívne prostredie
+ súbojový systém

- absencia Tag módu
- slabý soundtrack

Pred dvoma rokmi nás štúdio NetherRealm prekvapilo vysokokvalitným remakeom Mortal Kombat, ktorý mimo kompetentnej hrateľnosti priniesol aj nový spôsob prezentácie príbehu v bojových hrách. A tak niet divu, že pri ich novom počíne sa upriamuje pozornosť od začiatku už aj na tento aspekt. O to viac preto, lebo sa v ňom do seba pustia hrdinovia a zloduchovia DC univerza.

Jokerovi sa podarilo zdrogovať Supermana a presvedčiť ho, že jeho milovaná (a tehotná) Lois je v skutočnosti nebezpečný Doomsday, následkom čoho ju a ich nenarodené dieťa zabije. A aby toho nebolo málo, na srdečný tep Lois bola napojená jadrová bomba, ktorá po jej smrti vybuchla priamo v centre Metropolisu a zabila cez päť miliónov ľudí. Joker tentoraz zašiel príďaleko. Superman, ovládaný svojou nenávisťou, ho pri výsluchu zabije a následne zavedie na celej Zemi svoju vlastnú diktatúru.

Medzitým, v inej dimenzii, sa Joker pokúša o niečo podobné, no tesne predtým je spolu s Batmanom a ostatnými hrdinami prenesený do dimenzie, kde sa mu jeho kúsok vydaril. A je na slávnych DC hrdinoch (a zloduchoch), aby Supermana porazili. Áno, naozaj ide o príbeh, zahŕňajúci cestovanie dimenziami. Niektorí hrdinovia budú vskutku bojovať proti svojim zlým dvojčikám. Akokoľvek lacno to znie, ide o veci, ktoré nie sú komiksom cudzie. Jediným problémom je akurát vizuálna prezentácia, slubujúca skôr Nolanovský zážitok než niečo tradične komiksovejšie. Celkovo je však príbeh na vysokej úrovni a poskytuje aj pomerne uspokojujúce vysvetlenie detailov, prečo by proti sebe tí dobrí bojovali a ako sa taká Harley Quinn dokáže vyrovnat' Supermanovi.

HODNOTENIE:

80%

Okrem príbehu ponúka singleplayer aj tradičné boje,



extenzívny tréning, špeciálne zápasy na jeden život a podobné záležitosti, aké by ste od kvalitnej bojovky očakávali. Všetky až na tag mód. Možno to vývojári vynechali, aby sa v nich nespájali Batman a Joker ako tím, no nezahrnúť to

do možností pôsobí ako veľké vynechanie z ich strany, keďže pre mnohých je to tá prvá vec, ktorú v tomto type hier vyhl'adávali a takéto kombinácie by to všetko pekne okorenili. NetherRealm však nezabudlo prísť s novou verziou





Challenge Tower z Mortal Kombatu. S.T.A.R. Labs ponúkajú pre každého charakter desať špeciálnych misií od obyčajných bojov cez zvláštne stealth misie či zábavné minihry až po platforming. Misií je dokopy 240 a každá jedna má až tri ciele, čiže chvíľu potrvá, kým to tí, čo musia mať prejdené úplne všetko, dokončia. Poteší, že každý charakter má vo svojej časti aj menší príbeh.

K tomu najdôležitejšiemu sa však ešte len dostávame. Samotný bojový systém. Ten na prvý pohľad môže vyzerat' len ako Mortal Kombat s DC skinom, no v skutočnosti sa toho zmenilo mnoho. Zmizlo tlačidlo určené výlučne len na blokovanie (to prebieha už len cúvaním/krčením sa) a hra vás tak núti do intenzívnejšieho zápasenia. Zamrzí nemožnosť behania. Po dvojitém stlačení smerovej šípky postava len pobehne dopredu a zastane. Okrem toho sa vrátili

špeciálne útoky, ktoré možno aktivovať po naplnení metra dole v rohu obrazovky, po ktorom charakter predvedie niečo medzi röntgenovými útokmi a fatalitami MK. Napríklad taký Flash obehne celú Zem za dve sekundy, aby následne plnou rýchlosťou narazil do svojho oponenta, zatiaľ čo Aquamen zaplaví celú bojovú arénu a pripraví svojho nepriateľa žralokovi. Každý má svoj vlastný útok a je radosť sa na ne pozerat'. Počas prvých hodín hrania. Potom už trochu omrzia, najmä tie dlhšie.

Taktiež sa už nehrá na dve kolá, ale bojovníci majú dva health bary. Pri nich si treba dávať pozor na to, kedy a aké útoky použijete, pretože v momente, keď sa prvý vyprázdni, ten druhý zostáva neporušený, nech predvádzate hocijaký silný útok. Z druhého sa začne uberať až potom, ako sa preruší útok, ktorý zničil ten prvý. Čiže ak použijete špeciálny útok, ktorý by za normálnych okolností zbral aspoň jednu

tretinu života v dobe, kedy má váš protivník len jednu desatinu života na tom prvom, tak mu zoberiete len jednu desatinu a nič viac.

To platí aj pri odhodení protivníka do inej časti bojovej arény. Arény teraz nie sú len pozadí. V prípade, ak sa vám podarí vášho protivníka odhodiť pri tom správnom okraji mapy, tak sa preletí do jej ďalšej časti, zatiaľ čo stratí značnú časť života. Každá aréna má aj niekoľko predmetov, ktoré sa dajú využiť na likvidáciu protivníka či vlastné odrazenie sa z miesta v závislosti na type charakteru. Tie ťažšie napríklad zoberú celé auto a hodia ho. Ľahšie sa od neho odrazia za chrbát svojho protivníka a pri niektorých ešte na dôvažok hodia bombu. Všetko to dodáva súbojom dynamiku a nové možnosti taktizovania, aké sa v žánri len tak nevidia.

Súbojový systém nemusí sadnúť každému. Starí „harcovníci“ zrejme nebudú až takí hotoví z toho, čo ponúka a teda Injustice zabaví najmä občasných hráčov a nováčikov. Slabšie modely charakterov sú niečo, čo iste nesadne viacerým. Konzoly už naozaj ukazujú svoj vek. A od super hrdinskej záležitosti sa očakával aj grandióznejší soundtrack. Po hudobnej stránke nepredváža hra vôbec nič špeciálne a zapamätania hodné.

Injustice: Gods Among Us je ďalším zárezom pre NetherRealm, na ktorý môžu byť patrične hrdí. Podarilo sa im stvoriť vynikajúcu bojovku s hrdinami, čakajúcimi na niečo takéto celé roky. Absencia tag módu a pár problémov s balansom jednotlivých postáv a útokov bránia hre prekonať dva roky starý no prepracovanejší Mortal Kombat.

Patrik Barto



ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS3

Žáner: baseball

Výrobca: SCE S.Diego

Vydavateľ: Sony

PLUSY A MÍNUSY:

- + atmosféra
- + AV spracovanie
- + náročnosť
- občasné chyby
- chýba tutoriál

HODNOTENIE:

85%

MLB 13: The Show

NECHAJTE SA POHLTIŤ ATMOSFÉROU BASEBALLU!

■ Tak ako každý rok, tak aj tento k nám prichádza pokračovanie MLB: The Show - lídra na trhu baseballových hier, ktorým je už nejakú tú chvíľu a podľa všetkého to neplánuje zmeniť. Vývojári zo štúdia SCE San Diego nám zasa raz ukázali, že aj pri takejto hre sa vždy nájde miesto pre zdokonaľovanie, a tak všetkým fanúšikom baseballu pripravili baseballovú lahôdku, o ktorej nie je pochýb, že bude vo svojej triede dominovať aj tento rok. Pravdepodobne návratom Road To the Show módu, ktorý si fanúšikovia vynútili.

Baseball je u nás, ale aj celkovo v Európe, dosť nepochopený či celkovo nie veľmi sledovaný šport. Málokto dokonca vie pravidlá tohto športu, alebo ako vôbec funguje. Jasně, všetci sme videli tie americké filmy, kde dva tímy proti sebe nastúpia v odpaľovaní a chytení nadhodenej loptičky, ale nejakú sme nikdy nemali potrebu o tom vedieť viac.

Prvotné dojmy sú náramne prekvapivé. Hra doslova prekypovala energiou a atmosférou baseballových zápasov amerických trhákov. MLB 13: The Show ponúka more možností, ako ju absolvovať. Od obvyčajného zápasu, cez tréning odpaľovania či nahadzovania, až po baseballovú ligu a návrat RPG módu Road To the Show, kde sa z pozície jednotlivého hráča tímu prepracováte ako individualista na vrchol ligy spolu so svojím tímom. V skratke, každý hráč si príde na svoje a hru si vie prispôbiť svojmu hernému štýlu

Ohúri vás kvantum informácií o hráčoch, tímoch, štadiónoch ba dokonca o tom,

aký hráč vyniká v ktorej pozícii, aké preferuje odpaly, nadhody, akým štýlom hrá a mnoho iného. Pred tým, ako sa pustíte do hry, vám hra ponúka naozaj hojný počet predzápasových nastavení, pred ktorými si môžete pripadať ako malý človečik pod obrovskou horou.

Významnou novinkou je pridanie nového beginner módu, ktorým očividne chceli prilákať ľudí - začiatočníkov. Hra však nie je nijak vysvetlená, čo je veľká škoda a autori by na tomto faktore mali zapracovať v budúcích dieloch. Na druhej strane je hráčom odobraná z pliec obrovská váha zodpovedností a povinností. A tak si môžete pokojne a nerušene jednoducho odpaľovať a nahadzovať bez toho, aby ste museli riešiť nejaké behanie medzi mätami, hráčov na mätach a podobne. V hre ste od toho, aby ste nadhodenu loptičku perfektne odpálili alebo v opačnom prípade, aby ste ju nadhodili tak, aby ju váš súper neodpálil. V kombinácii z úžasnou atmosférou, ktorú sa podarilo úžasnou štadiónoch vytvoriť, je MLB 13: The Show naozaj zábavná a užijete si ju. Napríklad môžete sledovať loptičku počas vášho odpáleného „houmranu“ a v pozadí vidieť chlapíka predávajúceho divákom hotdogy. Práve takéto malé a zanedbateľné drobnosti robia v dnešnej dobe hru kvalitnou. A čo viac, táto skvelá atmosféra sa drží celým stretnutím, ktorým vás sprevádza dvojica výborne nadabovaných komentátorov, a tak si pri hre pripadáte, akoby ste naozaj boli na zápase.

Pri samotnom odpaľovaní a nahadzovaní máte neúrekom možností, ako akciu

previesť a oblafnúť tak vášho oponenta. Od rýchlo hodených lôpt po pomalé a stočené fašše. Arzenál je naozaj bohatý.

Verdikt

Ide o produkt z najlepšie vyzerajúcich športových hier (momentálne na trhu) a určite top medzi tými baseballovými. Details hráčov sú úchvatné a fanúšik bez problémov spozná svojho favorita aj medzi hordou ľudí. Zvuky sú na vysokej úrovni a dodávajú konečnému spracovaniu neopakovateľnú atmosféru tohto športu. Chybičkou krásy je veľmi zriedkavý problém textúr a problém nových hráčov s adaptáciou do nového, nie veľmi svetovo rozšíreného športu. Ak sčítame všetky plusy a mínusy, gameplay ako taký sa od minulého dielu až na pár detailov nezmenil, to však nemení nič na tom, že tvorcovia odvedli kus parádnej roboty, pri ktorej bezpochyby každému fanúšikovi baseballu poskočí srdce. MLB 13: The Show určite nie je hra pre každého, ale chalani zo štúdia SCE San Diego dosiahli presne to, čo chceli - spravili kvalitný baseball pre jeho fanúšikov.

Richard Mako



INTERNETOVÝ OBCHOD S HRAMI

AKCIA 1+1

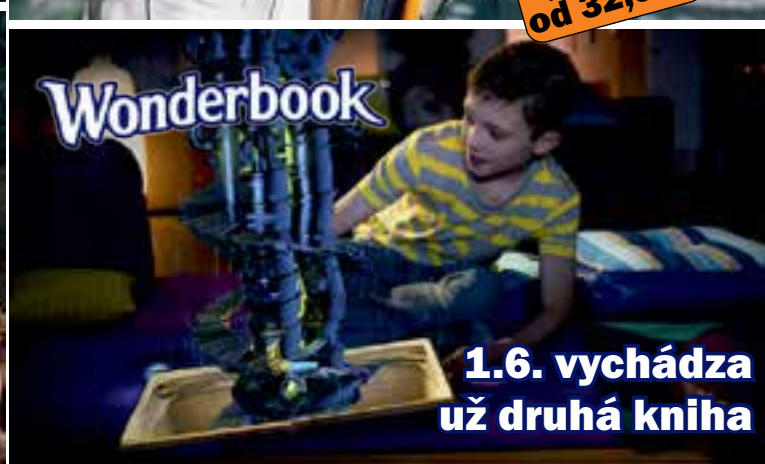
jeden dodatok kúp
a druhý máš zadarmo
len do 9.6.2013



GAME

EXPRES

<http://www.gameexpres.sk>



Ninja Gaiden 3: Razor's Edge

Ked' sa mi do rúk dostala hra Ninja Gaiden 3: Razor's Edge, hovoril som si, čo vlastne znamenajú tie dve slovíčka za číslom tri. Google mi objasnil, že Razor's Edge vyšiel najprv na Wii U ako remake tretieho dielu z konzol. Čo potom robí Razor's Edge na Xboxe? V skutočnosti je remakom spomínaného remaku z Wii U. Zmätené? Taká je, bohužiaľ, celá hra.

Remake remaku

Japonská séria Ninja Gaiden je známa svojou náročnosťou a hardcore prístupom. Tretí diel však sklamal a práve Razor's Edge mal napraviť chyby a prešlapy, ktoré vývojári urobili. Najvýraznejšou a na prvý pohľad badateľnou zmenou je pravdepodobne brutalita a možnosť mrzačiť nepriateľov. Krv strieka ako v každom dobrom anime na všetky strany a ruky, nohy lietajú vzduchom. Razor's Edge, samozrejme, obsahuje aj všetky vydané DLC, herné módy a navyše pridáva aj kopy nového obsahu.

Príbeh hry je vcelku jednoduchý, aj keď pokiaľ ste nehrali predchádzajúce diely, väčšina postáv vám bude kompletne neznáma a pri konverzáciách budete často stratení. Hlavným hrdinom je legendárny ninja, Ryu Hayabusa, ktorý bol povolaný, aby čelil hrozbe teroristickej organizácie, na čele ktorej stojí tajomná postava s menom Regent of the Mask. Pri ich boji sa tajomnému maskovanému nepriateľovi podarí prekliat Ryuho pravú ruku kliatbou, ktorá zožiera celé jeho vnútro dušami tých, ktorých predtým zabil. Pokiaľ by ste čakali niečo hlbšie alebo aspoň trochu viac sa približujúce tradičným japonským príbehom s mnohými postavami a dejovými zvrtnutiami, ste na zlej adrese. Boje na tisíc spôsobov sú jednoducho 90% obsahu hry.

Nikdy sa nezastavujúca frenetická akcia

Razor's Edge vám na začiatku ponúkne tri úrovne náročnosti, pričom tá ťažká vám potom umožní

ZÁKLADNÉ INFO: RYU HAYABUSA SA VRACIA

Žáner: hack & slash
Výrobca: Team Ninja
Na recenzii poskytol: GameExpres.sk

PLUSY A MÍNUSY:

- + vynikajúce animácie
- + brutalita na japonský štýl
- + množstvo comb a vylepšení
- plytký príbeh, duplom pre nováčikov
- premrhaný potenciál
- frustrácia v mnohých smeroch

HODNOTENIE:

60%



odmoknúť Master Ninja Difficulty. Keď hru pokoríte aj na tej, sprístupní sa vám Ultimate Ninja Difficulty. Zlatá stredná cesta mi bohato stačila a našiel sa nejednen moment, kedy by som gamepad hádzal po izbe a drvil trigger v rukách. Aj keď vám hra hneď v úvode vysvetlí, čo ako funguje, respektíve spustí krátky tutorial počas prvej misie, súboje sú mimoriadne rýchle a sledovať, čo vlastne Ryu robí a kde sa nachádza, je poriadna výzva. Našťastie základní nepriatelia nie sú až takí horliví neustále útočiť, a tak si základné herné mechanizmy osvojíte vcelku rýchlo. Za každého porazeného nepriateľa získavate karmu, ktorá funguje ako herná mena.

Môžete si za ňu kupovať nové útoky, vylepšovať zbrane a zdokonaľovať Nimpo, čo sú super útoky v štýle ninjutsu. Prvých pár levelov som sa rýchlo zdokonaľoval a tešil sa z každého úspechu či novej zbrane. Vrável som si, ako sa mi to pomaly dostáva do krvi, že sa začínam baviť. Ako som sa len mýlil. Hra pritvrdila, život mizol po veľkých kusoch a ja som odchádzal hrať Fable na upokojenie. Ťažké hry mám rád. Myslím, že to potvrdí aj moja recenzia na Dark Souls. Avšak, Razor's Edge je náročný akoby umelo. Radosť z postupu jednoducho nie je taká veľká ako pri iných, naozaj ťažkých hrách, čo som doteraz hral. Našťastie vám po prvom





prejdení všetky vylepšenia ostávajú a prenášajú sa do ďalšej hry, takže ak ju najprv prejdete na najľahšej úrovni náročnosti, hard by nemal byť až taký ťažký, ako sa zo začiatku zdá. Otázkou zostáva, koho by bavilo hrať túto hru donekonečna. Spomenúť musím aj jeden incident, kedy som prišiel o značnú časť postupu hry, pričom si nepamätám, že by som hru „natvrdo“ vypol alebo by zamrzla. Neviete si ani predstaviť moju frustráciu.

Novinkou sú aj nové hrateľné postavy, medzi ktorými nechýba Kasumi, známa zo série Dead or Alive. Ďalšími prsnatými slečnami do partie sú Ayane a Momiki. Aj keď sa im ňadrá nehompálajú tak ako v spomínanej bojovke, vývojári nám to vynahradili výstřihmi a rôznymi kostýmami. Prítomný je aj multiplayer s názvom Shadows of the World, ale nech som sa snažil akokoľvek, pripojiť sa mi podarilo raz, a to sa oponent okamžite odpojil. Nedostatok hráčov je očividne prítomný vo väčšine moderných hier, v ktorých je hra pre viacerých hráčov len akýsi bonus, aby sa nepovedalo.

Grafika neoslňuje, ani neurazí

Aj keď graficky Razor's Edge nie je nijak extra pekná hra, aspoň sa vývojári vyhli problémom na Wii U, ktoré trpelo naozaj „kockatými“ textúrami. Akoby neexistoval anti-

aliasing. Počas frenetickej akcie aj tak nebudete mať čas všimnúť si, či je nejaká textúra dostatočne ostrá a či sa slnečné lúče efektne predierajú cez listnaté stromy. Dôležité je hlavne spracovanie animácií a tam nie je čo vytknúť. Hra vás zavedie do množstva lokalít medzi ktorými nechýba Londýn, Rusko, Tokio alebo Antarktída, z čoho ani jednej nemôžem vytknúť chýbajúcu rozmanitosť, aj keď obsahovo to až také dobré nie je. Hudba je z môjho pohľadu vrcholom nevýraznosti. Aj keď je vo svojej podstate relatívne dobrá, v takejto hre sa kompletne stratí. Uvítal by som skôr niečo rýchle, čo rozprúdi krv v žilách a hodí sa k masakru na obrazovke. Presne ako nový Devil May Cry.

Radšej si jednoducho počkám na nový Dead or Alive

U mňa osobne s Razor's Edge šliapol Team Ninja úplne mimo. Chýba mi príbeh, ťahajúci slušnú hrateľnosť a rovnako aj pocit z dobre odvedenej práce, keď sa vám niečo podarí. Napriek kvalitným animáciám, ultra akčným súbojom a vcelku slušnej nádielke schopností, je Razor's Edge jednoducho plytkou hrou. Čo sa týka Team Ninja, už budem radšej hrať len Dead or Alive.

Juraj Vilha



Soul Sacrifice

DÔVOD, PREČO SI KÚPIŤ
PLAYSTATION VITU?

Sony prezentuje PS Vitu ako dôležitý doplnok k PlayStation

4. Hráči si však nebudú kupovať konzolu za 200 EUR, ktorá má fungovať iba ako príslušenstvo. Hráči chcú kvalitné hry, ktoré im ponúkne iba Vita, a Soul Sacrifice má potenciál do tejto kategórie patriť.

Ťažko povedať, či je to iba zhoda náhod alebo na Vitu začínajú opäť vychádzať kvalitné hry. S úvodným line-upom, ktorý nachystali vývojári pre Vitu, sme boli spokojní a konzolu sme nepustili dva mesiace z ruky. Následne nastalo obdobie, kedy sa na trhu objavovali menej zaujímavé hry, prípadne značky, ktoré nedokázali naplniť svoj potenciál – Assassin's Creed bol miernym sklamaním, Call of Duty vo verzii pre Vitu bol však už skutočný prepádák.

Pred mesiacom sme si však vďaka službe PlayStation Plus mohli bezplatne vyskúšať hru Virtue's Last Reward. Tento titul ponúka jedinečný herný zážitok, ktorý síce neosloví každého, avšak hráči, ktorých VLR zaujal, kvality tejto hry náležite ocenili. Aj podľa nás ide o jednu z najlepších hier, ktoré si môžete teraz zahrať na prenosnej konzole od Sony.

Soul Sacrifice je čiernym koňom. Táto hra vyšla v Japonsku a niekedy násobne zdvihla predaje konzoly. Začiatkom mája sa Soul Sacrifice dostáva aj na náš trh a po krátkom otestovaní demo verzie sme mali možnosť otestovať plnú verziu. Pre tých, ktorí čítali naše preview – podstata hry sa vôbec nemení a základy, predstavené v preview, respektíve v demo verzii, sú bezo zmeny použité aj vo finálnom produkte.

Čo to znamená v praxi? Krátka rekapitulácia pre čitateľov, ktorí nečítali preview. Soul Sacrifice je rozdelený do krátkych misií, ktoré sa odohrávajú na malých plochách. V rámci týchto arén

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner: akčné RPG
Výrobca: Marvelous AQL
Vydavateľ: SCE Japan Studio

PLUSY A MÍNUSY:

- + komplexný herný systém
- + multiplayer
- + náročná bossovia
- slabšia grafika
- riziko stereotypu
- náročnejší systém môže niekoho odradiť

HODNOTENIE:

80%



ORIGINÁLNE AKČNÉ RPG NA JAPONSKÝ SPÔSOB





v tejto hre nenájdete, nie je to úplne pravda. Váš hrdina si vylepšuje svoju „svetlú a temnú stránku“ na základe herných rozhodnutí. Každú príšeru, ktorú zabijete, vrátane bossov, môžete zachrániť alebo obetovať. Tieto rozhodnutia do určitej miery ovplyvňujú dostupné misie, výber spolubojovníkov, ale aj ďalšie veci.

Apropo, spolubojovníci. Vedľajšie misie/príbehy môžete plniť aj s ostatnými hráčmi cez internet, čo je zároveň aj výborný spôsob, ako dokončiť ťažké boje so silnými bossmi, a zároveň si vylepšiť postavu a získať množstvo nových kúzel. Online zložka, ak natrafíte na šikovných spoluhráčov, je zábavná a úspešne odstraňuje pocit stereotypu, ktorý sa niekedy v singleplayeri objavuje.

Stereotyp je zároveň hlavným nedostatkom, ktorým Soul Sacrifice trpí. Aj napriek rôznym nepriateľom a prostrediam, kde sú arény situované, je totižto hra stále o tom istom. Zapnúť misiu, poraziť bossa, upraviť si výbavu kúzel a ísť do ďalšej arény. Stále dokola. Ale aj napriek stereotypnej hernej náplni dokáže byť Soul Sacrifice zábavným herným zážitkom a, popravde, lepšie akčné RPG na Vite nenájdete. Okrem potenciálneho stereotypu môže hráčov odradiť aj zložitost' herného systému. Náročné sú najmä začiatky, spoznávanie toho, ako Soul Sacrifice funguje, sprevádza množstvo herných vlastností, ktoré musí hráč pochopiť. V porovnaní s Diablom III, ktoré môžeme definovať ako tretiu triedu ZŠ, je Soul Sacrifice 9. trieda. Systém je komplexnejší a náročnejší, ale ponúka väčšiu slobodu a viac možností.

Soul Sacrifice je ideálna hra z pohľadu mobilnej hernej konzoly. Hoci systém arén a krátkych misií kritizujeme, rovnako ako aj absenciu súvislej hernej plochy, na Vite tento systém funguje bezchybne. Behom prestávky alebo počas cesty autobusom splníte jednu či dve misie a konzolu vypnete. Keď sa po nejakej dobe k Vite vrátite a chcete pokračovať v hraní, nemusíte si spomínať, ktorý quest robíte, kam máte ísť alebo s ktorou NPC sa musíte porozprávať. V Soul Sacrifice jednoducho zapnete ďalšiu misiu a ste späť v hre. Jednoduché a účelné, aj keď niektorí hráči si na tento systém budú chvíľu zvykať. Aj my sme boli v preview kritickejší, avšak po desiatich hodinách hrania máme iný názor. Každopádne, ak váhate, či si Soul Sacrifice kúpiť alebo nie, demo si určite vyskúšajte. A nech vás neodradí ani slabšia grafika – sila tejto hry spočíva v niečom úplne inom. V komplexnosti herného systému, v súbojoch s bossmi, ktoré sú niekedy výzvou, a v zábavnom multiplayeri.

Roman Kadlec

čakajú na hráča rôzne príšery a často aj silní bossovia, ktorí predstavujú hlavné lákadlo hry. Súboje s nimi sú najťažšie, ale aj najzábavnejšie. Hoci Soul Sacrifice spada do žánru akčného RPG, tento herný dizajn do veľkej miery ovplyvňuje herný zážitok. Zabudnite na NPC, s ktorými sa môžete porozprávať alebo ktoré vám zadajú questy a úlohy, zabudnite na kupovanie a predávanie predmetov, výzbroje a na ďalšie herné aspekty, ktoré by mohli súvisieť s „gearom“. Zabudnite dokonca aj na klasické získavanie úrovni a levelovanie.

V Soul Sacrifice je všetko inak. NPC v úlohe rozprávača príbehu nahrádza kniha. Jednotlivé misie sú v podstate kapitoly mnohých príbehov, ktoré kniha v sebe ukrýva. Zbrane ani brnenie nepotrebujete – brnenie je iba kozmetické a odomyká sa hraním. Podstatu a hlavné schopnosti vašej postavy tvoria kúzla, ktoré sa získavajú plnením misií. Tieto kúzla je možné kombinovať a vylepšovať. Zároveň sú rozdelené do viacerých kategórií.

Niektoré kúzla vám vyčarujú zbraň na blízko alebo na diaľku, ďalšie kúzla umožnia využívať ničivú magiu alebo uzdraviť seba a ostatných spoluhráčov. Práve tento systém je najväčším lákadlom hry – umožňuje vytvoriť skutočne unikátneho hrdinu. Hráč si môže namixovať šesť kúziel, ktoré používa, a nakoľko je ponuka dostupných kúziel veľmi bohatá, možností je neúrekom.

Tým sa dostávame k samotným bossom, ktorí sú silní, ale majú aj slabé stránky. Cesta k úspechu nevedie iba cez klikanie, respektíve cez chaotické stláčanie tlačidiel, ako to býva v prípade niektorých akčných RPG. V Soul Sacrifice musíte hernému systému pochopiť. Ak chcete byť úspešní, potrebujete vedieť, aké slabosti má daný boss a patrične sa naňho pripraviť. V tomto smere sa Soul Sacrifice odlišuje o väčšinu moderných akčných RPG.

Hoci sme spomínali, že získavanie skúseností a klasické levelovanie

Lego City Undercover: The Chase Begins

LEGO CITY - VIAC ZLE, AKO DOBRE

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner: akčná adventúra

Výrobca: TT Fusion

Zapožičal: Conquest

PLUSY A MÍNUSY:

+ veľkosť Lego City

+ pohoda

+ voľnosť pri hraní

- slabá grafika

- chýbajúce dialógy
a humor pôvodnej
hry

- neuspokojivá
verzia pôvodnej hry

Len nedávno sme recenzovali Lego City Undercover na WiiU, ktoré sme si veľmi vychutnali. Obzvlášť sme vychválili hrateľnosť a originálny humor, ktorý celú hru sprevádzal. Vývojár TT Fusion potešil majiteľov 3DS oznámením, že nadväzovať na Lego City Undercover bude prequel Lego City Undercover: The Chase Begins, ktoré sa odohráva dva roky pred udalosťami z Lego City na WiiU, konkrétne od začiatkov Chase McCaina v policajnej jednotke. Lego City na Wii U položilo priečku vysoko. Preto sme veľmi zvedaví, ako vyzerá Lego City na 3DS.

Ak ste prešli Lego City Undercover na WiiU, nemusíte ešte zúfať, pretože sa môžete do tohto farebného mesta, postaveného komplet z lega, opäť vrátiť, tentokrát však na Nintende 3DS. Pokiaľ ste WiiU verziu nehrali, nevadí, pretože nejde o žiaden port, ale ide o samostatnú hru, v ktorej hlavný hrdina Chase McCain len začína a vy sa dozviete, čo sa vlastne stalo pred samotnými udalosťami na WiiU. V každom prípade máme pre vás dve správy: dobrú a zlú. Dobrá správa je tá, že vývojár do Lego City preniesol presne tie prvky, ktoré sme v minulej recenzii vychvalovali a kvôli ktorým si nás toto legové mesto získalo. Zlou správou je, že (snaha preniesť Lego City vo svojej veľkosti na 3DS) nedokázal obsiahnuť všetky prvky uspokojivým spôsobom. Porovnávať WiiU a 3DS verziu nie je fér, ale asi sa tomu v tejto recenzii nevyhneme, keďže WiiU stanovilo vysokú úroveň, čo sa týkalo hrateľnosti aj celkovej atmosféry.

Opäť sa vžijete do role Chase McCaina, mladého a charizmatického policajta so svojším humorom a silným citom pre spravodlivosť. Chase McCain práve začína v LCPD, čo je skratka pre miestnych strážcov zákona - Lego City Police Department. Váš nadriadený, náčelník Dunby, si na vás ihneď



zasadne a posieľa vás na misie, o ktorých si myslí, že sú zbytočné, alebo na misie, ktoré by nikto iný neurobil. Už od prvých momentov budete hľadať stratenú donášku šišiek, alebo stopovať stratené zvieratká. So svojím talentom

na kriminalitu vždy odvediete svoju robotu nadmieru výborne, niekedy zjздete aj o krok ďalej a za každou malou lúpežou odhalíte stopu, ktorá vás privedie na ďalšiu stopu. Sprevádzať vás opäť bude škála rozličných a vtipných postáv.



HODNOTENIE:

60%



Plusom d'alej zostalo, že nejde o lineárny priebeh hry v tom zmysle, že si stále môžete hocikedy odbehnúť, kde sa vám zachce a môžete preskúmať rôzne časti mesta, zbierať legové kocky alebo rôzne odevy, ktoré si môžete počas hry meniť.

V hre budete lúštiť hádanky, pomáhať občanom s ich problémami a bojovať s miestnou kriminalitou. Ako sami zistíte, v Lego City je problémov statne, aby udržali celý policajný zbor na nohách deň a noc, avšak keďže je hra určená aj mladším hráčom, tak žiadne veľké násilie sa v hre nevyskytne. Boj je relatívne jednoduchý a spočíva v správnom načasovaní si útokov a rôznych kung-fu hmatov. Časom sa boje stanú skôr otravou a len d'alšou prekážkou vo vašom príbehu. Taktiež platí princíp, že všetko sa dá rozbiť na malé kúsky a prestavať na niečo užitočné, čo je vždy obrovská zábava, aj keď to nie je detailne spracované ako na WiiU. Lego

City je veľkosťou totožné ako na WiiU verzii, čo je celkom úžasné. Po cestách stále jazdia desiatky rôznych áut a vozidiel, z ktorých si každé môžete „požičať“. Po uliciach sa prechádzajú miestni obyvatelia a riešia svoje denné záležitosti, ale aj napriek tomu mestu chýba duch a atmosféra, ktorá je práve taká výrazná na WiiU. To je dôsledkom najmä priveľkej ambície vývojárov, ktorá sa okrem iného prejavuje aj na hranatej grafike, ktorá niekedy poriadne narúša legový imidž.

Počas hry budete, podobne ako na WiiU, zbierať rôzne kostýmy ako napríklad: farmár, robotník, kozmonaut... Dokopy je v hre osem rôznych kostýmov a každý vám poskytne iné schopnosti a možnosti, ktoré budete môcť využívať v rôznych situáciách. Hra asi nepoteší náročných hráčov, pretože je vždy jasné, čo musíte spraviť, ako to dosiahnuť a kam máte ísť. Prechod hrou je nenáročný. Tým

pádcom budete napredovať bez prílišného premýšľania, čo podľa vašich očakávaní budú oceniť, alebo vás to naopak sklame.

Technické obmedzenia sú citelne nielen v grafike. Pri prechádzaní mestom je v dialke vždy hmla, z ktorej sa postupne vynášajú rôzne budovy. Nahovorené dialógy, ktoré práve dodávali WiiU verzii originálny humor, sa na 3DS nezmestili a hudba, ktorá je „portnutá“ z WiiU, neznie cez 3DS reproduktory dobre. Podstatným sklamaním je aj fakt, že mesto je rozdelené na viaceré oblasti. Nepôsobí ako celok. Prechod z jednej časti do druhej je prerušený otravným načítaním.

Opäť sa potvrdilo, že LEGO hry na handheld si pri dizajne vyžadujú individuálny prístup a to, čo funguje na konzolách, nemusí nutne fungovať na handheld systémoch. Lego City bola výborná hra na WiiU a TT Fusion sa rozhodlo zariskovať s 3DS hardvérom tým, že skúsia celé mesto v jeho veľkosti preniesť do handheld verzie. Hoci sa im to podarilo, museli ubrať na malých detailoch, ktoré dokopy uberajú hre jej šarm a čaro. Tým sa však nedá povedať, že Chase begins je katastrofou. Aj napriek mnohým technickým obmedzeniam ide o relatívne oddychovú hru, ktorá má najmä vďaka svojej nízkej zložitosti potenciál potešiť mladších a nenáročných hráčov, ktorí nehrali Lego City na WiiU. Stále však nejde o LEGO hru na 3DS, na ktorú stále čakajú fanúšikovia.

Adam Zelenay



ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner: akčná skákačka

Výrobca: Sanzaru Games

Vydavateľ: Sony

PLUSY A MÍNUSY:

- + hrateľnosť
- + variabilita prostredí
- + český dabing
- jednoduchosť
- občasný stereotyp
- otravné minihry

HODNOTENIE:

70%

SlyCooper: Thieves in Time

NÁVRAT STAREJ ÉRY

■ **"Nesnaž sa napraviť nič, čo nie je pokazené." Fráza, ktorú sa dnes hráči neustále snažia pripomínať vývojárom meniacim pokračovania hier až do takej podoby, že stratia svoje pôvodné čaro. Vývojári a dlhoroční fanúšikovia SlyCooper série zo štúdia Sanzaru Games sa nepochybne tejto zásady držali.**

Prvé tri hry v sérii malo na starosti štúdio SuckerPunch, no pri prechode na PlayStation 3 sa pustili do InFamous, a SlyCooper tak mal zostať minulosťou. Čo sa ale SanzaruGames nepozdávalo, a potom, ako prišli s kvalitným HD spracovaním prvých troch dielov, dostali od Sony zelenú na tvorbu dielu štvrtého. Niet divu, že sa pri tvorbe pevne držali pravidiel pôvodných hier. Jediným problémom ale je, že zatiaľ čo niečo také funguje pri hrách, medzi ktorých dátumami vydania je len pár ročný rozdiel, sequel prichádzajúci po ôsmych rokoch si zaslúži trochu viac inovácie.

Pokiaľ ste teda predošlé diely hrali, dostať sa do tempa Thieves in Time vám nebude robiť problém, pretože sa vrátili všetky predchádzajúce funkcie. Skákanie po rímach, vyznačených modrým trblietaním, zbieranie mincí a iných ukrytých predmetov, jednoduchý stealth a zábavné platformové skákanie, presne ako si to pamätáme. A vďaka svojej jednoduchosti do toho rýchlo skočia aj nováčikovia.

Nováčikovia taktiež nebudú mať problémy so sledovaním príbehu. Ten síce nadväzuje na predošlé udalosti, no umne predstavuje staré charaktery novému publiku bez

zbytočného nat'ahovania. Zlodejský medvedík čistotný SlyCooper, Bentley, korytnačka, poskytujúca svoj vysoký intelekt, a silný hroch Murray sú späť, aby vyriešili záhadu miznúcich strán v kronike Slyovej rodiny, kde sú zapísané všetky tajné techniky majstrov zlodejov. Vďaka vhodne načasovanému vynálezu stroja času sa tak stará partia vydá naprieč rôznymi časovými obdobiami za Slyovými predkami.

Príbeh a jeho prezentácia sa nesú v zábavnom, animákovom duchu, ktorého čaro pobaví aj tých starších, a to najmä vďaka vynikajúcim charakterom, ktorých interakcia prináša so sebou tradičný humor, aký by ste očakávali už pri pohľade na screenshoty. Nezaostáva ani hudba či dabing. Dokonca je k dispozícii aj kvalitné české nahovorenie. Príbeh nás zanesie do rôznych období, čo so sebou prináša možnosť, ba priam nutnosť veľkej variability prostredí.

A práve táto variabilita je jednou z najsilnejších vlastností celej hry a darí sa jej zakryť isté nedostatky, napríklad postupne sa vkrádajúci stereotyp. Ako bolo spomenuté na začiatku, hra takmer vôbec neinovuje, a teda celý čas robíte to isté. Šťastím je, že väčšina z tých vecí je stále zábavná. K dispozícii je celkovo deväť hrateľných charakterov. Okrem pôvodného tímu a Carmelity, Slyovej spoločníčky/prenasledovateľky, si budete môcť zahrávať aj za Slyových predkov. Každý má zopár unikátnych pohybov.

Každé obdobie má taktiež svoj vlastný otvorený svet, kde budete musieť

predtým, než sa pustíte do lokálneho bossa, preskúmať terén, vykonať niekoľko záškodníckych misií, skrátka, pripraviť pôdu na úspešné prejdenie akcie. A ak vám to znie ako neustále opakovanie toho istého, tak máte pravdu. Ani variabilita prostredí a charakterov nedokáže odvrátiť občasný stereotyp. Vývojári sa ho snažili zamaskovať rôznymi minihrami, no tie pôsobia akurát ako výplň času a hra by bola bez nich lepšia.

Tradičná hrateľnosť tak so sebou prináša jednoduchosť a len málokedy narazíte na pasáže ponúkajúce akúkoľvek výzvu. A skákačka bez výzvy sa musí riadne obracať, aby udržala hráčov pri obrazovkách, čo sa darí vďaka vtipnému príbehu, charakterom a peknej prezentácii. SlyCooper: Thieves in Time je zábavnou hrou, hodnou mena série, ale drží sa príliš pri zemi a rozhodne nespôsobí žiadnu žánrovú revolúciu.

Patrik Barto





**My vám aj prostredníctvom spoločnosti SATURN
prinášame krásnu súťaž o 3 ceny, ktoré môžete získať
veľmi jednoduchým spôsobom - kliknite na link dole.**

- 1.cena:** Tričko pre dospelých, Športová taška, Bunda pre dospelých, Hodinky pre dospelých, Nálepky, Čiapka
- 2.cena:** Tričko pre deti, Čiapka, Detské kožené hodinky, Šlapky, Nálepky
- 3. cena:** Sada pomôcok, USB kľúče, Fľaša na vodu, Nálepky



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

HP ENVY Phoenix h9-1400ec

Herná zostava, s ktorou si vystačíte na dlhú dobu

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: HP

Cena : 1299 €

PLUSY A MÍNUSY:

- + komfort vyskladanej zostavy
- + vyváženosť komponentov
- + výkon
- nerozvážený výber komponentov
- možnosti upgrade

ŠPECIFIKÁCIE:

HP ENVY H9 1400 EC

CPU: Intel® Core™

i7-3770K (3.5GHz, 3.9GHz

Turbo, 8MB, 4 jadrá)

Čipset Intel® Z75

Operačný systém:

Windows 8 64-bitová verzia SK

Pamäť: 16GB

(2x8GB) DDR3

Pevný disk: 2TB

7200RPM SATA

Grafická karta:

NVIDIA GeForce GTX

680 2GB DDR5

Optická mechanika:

DVD±RW

Sieť:

10/100/1000 (RJ-45)

WiFi 802.11 b/g/n

Zvukový systém:

Konzola Beats Audio™,

High Definition Audio 7.1

Skrinka: Tower

Čítačka pamäťových

kariet: 15 v 1

Klávesnica a myš:

Štandardná klávesnica

a optická myš s

USB rozhraním



Býva zvykom, že herní nadšenci si skladajú svoje "stroje" sami. Dôvodov je hneď niekoľko. Asi najčastejšie ide o snahu získať čo najlepší pomer cena/výkon. V dnešnej dobe už nie je problém si počítač poskladať doma z nakúpených komponentov, no ak patríte do skupiny, ktorá si na to netrúfne, prípadne si radšej kúpi vyskladaný a vyladený počítač od renomovaného výrobcu, HP ENVY Phoenix h9-1400ec nemusí byť zlou voľbou.

HP Envy h9-1400ec

Na herný počítač netradičné rozmery

Viacerých zrejme na prvý pohľad prekvapia rozmery, ktoré zvyčajne nekorešpondujú s výkonnými hernými zostavami. HP totiž zvolilo skrinku z vlastnej produkcie typu mini-tower s rozmermi 41,3×17,3×42,4cm. Už samotné rozmery naznačujú, že vnútri skrinky, resp. case sa muselo urobiť viacero kompromisov. Aby netradičnosti nebolo málo, atypická je aj orientácia

skrine. Namiesto ľavej bočnice sa v tomto prípade demontuje pravá, vďaka čomu je základná doska osadená hore nohami. To má za následok zmenu rozloženia komponentov. Napríklad grafická karta sa nachádza nad procesorom.

Konštrukcia a dizajn

Odhliadnuc od rozmerov samotnej skrine, od výkonnej počítačovej zostavy by som čakal aspoň dizajn a prevedenie, ktoré by zaujali. Žiaľ, v tomto smere si HP záležať nedalo a zostavy v rôznych konfiguráciách a cenových hladinách vyzerať jedna ako druhá. Navyše HP ENVY Phoenix h9-1400ec nejako extra nenadchne ani dizajnom, konštrukciou či množstvom lacného plastu. Ten nájdete predovšetkým na prednom paneli a vrchnej časti case. Zvyšok skrine je z tenkého plechu. Výnimkou nie sú ani bočnice. Odnímateľná je pravá bočnica, pričom ľavá je prínitovaná. Znemožnenie akejkoľvek variability

a rozšírenia, prípadne zvyšovanie chladiaceho výkonu je na herný počítač smutné. Ľavá bočnica obsahuje totiž dva malé perforované otvory, ktoré majú zabezpečiť prívod vzduchu do skrine. Ten prvý sa nachádza v prednej spodnej časti, kde sú umiestnené pevné disky, druhý sa nachádza pri zdroji. Rozmery týchto otvorov sú v prvom prípade 60×75mm a v prípade druhom 70×40mm. Podobne na tom je aj pravá bočnica. Prvý otvor sa nachádza pri grafickej karte, jeho rozmery sú 90×50mm, druhý otvor



HODNOTENIE:

80%



je umiestnený v centre prednej časti a jeho rozmery sú 60×120mm.

HP si nedalo ani tú námahu, aby tieto perforované otvory z vnútornej strany prekrylo prachovým filtrom, takže počítač je na umiestnenie na zem nevhodný. V opačnom prípade sa nevyhnete pravidelnému čisteniu. V stiesnenom interiéri dokonca nenájdete ventilátor na nasávanie vzduchu do skrine a vlastne ani na dodatočnú montáž akéhokoľvek ventilátora, takže v tomto musíte chladiaci výkon nechať na vóli výrobcu. O odhlučnení skrine môžete taktiež snívať. Na prednom paneli toho k videniu veľa nie je. Nachádzajú sa tu dve 5,25" pozície, pričom v hornej pozícii je umiestnená DVD napal'ovačka. Spodná časť panelu je posuvná. Nájdete pod ňou čítačku pamäťových kariet rôznych druhov a dvojicu USB 2.0 portov.

Celý predný panel sa tiahne až na vrchnú časť skrine, z ktorej postupne vystupuje. Nachádza sa tu tlačidlo zapínania a na zadnej strane vystupujúceho panela je nezvyčajne umiestnená dvojica USB 3.0 portov a dvojica 3,5mm jack konektorov pre audio s podporou beats audio.

Zadná strana case je vďaka portom rôznych druhov o niečo bohatšia, no to je zásluhou predovšetkým komponentov nachádzajúcich sa vnútri. Mimo týchto portov je zdroj umiestnený v hornej časti a 90mm vetráček s červeným podsvietením, ktorý je umiestnený v spodnej časti na úrovni procesora.



Čo nájdete "pod kapotou"

Veselšou témou je konfigurácia počítača. Najdrahším komponentom celej zostavy je grafická karta. Ako u HP býva zvykom, siahlo po referenčnom modeli od nVidie s označením GeForce GTX 680, patriaceho do rodiny Kepler. Základom 680-ky je jadro GK104, ktoré je vyrábané 28nm technológiou s 3,54 miliardami tranzistorov na ploche 294mm². GTX 680 ponúkne 2048MB GDDR5 pamäte, základný takt jadra na úrovni 1006MHz, ktorý vďaka turbo módu v prípade vyťaženia automaticky stúpa, priemerne však na hodnotu 1058MHz. Základný takt karty je 1502MHz (6.0Gbps). nVidia sa pri vývoji Keplera zamerala predovšetkým na čo najvyšší herný výkon pri najmenšej novej spotrebe. GTX 680 si papierovo v "idle" ukrojí spotrebu len 14W, v "load" je to približne 240W, čo je na úrovni radu GTX 580.

Druhým najdrahším komponentom je procesor. Ten je z dielne Intel a nesie názov Intel Core i7-3770K, patriaci do rodiny Ivy Bridge. Ide o štvorjadrový procesor so základnou frekvenciou 3,5GHz, vybavený druhou generáciou technológie Turbo Boost, ktorá dokáže automaticky zdvihnúť frekvenciu až na 3,9GHz. Ide o dômyselnú technológiu, ktorá aj napriek

vyššej frekvencii a zvýšenej úrovni TPD (77W) udržiava systém maximálne stabilný. Písmeno K na konci označenia hovorí, že procesor má otvorený násobič, vďaka čomu je možné ho pretaktovať na vyššiu frekvenciu.

Čo sa týka možnosti taktovania pre tento počítač, každý procesor je svojimi vlastnosťami jedinečný a úroveň taktovania bude závisieť od schopnosti chladiča procesora odvádzať vyprodukované teplo procesorom, ktoré bude s frekvenciou stúpať.



HP v tomto prípade nepoužilo boxový chladič, ktorý pri procesore býva pribalený, ale nainštalovalo veľmi podobný chladič neznámej značky, ktorý určite nebude stačiť pre vyššie hodnoty taktovania. A aby toho nebolo málo, v prípade, že by ste chceli vymeniť chladič za kvalitnejší, budete limitovaní nedostatočným priestorom, ktorý skrinka poskytuje. Váš výber sa tak môže značne zúžiť. Na vodné chladenie môžete zabudnúť už teraz.

Ďalším komponentom je kit štyroch modulov operačnej pamäte typu DDR3, celkovej veľkosti 16GB. Výrobcom týchto pamätí je Elpida, ktorá v našich končinách nie je rozšírená. Kapacita 16GB poskytne dostatočnú rezervu aj pre tie najnáročnejšie požiadavky. Rovnako neznáma je aj základná doska od výrobcu Pegatron. Tá je typu microATX o rozmeroch 24,4×24,4cm a je postavená na chipsete Intel Z75.

Pre chod systému nesmie chýbať dátové úložisko. V počítači je možné nájsť hneď dva pevné disky. Prvým z nich je klasický 3,5" pevný disk značky Seagate, ktorý je rozdelený na dve partície, systémovú (C) a partíciu určenú na obnovu systému (D). Prítomný je aj SSD disk značky Sandisk, o kapacite 16GB, ktorý slúži len na účely cache. Prekvapením je prítomnosť Wi-

Fi mini karty, umožňujúcej bezdrôtové pripojenie, no sklamaním je DVD napal'ovačka, ktorá by si žiadala vymeniť za Blu-ray napal'ovačku.

O pohon celej zostavy sa stará interný 600W zdroj onálepovaný značkou HP, ktorý ponúkne dostatočnú rezervu aj pri prípadnom taktovaní.

Výkon

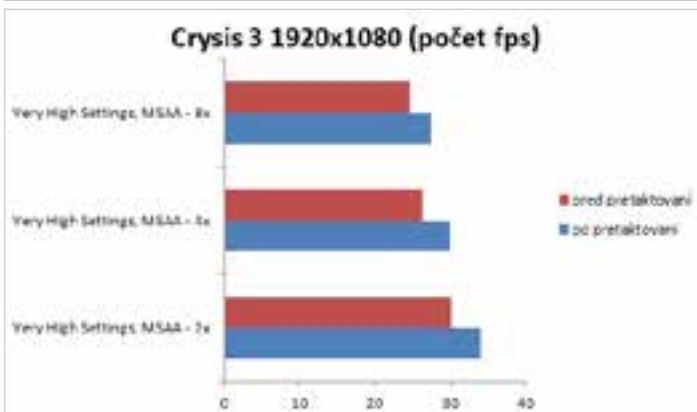
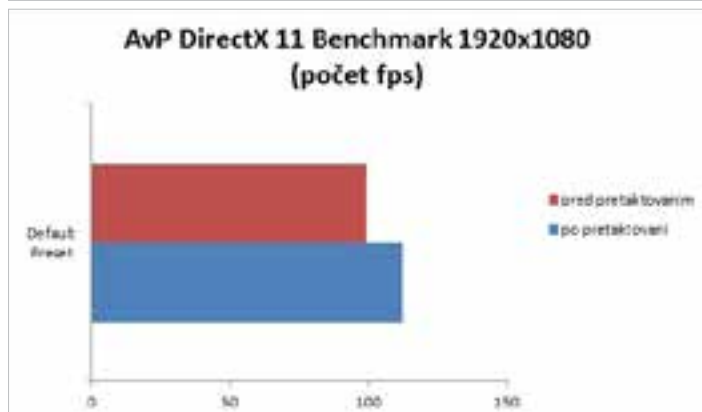
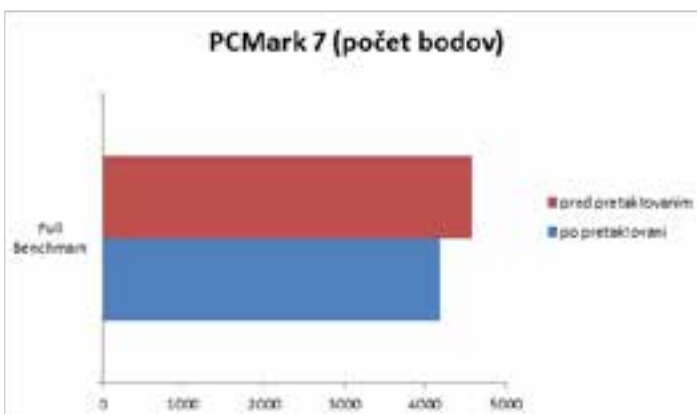
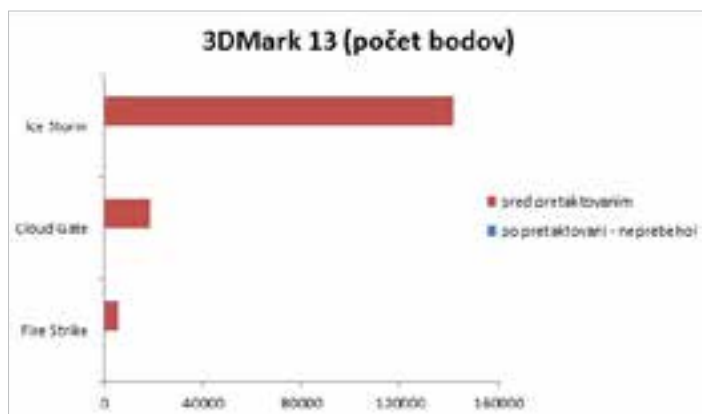
Väčšinu z vás bude zrejme zaujímať, ako HP ENVY Phoenix h9-1400ec obstálo výkonovo. Metodika testovania výkonu zahŕňala dva stavy. Prvý v továrenskome nastavení, teda na pôvodných nastaveniach. Druhý po pretaktovaní procesora a grafickej karty. Výsledky pre jednotlivé benchmarkové nástroje sú prezentované prostredníctvom grafov a tabuliek, pričom každý z grafov obsahuje hodnoty dosiahnuté pri továrenských nastaveniach a po pretaktovaní.

Výsledky pred pretaktovaním trochu prekvapili, pretože by som čakal o niečo viac pri hrách od herného počítača za 1499€. Pozitívne prekvapený som bol z teplôt v case, ktoré si aj pri viachodinovom vyt'ážení benchmarkmi a hrami držali solídne teploty, avšak za cenu

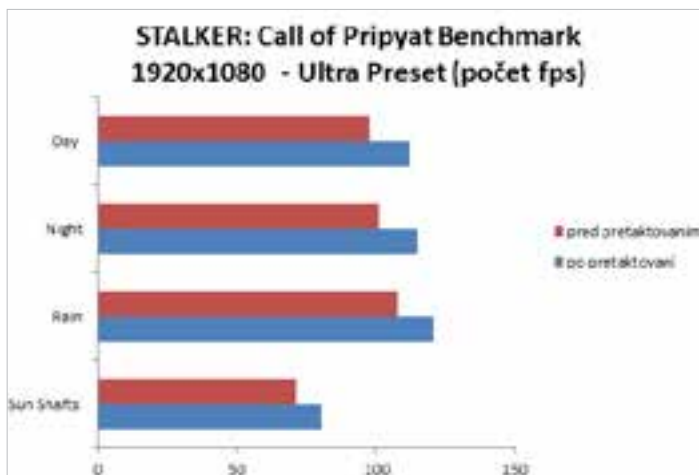
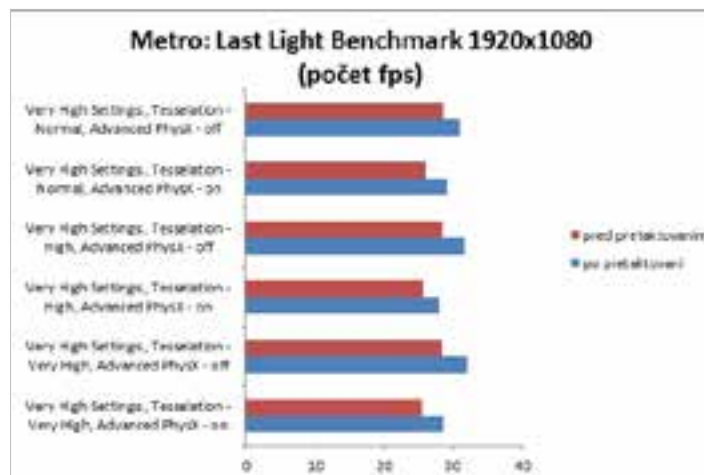
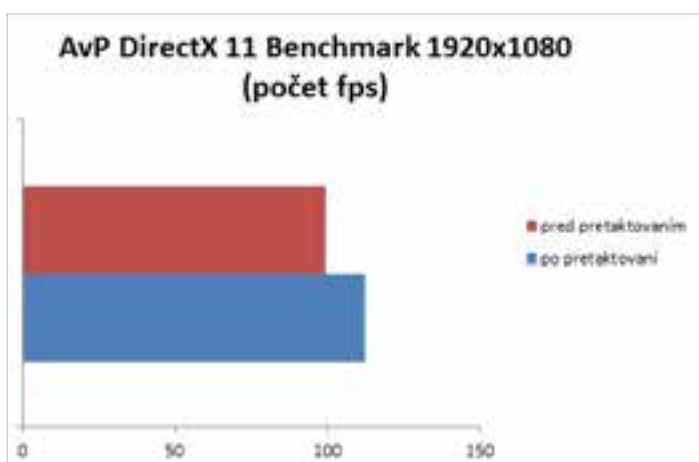
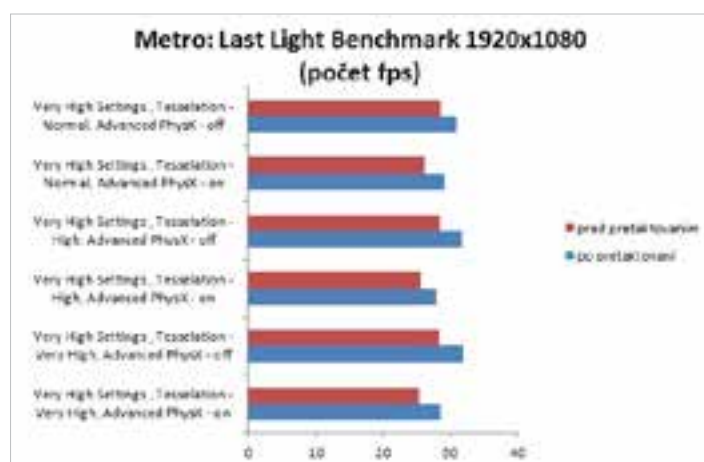
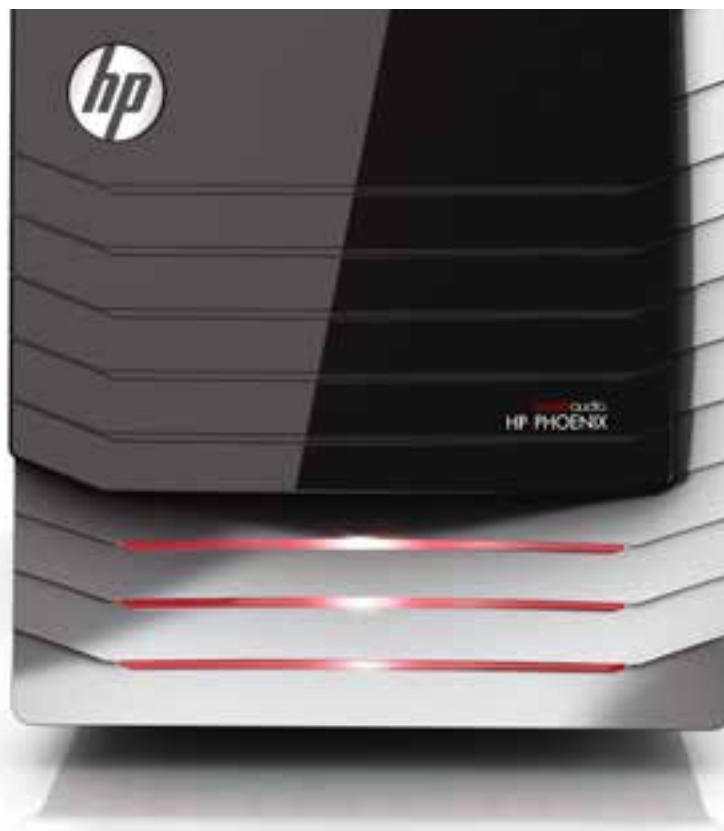
nepríjemného hluku. Samozrejme, tieto teploty majú od ideálnych d'aleko, no vzhľadom na riešenie chladenia sú akceptovateľné. Teplota grafickej karty sa za normálnej prevádzky pohybovala v rozmedzí 35–44°C, teploty procesora medzi 30–55°C. V zát'aži teplota grafickej karty neprekročila hodnotu 82°C, teploty procesora sa vyšplhali približne na 70°C.

Keďže procesor aj grafickú kartu je možné pretaktovať, teda zvýšiť ich výkon, práve to bolo zámerom druhej etapy. Za cieľ som si stanovil stabilný chod systému a nástrojov, testujúcich výkon zostavy. Na pretaktovanie procesora som zvolil jednoduché zvýšenie hodnoty násobiča v bios, vďaka čomu sa zvýšil takt procesora z pôvodných 3,5GHz na hodnotu 4GHz. Na pretaktovanie grafickej karty som využil nástroj EVGA Precision, pričom som sa pokúšal nájsť maximálnu, no zároveň optimálnu a stabilnú hodnotu na zvýšenie frekvencie jadra a pamätí.

Prvotné nadšenie však opadlo pri hľadaní ideálnej hodnoty. Keďže neexistuje univerzálny návod na nastavenie frekvencií, pretože každý procesor, ale aj každá grafická karta, je podobne ako odtlačok prsta unikátny, pri taktovaní je potrebná riadna dávka trpezlivosti.



Po množstve pokusov sa mi podarilo dostať na hodnoty +144MHz pre jadro a +420MHz pre pamäte, čo predstavuje základný takt pre jadro 1150MHz a niečo málo cez 6,8GHz pre pamäte. Kombináciou pretaktovania a boostu GTX 680-ky sa maximálny takt jadra dostal na úroveň 1228MHz. Toto boli maximálne hodnoty, počas ktorých benchmarkové nástroje bežali stabilne. Ani napriek tomu si však netrúfam tvrdiť, že tieto hodnoty boli ideálne. Benchmarkové nástroje ukázali, že niekde sa vyskytol problém. Niektoré výsledky boli totiž po pretaktovaní vyššie, no iné nižšie, čo je možné vidieť v grafoch. Špeciálny prípad tvorí benchmark 3DMark 13, ktorý po pretaktovaní neprebehol. Rozdiel bol aj v nameraných teplotách. V oboch prípadoch si polepšil aj procesor, grafická karta. Za normálnej prevádzky sa teploty procesora pohybovali medzi 27-41°C, grafická karta vďaka automatickému podtaktovaniu v prípadoch, kedy nie je potrebný jej maximálny výkon, si držala teploty približne na úrovni 30°C. V zát'aži sa však teploty procesora mierne zvýšili, no grafická karta si udržala predošlé maximum, teda 82-84°C.



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: HP

Cena : 339 €

PLUSY A MÍNUSY:

- + dizajn
- + IPS panel
- + zabudovaný reproduktor beats audio
- + nastavenia

- leklý povrch

ŠPECIFIKÁCIE:

HP ENVY H9 1400 EC

Porty na zadnom paneli:

2x USB 2.0, 2 x USB 3.0,

kompatibilný s USB 2.0

1x MiniDisplay Port

1x HDMI

2x DVI

1x Sieťový konektor

(RJ-45)

2x Analógový

zvukový vstup

4x Analógový

zvukový výstup

1x Digitálny

zvukový výstup

Porty na prednom

paneli: 4x USB 2.0

Porty na hornom paneli:

2x USB 3.0, kompatibilný
s USB 2.0

1x Slúchadlá/line-out

1x Mikrofón/line-in

Rozširujúce sloty:

3x PCIe x1

1x PCIe x16

1x MiniCard

Rozmery:

Šírka: 412 mm

Hĺbka: 175 mm

Výška: 415 mm

Hmotnosť: 12.51 kg



Monitor HP ENVY 27 IPS 27"

Už z názvu je možné tušiť, že ide o 27" monitor. Ten vyniká vďaka špičkovému dizajnu, použitému IPS panelu a v neposlednom rade vďaka zabudovaným reproduktorm, ktoré sú vybavené technológiou beats audio. Monitor disponuje Full HD rozlíšením, kvalita obrazu a pozorovacie uhly sú vďaka IPS panelu na vynikajúcej úrovni. Dizajnový zaujme displej bez rámu. Celý povrch je pokrytý ochranným sklom. Monitoru dodáva na elegancii. Zahanbit' sa nedal ani podstavec, ktorý je z masívneho kusu hliníka a celý monitor drží na jednom kĺbe, ktorý sa nachádza na pravej strane. Aj napriek tomu poskytuje dostatočnú stabilitu a vďaka

kvalitnému prevedeniu podstavca a kĺbu sa nemusíte obávať o nehodu v podobe pádu.

V spodnej časti ENVY 27 sa nachádzajú reproduktory, ktoré sú od zobrazovacej časti monitora oddelené akosi skosenou časťou. Dizajnový aj z praktického hľadiska je toto riešenie zaujímavé, pretože reproduktory vďaka miernemu uhlu smerujú nahor a poskytnú tak o niečo lepší zážitok z počúvania. Kvalita zvuku zo zabudovaných reproduktorov je slušná, no je jasné, že nedokáže konkurovať externým reproduktorm.

Napriek tomu je kvalita zvuku zrejme jedna z najlepších, akú možno u monitorov s reproduktormi vidieť, resp. počuť. O to sa stará technológia beats audio, ktorá značne zlepšuje každý parameter audio prejavu

a okrem zvuku z reproduktorov zlepšuje aj zvuk po zapojení slúchadiel v pravej časti monitora.



HODNOTENIE:

95%

Závěrečné hodnocení

Herná zástava Phoenix h9-1400ec vo mne vyvolala zmiešané pocity. Na jednej strane misky váh stojí maximálny komfort pri kúpe vyskladanej zástavy, s ktorým je spojená vyváženosť a vzájomná kompatibilita jednotlivých komponentov, stabilný chod systému a v neposlednom rade bezproblémová prípadná reklamácia, pri ktorej nemusíte riešiť čo je pokazené, alebo hľadať problém. Zavoláte kuriérovi, ktorý bezplatne vyzdvihne zásielku a po oprave ju následne bezplatne doručí späť. Na druhej strane stojí trochu nerozvážny výber komponentov. Napríklad typ case minitower, microATX matičná doska, 600W zdroj. To všetko má za následok, že do zástavy by ste nemohli pridať ďalšiu grafickú kartu, zefektívniť chladiaci výkon či popracovať na odhlučnení zástavy.

Voliteľným doplnkom tejto, ale aj ďalších zástav, je 27" monitor HP ENVY 27. Ten vo mne zanechal veľmi dobré dojmy a okrem lesklého displeja mu nemám čo vytknúť. Atraktívny dizajn, zabudované reproduktory s technológiou beats audio a rozsiahle možnosti nastavenia z neho robia takmer dokonalý doplnok k akejkoľvek zástave.

Miroslav Konkol'



POINT OF VIEW HDMI Smart TV

Rozum pre každý televízor

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:

POINT OF VIEW

Dostupná cena : 100 €

PLUSY A MÍNUSY:

+ výkon
+ Android 4.1
+ bezdrôtová
klávesnica

- chyby
v systéme
- slabý dosah
Wi-Fi

ŠPECIFIKÁCIE:

CPU:

Dual core A9 - RK3066

(1.6 GHz)

GPU:

Quad core Mali - 400

3D Graphics

Úložisko: 4 GB

microSDHC až do 32 GB

Konektory:

HDMI 1.4

1x mini USB (nabíjaie)

1x USB 2.0

Rozmery:

95 x 46 x 23mm

Hmotnosť: 46g



Ani výrobcovia televízorov nezaostávajú za aktuálnym trendom pred všetko napísať slovíčko "smart". Pre tých, ktorí si však nechcú kvôli pár funkciám kupovať nový televízor, predstavuje výrobca Point of View pomerne lacné riešenie. Maličký počítač s androidom, ktorý si len zasunieme do HDMI portu na televízore.

Prvé dojmy

Aj keď sme od balenia veľ'a neočakávali, odfotená klávesnica na obale však vyvolávala otázky. Boli sme milo prekvapení, že výrobca k zariadeniu pribalil aj malú bezdrôtovú klávesnicu, ktorá sa postará o celkové ovládanie zariadenia. Okrem kláves obsahuje i touchpad, a dokonca i laserové mieridlo. Prítomnosť takéhoto ovládacieho prvku je veľ'kým plusom. Zariadenie je teda použiteľné aj

bez USB rozbočovača.

Spracovaniu veľ' plast

Dizajn počítača tu nehrá významnú rolu a jeho konštrukcia taktiež nie. Uvedomil si to aj výrobca a konštrukcia je práve jedna z vecí, na ktorej sa šetrilo. Ani mu to nemôžeme veľ'mi zazlievať, keďže za televízorom nehrá dizajn veľ'kú rolu.

Viac pozornosti sa dostalo bezdrôtovej klávesnici, ktorá sa môže pochváliť celkom solídnu konštrukciou. Na písanie dlhšieho textu sa síce nehodí, no je to lepšie, ako klikat' kurzorom písmenká na obrazovke.

Malý touchpad je dosť citlivý a pomerne ťažko sa s ním narába, no po dlhšom používaní si zvyknete, Android nie je veľ'mi prispôsobený

na takýto spôsob ovládania, čo niekedy môže byť celkom zložité. Najväčší problém klávesnice je dosah, výrobca síce udáva dosah až na pätnásť metrov, ale niekedy sa na stlačenie klávesy pozabudne aj pri vzdialenosti už okolo troch metrov.

Konektivita trošku zaostáva

Síce základný prvok zariadenia je HDMI konektor, pre ovládanie je vol'né len jedno USB, čo nám postačí len pri pribalenej klávesnici. Ak toho chceme zapojiť viac, musíme si dokúpiť USB hub. O pripojenie k internetu by sa mala starať Wi-Fi, no s kvalitou signálu je to dosť bieda. V končinách, kde notebook chytá ešte päť paličiek, sme sa stretli s problémami, a aj keď sme sa nakoniec pripojili, rýchlosť

HODNOTENIE:

80%



pripojenia bola na zaplakanie. Okrem toho na zariadení nájdeme už len šachtu na microSD kartu. Nie je tu ani hardvérový vypínač a zapínanie sa zväčša rieši strčením do zásuvky.

Hardvér na úrovni

Malá škatul'ka na to síce nevyzerá, no skrýva dosť výkonný hardvér. Dvojjadrovému procesoru s frekvenciou 1,6GHz na jadro sekunduje 1GB operačnej pamäte. Výrobca sa chváli i štvorjadrovým grafickým čipom Mali 400 s 3D akceleráciou. Zaručuje to pomerne rýchly štart a svižné prehliadanie internetu. Okrem slotu na pamäťovú kartu sa média dajú uložiť aj na vstavané 4GB úložisko.

Jelly Bean

Chrbtovou kost'ou škatul'ky, ktorá z televízora urobí SmartTV, je Android vo verzii 4.1 Jelly Bean. Výrobca si ho však dosť upravil, a teda to, že tu



máme android v najnovšej verzii, stráca zmysel, keďže väčšinu času strávime v nadstavbe urobenej výrobcom.

Niektoré aplikácie treba pochváliť, no niektoré sú dosť nedomyšlené, napríklad keď sa chcem pripojiť k Wi-Fi sieti cez nadstavbu, pre zadávanie hesla musím klikáť touchpadom na virtuálne klávesy na ploche namiesto použitia hardvérovej klávesnice.

Potešila nás podpora vzdialeného prehrávania súborov. Dá sa využiť Windows Media Server, ale ak sa vám s tým nechce hrať, stačí na sieti nastaviť zdieľanú zložku a môžete si z pohodlia obývačky prehrávať filmy z počítača. Tu sme však narazili na problém, ktorý spôsobuje Wi-Fi pripojenie, ak sme sa kolísali v slabšom signáli, prehrávaný film úplne sekal. Preto ak máte televízor ďalej od routera, treba si zohnať redukciu z ethernet na USB a pripojiť zariadenie cez kábel. Aj tu treba výrobcu pochváliť, lebo s touto možnosťou rátať a pridať nám do nastavení kolónku ethernet.

Okrem nadstavby je k dispozícii väčšina aplikácií na Google Play, môžete tak naplno využiť funkcie androidu. Jediným problémom je, že len málo aplikácií je

prispôbolených na televízor, a tak sa budete musieť uspokojiť s mobilným zobrazením.

Verdikt

Síce na trhu nájdeme množstvo modelov, ktoré plnia takýto význam, len málokteré môžu tomuto zariadeniu konkurovať či už rozmermi alebo výkonom a operačným systémom android. Je to rozhodne šikovné zariadenie pre tých, ktorí chcú do obývačky miniatúrny prehrávač filmov. Treba si však rozmyslieť, či chcete takéto malé multimediálne zariadenie alebo vyslovene prehrávač filmov, prípadne aj s TV tunerom. Zariadenie svoju funkciu plní, no je len na vás, či hodláte za takúto hračku zaplatiť 100€.

Eduard Čuba



Lenovo IdeaPad Yoga 13

Ultrabook v štýle jogy

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Lenovo

Cena : 1099 €

PLUSY A MÍNUSY:

- + rozмеры
- + displej s možnosťou preklopenia
- + výdrž batérie
- + výkon
- + touchpad a klávesnica
- + cena

- prehýbanie klávesnice

ŠPECIFIKÁCIE:

Operačný systém:

Windows 8

CPU: 3. generácia Intel

Core i5 o takte 1,7GHz

Displej: 13,3"

HD+ IPS LED

Pamäť: 4GB DDR3

1600MHz

Grafika: Intel HD

Graphics 4000

HDD: 128GB SSD

Vstavaná 720p HD

webkamera



Asi netreba hovoriť, že výrobcovia elektroniky, resp. techniky každého druhu sa snažia vniesť svojim produktom niečo nové, nezvyčajné a zaujímavé. Bez zbytočných rečí si teda predstavme nový Lenovo Yoga, člena rodiny ultrabookov, ktorý niečo také ponúka.

Dizajn, kvalita spracovania

Aj dizajn, aj kvalita spracovania sú veľmi silnou stránkou Yogy. Tá stavia predovšetkým na špičkovom prevedení, kvalitných materiálov a hrúbke samotného ultrabooku. Hneď na prvý pohľad a dotyk je príjemným prekvapením samotné prevedenie. Nosným materiálom ultrabooku je kombinácia hliníka a horčíka. Povrch celého tela je matný, pričom na dotyk pôsobí, akoby bol pogumovaný, vďaka čomu nebude zachytávať odtlačky vašich prstov.

Samotné telo je pritom navrhnuté ako jeden dizajnový dokonalý celok,

ktorý nenarúša napr. vývod chladienia či odnímateľná batéria. Konštrukčne je na tom Yoga viac než dobre. Rozmery 13-ky sú 333,4 x 224,8 x 16,9mm pri hmotnosti 1,49kg. Za zmienku tiež stojí predovšetkým hrúbka ultrabooku, ktorá je len 16,9mm, pričom hrúbka displeja je len 5mm. Farebné prevedenie recenzovaného modelu je mandarinkovo-oranžové, ktoré je nádherné, sú tu isté obavy, že vďaka pogumovanému matnému povrchu aj náhľadnejšie na zašpinenie. K dispozícii je okrem oranžového ešte decentnejší, sivý variant.

Displej

Displej je jednou z najväčších pých Yogy. Dôvodov je hneď niekoľko. Základným parametrom je jeho veľkosť a rozlíšenie. Uhlopriečka recenzovanej Yogy je 13" a čo veľmi oceňujem, je rozlíšenie displeja, a to 1600 x 900 pixlov (HD+). K Full HD rozlíšeniu ešte kúsok chýba, no pri takejto uhlopriečke to nevaďí. Veľmi dobré pocity z displeja

umocňuje použitie IPS LED panela, ktorý je doménou hlavne drahších počítačových monitorov, no postupne sa objavuje aj v notebookoch či mobilných telefónoch. Keďže monitory s IPS panelmi využívajú hlavne grafiku či fotografiu, ich najväčšou výhodou je, oproti klasickému TN panelom, reálnejšie a živšie podanie farieb, úspornejšia prevádzka, lepšie pozorovacie uhly a vyšší jas.

Aby toho nebolo málo, displej Yogy je dotykový, pričom vďaka špeciálne navrhnutým kĺbom je možné ho otočiť o 360° a Yogu tak využívať ako tablet. A to doslova. Po otočení displeja na druhú stranu sa totiž deaktivuje klávesnica, zamedzí sa tak neželanému stláčaniu kláves. Spomínali sme rozlíšenie 1600 x 900 pixlov, IPS panel. Musíme povedať, že displej Yogy je perfektný. IPS technológia poskytuje krásne podanie farieb, veľmi dobré pozorovacie uhly bez akejkoľvek degradácie obrazu a vďaka jemnému rozlíšeniu je sledovanie filmov, hranie

HODNOTENIE:

95%



hier, ale aj kancelárska práca či surfovanie po internete pastvou pre oko. K dobrému dojmu z obrazovky dopomáha aj jej hrúbka, ktorá je len 5mm. Dosiahnuť takúto hrúbku sa Lenovo podarilo vďaka vytvoreniu dotykového panela bez medzivrstiev, ktoré ju navrhujú. Aj napriek svojej hrúbke je však displej dostatočne pevný a jeho skrútenie je na prijateľnej úrovni. Kvôli dotykovej podpore je displej u väčšiny dotykových displejov lesklý, čo so sebou však prináša rad nevýhod. Tou najväčšou je asi zrkadlový efekt pri priamom slnku či silnejšom svetle alebo aj nepopulárne machule po prstoch, ktoré sa pri lepších svetelných podmienkach zvyrazňujú.

Neostáva teda nič iné len dúfať, že sa Lenovo bude do budúcnosti uberať smerom matných dotykových displejov, akým disponuje iný ultrabook z dielne Lenovo, ThinkPad X1 Carbon Touch. Okolie displeja lemuje približne dvojcentimetrový čierny rámček, ktorý je spoločne s celým displejom prekrytý sklom. V jeho hornej časti sa nachádza webkamera s možnosťou

natáčania HD videa a svetelný senzor.

"Tabletobook"

Konverziu Yogy na tablet umožňuje dvojica špeciálne navrhnutých kovových pántov, vďaka ktorým je možné Yogu používať štyrmi krkolomnými spôsobmi. Prvým z nich je základná poloha s názvom notebook, pri ktorej vykonávate obvyklú prácu za notebookom. Druhou polohou je tablet, ktorý získate otočením displeja o 360°, a získate tak plnohodnotné funkcie tabletu s výkonom ultrabooku. Tretia poloha nesie pomenovanie stan, ktorá Yoge poskytuje oporu pri dotykovom používaní. Lenovo túto polohou odporúča dokonca domácim gazdinkám pre hľadanie vhodných receptov pre svoju rodinu. Štvrtou voľbou je poloha s názvom stan, ktorá opäť poskytuje oporu pri dotykovom používaní, no táto pozícia je ako stvorená pre sledovanie filmov.

Možno si niektorí povedia: "a čo s klávesnicou pri takomto použití?"

Lenovo, samozrejme, myslelo aj na to. Klávesnica sa otočením displeja už o 180° automaticky vypne, takže sa nemôže stať, že by ste pri dotykovom používaní na klávesnici stláčali nejaké nezmysly. Pre pohodlnejšie používanie sa po stranách ultrabooku nachádza dvojica tlačidiel, ktorá zabezpečuje zvyšovanie/znižovanie hlasitosti a možnosť vypnutia automatického otáčania displeja. Niektorí by mohli namietat, že pre pohodlné používanie vo funkcii tabletu je Yoga veľká a ťažká. Samozrejme, je. No na druhej strane si treba uvedomiť, že aj napriek tomu, že je na trhu množstvo tabletov s odnímateľnou klávesnicou, ani jeden sa výkonom Yoge zďaleka nevyrovná a funkciami, vo väčšine prípadov, toľko nie.

V dôsledku takejto vymoženosti a pevnosti pántov ide otváranie Yogy trochu stuhá, a preto je potrebné použitie oboch rúk. Konštrukcia samotných pántov by mala byť odolná a vydržať niekoľko desiat tisíc otvorení.

Konektivita, rozhranie

O bezdrôtové pripojenie, resp. prenos údajov sa stará Wi-Fi štandardu 802.11n a Bluetooth vo verzii 4.0. Konektorovú výbavu predstavuje spoločný 3,5mm jack konektor pre slúchadlá a mikrofón, HDMI a USB 3.0 port na ľavej strane, na strane pravej sa nachádza čítačka SD/MMC kariet, USB 2.0 port a napájací konektor. Ak by ste sa snažili nájsť ethernetový port, hľadali by ste márne, ten sa vďaka hrúbke ultrabooku na Yogu jednoducho nezmestil. Výrazným prvkom je napájací konektor žltej farby, ktorý nie je klasického guľového tvaru, ale tvaru obdĺžnika pripomínajúceho USB konektor. Oproti tomu má však výhodu v tom, že je ho možné použiť z oboch strán.



Klávesnica, touchpad

K samotným klávesom nie sú žiadne výhrady, pretože sa s nimi píše veľmi dobre, majú dostatočný zdvih, nízky chod stlačenia a ich osadenie je pevné, vďaka čomu sa nekývajú zo strany na stranu a nevydávajú nadmerne rušivý hluk. Horšie je to s "rámom" klávesnice, ktorý má po stlačení klávesy tendenciu prehýbať sa. Na krajoch je situácia lepšia, no smerom k stredu sa prehýbanie výrazne zvyšuje, čo pri ultrabooku trochu prekáža. Rozloženie kláves a ich funkcionálna je pre túto uhlopriečku rady IdeaPad typická a príjemná zároveň. K tomu dopomáha aj česko-slovenská lokalizácia klávesnice recenzovaného modelu.

Povrchová úprava okolia klávesnice na dotyk pripomína kožu či gumu so vzorom akýchsi malých priehlbínok či bublínok. Hmatovo je táto povrchová úprava príjemná, bráni kĺzaniu ruky po celom ultrabooku a navyše sa tvári, že čo-to aj vydrží.

Touchpad je príjemne veľký, jeho povrch je matný a jemný zároveň, no o to je jeho ovládanie vyváženejšie, príjemnejšie a veľmi presné. Dizajnovo pôsobí ako jednoliaty celok, ktorý je v spodnej časti označený zvislou čiarkou, ohraničujúcou ľavé a pravé tlačidlo myši. Kvôli jeho rozmerom som mal pri jeho testovaní obavy, či pri písaní na klávesnici nebudem spodnou časťou ruky spôsobovať posun kurzora myši po obrazovke, no príjemne ma prekvapilo, že touchpad na pohyb dlaňou po jeho povrchu nereaguje, takže pri písaní som si strážiť nechcené "úlety" kurzora myši. Nachádza sa v strede samotného ultrabooku, vďaka čomu je jeho pozícia voči medzerníku posunutá doprava.



Zvuk

Ak sa nechcelo Lenovo uspokojiť vo svojej Yoge len s podpriemerným zvukom, muselo vytiahnuť nejaké eso z rukáva. Lenovo preto svoju dôveru vložilo do rúk počítačovej audio technológii Dolby Home Theater v4, poskytujúcej Yoge kvalitnejší priestorový zvuk, bohatší na basy. Pri maximálnej hlasitosti a vyšších frekvenciách však majú reproduktory miestami tendenciu rezonovať. Vďaka aplikácii Home Theater máte možnosť voľby medzi zvukovými profilmi pre počúvanie hudby, sledovanie filmov a hranie hier. Pre každý z nich je možné vytvoriť šesť rôznych profilov, v ktorých sa môžete vyhrať s rôznymi nastaveniami.

Štart do ôsmych sekúnd

Yoga disponuje SSD diskom s kapacitou až do 256GB. Vďaka nemu je štart ultrabooku extrémne rýchly, z vypnutého

stavu do prostredia Windowsu sa dostanete za osem sekúnd. Proces reštartu je o niečo pomalší, a to približne 20 sekúnd, no aj to je slušné číslo. Prítomnosť SSD disku má taktiež vplyv na svižnejší chod celého systému, čo sa prejaví pri inštalácii programov či pri ich spúšťaní. Recenzovaný model obsahoval disk s kapacitou 128GB, z ktorého celkovej kapacity však máte k dispozícii približne 98GB (celých 20GB zaberá samotný operačný systém). Disk je od výroby rozdelený na dve partície, C a D, o veľkosti približne 93GB, resp. 4GB, pričom C je, ako býva zvykom, systémový disk a na D-čku sa nachádzajú ovládače. c

Hardware

Lenovo Yoga je na trh dodávaná vo viacerých verziách. Prvou možnosťou voľby je uhlopriečka, buď 11,6", alebo 13,3", pričom Yoga vo veľkosti 11,6" ponúka len nekonvenčný procesor ARM a operačný systém Windows 8 RT. Väčšia verzia je





na tom o poznanie lepšie, nakoľko ponúka viacero konfigurácií. Tá najvyššia obsahuje procesor i73517U od Intelu s taktom 1,9GHz, 8GB RAM, 256GB SSD disk a integrovanú grafickú kartu Intel HD 4000. Konfigurácia testovaného modelu Yogy je o niečo skromnejšia, no aj tak úplne postačujúca. Konkrétne ide o dvojjadrový procesor i5 3317U generácie Ivy Bridge s taktom 1,7GHz, 4GB RAM pamäte, 128GB SSD disk a grafická karta Intel HD 4000.

Aj keď primárnym určením Lenovo Yoga 13 nie je hranie hier, nedá sa zahanbiť ani v tomto smere. Zo zaujímavosti som na nej vyskúšal hru Call Of Duty: Black Ops 2, ktorá síce na minimálnych detailoch, ale pri rozlíšení 1600×900 pixlov, bola plynule hrateľná bez nejakých väčších problémov. Samozrejme, každá hra má iné nároky, preto niekde Yoga výkonovo stačiť nemusí. S tým ide ruka v ruku aj zahrievanie sa ultrabooku. Kým pri menej náročnej práci si Yoga drží teploty 40-50°C, pri maximálnom vyt'ážení procesora, ako napríklad počas hrania hier, teploty vystúpia na 80-85°C. To má, samozrejme, vplyv aj na hlučnosť ventilátora, ktorý pri maximálnej zát'aži pracuje na maximálne obrátky a je pomerne dost' počuteľný. Počas bežnej práci je to však lepšie a je takmer nepočuteľný.

Výdrž batérie Lenovo udáva až na osem hodín. Reálne je to však o niečo menej, maximum, čo sa mi podarilo dosiahnuť, bolo niečo málo cez šesť hodín, no išlo však len o offline prácu s občasne zapnutou wifi

a s jasom na úrovni približne 50 %. Pri vyššej zát'aži, napríklad v podobe sledovania filmu, počúvania hudby a surfovania po internete s rovnako nastaveným jasom, batéria vydrží necelé štyri hodiny.

Záverečné hodnotenie

S Yogou sa mi po skončení testov lúčilo veľmi ťažko. Pár netbookov, notebook a iných "búkov" mi už rukami prešlo a v mojom rebríčku je Yoga jednoznačne na prvom mieste. Samozrejme, aj Yoga má malé chybičky krásy, ako napríklad problémy s prehýbaním sa klávesnice alebo absencia ethernetového portu.

Čo sa ethernetového portu týka, treba chápať, že ak chcelo Lenovo dosiahnuť hrúbku ultrabooku 16,9mm, pre tento port sa už kvôli jeho rozmerom miesto nenašlo. Našťastie však existuje možnosť drôtového

pripojenia prostredníctvom akéhosi USB konektora, takže samotnú absenciu ethernetového portu netreba vnímať tragicky. A preto nebude zahrnutá do úvahy ani vo výslednom percentuálnom hodnotení. Negatíva ultrabooku Yoga boli zruinované nespočetným množstvom pozitív. V prvom rade je to nádherný dizajn, špičkové prevedenie, krásne jemný dotykový displej, ktorý je môže preklopiť až o 360°, veľký a pohodlný touchpad, príjemná klávesnica a mnoho ďalších vecí, ktoré robia toto zariadenie výnimočným. Pozitívne hodnotím aj rozumne nastavenú cenu, ktorú pre túto konfiguráciu nastavilo Lenovo na 1099€. Pre úplnú spokojnosť chýba snáď len podsvietená klávesnica. Čo viac na koniec dodať?

Gratulujeme, Lenovo!

Miroslav Konkol'



Belkin N300 Dual-Band Wi-Fi Range Extender

Domáca sieť bez obmedzení

PLUSY A MÍNUSY:

- + malé rozmery
- + dizajn
- + predĺženie dosahu wifi signálu
- mierne vyššia cena

HODNOTENIE:

95%

ŠPECIFIKÁCIE:

Bezdrôtové štandardy

a rýchlosť pripojenia

- IEEE 802.11n

(až 150Mb/s pre

2,4GHz a 5GHz*)

- IEEE 802.11g

(až 54Mb/s*)

- IEEE 802.11a

(až 54Mb/s*)

- IEEE 802.11b

(až 11Mb/s*)

Pásmo prevádzky

bezdrôtovej siete:

- Simultánne dve pásma

- 2,4GHz a 5GHz

Zabezpečenie

bezdrôtovej siete:

- Wi-Fi Protected Setup™

- 256-bitové šifrovanie

WPA®/WPA2®

- 64/128-bitové

šifrovanie WEP

Rozhrania:

- Rozhranie siete

Ethernet (LAN)

Bývate v dome a mávate problém s pokrytím wifi signálu v niektorých jeho častiach? Riešenie je viacero, no asi najjednoduchším je využitie akéhosi zosilňovača signálu, akým je aj Belkin N300 Dual-Band Wi-Fi Range Extender. Dôvody mi napadajú hneď dva. Prvým z nich je router so slabšou anténou. Tieto routre sa tešia obľube najmä u našich rôznofarebných operátorov, u ktorých spokojnosť a potreby zákazníkov sú niekde na posledných miestach. Ako druhý dôvod by som označil nevhodné umiestnenie routra v byte či dome z rôznych dôvodov. Pre takéto prípady je možné využiť zariadenia, ktoré slúžia na zosilnenie wifi signálu, akým je aj spomínaný Belkin N300.

Dizajn, kvalita spracovania

Dizajnový sa dá zariadenie pomenovať ako malé, ušaté, respektíve rohaté "čudo", ktoré sa zapája do elektrickej zásuvky. Farebné prevedenie je bielo-sivé, pričom predná časť tela je biela a zvyšok spolu so smerovými anténami je sivej farby. Predná časť je prázdna, nachádza sa nej len dióda a logo výrobcu. V spodnej časti sa nachádza tlačidlo reset a ethernetový port, na vrchu je zase tlačidlo WPS pre nastavenie chránenej bezdrôtovej siete. Belkin N300 je vyrobený, samozrejme, z plastu, no kvalita spracovania je na slušnej úrovni. Bielemu "čudu" dominujú oblé tvary, ktoré ho síce opticky trochu zväčšujú, no dodávajú mu na kráse.



Inštalácia

Inštalácia zariadenia je veľmi jednoduchá. V prípade, že ho použijete ako zosilňovač wifi signálu, stačí N300-vku len zapojiť do zásuvky. V prípade, že extender identifikuje zdroj bezdrôtového signálu, začne dióda, umiestnená v hornej časti, blikať na modro. Na svojom notebooku, tablete či smartphone sa vám v ponuke bezdrôtových pripojení zobrazí sieť s názvom belkin. setup, ku ktorej sa stačí len pripojiť a vyklikat' / vyplniť asi 5 rôznych

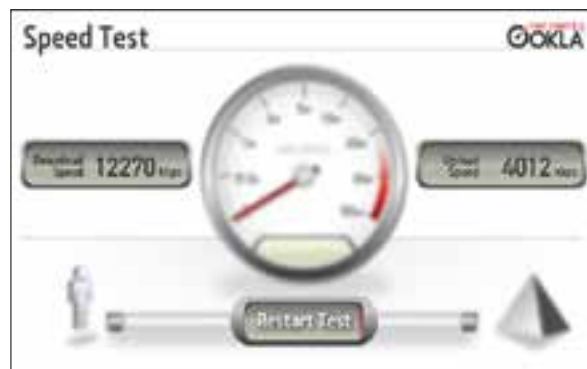
krokov. Na začiatku si vyberiete, pre ktorú sieť chcete extender použiť, pričom je možné pripojiť sa aj k skrytým sieťam. V ďalšom kroku vyplníte prístupové heslo k vašej sieti, vyberiete si, či chcete zosilniť aj 5GHz sieť, potvrdíte svoje nastavenia a inštalácia je ukončená.

Ako funguje v praxi?

Belkin N300 môžete využiť dvoma spôsobmi. Môžete si vybrať, či budete zosilnenie signálu riešiť bezdrôtovo alebo ethernetovým

káblom, ktorým prepojíte svoj router/modem s N300-vkou. Samozrejme, prvé z riešení je jednoduchšie, no výsledok nie je zďaleka taký, aký by ste si želali. Test pripojenia bol vykonávaný len v bytových podmienkach, pričom Belkin N300 bol pripojený v zásuvke pri vchodových dverách vzdialených od routera asi osem metrov, signálu bránili celkovo dve steny. Ak som sa postavil s mobilným telefónom k extenderu, intenzita signálu bola na maximálnej úrovni, signál z domáceho routera strácal na intenzite približne polovicu. Následne som sa presunul na balkón umiestnený na druhej strane vežiaku, asi d'alších desať metrov. Tam sa domáci router, samozrejme, už nechytal, no extender si intenzitu signálu držal asi na úrovni 70–75%. Trochu skeptický som bol voči prenosovej rýchlosti, ktorú dokáže extender na jednotlivé vzdialenosti udržať. Tento malý testík reprezentujú nasledujúce tri obrázky. Prvý z nich zobrazuje rýchlosť downloadu a uploadu priamo pri domacom routeri. Na druhom a treťom obrázku sú maximálne prenosové rýchlosti po pripojení k N300-vke. Spôsob merania rýchlosti na obrázku č.2 zodpovedá prvému prípadu, teda rýchlosť bola meraná priamo pri extenderi vo vzdialenosti osem metrov od routera. V tomto prípade je možné vidieť pokles downloadu

o necelých 50%, upload si svoju rýchlosť udržal na rovnakej hodnote. Z toho dôvodu som sa obával, ako to s rýchlosťou bude na spomínanom balkóne o d'alších desať metrov ďalej, no ostal som milo prekvapený. Rýchlosť downloadu sa znížila len mierne, no upload klesol o niečo cez 40%. Aj napriek tomu si myslím, že ide o skvelý výsledok. Tieto rýchlosti na bežnú prácu s internetom úplne postačujú a čo je dôležitejšie, v prípade, že bývate v dome, už naďalej nebudete limitovaní dosahom svojho routera. Druhým riešením, ako extender môžete využiť, je prepojenie ethernetovým káblom. V prípade, že by ste boli ochotní podstúpiť vo vašom dome nejaké vŕtanie a ťahanie kábla od routera/modemu k extenderu, je možné očakávať ešte väčší dosah a väčšie prenosové rýchlosti. Z toho dôvodu sa nedá ani očakávať, že by sa v balení ethernetový kábel nachádzal, pretože každý zákazník by vyžadoval rôznu dĺžku a, samozrejme, vyhovieť každému by sa nedalo. Myslím si, že nejde až o takú veľkú čiastku, takže v konečnom dôsledku nejde o nič hrozné. Belkin N300 pracuje pre pásma 2,4 Ghz a 5 Ghz súčasne, pričom všetko je otázkou nastavení, aké ste si zvolili. Výhodou dvojpásmovej podpory je odbremenenie vašej domácej siete v prípade, že ju okrem



internetu využívate na prenos dát, streaming a podobne.

Záverečné hodnotenie

Na záver len v krátkosti. Ak máte vo vašej domácnosti problémy s pokrytím bezdrôtového signálu, prítomnosť Belkinu N300 určite oceníte. Ako veľkú výhodu považujem možnosť voľby jeho prevádzky, či už bezdrôtovo alebo pomocou ethernetového kábla, vďaka ktorému možno získať ešte väčšie pokrytie signálom a vyššie prenosové rýchlosti. Ďalšou nespornou výhodou je možnosť dvojpásmovej prevádzky, vďaka ktorej je možné rozdelenie zaťaženia vašej siete a jej pohodlnejšie využívanie. Jedinou nevýhodou je možno jeho vyššia cena, no myslím, že táto investícia sa oplatí.

Miroslav Konkol'



Point of View Mobii 945

ZÁKLADNÉ INFO:

Vyrobil: Point of view

Dostupná cena : 270 €

PLUSY A MÍNUSY:

- + rozlíšenie
- + hardvér
- + HDMI výstup
- + micro SD slot
- + Android 4.1.1
- + cena
- nestabilita systému
- mrznutie
- kamery
- slúchadlá
- ostatné drobnosti

ŠPECIFIKÁCIE:

CPU: Quad Core

Cortex A7, 1,0GHz

GPU: Power VR

SGX544 MP2

Displej: viacdotýkový
kapacitný LCD IPS 9,7",
2048×1536 pixlov

Pamäť: 2048MB DDR3
SDRAM, 16GB NAND

Operačný systém:
Android 4.1.1 (Jelly Bean)

Pripojenie: WiFi

802.11b/g/n,

Bluetooth 4.0

Čítačka kariet: micro
SD(HC) (až 32GB)

Webkamery: 1,3MPix
spredú / 5MPix vzadu

Konektory:

1 × výstup na slúchadlá

1 × DC vstup

1 × micro SD slot

1 × micro USB (typB)

1 × mini HDMI 1.4 (1080p)

Rozmery:

240,8×187,5×9,9mm

Hmotnosť: 540g

Kapacita batérie:

7600mAh

Výdrž batérie: až 8

hodín pri bežnej práci

až 3,5 hodiny pri

maximálnej záťaži (3D)

SVETOVÁ PREMIÉRA:
Od tabletu holandskej spoločnosti Point of View sme mali veľké očakávania. Parametrovo a vzhľadovo konkurent iPadu štvrtjej generácie, avšak s operačným systémom Android a s cenou pod 300€. Očakávania boli naozaj veľké. Dokáže sa Point of View Mobii 945 stať konkurentom iPadu, pre zákazníkov Androidu, alebo je to len nafúknutá bublina?

Písal sa rok 2000, kedy sa spoločnosť Bestcom, predajca hardvéru, premenovala na spoločnosť Point of View a stala sa exkluzívnym partnerom nVidia. Po rokoch sa rozšírilo portfólio produktov aj na oblasť tabletov využívajúcich systém Android. Začiatkom marca 2013 bol celosvetovo ohlásený nový tablet Mobii 945 (na slovenskom a českom trhu začiatkom apríla 2013). Má byť parametrami zhodný s najlepšimi tabletmi súčasnosti, avšak za zlomok ich nadobúdacej ceny.

PRVÉ DOJMY

V škatuli, len o niečo väčšej ako rozmery tabletu, sa nachádza samotný tablet, kábel micro USB to

USB (typ B), redukcia micro USB to USB na pripojenie USB zariadenia, 5V nabíjačka s prúdom 3A, slúchadlá (akoby vypadli z oka Apple Earphones - v lacnom vyhotovení), a viacjazyčná používateľská príručka obsahujúca aj český jazyk. Slovenčina chýba. Zobrazenie na škatuli nekorešponduje so zariadením samotným, lebo na samotnom zariadení chýba vpredu logo spoločnosti. To asi preto, aby sa produkt ešte viac podobal na iPad, čo výrobca vo svojich materiáloch na internete ani nezatajuje.

VZHĽAD A DIELENSKÉ SPRACOVANIE

Samotný tablet naozaj akoby z oka vypadol iPadu. Chýba mu už len tlačidlo "Domov". Z prednej strany naozaj nie je nič iné ako obrazovka o veľkosti 9,7", okolitý čierny rámček a skoro neviditeľný 1,3Mpx predný fotoaparát. Zo spodnej striebornej strany sa nachádza pozdĺžny reproduktor a z tela tabletu vystupujúci 5Mpx hlavný fotoaparát. Trochu zamrzí, že ak sa už "hráme na iPad", tak ten je v rámci jeho tela. Rozmery sú oba tablety skoro rovnaké (POV Mobii 945: 240,8×187,5×9,9mm, 540g vs iPad 4:



241,2×185,7×9,4mm, 652g). Na bočnej strane sa nachádzajú všetky tlačidlá, vstupy a výstupy. Tlačidlo zapnutia/vypnutia, tlačidlo Späť, skryté tlačidlo Reset v tele tabletu, 3,5mm jack na slúchadlá, mini HDMI 1.4 (1080p) výstup, micro USB (typ B), microSD slot nazvaný "TF Card", čo je zastarané označenie pre Trans Flash. Tablet podporuje veľkosť karty až do výšky 32GB, preto musí byť zaistená podpora aj pre micro SDHC karty. Nakoniec je to vstup na napájanie a mikrofón. Podpora mini HDMI výstupu a rozšíriteľnosti o microSD karty z inštalovaných 16GB na celkových 48GB určite poteší. Tablet pôsobí konštrukčne veľmi mohutným dojmom, avšak pri silnejšom stlačení sa začne čierny rámček na oboch dlhších stranách mierne prepadať do vnútra tela tabletu.

HODNOTENIE:

70%

HARDVÉROVÁ VÝBAVA

Výrobca chce hlavne náľakať na ultravysoké rozlíšenie displeja, ktoré dosahuje rozlíšenia 2048×1536 pixla, čo predstavuje 264ppi (pixlov na palec) a môže byť označovaný ako "Retina" displej. IPS displej mu dáva skvelé pozorovacie uhly a kontrast. Displej je kapacitný a má schopnosť zaznamenať naraz až desať stlačení, čo potvrdili aj naše testy. Štvorjadrový procesor ARM Cortex A7 taktovaný na 1GHz a dvojjadrový grafický čip PowerVR SGX544MP2 dáva tomuto tabletu naozaj dobré vyhliadky na vysoký výkon. 2GB DDR3 SDRAM len umocňuje vysoký výkon. Bezdrôtová konektivita ničím nezaostáva a podporuje verzie 802.11 b/g/n a Bluetooth 4.0. Anténa wi-fi mala slabý výkon a pri väčšej vzdialenosti od routeru značne klesala rýchlosť komunikácie.

Pomocou USB redukcie sa dá pripojiť aj USB modem pre pripojenie do internetu. Modem ani slot pre SIM kartu tablet neobsahuje. Podporované sú len dve značky, a to Huawei a ZTE. Huawei je u nás celkom rozšírený, takže by nemal byť problém s jeho zakúpením. Podporuje siete WCDMA(UMTS) alebo CDMA2000/EVDO. 16GB pamäte rozšíriteľných pomocou SD kariet až na 48GB robí z tohto tabletu slušný základ. Takisto batéria o veľkosti 7600mAh sa dá považovať za lepší priemer, čo z testovania môžeme aj potvrdiť.

Tablet obsahuje vstavaný akcelerometer. Nižšia cenová hladina však už nedokázala vtesnať do tabletu gyroskop, GPS, kompas a svetelný senzor.

Predná kamera s rozlíšením 1,3Mpx vie natáčať video v rozlíšení VGA (640×480).

Zadná kamera natáča video maximálne v rozlíšení 720p alebo 480p. Fotí v rozlíšeníach 5Mpx a 2Mpx.



SOFTVÉROVÁ VÝBAVA

Tablet je vybavený operačným systémom Android vo verzii 4.1.1 JellyBean, ktorý bol vydaný v lete 2012. Nie je to síce najnovšie vydanie 4.2.x, ale vieme to ospravedlniť vzhľadom na čas potrebný na vývoj samotného produktu a na testovanie. Aktualizácia do budúcnosti je možná, avšak v dobe publikovania článku ešte nebola k dispozícii. Android je vo veľkej väčšine preložený do slovenského jazyka okrem niektorých položiek v Nastavení. V rámci operačného systému nebolo pridaných veľa aplikácií. Môže nás hneď zaujať aplikácia nazvaná 4K VideoPlayer, ktorá prehráva rovnako dobre videá vo vysokom rozlíšení ako základná aplikácia Prehrávač videa, avšak pridáva niektoré pokročilejšie nastavenia videa. Ďalšou praktickou aplikáciou je File Manager, kde si môžete v jednoduchom správcovi spravovať súbory.

Kontroverznou sa mi stala ikona Flash Player Settings. Od Android verzie 4.0 by technológia Flash nemala byť dostupná oficiálnou cestou. Po nahlíadnutí do správcu aplikácií tam nájdete Flash Player vo verzii 11.1, ale spustenie webovej stránky s Flash obsahom nie je možné. Ďalšia aplikácia iDTV slúži ako tuner na príjem digitálneho televízneho signálu, avšak treba si k tomu dokúpiť ešte tuner. Bez tohto zariadenia táto aplikácia nemá využitia. Ostatné



aplikácie sú už len štandardné, ako napríklad nahrávanie zvuku, kalendár, Camera a Obchod Play. Milým a účelným spštením je používanie mini aplikácií na ploche, ako napríklad mailový klient, kalendár alebo facebook. Tým máte zaručený okamžitý prehľad o novinkách, čo sa v daných aplikáciách deje a prípadné okamžité spustenie jedným ťuknutím. Efektnejšie je aj živá tapeta, ktorá reaguje na dotyk prsta. Príkladom môže byť vodná hladina. Ovládanie základných pohybov ponúkajú aj virtuálne tlačidlá. Späť a Domov je klasika. Ďalej je to tlačidlo zoznamu spustených aplikácií, ktoré sa aj s náhľadom objavujú na ľavej strane obrazovky. Tlačidlo odfotenia obrazovky mi príde ako luxus, aby bolo na to určené jedno tlačidlo, ktoré je neustále viditeľné, no je to o preferenciách. A napokon tlačidlá na ovládanie hlasitosti zvuku. Niekomu by mohli chýbať hardvérové. Oceňujem rýchly prístup k nastaveniam ako Wi-Fi a nastavenie jasu obrazovky v pravej spodnej časti obrazovky.

DOJMY Z POUŽÍVANIA

Test prebehol počas reálneho týždňového používania tabletu na prácu aj zábavu. Ako porovnávacie zariadenie bol použitý smartphone Apple iPhone 5. Nie je to síce tablet, a takisto nie je vybavený systémom Android, ale slúži z veľkej väčšiny na ten istý účel. Ísť na internet, skontrolovať elektronickú poštu, navštíviť sociálne siete, pustiť si YouTube, prehrať hudbu či film, odfoťiť sa alebo nahrat video. Dôležitý je výstup, aký z toho ktorého zariadenia dostanem, nie aké zariadenie som na to použil. Dve najväčšie odlišnosti sú veľkosť uhlopriečky na jednej strane a schopnosť volania cez GSM sieť sa strane druhej.



VŠEOBECNÉ POUŽITIE

Človek si rýchlo zvykne na veci, ak sú vykonané takmer okamžite a bez problémov. Celkom jednoduchý pohyb medzi hlavnými obrazovkami niekedy trval od 0,5 – 1s, a to v závislosti na počte spustených aplikácií alebo rýchlosti užívateľ'a, ak chcete po prvej požiadavke prejsť ihneď na druhú. Niekedy ste nevedeli, či ešte máte počkať na prechod alebo máte švihnúť prstom ešte raz. Na taký výkonný hardvér som myslel, že táto základná činnosť bude prebiehať nepozorovane, presne podľa pohybu prsta. Prechod k menu aplikácií trvá takisto niekedy aj jednu sekundu. Nezdá sa to veľké, ale pri používaní to zbadáte. Táto situácia môže nastať aj u iných používateľ'ov systému Android; nemusí to byť chyba samotného tabletu.

Najväčším sklamaním bol vstavaný Prehliadač. Načítanie stránky trvalo dlho a pri otvorení ďalšej záložky sa tablet niekedy aj úplne zasekol. Načítanie stránky niekedy ani po viac ako minúte neprebehlo a ostala len prázdna stránka. Nedalo mi to. Chcel som sa presvedčiť, či je problém v aplikácii alebo v tablete. Stiahol som prehliadač Google Chrome a výsledky boli o poznanie lepšie. Stránky sa načítavali v bežnom čase, otvorenie viacerých záložiek a načítanie stránok takisto prebehlo v poriadku. Nie však vždy. Takisto sme zaznamenali mrznutie a tiež pády aplikácie. Celková stabilita aplikácií pri vykonávaní viacerých úloh po sebe mala za následok zamrznutie zariadenia alebo ponuku na ukončenie aplikácie. Zamrzela aj absencia podpory pre súbory PDF alebo dokumenty kancelárskeho balíka Microsoft Office. Používateľ si musí potrebné aplikácie doinštalovať sám. Tieto neduhy sa stávajú aj iným používateľ'om systému Android, preto berieme túto skutočnosť s nadhľadom. Tablet má slabší fotoaparát. Parametre síce lákajú, ale pri reálnej prevádzke bol obraz z fotoaparátu na zlej úrovni. Fotky vykazovali značný šum a ako problémové sa ukázalo aj ostrenie. Zaostrovanie bolo pomalé a napr. pri panoramatickej fotografii vôbec nefungovalo, takže ste vo výsledku dostali značne neostré fotografie. Tablet nemá blesk a ani presvetľovanie diódu.

HUDBA A VIDEO

Pri prvom spustení tabletu som hneď chcel vyskúšať kvalitu zobrazenia na Ultra HD displeji. Video je na kvalitatívne

vysokej úrovni a zvuk je dostatočne hlasný. Kvalita malého reproduktora nie je najlepšia, ale po dlhšom užívaní vám vadiť nebude. Slúchadlá, ktoré sú vzhľadovo takmer identické s Apple Earphones, však kvalitou hudobného prednesu mieria k low-endu. Reprodukory v plastovom tele slúchadiel trochu hrkocú.

Video je pekne viditeľné na IPS displeji v ultra vysokom rozlíšení. Prehrávanie videa bolo otestované v rozlíšení 1920 × 1536, čiže skoro v plnom rozsahu displeja, ale zato väčšom ako samotné FullHD rozlíšenie. Testované video bola upútavka na Lord of the Rings s priemerným dátovým tokom 10Mbit/s a s použitým kodekom H264. Video bolo prehrané bez problémov, či už v prehrávači 4K VideoPlayer, v systémovej aplikácii Prehrávač videa alebo v nami stiahnutom prehrávači MX Player. Video, pustené v rámci aplikácie YouTube v rozlíšení HD, bolo tiež prehrané bez problémov, avšak neviem, či pod HD sa rozumie 720p, 1080p alebo aj vyššie, ak bolo dostupné. Aplikácia má možnosť HD zapnúť alebo vypnúť.

HRY

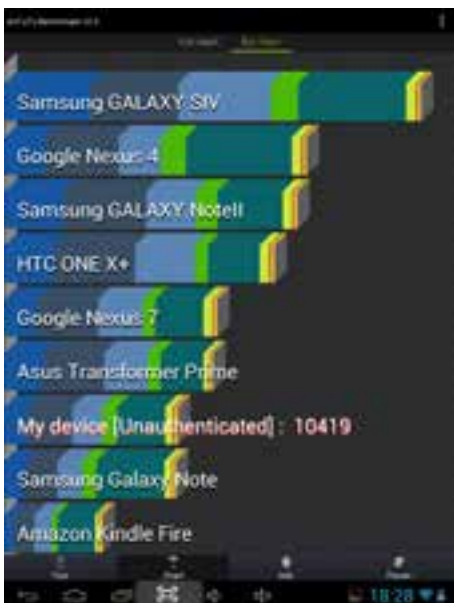
Jedna z najkrajšie vyzerajúcich hier súčasnosti na prenosných zariadeniach je bezpochyby Real Racing 3. Hra mala plynulý framerate bez trhania. Zato casual hra Tap Tap Revenge 4 isté trhanie mala: od 0,5 – 2s. Všetko napokon závisí od toho, či máte spustených viac aplikácií alebo ste prešli z jednej aplikácie ihneď na druhú. Takisto vadila aj spodná lišta s virtuálnymi tlačidlami, ktorá nešla odstrániť, a preto zavádzala herným tlačidlám, čo sa môže prejaviť na hernom zážitku a skóre. Ostatné casual hry idú bez problémov, ako napríklad Angry Birds, Cut the Rope alebo Apache vs Tanks.





SYNTETICKÉ TESTY

Na test tabletu sme použili niekoľko syntetických testov. V teste Quadrant Standard Edition skončil tablet Point of View Mobii 945 medzi Samsungom GalaxyTab 10.1 a Asus Transformer Prime, čo hodnotíme ako uspokojujúci výsledok. V Antutu teste s viac ako 11-tisíc bodmi si tablet poradil so Samsungom Galaxy Note, ale Asus Transformer Prime nedokáže poraziť, čo potvrdzuje prvý test. Vypočítať píše viac tablet za priemerných viac ako 2 400ms v programe LuaPi. Dátový prenos



v pamäti RAM sa kopíruje rýchlosťou necelých 138MB/s a zápis prebieha rýchlosťou 105MB/s s programom Mem Bench.

Pri renderingu 3D scény sa tablet poriadne zapotil, pretože v teste Relative Benchmark dokázal spracovať len štyri snímky za sekundu, čo pri takomto vysokom rozlíšení vieme ospravedlniť. Do jednej miliardy vie, pomocou programu Billion Counter, napočítať za niečo viac ako 50s a Sun Spider 0.9.1 na otestovanie rýchlosti Prehliadača dosiahol hodnoty 2108ms. Štart tabletu, zameraný programom Boot Benchmark, trvá 75 – 93s.

ZÁVEREČNÉ HODNOTENIE

Očakávania boli naozaj vysoké. Parametrovo tablet mieril na pomyselný trón tabletov. Štvorjadrový procesor, dvojjadrový grafický čip, „Retina“ displej, 2GB RAM... Nebol dôvod, prečo by to nemal byť trhač všetkých predajných čísel. Cena pod 300€ tomu len nasvedčovala. Avšak čo takému „nadupanému“ tabletu znižuje

hodnotenie? Znížená funkčnosť tabletu zapríčinená padaním programov a mrznutím – problém viacerých systémov založených na Android systéme. K pozitívnym vlastnostiam by som určite pripísal IPS displej s ultravysokým rozlíšením, schopnosť prehrávať plynule videá vo vysokom rozlíšení, možnosť rozšírenia kapacity pamäte pomocou microSD karty, HDMI výstup a pomerne nový Android 4.1.1.

Negatívne vlastnosti by sa dali zhrnúť na: nižšiu svižnosť systému, občasné padanie aplikácií alebo krátkodobé mrznutie systému, kvalitou horší predný a zadný fotoaparát, mierne zasekávanie v niektorých hrách alebo nižšia kvalita slúchadiel. Nižší takt procesora môže byť jednou príčinou nižšej odozvy systému, a to aj napriek tomu, že je štvorjadrový. Obdobný dvojjadrový grafický čip bol použitý v iPade 2, to však ešte neexistoval „Retina“ displej pre tablety. Je to ďalšia možná príčina nižšej odozvy. Treťou príčinou je samotný systém Android, na čo však výrobca nemá vplyv.

Ak ste fanúšikom systému Android, páči sa vám ultravysoké rozlíšenie, máte viac času ospravedlniť občasné neduhy tabletu a máte hlbšie do vrecka, je to tablet pre vás. Ak požadujete maximum z každého detailu, ale za 40% nižšiu cenu, nie v každom ohľade vás tablet uspokojí. Tablet sa radí cenovo do veľmi priateľnej cenovej hladiny, preto mu isté malé nedostatky vieme ospravedlniť.

Marek Štubniak



MemBench	
Copy MB/sec	Add MB/sec
137,93	105,26
133,33	105,26
137,93	105,26
137,93	105,26

E-BLUE MAZER R

Osvietený futurista

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožíchal: PRVA.SK
Dostupná cena: 17 €

PLUSY A MÍNUSY:

- + dizajn
- + kvalita spracovania
- + podsvietenie
- + cena
- optický senzor

ŠPECIFIKÁCIE:

Rozhranie: USB
Hmotnosť: 137 g
Módy [DPI]:
600, 1200, 1800, 2400
Citlivosť: 102 dB/mW
Obnovivacia frekvencia:
3200 FPS
Životnosť:
3 000 000 stlačení

Na trhu s hernými komponentmi sa výrobcovia neustále predbiehajú, kto vymyslí niečo lepšie, účinnejšie a štýlovejšie. Karty však často zamieša aj cena, a tak väčšinou vyhrávajú kompromisy. Do boja sa pridáva aj spoločnosť E-BLUE, ktorá sa svojím herným príslušenstvom snaží prebojovať cestu na hernom trhu. Do ohňa prikladá myšku s označením MAZER R, ktorá za prívetivú cenu ponúka funkcie kvalitnej hernej myšky.

Prvé dojmy

Ako už pri herných komponentoch býva zvykom, už balenie má slúžiť ako výkladná skriňa, v ktorej sa produkt vyníma bez toho, aby sme museli roztrhať balenie. To však spôsobuje, že do balenia, ktoré obsahuje len myšku so zmotaným káblom, by sme zabaliť i netbook s nabíjačkou. Avšak balenie je vyšperkované a zobrazuje všetky silné stránky produktu.

Dizajn v štýle E-BLUE

Ako už napovedá i značka, dominantná farba na tomto zariadení je modrá. Zariadenie je síce čierne, no po bokoch myšku lemuje modré podsvietenie, ktoré v kombinácii s červeným svetlom optického senzora vytvára akúsi fialovú. Konštrukcia je celkom príjemná na držanie, no chce to trochu zvyku, ak prechádzate z bežnej malej bezdrôtovej myšky, tak sa vám táto bude zdať dlhá, okrem toho tlačidlá kladú vyšší odpor, na aký sme zvyknutí. Práve preto sú prvé dojmy z používania trochu zmiešané, no po pár hodinách hrania to už príde normálne.

Myška sa orientuje na bežných hráčov, nedá sa tu hovoriť o špecializácii na jednotlivý žánr, nemáme tu enormné množstvo tlačidiel ako pri MMORPG myšiach, je tu len bežných šesť tlačidiel, pravé,

ľavé, koliesko, menič DPI a dve tlačidlá, ktoré si vie používateľ prispôbiť.

Laser? Kde?

Čo nás v redakcii celkom zaskočilo, je absencia laserového senzoru. Je pravda, že myška má celkom slušné rozpätie DPI a jej presnosti nie je čo vyčítať, no predsa, už sme si mysleli, že sme sa cez éru optických snímačov pri herných myškách preniesli. Myška operuje do miery 2400DPI, čo je podľa nás už celkom slušná hodnota a viac už využije len málokto. Laserové senzory však nemajú problém aj s hodnotami ako 8600DPI. Skratka DPI je odvodená z anglického názvu Dots per Inch, teda body na palec. 2400DPI vlastne znamená, že myška dokáže na vzdialenosti jedného palca (cca 2.5cm) zaznamenať 2400 bodov. Takže čím vyššie DPI, tým rýchlejšie sa myška po obrazovke pohybuje. V niektorých hrách sa zide vyššia hodnota, no 2400 je celkom dost (osobne pri hrách používam okolo 1200DPI).

Detaily

Na myške sa okrem dizajnu, tlačidiel a senzora toho veľa navymýšľať nedá, no je množstvo pre niekoho nepodstatných detailov, ktoré však spolu utvárajú jeden skvelý celok. Napríklad ide o podložky, ktoré sa starajú o plynulý pohyb po každom povrchu. Podložky sú zospodu nenápadne prikrýté fóliou. Už sme sa chystali kritizovať, že myška sa po podložke pohybuje ťažšie a sem-tam sa nám podarilo stiahnuť podložku zo stola. Pri bližšom pohľade na podložky sme však objavili fóliu, ktorej odstránenie náš problém vyriešilo. Aj podsvietenie je súčasťou, ktorá tvorí len estetický dojem, no niekedy sa ten dojem môže zmeniť

na rušivý, myška totiž svieti aj keď je počítač vypnutý alebo uspatý, čo nám pri notebooku zbytočne vybijalo batériu. Samozrejme, pohraním sa s nastaveniami napájania USB sa tento problém dá vyriešiť. K myši vedie 1,8m dlhý plátenný kábel, čo by malo zamedziť lámaniu kábla, no pri ostróm rohu stola sa nám to párkrát zaseklo.

Softvér

Celkom prekvapivé je, že výrobca nepribalil k myške žiaden softvér. Z jednej strany je to plus, myšku stačí zapojiť a hneď ju možno používať. Netreba do počítača inštalovať žiadne zbytočné aplikácie, ktoré nám ho budú spomaľovať. No od iných herných myší sme boli zvyknutí na softvér, kde sme si na jednom mieste mohli nastaviť funkcie tlačidiel, DPI módy či vypnúť alebo zapnúť podsvietenie.

Verdikt

Celkovo sa nám myška E-BLUE MAZER R v redakcii zapáčila, dobre sadne do ruky, dizajn a podsvietenie pôsobí dosť futuristicky, a hlavne, herné vlastnosti sú na úrovni. Tých z vás, čo si myslia, že takéto herné myšky sú zbytočne drahé, určite zaujme cena, ktorá sa pohybuje niekde pri hranici 15€. Výber myšiek v tejto cenovej kategórii je vážne široký, no MAZER R patrí k tým najlepším myškám, čo za túto cenu dostanete.

Eduard Čuba



HODNOTENIE:

90%

Disney · PIXAR

PRÍŠERKY UNIVERZITA

V KINÁCH OD 20. JÚNA



SO SLOVENSKÝM DABINGOM

LG Nexus 4

Skok v pred od LG

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: LG
Dostupná cena :
16 GB 380 €
8 GB 370 €

PLUSY A MÍNUSY:

+ cena
+ True HD IPS displej
+ výkon
+ android bez nadstavby
+ funkcie

- náchylný na škrabance
- chýba FM rádio
- reproduktor

ŠPECIFIKÁCIE:

OS: Android 4.2 Jelly Bean
CPU: 1,5GHz Quad-core Krait
GPU: Adreno 320
rozmery: 134×69×9mm,
hmotnosť: 138 gramov
displej: True HD IPS Plus, 16 mil. farieb, 768×1280 pixlov, 4,7 palca, Gorilla Glass 2
fotoaparát: 8Mpix, LED blesk, autofocus, Full HD video
predná kamera: 1,3Mpix, HD video
pamäť: 2GB RAM + 16GB

HODNOTENIE:

90%

Spoločnosť LG na trhu so smartphonmi doposiaľ veľmi neexcelovala. Teraz však pod vlajkou Google vydáva nového nástupcu radu Nexus, ktorý na trhu s androidmi drví pochybnosti o LG. LG predstavuje všestranný smartphone s HD 4,7-palcovým IPS displejom, parádnym výkonom a najnovším androidom 4.2 Jelly Bean za slušnú cenu.

Prvé dojmy

Keď k nám došlo balenie, usúdili sme, že v snahe o urobenie efektného balenia sa výrobca neprekoná. Došla nám len čierna škatuľka, v ktorej sa povaloval telefón s nabíjačkou. Mierne nám chýbali slúchadlá, na ktoré sme v balení telefónu už pomerne zvyknutí. V balení sme sa teda nemali čím pokochať a rovno sme do rúk chytili samotný telefón.

Sklo a škrabance

Odoberateľný zadný kryt na telefónoch už pomaly vychádza z módy, a tak sa opäť stretávame s integrovanou batériou a bočnou šachtou na microSIM kartu. Obe strany sú pokryté ochranným sklom, ktoré je priam magnet na odtlačky prstov a miestami aj na škrabance. Predné sklo, ktoré sa síce pýši titulom Gorilla Glass 2,



sa nám od bežného používania na pár miestach trochu poškrabalo. Teda bolo by dobré si pri kúpe telefónu zaobstarat akúsi ochrannú fóliu.

Vpredu nenájdeme žiadne tlačidlá, všetko je riešené cez dotykovú obrazovku. Vzadu je sklo prerušené len štrbinou na reproduktor a LED diódou, ktorá vie v tme poskytnúť celkom solídnu náhradu baterky. Po stranách nájdeme len ovládanie hlasitosti vľavo a tlačidlo na odomknutie telefónu na pravej strane. Škára na microSIM je nenápadne umiestnená na boku telefónu a na jej otvorenie budete potrebovať nejaký tenký predmet,

výrobca nám na to pribalil nástroj, no zvládne to aj obyčajný špendlík.

Dizajnovovo sa telefón vydaril. Nie darmo sa hovorí, že v jednoduchosti je krása. Žiadny komplikovaný dizajn či výbežky, jednoduchá plochá predná i zadná strana a zaoblené rohy. Dobré sa vďaka tomu drží v ruke a ani vo vrecku nerobí šarapaty.

Srdce dravca

Hoci sa telefón nezaraduje medzi najdrahšie modely na trhu, výkonovo je však poriadnou konkurenciou. Nemôžeme ho síce porovnávať s 8-jadrovou verziou Galaxy S4, no taký Galaxy Note 2 za ním v rebríčku zaostáva. Nexus 4 je vyzbrojený štvorjadrom Krait, s taktom 1,5GHz na jadro. Procesoru sekundujú 2GB operačnej pamäte v spolupráci s grafikou Adreno 320. Táto kombinácia zaručuje bleskový beh systému, rýchlu prácu aplikácií a bezproblémovú prácu s videom.

Slot pre microSD kartu tu nenájdeme, budeme si musieť vystačiť so 16GB vstavanou pamäťou. Z konektorov tu



nachádzame len audio jack a bežný microUSB konektor. Pre bezdrôtovú komunikáciu tu máme Wi-Fi, Bluetooth a NFC.

True HD IPS - potešenie pre oči

Jedným zo základných faktorov na smartphone je displej. Mal by byť kvalitný, s dobrým rozlíšením, pekným zobrazením farieb a ideálnej veľkosti. Človek má niekedy pocit, že výrobcovia sa predbiehajú, kto urobí zariadenie s väčším displejom a nazve to telefón. Sme radi, že LG sa nedalo zlákať, a čo týka veľkosti displeja, zostalo ešte v celkom prijateľných rozmeroch. Osadili 4,7 palcový IPS displej s HD rozlíšením. Displej má pekné zobrazovanie farieb aj slušné pozorovacie uhly.

"Čistý Jelly Bean"

Keď už ide o zariadenie Nexus, dá sa očakávať, že na ňom bude systém priamo od Google, čistý android nespomalený žiadnou nadstavbou, ako je to pri zariadeniach Galaxy. Systém je teda veľmi svižný. Ponúka množstvo funkcií a Google nám predinštalovalo dostatok widgetov, ktoré môžu zaplniť prázdny priestor na našej domácej obrazovke. Nenáročnosť systému dokazuje aj fakt, že pri bežnom používaní sme mali takmer vždy viac ako 1GB voľnej operačnej pamäte.

Veľmi zaujímavá funkcia, ktorá sa v tomto telefóne objavila, je možnosť mať viacero obrazoviek aj na zamknutej ploche. Obrazovky si viete zaplniť widgetmi a viete

sa k nim dostať aj bez toho, aby ste telefón odomkli. Napríklad stačí sa presunúť na obrazovku vpravo a zapne sa vám fotoaparát, alebo si tam viete dať widget svetidla či mailu. Jedna vec, ktorá ma osobne zarazila, je nemožnosť zmeniť si zvonenie na vlastné (okrem systémových) bez použitia dodatočnej aplikácie. V nastaveniach nám dajú na výber len systémové zvuky a predinštalovaný prehrávač hudby nám možnosť zvoliť si skladbu ako zvonenie neponúka. Je teda potrebné použiť softvér tretích strán. Taktiež trošku zamrzí absencia FM rádia.

Multimédia

Človek si nekúpi mobil s výkonom počítača, ak ho chce len na telefonovanie. Veľkú rolu hrajú multimédia. Nexus nemá problém prehrať ani Full HD film. Menšie problémy sme však našli v reprodukcii zvuku, ktorá svojou hlasitosťou zaostáva za konkurenciou.

Fotoaparát bol jedna z vecí, ktorá nás takmer vždy pri LG zariadeniach sklamala. No buď sa poučili, alebo do toho zasiahol Google, keďže kvalita je celkom na úrovni. To isté platí aj o videu. Zadný fotoaparát zhotovuje fotografie v kvalite 8MPx a video vo Full HD. Vpredu je to len 1,3MPx pre fotky a HD pre video, čo však pre občasné videohovory postačí.

Batéria.

Veľký výkon znamená veľký odber a batéria sa s tým musí vysporiadať. Nenáročnosť systému hrá do karát batérii, ktorá pri bežnom používaní vydrží aj tri dni. Bežným používaním rozumieme zopár



hovorov, trocha surfovania po internete a vyplnenie času na zastávke nejakou dobrou hrou. Celkom slušne drží aj pri používaní navigácie. Ak budete držať telefón v ruke celý deň, tak cez noc bude pripútaný k nabíjačke, no ak mu dáte sem-tam na hodinu či dve vydýchnuť, dostanete na dnešné pomery celkom slušnú výdrž.

Verdikt

Nexus 4 je jeden z najlepších smartphonov, ktorý kedy prešiel mojimi rukami. Priaznivá cena, skvelý výkon a krásny displej tvoria zariadenie, očíst'ujúce zlé meno LG, ktoré si v začiatkoch androidu spoločnosť narobila. Je ťažké uvážiť, či je telefón lepší než Galaxy Note II či Xperia Z, všetko sú to skvelé zariadenia, každé má svoje výhody i nevýhody. Nexus 4 však boduje v cene a v jednoduchosti. Ak nechcete utrácať obrovské peniaze, ale chcete smartphone ako sa patrí, Nexus 4 je pre vás skvelou voľbou.

Eduard Čuba



NVIDIA Little Monster Lvl 3

Herné počítače sa zmenili! Zapasujú vám aj do obývačky

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapoíchal: Nvidia
Dostupná cena: 1023 €

PLUSY A MÍNUSY:

- + moderný dizajn
- + výkon
- + vodné chladenie
- mechanika kazí dizajn

ŠPECIFIKÁCIE:

Little Monster 1:

CPU: i5 - 3350P
Chladenie:
CM Hyper TX3 EVO
Doska: MSI B75IA - E33
GPU: MSI N650Ti 1 GB
RAM: 8 Gb DDR3
Zdroj: CM Elite 460 W
Disk: WD Blue 1 TB
Systém:
Windows 8 64-bit
Cena: 599 €

Little Monster 2:

CPU: i5 - 3470
Chladenie:
CM Hyper TX3 EVO
Doska: MSI B75IA - E33
GPU: MSI N660 TF3 1 GB
RAM: 8 Gb DDR3
Zdroj: CM GX Lite 500 W
Disk: WD Blue 1 TB
Systém:
Windows 8 64-bit
Cena: 791 €

Little Monster 3:

CPU: i5 - 3570K
Chladenie:
CM Seidon 120 M
Doska: MSI Z77IA - E53
GPU: MSI N660 Ti PE 2 GB
RAM: 8 Gb DDR3
Zdroj: CM GX Lite 500 W
Disk:
120 Gb SSD + 1 TB HDD
Systém:
Windows 8 64-bit
Cena: 1023 €

HODNOTENIE:

90%



Vyzerá pekne, má malé rozmery a slušný výkon u hier. NVIDIA chce s ním ukázať, že herný počítač nie je len pre úzku skupinu zákazníkov.

Herný počítač NVIDIA Little Monster nie je vôbec veľký, vyzerá pekne a výkonu má na rozdávanie. Počítač pre hráčov, ako ho poznáme spred rokov, sa zmenil a už nepatrí do okrajovej skupiny produktov pre tých najväčších nadšencov hier. Lokálny predajca Alza spolu s kalifornským výrobcom grafických čipov NVIDIA a spoločnosťou MSI vytvorili limitovanú sériu počítačov. Tá je určená pre hráčov, ktorí okrem výkonu požadujú od počítača aj štýlový vzhľad a neuspokojia sa len s klasickou čiernou škatuľou.

airbrushom v podobe loga NVIDIA na obidvoch bočniciach. Rovnakú skrinku si samostatne kúpite len v klasických farebných verziách, s Logom NVIDIA v obchodoch dostupná nie je ani za príplatok.

V ponuke sú tri konfigurácie, začínajúce na celku prijateľnej cene, a to 600 eur. V základe je Little Monster, vhodný pre stredne náročného hráča, ktorý nepotrebuje hrať všetky najnovšie hry pri nastavení maximálnych detailov. Štvorjadrový procesor Intel Core i5-3350P s prehľadom postačí na náročnú prácu a s ohľadom na zvyšok konfigurácie určite nie je brzdou celého systému. Vyrobený je 22nm procesom, má

maximálnu pracovnú frekvenciu 3,3GHz a 6MB L3 cache pamäť.

Grafická karta od MSI s čipom GeForce GT 650 Ti je ukážkou, ako má vyzerat' cenovo dostupná stredná trieda. Pri tejto grafike však nečakajte zvládnutie náročných herných titulov v extrémnom rozlíšení. S novými hrami si poradí, ale maximálne vo Full HD rozlíšení a bez vyhladzovania hrán.

Stredná konfigurácia pridáva na výkone procesora a grafickej karty. Procesor Core i5-3470 má maximálnu frekvenciu v Turbo režime nastavenú na 3,6GHz, no rovnako ako model zo základnej konfigurácie nepozná Hyper Threading a zvládne spracovať súčasne len štyri vlákna. Grafická karta je znova z dielne MSI, tentokrát ale výkonnejšia GeForce GTX 660 TwinFrozr III s dvoma gigabajtmi vlastnej pamäte.

Najvyššia konfigurácia pridáva ďalších 200MHz na výkone a vyššiu radu grafickej karty – GeForce GTX 660 Ti. Little Monster 3 všetko dopĺňa rýchlym SSD diskom a tichým vodným chladením. Všetky tri spolu zdieľajú pevný disk s kapacitou jeden terabajt, 8 gigabajtov operačnej pamäte a systém Windows 8 v 64-bit verzii.

Nekúpite ho všade

Herný počítač NVIDIA Little Monster sa predáva len v troch krajinách – na Slovensku, v Čechách a v Pol'sku. Navrhnutý bol priamo spoločnosťou NVIDIA, vyrobených bolo dohromady presne 500 kusov. 400 pre Pol'sko a 100 pre Českú republiku a Slovensko.





S vodným chladením

Nami testovaná najvyššia konfigurácia je vybavená bezúdržbovým vodným chladením procesora. To síce zaberá viac miesta v porovnaní s klasickým vzduchovým chladičom, no vo vnútri skrinky je aj napriek tomu prekvapivo veľa miesta. Veľkou výhodou sú nízke teploty procesora, ktorý je tak bez problémov možné pretaktovať na 4GHz. Tí šikovnejší dosiahnu ešte viac aj vďaka slušnej základnej doske MSI Z77IA-E53. Tá totiž umožňuje pohodlné pretaktovanie priamo zo systému a navyše pripája možnosť ovládania s pomocou smartphonu alebo tabletu.

Pri skladaní počítača si výrobca dal záležať. Káble sú úhladne vedené tak, aby nezavadzali prietoku vzduchu a disky sa dajú vymeniť bez nutnosti špeciálnej montáže. Teploty procesora vystúpili nad 60 stupňov len v prípade pretaktovania. Hlučnosť celej zostavy je veľmi nízka. Systém vodného chladenia je pri bežnej práci tichý a určite nebude vyrušovať ani pri používaní v noci.

Pri hraní náročných hier zostáva hlučnosť stále na nízkej úrovni a nepôsobí rušivo. Jediná naša výhrada tu smeruje k nutnosti inštalácie špeciálneho softvéru od výrobcu dosky. Bez nej totiž ide ventilátor stále na maximálne otáčky a je až nepríjemne hlučný. Po nastavení automatickej kontroly otáčok sa hlučnosť okamžite zníži.

Zahráte sa skoro všetko

Battlefield 3, Borderlands 2, Far Cry 3 a nový Max Payne, to všetko sú hry, ktoré si na testovanej konfigurácii zahráte na plných detailoch. Limitujúcim faktorom je tu Full HD rozlíšenie. Čokoľvek

vyššie už môže spôsobiť prepad výkonu, aj keď zatiaľ to môžeme očakávať len pri menšom množstve hier.

Jedinou hrou, pri ktorej sme museli ubrať, bol nový Crysis 3. Maximálne detaily a vyhladzovanie hrán boli mierne nad silu počítača. Hra sa síce dala hrať, no plynulosť zobrazenia nebola dostatočná. Rovnaký scenár ale bude nasledovať pri ďalších podobných hrách, za čo môže nie úplne najšťastnejšie vybrať grafická karta.

GeForce GTX 660 Ti je v prevedení od firmy MSI tichá, s dobre navrhnutým chladením. Pár percent navyše je určite možné získať pretaktovaním, ktorému sa karta nebráni. Ak sa navyše pohráte aj s procesorom, dá sa zo zostavy vydolovať aspoň 15% výkonu navyše.

Rozumná cena

V najsilnejšej konfigurácii je Little Monster počítačom vhodným pre náročného hráča, ktorý plánuje hrať nové hry maximálne vo Full HD rozlíšení. Extrémne rozlíšenie, rovnako ako aj stereoskopické 3D, počítač zvládne len pri menej náročných hrách. Vodné chladenie ho dokáže udržať v tichosti aj pri graficky náročných hrách a pri bežnej práci alebo pozeraní HD filmov môže počítač



bez problémov umiestnený aj v obývacej izbe. Pri cene, len mierne presahujúcej hranicu tisíc eur, to nie je vôbec zlá kúpa, navyše, skrinka je v limitovanej edícii a štandardne sa dá kúpiť len v klasických farbách. Rovnako zaujímavá je aj lacnejšia verzia počítača, ktorá ponúka len o približne 15% nižší výkon v hrách, no ušetríte pri nej vyše 200 eur. Najlacnejšiu zostavu môžeme odporučiť len víkendovému hráčovi. Výkon je limitovaný grafickou kartou a navyše je otázne, či nenáročný hráč vôbec taký pekne spracovaný počítač ocení a bude doňho ochotný investovať. NVIDIA, MSI a Alza sa s exkluzívnym herným počítačom popasovali dobre.

Nie je to síce mašina snov, no za rozumný peniaz ponúka určitý stupeň exkluzivity. Zamrzí jedine nepekne vyzerajúca optická mechanika a ako nároční hráči by sme určite ocenili aj štvrtú verziu Little Monster počítača s výkonnejšou grafikou.

Matúš Paculík



ZÁKLADNÉ INFO:

Iron Man 3, 2013, 129'
Režie: Shane Black
Scénář: Shane Black, Drew Pearce
Produkce: Kevin Feige
Kamera: John Toll
Střih: Peter S. Elliot, Jeffrey Ford
Hudba: Brian Tyler
Hrají: Robert Downey Jr., Gwyneth Paltrow, Don Cheadle, Ben Kingsley, Paul Bettany, Rebecca Hall, Guy Pearce, James Badge Dale, Jon Favreau, Stan Lee, Stephanie Szostak, Yvonne Zima, Justin Wheelon, Bridger Zadina, Fan Bingbing, Ty Simpkins, Mark Ruffalo, William Sadler, Miguel Ferrer, Adam Pally, Rebecca Mader

PLUSY A MÍNUSY:

- + scény Iron Mana a malého chlapce
- + atmosféra pravého akčního filmu
- + ironie a sebeironie
- + scéna po závěrečných titulcích
- otřepané (nejen romantické) klíše
- zase Amerika a její patriotismus

HODNOTENIE:**80%**

Iron Man 3

I na Iron Mana jde jaro. Je to sice jen kus plechu, ale i on má city. Schovává se sice za brnění, tváří se jako zhýralý floutek, kterého zajímají jen peníze, ženy a on sám, ale i nejnámější filmový filantrop a jedno z největších eg mezi superhrdiny má svoji citlivou stránku. Třetí verze Iron Mana je vyspělejší, dospělejší, lidštější a citlivější/chlapčtější.

Obvyčejný smrtelník, ale neobvyčejný muž. Hrozba vlastní smrti, šílení géniové, nebo moc bohů – nic z toho Tonyho Starka (Robert Downey Jr.) nevyděsilo tolik, jako nebezpečí hrozící jeho nejbližším. Nevyděsilo, ovšem poznamenalo. Tony je nyní opatrnější, starostlivější, usazenější a paradoxně více lidský. Z playboye a extrémního požitkáře se po tom všem stane lidská bytost pociťující strach a to nejen o sebe. Nespí, nejlí – pracuje. Přestože nemůže zachránit všechny, nebyl by to Tony Stark, aby se o to minimálně nepokusil i za risk vlastního života. Emocionální vývoj a vyzrání Tonyho jako muže je v tomto posledním snímku základní nití, která spojuje celý příběh. Je

stále sebestředný, sarkastický a vtipkuje na účty všech, ale víc než o svůj život se bojí o svoji dívku Pepper (Gwyneth Paltrow).

Posledního Iron mana se ujal režisér a scénárista Shane Black a na filmu je jeho rukopis opravdu znát. Muž, který stvořil scénáře ke kultovním akčním filmům, jako je Smrtonostná zbraň (1987) nebo Poslední skaut (1991) vytvořil dalšího akčního hrdinu. Jeho teprve druhý film v pozici režiséra ovšem nese ty klasické rysy poctivých akčních filmů z devadesátých let, kde je akční hrdina opravdu akční a opravdu hrdina. V jeho prvním filmu Kiss Kiss Bang Bang (2005), kde hrál hlavní roli taktéž Robert Downey Jr., jde cítit režisérův specifický (cynický a dost černý) humor a osobitý přístup k otázkám lidskosti a smrti. Iron Man 3 se nejen nese v duchu dobrého akčního filmu, ale řeší trochu efektivněji a více do hloubky existenciální krizi hlavního hrdiny (ne jen povrchně s utrpeným výrazem, jako tomu bylo v druhém díle), a ukazuje více Iron Mana jako člověka. Přibližuje nám tak nitro chlapa ze železa, který se bojí

jen vlastní bezbrannosti a zranitelnosti svých blízkých. Veškeré citové výlevy, záchvaty úzkosti, nebo srdečné zpytování svědomí jsou však podány s náležitým iron-manovským humorem a nadsázkou, takže to ze superhrdiny rozhodně nedělá křehkou, uplakanou holku. Chudák, jen doposud nevěřil na mimozemšťany a právě po záchraně Země v Avengers (2012), už pro něj nebylo nic jako dříve. Navíc když mu další „nadčlověk“ zajme Pepper a drží ji jako rukojmí. To se pak v Tonyem trochu odráží Hulk. a jeho pověstně „Hulk Smash!“, a Iron Man jde ničit.

Kdyby náhodou nestačilo nekonečné charisma hlavního hrdiny, vedlejší role jsou vybaveny snad ještě lepší municí. Když začnou Iron Manovi padat kostlivci ze skříní, dostane se nám nabídka hned několika navazujících záporných postav. Hlavní „záporák“ a další vědátor Aldrich Killian je zde ztělesněn ostříleným akčním hrdinou Guyem Pearcem, který se ze šedé pomatené myšky promění v pěkně velkou vychytralou krysu. Ovšem největší eso v rukávu je Mandarin (Ben



Kingsley), terorista a další suverén, co hodlá zabít amerického prezidenta, ovšem zároveň je největší groteskou. Jeho psychopatismus a šílenství sahá mnohem dál, než se na začátku jeví vůbec možným – až to šokuje i Tonyho Starka.

Iron Man 1 je legendou. Iron Man 2 byl poněkud fádní a postoj hlavního hrdiny „mouchy sežerte mě“ byl docela otravný, ale omluvitelný. Třetí Iron Man je směsicí vychytralého vtipného superhrdiny,

který hýří vtipky a fyzikálními vzorečky z prvního dílu a citlivým člověkem z druhého. Scénářistická klička v podobě Tonyho záchvatů úzkosti, působící z počátku přecitlivěle, jen skvěle nahrává k objasnění jeho charakteru, které teď hlásá „Jsem taky jen člověk!“. Shane Black vytvořil ve scénáři nejednu skvělou anekdotu, ať už jsou to scénky s malým chlapcem, který povahou a intelektem připomíná Tonyho Starka, nebo „House party“ v podobě stovek Iron Manů. Na

rozdíl od předchozích dvou filmů, kde byl Tony superhrdinou vlastně automaticky, se ve třetím díle hrdinou teprve stává v průběhu filmu a ukazuje tak svou hrdinnou stránku i v lidské podobě. Tony Stark je v tomto filmu hravý, vtipný a emotivní i na úkor svého doposud obřího ega. Opět sází více na svoji genialitu a cynismus, než na svůj frajerský oblek. V novém Iron Manovi je bezesporu kus chlapa.

Veronika Cholastová



ZÁKLADNÉ INFO:

Oblivion, 2013, 124 min.

Réžia: Joseph Kosinski**Scenár:** Joseph Kosinski,

Karl Gajdusek, Michael

Arndt, William Monahan

Produkcia: Jesse Berger,

Peter Chernin, Dylan

Clark, Joseph Kosinski

Hudba: Anthony

Gonzales, M.8.3, Joseph

Trapanese

Kamera: Claudio Miranda**Hrajú:** Tom Cruise,

Olga Kurylenko,

Morgan Freeman

PLUSY A MÍNUSY:

- + kamera
- + skvelá kompozícia
- + technické spracovanie
- otrepaný príbeh bez nápadu
- nevyužitý potenciál príbehu
- herecký prejav Toma Cruisa
- logické diery v príbehu

HODNOTENIE:

65%



Nevedomí

(Ne)vedomá prázdnota

Niektoré filmy vznikajú podl'a komixov. Väčšinou podl'a tých najznámejších, dávno vydaných. A keď si myslíte, že ste už na striebornom plátne videli všetkých hrdinov v elast'ákoch, objaví sa film podl'a nikdy nevydaného komixu.

Presne tak vznikol film Nevedomí. Réžisér Joseph Kosinski ukázal producentom svoj sci-fi komix, ktorý kedysi dávno napísal, a námet na film bol hneď na svete. Po komerčnom úspechu jeho prvého filmu, Tron: Dedičstvo (2010), vôbec neprekvapí, že aj jeho novinka je zasadená do vedecko fantastického sveta.

Píše sa rok 2077 a ľudstvo vyhralo krutú vojnu proti mimozemskej invázii. Vyhralo vojnu, ale prišlo o planétu zamorenú radiáciou. V úvode sa stretávame s evidentne poslednými dvoma ľudmi, ktorí ostávajú na planéte, aby vykonávali údržbu strojov a sem-tam odrazili útok posledných mimozemských nájazdníkov na nejaký kus techniky. Zvyšok

populácie sa totiž odst'ahoval na Titan, jeden z mesiacov Saturnu. Logiku tohto sveta naruší až pristátie záchranného modulu zo starej pozemskej rakety...

Originalita?

Pri pozeraní Nevedomých sme sa nevyhli pocitu, že "toto sme už niekde videli". Referencie na ikonické sci-fi filmy (napr. Planéta opíc (1968) či 2001: Vesmírna odysea (1968)) tu síce nie sú prvoplánové, ale vynárajú sa na povrch v nápadne podobných scénach. Našli sme však, najmä čo sa týka atmosféry, aj istú podobnosť s japonskými anime.

Príbeh je vskutku jednoduchý, nie príliš originálny, ale zato aspoň slušne vyrozprávaný. S vedomím, že ide o adaptáciu komixu sa dajú ľahšie vnímať niektoré prestrihy a zvláštne konštruované sekvencie.

Paradoxné je, že na scenári sa podieľali štyria ľudia. Zaujímalo by nás, čo tam vlastne robili. Každý napísal tri slová? Ved' v polovici Nevedomých sa stále dookola hovorí tých istých pár viet, priam ako mantra. Pravdepodobne takáto hromadná práca je príčinou nekonzistentnosti a logických dier

v príbehu, ktorý vyzerá, že sa snaží použiť zaujímavé prvky z iných filmov, aby sám zaujal.

Vizualita

Tam, kde chýba originálny obsah, sa musí stavať na iných základoch. V prípade Josepha Kosinskeho je to jednoznačne vizuálna stránka. Už Tron: Dedičstvo vynikal kompozíciou obrazu nad príbehom, choreografiou pohybov nad akciou. V Nevedomých je to podobne, len tu tanec nahrádzajú ladné pohyby údržbárskeho lietadla a choreografiou sú letové dráhy robotov.

Vizuálne spracovanie je v tomto filme nekompromisné. Natol'ko, až s ním na niektorých miestach ostro kontrastuje strnulý herecký prejav Toma Cruisa a občasné diery v logike. Ale snáď nechodíte do kina na filmy s Cruisom s očakávaním prirodzeného či subtilného herectva.

Našťastie, subtilná nie je ani kamera. Pôsobivé zábery na post-apokalyptickú krajinu evokujú aj niektoré iné filmy, škoda len, že ich príbehový potenciál Kosinski lepšie nevyužil.



De-synchronizácia

Hoci už tentokrát Kosinski na filme nespolupracoval s Daft Punk, je hudba v Nevedomých parádna a hlavne parádne nastrihaná. Celý zvukový mix je na tradične kvalitnej hollywoodskej úrovni, vyčistený od nežiadúcich ruchov a šumov.

Výsledok je podobne sterilný ako architektúra budov a strojov vo filme. V ďalších úlohách sú obsadení

d'alší známi herci. Stretneme sa s Morganom Freemanom, Olgou Kurylenko (Quantum of Solace (2008)) aj s Nikolajom Coster-Waldauom (Hra o tróny, Lovci hláv (2011)).

Avšak charakter ani jedného z nich nie je vykreslený dostatočne na to, aby v divákoch vzbudil nejaké emócie, aby sme si k nemu vytvorili puto, aby presvedčil. Bud' jednoducho nevie dobre hrať (Kurylenko), alebo nemá dostatočný

priestor (Freeman, Coster-Waldau) na to, aby mohol vôbec niečo predviesť. V konečnom dôsledku tu máme typický produkt hollywoodskeho filmového priemyslu - priemerný príbeh, ktorý si vypožičiava zo starších kultových filmov, oblečený do špičkového technického spracovania. Po vizuálnej ani zvukovej stránke nie je filmu čo vytknúť, ale obsahovej vyprázdnenosti a strnulému herectvu sa jednoducho nevyhol.

Pavol Ondruška



ZÁKLADNÉ INFO:

Django Unchained, 2012, 165 min.

Režie, scénář: Quentin Tarantino
 Produkce: Reginald Hudlin,
 Pilar Savone, Stacey Sher
 Kamera: Robert Richardson
 Střih: Fred Raskin
 Hrají: Jamie Foxx, Christoph
 Waltz, Leonardo DiCaprio, Kerry
 Washington, Samuel L. Jackson

Na recenzii poskytl:
 Bontonfilm

PLUSY A MÍNUSY:

- + umění Christopa Waltze
- + černý „černý“ humor
- + netradičně, ale vtipně užitá hudba
- + skvělý scénář
- zuby Leonarda DiCapria
- pro slabší povahy dost brutalit

HODNOTENIE:

90%



Nespoutaný Django (SK Divoký Django)

ZNĚLÝ DJANGO S NEZNĚLÝM D

Film, na který čekali jak odpůrci, tak „seктаři“ Quentina Tarantina. Jestli někteří lidé pořád ještě čekají návrat k slávě filmům Pulp Fiction: Historky z podsvětí (1994), Kill Bill (2003) nebo alespoň Sin City - město hříchu (2005), tak by se měli konečně probrat. Jediné, co tyto filmy spojuje, je scénář plný typického štiplavého humoru, odkazů a dvojsmyslů, spousty superumělé krve a skvělých herců. Nazveme-li to jedním pravým slovem, tak to, co je spojuje, je právě Quentin Tarantino. Proto se nikdo nesmí divit, že Nespoutaný Django je něco, co jsme od tohoto režiséra ještě neviděli... Kromě již známého charismatického úsměvu dokonalého Christopa Waltze.

Pro předpojatého či doposud nezavščeného diváka je Tarantino režisérem, točící braky podle starých braků. Točí filmy inspirované ne zrovna nejlepšími asijskými bojovými či samurajskými filmy nebo americkými běčkovými akčními thrillery. Jakmile ale člověk procitne a najde hranici kvality, kterou vytvořil Tarantino, zjistí, že se režisér těmito remaky snaží

napravit ty do očí bijící chyby a přehršel klišé. Typické žánrové klišé redukuje na nutné minimum a zároveň tvoří nový hybridní subžánr, který by se dal nazvat jako „Tarantinův krvavý dialog“ nebo zjednodušeně „Tarantino“. Právě na něm, na jeho fascinaci braky, jeho specifickému přemýšlení o filmu, na cynismu a ostrovtipu (a na té umělé krvi) je postaven základ každého jeho filmu s osobitou filozofií.

V Nespoutaném Djangovi si bere Tarantino na paškál western. Ne klasický hollywoodský western s monstrózní výpravou, ale italský spaghetti western. Tematicky vyšel z původního Djanga (1966), kde se hlavní postava černocho (v Tarantinově verzi nesčetněkrát označená jako „Nigger“) Djanga, vydává na pouť jako nenávisť prolezlý mstitel, ze kterého se v závěru filmu stává ostřílený švihák, který se teatrálně představuje jako „Django s neznělým D“. Pokud by nestačil jeden žánr k vytvoření „Tarantina“, jsou zde ještě patrné odkazy na další méně známé podkategorie tzv. blaxploitation filmů – černošských westernů, jako třeba The

Legend of Nigger Charley (1972) či Boss Nigger (1975) a exploatační plantážové snímky jako Mandingo (1975) či Drum (1976). Vzniklá směsice je něčím úplně novým, všechny tyto filmy měly původně cílové publikum v afroamerickém diváctvu a podbívalo systém „bílé“ kultury. Klasické





hollywoodské westerny totiž zobrazovaly rasismus jako něco přirozeného a tabuizovaly zotročování a podmaňování národů. Django poukazuje na ideologii klasických westernů, ale zároveň je spojuje s pro-černošskými westerny a všemi dějovými smyčkami a odbočkami typické pro spaghetti westerny.

Tohle všechno dokázal Tarantino spojit v jeden celistvý a neskutečně vtipný (mimo jiné také oscarový) scénář, ve kterém si střílí snad ze všech a ze všeho. Více jak dvou a půl hodinový film je nabitý perlami v podobě vybraných dialogů, anekdot a narážek na Tarantinovy předchozí filmy, a to především v podobě poněkud rasistických, ale velmi kulantně řešených vtipků. Právě tento typický humor se nese od první minuty, kdy evropský gentleman Dr. Schulz (Christoph Waltz) kupuje Djanga (Jamie Foxx) z otroctví, dá mu svobodu a přátelství. Vydají se zachránit Djangovu ženu Broomhildu (Kerry Washington) a vydělávají si jako lovci banditů. Který bláznivý černoš by přeci během otrokářství nepřijal práci, kde může střílet bílé plantážníky? Ve chvíli, kdy se dostanou až k samotnému konci, čeká je už jen poslední překážka v podobě vychytralého magnáta přes cukrovinky, Calvina Candieho (Leonardo DiCaprio), s ještě mazanějším a prastořekým černošským sluhou Stephenem (Samuel L. Jackson), který se s žádným „negrem“ nemaže.

Největší perlou je však Christoph Waltz – snad nejlepší Tarantinův tah vůbec. Obsazením tohoto herce (jehož herecké umění ve vedlejších rolích by se dalo přirovnat k neporazitelnosti Chuckyho Norrise) do tohoto filmu bylo nejdokonalější třešinkou na dortu, stejně jako v Hanebných panchartech (2009). V obou filmech bylo naprostou slastí pro oko i duši pozorovat jeho herecký výkon a právem byl za obě role oceněn i americkou filmovou akademií. Ke vši smůle

jde jeho role trochu do postraní v okamžiku, kdy na scénu vstupuje skvěle hraný ego Leonarda DiCapria a jeho zkažené zuby. Ovšem pozor, vtipní jsou zde dokonce i koně, scéna s Ku-klux-klanem rozesměje snad každého a i ta krev na stěnách je vlastně vtipná. Film je tedy dlouhý jen pro diváka, co buď nemá rád Tarantina, nebo slovo „negr“. Pokud bude chtít Tarantino v budoucnu točit další western, bude se muset obejít bez skvělých skladeb legendárního Ennia Morriconeho, který další spolupráci s režisérem odmítl, protože Tarantino použil jeho hudbu naprosto nesmyslným způsobem. Další, co se ještě nepoučil a chce smysluplného Tarantina?

BLU-RAY

Blu-ray edice, která je v prodeji od 22. 5., je sice pro fanoušky takovou menší náplastí za slibovanou stylovou premium edici, ale i tak si tento disk zaslouží své místo na polici každého milovníka Tarantina a dobrého filmu vůbec. Blu-ray je doplněn o velkou nadílku bonusů, jako je ukázka ze soundtracku, nová podoba spaghetti-westernu nebo zaostření na výpravu filmu a vzpomínka na J. Michaela Rivu, výtvarníka Djanga a dalších úspěšných snímků.

Veronika Cholastová



ZÁKLADNÉ INFO:

Gangster Squad, 2013, 113 min.

Režie: Ruben Fleischer**Predloha:** Paul Lieberman**Scénár:** Will Beall**Hudba:** Steve Jablonsky**Hrají:** Ryan Gosling, Emma Stone, Sean Penn, Josh Brolin, Giovanni Ribisi, Nick Nolte

Na recenzii poskytl:

MagicBox

PLUSY A MÍNUSY:

- + zpomalené záběry
- + Emma Stone
- + první část filmu
- zpomalené záběry
- druhá část filmu
- nepřekvapivý zvrát filmu

HODNOTENIE:**50%**

Gangster Squad – Lovci mafie

GANGSTERKA PRO ZAČÁTEČNÍKY

Režisér Ruben Fleischer netočí zrovna o sto šest. Mezi jeho nejvýraznější projekt patří Zombieland (2009). Po delší době se opět rozhodl pustit do většího projektu a dát dohromady herecké kapacity, jako je Sean Penn či Josh Brolin, zasadit je do Města Andělů a přimíchat trochu toho drsného „gangsta“ humoru.

Typické Los Angeles roku 1949. Mickey Cohen (Sean Penn) je neúprosný gangster, který má pod palcem celé město, včetně zkorumpovaných politiků a policie. Ale jsou tu i tací, kteří chtějí pro své děti lepší budoucnost. Charismatický polda John O'Mara (Josh Brolin) se snaží, i přes protesty své těhotné manželky, v rámci možností vzdorovat. Nakonec je povolán k tajnému úkolu – naprosté zničení Mickeyho Cohena a jeho vyhnání z města. Bez odznaků, neoficiálně, a bez slitování. Má si vybrat tým nejlepších policajtů na tuto nepřekvapivou misi – vrátit L. A. pověst „ráje“, kde se můžete cítit bezpečně.

RETRO STYLE, FEMME FATALE A GANGSTERSKÝ SLANG

Lovci Mafie je jedním z filmů, kterému po technické stránce ve své podstatě nelze nic vytknout. Klasická Hollywoodská kamera, divácky vděčná mizanscéna přelomu 40. a 50. let, kvalitní hudební podkres a krásní herci. Emma Stone v roli femme fatale Grace je nesporné pozitivum snímku. Mezi ní a Ryanem Goslingem jiskří ohňostroj, Sean Penn je v první polovině snímku téměř děsivý (i když později jakoby mu docházel dech), Josh Brolin a Nick Nolte bodují se svým nepředstíraným charismatem.

Ani další herecké hvězdy se za svůj výkon nemusí stydět. Ryan Gosling by ovšem potřeboval v některých částech filmu předabovat. Jakkoliv má (doslova) dobrý herecký „výraz“, hlas mu ve vypjatých scénách přeskakuje, a jeho celkový herecký výkon pak působí rozpačitě.

Najdete několik důvodů, proč si film oblíbit. Působivý začátek s nerozpoznatelným Seanem Pennem, který ve zpomalených záběrech vyboxovává duši z těla, drsné hlášky na tělo („Jsou dvě věci, který v týhle branži nemůžeš vzít zpátky: kulku z hlavně a slova z pusy“) a vůbec svižný rozjezd filmu, jsou triumfy v rukávu. V tuhle chvíli už jste možná hluboko





zaboření do křesla a těšíte se, co vám Lovci Mafie nadělí dál.

Problém nastává, když si uvědomíte, že to všechno je sice celkem zábava, ale ne víc než popcornová. Pokud jste nikdy v životě žádnou gangsterku neviděli, možná si budete při zpomalených záběrech rozstřelovaných vánočních ozdob říkat „wow!“. Pokud ano, při této scéně se budete pravděpodobně smát (a nejen proto, že zpomalené záběry v druhé části filmu začnou být nadužívané a fakt, ale fakt pomalé), a zklamete se také nedostatkem hloubky příběhu Lovci Mafie.

Je fakt, že to není Zjizvená tvář (1983), ani Kmotr (1972), a už vůbec ne žádné L. A. Confidential (1997). S těmito filmy prostě nelze srovnávat – myšlenkou, nápady ani hloubkou příběhu. A to bude asi hlavní problém Lovců mafie. Zmíněné

filmy jsou syrové a uvěřitelné, naproti tomu Gangsteři (2010) jsou na to, že se inspirovali skutečným příběhem, uhlazení jako napomádovaná patka. Možná kdyby se režisér Ruben Fleischer rozhodl udělat šílenost ve stylu Zombielandu, přidat kapku „tarantinovštiny“ (a jistý potenciál k tomu v první části filmu nechybí), a nebrat se tak vážně, mohla by to být větší jízda, neřkuli kult. Další vylepšení by ovšem film potřeboval v zápletky, která vás nepřekvapí naprosto ničím. Patetický konec ve stylu „zase jsme to zvládli, Ameriko“ jen dodává filmu směšnou tečku.

BLU-RAY

Titulky i zvuk na Blu-Ray jsou pouze české. Z bonusů si můžeme užít například vynechané scény

nebo mini dokument „Galerie zločinců: MICKEY COHEN“, podávající vysvětlení o tom, kdo byl skutečný Mickey Cohen. Nechybí ani klasický film o filmu a komentář režiséra.

Linda Engelová



ZÁKLADNÉ INFO:

Jack Reacher, 2012, 130 min.

Režie: Christopher McQuarrie

Scenárista: Christopher McQuarrie

Kamera: Caleb Deschanel

Střih: Kevin Stitt

Hudba: Joe Kraemer

Hrají: Tom Cruise, Werner Herzog, Rosamund Pike, Robert Duvall, Richard Jenkins, Jai Courtney, David Oyelowo, Alexia Fast, Joseph Sikora, Scott A. Martin, Joshua Elijah Reese, John W. Iwanonkiw, Nicole Forester, Lee Child

Na recenzii poskytl:

Magicbox

PLUSY A MÍNUSY:

- + vtip
- + kamera a střih
- + hudba
- běčkový nádech

HODNOTENIE:

80%



Jack Reacher: Posledný výstrel

STREJDA JACK

Již trailer napoví, že film, ve kterém hraje hlavní roli "mazel" Tom Cruise, nebude jedním z nejkvalitnějších, ale stylem, jakým je zpracovaný, poznáme, že se po celé dvě hodiny budeme bavit a naplno se pokocháme nejen bojovým a řidičským uměním nepolapitelného Jacka Reachera.

Jack Reacher (Tom Cruise) je jako duch, sloužil ve vojenské policii a je nejen skvělý vyšetřovatel, ale i potíživista. Jenže před dvěma lety prostě zmizel. Toho chlapa nenajdete pokud si to on sám nepřeje, ale co když se zčistajasna objeví a zasahuje do docela zřetelného případu?

Život pěti lidí je ukončen na stejném místě, v tom samém čase, odpoledne rukou ostřelovače, který tvrdí, že tento zločin nespáchal. Bývalý elitní voják se rozhodl záhadu objasnit. Jack je charismatický, je ochoten kvůli pravdě hodně vydržet a hlavně nemá co ztratit. Nezajímá ho zákon, nezajímají ho důkazy, zajímá ho jen to, co je správné. Není hrdina a pokud jste chytří,

tak vás to bude pořádně děsit. První, na co se budoucí divák filmu zaměří, je trailer. Už na něm jde poznat, co bude nejsilnější stránkou filmu – hudba, kamera a střih. Střídání rychlého střihu s dlouhými záběry, přeskoky přes osu v okamžicích důležitých rozhovorů, jump cuty. To vše vidíme ve filmu Jack Reacher. Kamera, která vytváří záběry, při kterých se nenudíme, i když jsou v pomalém tempu ve stylu detektivek s Hercule Poirotem. Režisér si dává načas, avšak film nepůsobí dojmem, že se vleče, naopak, pomalá expozice působí díky práci s kamerou jako fotografie či obraz, ze kterého člověk nemůže spustit oči.

Díky tomu, že se kamera netřepe a záběry jsou delší, než je v akčních filmech zvykem, má divák dostatečně dlouhou dobu na prohlédnutí všeho, co potřebuje. Hudba je v tomto filmu základním stavebním kamenem. Pro skladatele Joa Kraemera je Jack Reacher prvním filmem určeným jen pro TV, na kterém spolupracoval. Možná proto je nenápadná hudba podkreslující

atmosféru filmu tak dobrá, že ji divák-posluchač nevnímá. Zajímavostí je, že prvních osm minut je úplně beze slov, hraje pouze hudba, která doplňuje odehrávající se příběh. Scény beze slov me vůbec nevadily a vyvolaly ve mě pocit, že to, co se odehrává na obrazovce má nějaký důležitý





význam. Pro mě za mě by mohl být film úplně němý a jeho podstatu by to vůbec nenarušilo. Díky hudbě se mírně zakryla plochost děje a rádobý filozofické dialogy, které spíše vyvolávaly úsměv na tváři, než chvilkový moment zamyšlení.

Scénář je slabší stránkou filmu. Bohužel jako celek působí naivně, je okatě konstruovaný a relativně čitelný (což bych dokázala odpustit, jelikož "colombovský" styl, kdy známe pachatele hned od začátku a bavíme se při postupech detektivní práce vyšetřovatelů, má spousta diváků rádo). Scénárista a režisér v jedné osobě Christopher McQuarrie si vyhrál s vtipnými scénami, kterých sice není ve filmu moc, a navíc jsou většinou němé, ale za to jsou velice vtipné, chytře propracované a především Tomu Cruisovi padnou přesně na tělo jako jeho kožená bunda.

Je už předem jasné, že režisér s ničím novým nepřišel, žádná vnitřní filozofie ve filmu není, což ani nebylo účelem. Bohužel se autor filmu nevyhnul spoilerům, které dávají snímku Běčkový nádech (crazy scéna v koupelně, pěsti v dešti, čekání v maringotce a boj proti odstřelovači s nožem, který Jack cestou ještě ztratí), to však mohl zachránit jediný člověk – Jack Reacher v podobě Toma Cruise.

Tom Cruise se role ujal, jak nejlépe mohl. Sice jeho výraz divákovi napovídá, že je to drsný chlápek, ale celkovým vystupováním a slovy mi připadá, že je to spíše strejda odvedle, co sice chodí na bojové umění, ale po večerech luští křížovky, nebo si čte Agathu Christie a vydělává si jako malíř-natěrač. Do role se hodí právě proto, že z velkého a namakaného drsňáka, který se objevuje v knižní předloze, vytvořil strejdu

Jacka, který přijde na pomoc kdykoliv, kdy jeho neteř či kámoš udělá nějaký průser. A ještě to bere s humorem.

BLU-RAY

Film byl stvořen pro celý svět, jelikož hrdinů není nikdy dost. Na to mysleli i tvůrci a na Blu-Ray si film můžeme poslechnout nejen česky, ale i polsky, rusky a turecky. Pokud budeme chtít zůstat u slovenštiny, nezbývá nám než si pustit titulky, které však nezklamou ani obyvatele Asie, západní Evropy a bývalé Jugoslávie.

Těšit se můžeme také na bonusy, které nejsou bohaté, zato mohou objasnit autorské záměry. Máme možnost si pustit nejen komentáře Toma Cruise a režiséra Christophera McQuarrieho, ale také skladatele Joea Kraemera. Pobavit se můžeme nad bonusy s názvy: Až se Jack objeví, S Jackem si nezahrávejte, Bojové akce, Zbraně a Fenomén Reacher. Na film se můžete podívat v obrazových formátech 16:9 / 2,35:1

Lenka Vrzalová



Vláčne čokoládové muffiny s lentilkami

85 g horkej čokolády
350 ml horúcej kávy alebo horúcej vody
500 g cukru
330 g polohrubej múky
150 g kakaa
2 lyžičky jedlej sódy
1 lyžičku prášku do pečiva
1 lyžičku soli
3 veľké vajcia
200 ml oleja
350 ml acidofilného mlieka
2 lyžičky vanilkového extraktu
(alebo vanilkový cukor)
Lentilky Dievčatá a chlapci

Postup:

Predhrejte rúru na 150 stupňov Celzia. Nasekajte čokoládu na drobné kúsky a zalejte je horúcou kávou (pokiaľ pripravujete muffiny pre deti, použite kávu bez kofeínu alebo teplú vodu). Medzitým si vo veľkej mise zmiešajte cukor, múku, kakaový prášok, prášok do pečiva, jedlú sódu a soľ. V ďalšej mise mixérom vyšľahajte vajce na penu. Pomaly pridajte olej, vanilkový extrakt, zakysanku a rozpustenú čokoládu. Pridajte štvrtinu suchej zmesi a vymiešajte dohladka, potom ďalšiu štvrtinu a takto postupujte, až zapracujete všetku suchú zmes. Pripravte si formičky na muffiny. Každú z nich naplňte lyžicou až do 2/3 objemu formičky. Pečte cca 30 minút.

Ružový pudingový krém:

Vanilkový puding uvarte podľa receptu a nechajte ho vychladnúť. Rozšľahajte 150 – 200 g zmäknutého masla a postupne po lyžici zašľahajte všetok puding. Na záver pridajte trochu ružovej potravinárskej farby a rozšľahajte zmes až do ružova. Muffiny ozdobte krémom, ružovými, fialovými a žltými lentilkami. Alebo ho polejte tmavou polevou a ozdobte modrými, zelenými a žltými lentilkami.



Viac informácií vo vašom kine CINEMAX

>> Jaroslav Rudiš

Nebe pod Berlínem (audiokniha)

Kniha otvoreného konca. Aj tak by sme mohli pomenovať najkrajšiu knihu roka Jaroslava Rudiša, ktorá ako debut toto ocenenie získala v roku 2002 a ktorá napokon aj autora preslávila.

Jaroslav Rudiš (1972) je spisovateľ, scenárista a autor divadelných hier. Pracoval tiež ako učiteľ, novinár, DJ a manažér punkovej skupiny. Doposiaľ vydal romány Nebo pod Berlínom, Grandhotel, Potichu a Koniec punku v Helsinkách, ktoré vyšli v prekladoch aj v zahraničí. S výtvarníkom Jaromírom Švejdlíkom vytvoril kultový komiks Alois Nebel, podľa ktorého vznikol úspešný celovečerný film.

Nebo POD Berlínom (a ani trochu nad ním) sa odohráva v hlavnom meste Nemecka a je predovšetkým o živote punkovej kapely U-Bahn, čo je tiež označenie berlínskeho metra a celej dopravnej siete. Na počúvaní tejto audioknihy je krásne to, že je celá autorova. Jaroslav Rudiš totiž žil v Berlíne a taktiež hral v rovnomennej kapele U-Bahn.

Do akej miery je dejová línia zoznamujúca poslucháča so súkromným životom hlavnej postavy autobiografická, nevedno. Isté je, že spoznáte tridsaťročného učiteľa z Prahy, ktorý sa rozhodne vydať iným životným smerom a svoje kroky nasmeruje do spomínaného Berlína, kde nájde Katrin. Rudiš je však skúpy na detaily a čitateľa necháva v neistote a s otáznikmi. Tak napokon aj kniha končí...

Okrem autobiografie výnimočnosťou zvukovej interpretácie knihy je jej autenticita, pretože ju nahovoril sám autor, a nie herec. Do diela, ktoré je rozdelené na dvanásť častí, vstupujú hudobné predely – taktiež vlastná tvorba Rudiša – skladby a party songov punkovej kapely U-Bahn. Kniha obsahuje málo dialógov, autor kladie dôraz na myšlienky a popis udalostí, sprostredkovaných rozprávačom. Ten

ponúka svojim poslucháčom či čitateľom množstvo pekných myšlienok, tematických.

„Náš život je jako U-bahn – nástup a výstup,“ hovorí, alebo: „Ztroskotali sme na útesoch, o ktorý se rozbije mnoho českých snů. Velké plány, hodně piva, ale málo síly. A tak to bylo i s každou další kapelou, do které sem šel. Protože ale sny nejsou lodě a nejdou tak rychle ke dnu, zkusíme to zas a znova. Co kdyby teď.“

V knihe teda nájdete trochu lásky a o trochu viac zo života bývalého učiteľa, ktorý opustil domovinu, aby sa vydal za hudbou. Keď sa do nahovoreného príbehu započúvate, možno sa vám tiež vybaví rebel, ktorého ste poznali alebo stále poznáte a poviete si, že toto by bola kniha pre neho. A teda pre tých, ktorí okúsili život hudobnej skupiny, predieranie sa do povedomia verejnosti, čo okrem iného vyžaduje niekoľko desiatok koncertov odohraných pred frajerkami a výčapníkmi v čiernych zadymených priestoroch bez okien.

„Rockoví muzikanti na tom nejsou o nic líp než prodavači hamburgerů a kebabů. Všichni melem z posledního. Skus vymyslet nejekej nověj hamburger. Skus nějak jinak namlít maso. Ani hovno, kamaráde. A skus nějak jinak napsat písničku. Je to smutný, ale my jsme generace odsouzena k věčnému kopírování a akordovému vykrádání. Pokud nechceš hrát techno, a to nechceš, tak můžeš vymýšlet leda tak nověj postoj, jiní trička a napsat trochu jiní texty.“

Jaroslav Rudiš je bez pochyb „iný“ autor, ktorý nepíše cez kopirák. Ak si mám však vybrať medzi Nebom pod Berlínom a Grandhotelom, prednosť vo vyššom hodnotení dávam tomu druhému.

Katarína Jančovičová

Autor knihy: Jaroslav Rudiš
Vydavateľstvo: Labyrint
Jazyk: český
Rozmery: 130×140 mm



>> Pišta Vandal

Prototyp Eva

Pišta Vandal je výraznou postavou slovenského kultúrneho života, mužom mnohých tvárí. Pracuje ako redaktor Slovenského rozhlasu a .týždňa, je frontmanom skupín ČAD a VANDALI, vydáva knihy a píše. Ktorú z tvárí ukázal v románe Prototyp Eva? Kontroverznú.

Prototyp Eva má minimálne dve významové roviny. Je len na vás, či ho zaradíte k surrealistickým fantasy románom, alebo sa prikloníte k prenesenej reflexii dnešnej spoločnosti. Ja som zvolila druhú možnosť, a preto bolo jeho čítanie nevšedným zážitkom. „Myslel som, že keď sa vzopriem, tak sa ku mne ľudia pridajú. Porazili by sme ich. Pridali sa len psy. Len na ne som sa mohol spol'ahnúť. Ostatní ako ovce...“ zmlkol a bolesť mu skrivila tvár.

Apokalyptický príbeh Vandalovho románu sa odohráva v povojnovom Sakrajeve, kde vládne silná Korporácia. Tá zotročuje a vykupuje ľudí. Kľmi nimi satanovo zviera, ktoré má na svet priviesť Zlo. Proti Zlu bojuje Max Váha – muž bez minulosti, ktorý hľadá pomstu a vlastnú identitu. Bojuje tiež za dobro Sakrajeva, ktoré je paralelou dnešného sveta. Chce v ňom zachrániť vieru v ideu Boha:

„Existuje či neexistuje Boh? To je otázka!“ Deformátor vytýka Ikonovi Ansámblu: „Ľuďom si nahovoril, že nejestvuje Boh! Ale Boh je reálny. Boh je!“ A následne priznáva: „Ja Boha potrebujem! Ja som jeho protivník. Ja som ten, čo si svojich značkuje! On tvorí dokonalé bytosti! Ale ja ich krivím. Ja – Deformátor!“

Jeho súpermi sú zvrhlý Ikona Ansámbl a netvor Deformátor. Práve v pasážach s Anasáblom však môžu mnohí čitatelia knihu zavrieť a už sa k nej nevracať. Odviazaná sexualita a mučenie dokážu čitateľa skôr odradiť a znechutiť.

Prototyp Eva je surrealistickým románom, ktorý svojou inakosťou vyčnieva

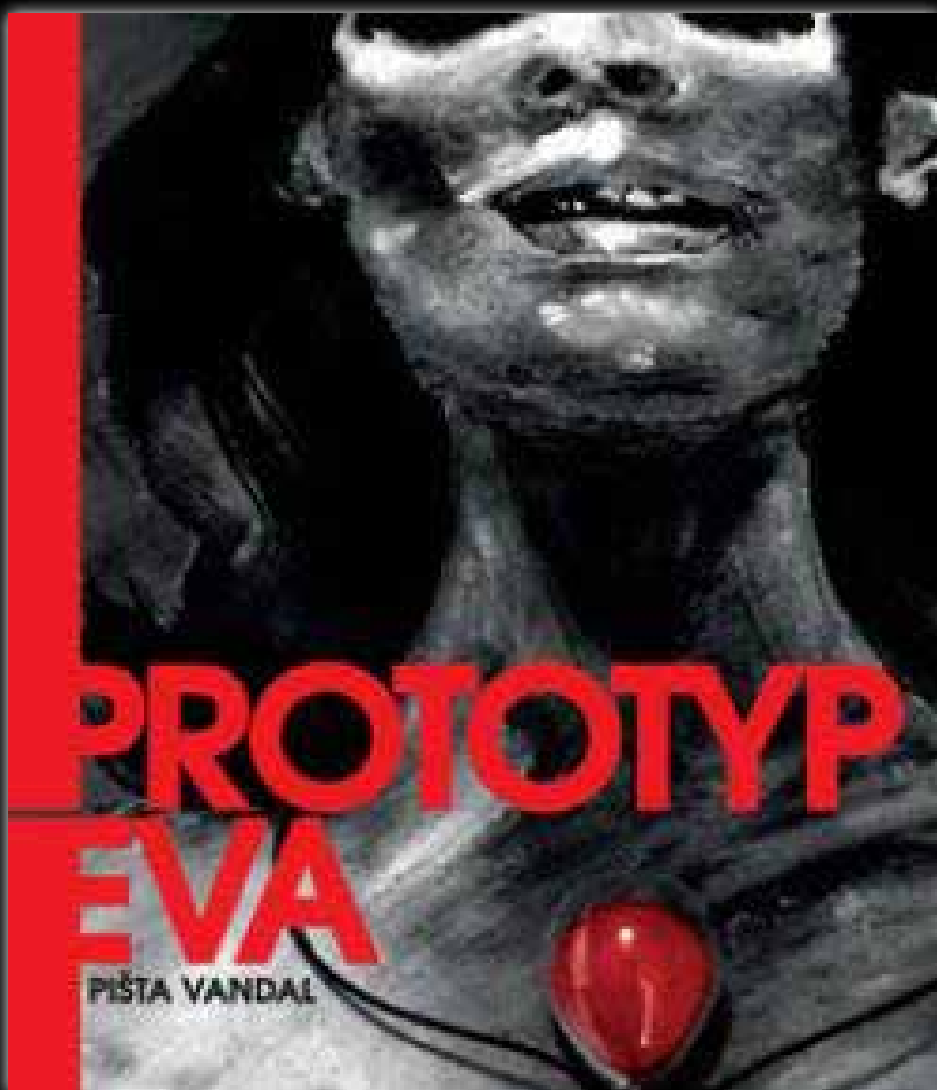
z radu. Stáva sa pomyselným odrazom súčasnej spoločnosti, ktorá svojou honbou za materiálnou dokonalosťou zabúda na skutočnú podstatu bytia. Vandal vás donúti zamyslieť sa nad vlastnou existenciou a smerovaním života. Nájdeme v nej otvorenú kritiku ateizmu, kapitalizmu či korporativizmu.

Odporučila by som ju náročnejším čitateľom. Román si vyžaduje analýzu deja, jeho následnú paralelu s realitou

a postupné dávkovanie myšlienok. Ak by som ju čítala inak, bola by pre mňa iba ďalším prehnaným fantasy románom. Takým, ktorého pátos ma nudil a nič mi nepriniesol.

Veronika Romanová

Autor knihy: Pišta Vandal
Vydavateľstvo: Limerick
Počet strán: 154 strán
Väzba: pevná väzba
Jazyk: slovenský jazyk



Súťaž s portálom



GAMESITE.SK
VÁŠ HERNÝ SVET

LENTILKY si pre mladé dámy a pánov pripravili špeciálnu limitovanú edíciu. Sú to škatulky v štyroch žiarivých farbách, ktoré ladia so svojim obsahom.

Ružová a fialová verzia pre dievčatá totiž skrýva práve ružové, fialové a žlté cukríky. Chlapci nájdu v modrých a žltých škatulkách lentilky modré, žlté a zelené.

Všetky balenia majú praktické zatváranie, takže sa nestane, že by sa deťom lentilky niekam rozkotúľali.

Vy máte možnosť sa zúčastniť tejto súťaže veľmi jednoducho. Všetky informácie nájdete nižšie na linku so súťažami.



GENERATION