

GENERATION

PREDSTAVUJEME
Čo nám priniesla E3 2013

OTESTOVALI SME
Lenovo ThinkPad Helix

TOP HRA:
The Last Of Us

Súťaže
o hodnotné ceny



→ **HRY MESIACA:**

Grid 2
Dragon's Dogma: Dark Arisen
Resident Evil: Revelations
Wargame: AirLand Battle

→ **HARDVÉR MESIACA:**

Samsung Galaxy S4
Sony Xperia E
Logitech G700s
HTC ONE

→ **FILMY, KTORÉ ZAUJALI:**

Kino: Rýchlo a zbesilo 6
Kino: Vo štvorici po opici 3
Bluray: Konečná
Bluray: Let

→ **TOP TÉMY:**

E3 predstavenie Playstation 4
E3 predstavenie Xbox One
Kniha: Rukopis z Akkry
Kniha: Hra o trůny

GENERATION

Mission Games s.r.o.,
Železiarská 39, 040 15 Košice 15, Slovenská republika
E: mission@mission.sk W: www.mission.sk

REDAKCIA

Šéfredaktor / Zdeno HIRO Moudrý

Zástupca šéfredaktora / Patrik Barto
Webadmin / Richard Lonščák
Jazykové redakторы / Z. Schwarzová / P. Hladíková /
L. Macsaliová / K. Gabrišová / A. 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 Cholistová / Adam Zelenay /
Klára Sindelářová / Adam Schwarz / Marek Štubniak

SPOLUPRACOVNÍCI

Matúš Paculík / Martin Pročka / Marek Liška

GRAFIKA A DIZAJN

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

Titulka

The Last of Us

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 tlačené vydanie. Redakcia si vyhradzuje právo
kedykoľvek to zmeniť aj bez predošlého upozornenia.

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

DÔLEŽITÉ UPOZORNENIE

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

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

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

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

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

ISSN 1338-709X



Editoriál

■ **Leto, kalendárny prežitok každého hráča?** Jedinečný
jún! Sice sa hovorí, že to najlepšie je výsadou konca, ale
práve stred roka bol k nám, hráčom, nesmierne štedrý.

Hlavní aktéri E3 zodpovedali väčšinu otázok ohľadom
konzol budúcej generácie, a čo nebolo vyslovené na doskách
konferenčného centra Los Angeles, priniesli v podobe horúcich
aktualít herné médiá. Medzi nimi, samozrejme, aj Gamesite.
Tomu plne zodpovedá aj koncepcia júnového čísla magazínu
Generation, do ktorého sme, podľa starého hráčskeho príslovia:
„Všetko na jednom mieste, čas sú EXPy a level robí hru“, zaradili to
najdôležitejšie, čo by ste mali o PlayStation 4 a Xbox One vedieť.

The Last of Us sme sa pokúšali recenzovať, zo strachu
pred zombie nákazou, ešte v krabíčke, príslušný redaktor
však v konečnom dôsledku aj tak musel byť, ehm, izolovaný.
Ale neľutujeme! V žiare strieborného plátna sme usilovne
hodnotili a následne prehodnocovali naše hodnotenia,
spánok bol telám dopriaty len vo vzácných chvíľach, kedy
sme dumali, kde má Vin Diesel svoje červené slipy.

Vy si však v každom prípade nadchádzajúce mesiace voľna
užite a oddychnite si – v hernom svete, ale aj mimo neho.

Tak, a my teraz ideme konečne pokoriť tie zástupy titulov, ktoré
sa nám počas pracovného obdobia nashromaždili na policičkách.

Ved' je leto!

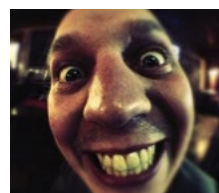
Mário Lorenc
zástupca šéfredaktora

Redakcia hodnotí mesiac máj...



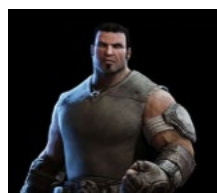
Babli

Jún sa niesol
v znamení E3, a tak
som sa namiesto hrania
venoval len pozorovaniu
celej tej parády.
Alebo skôr komédie.
Výnimkou bolo
RememberMe, ktoré
v mojich očiach nedosiahlo
svoj potenciál, no stále
dokázalo zabaviť.



JC

The Last of Us.
Všetko, čo potrebujete
vedieť – hra mesiaca jún.
Naughty Dog
sú majstri remesla
a zaručená kvalita.
Testovala sa
ešte konzla Ouya
s Androidom – hry
nič moc, ostatné
funkcie sú fajn.



MarkusFenix

Pokračovanie skúškového
nedovolilo veľa hrania,
no zvyšný čas dal priestor
hrám ako Tomb Raider,
Fuse, Grid 2 či L.A. Noire.
K tomu som si doprial
aj ďalší play through
Darksiders 2 a momentálne
som rozbehol Bayonettu
a popritom občas
MP Battlefield 3.



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



prvá pomoc



v tropických horúčavách



klimatizácie



		
DIET 8E	DIET 22E	DIET 50E
		
Ochladzovač vzduchu Kapacita chladenia: 12,5 m2 Vzdialenosť vzduchu: 7,5 m Množstvo vzduchu: 600 M3/hr Príkon (W): 125 Kapacita vodnej nádrže: 8 l	Ochladzovač vzduchu Kapacita chladenia: 20 m2 Vzdialenosť vzduchu: 9 m Množstvo vzduchu: 850 M3/hr Príkon (W): 150 Kapacita vodnej nádrže: 22 l	Ochladzovač vzduchu Kapacita chladenia: 25 m2 Vzdialenosť vzduchu: 11 m Množstvo vzduchu: 900 M3/hr Príkon (W): 175 Kapacita vodnej nádrže: 50 l
89 €	139 €	175 €

 JUMBO  239 €	 AMD 092/1  389 €
Nástenný ochladzovač vzduchu Kapacita chladenia: 75 m2 Vzdialenosť vzduchu: 11 m Množstvo vzduchu: 4400 M3/hr Príkon (W): 185 Kapacita vodnej nádrže: 51 l Rozmery v mm - ŠxVxH: 634x773x655	Mobilná klimatizácia Chladivo R410a Ohrev/ chladenie Kapacita chladenia - watt 3520 Energetická trieda (chladenie/ohrev) A Úroveň hluku - vnút.jedn - max. 55 Odvlhčovanie (liter/h) 1.42 Prúdenie vzduchu max.(m3/h) 430



Máte niekedy chuť zahodiť celú vašu prácu a jednoducho vylúpiť banku, odísť s balíkom peňazí kamsi preč a žiť si ako kráľ? Nuž, v reálnom živote to radšej neskúšajte, ale v tom virtuálnom na to budete mať príležitosť už čoskoro s kooperatívnou FPS Payday 2. Konkrétne už 15. augusta na platformách PC, Xbox 360 a PS3. Bonusy pre predplatiteľov v DLC Lootbag sú samozrejme už teraz, a to v podobe najrôznejších masiek, virtuálneho balíku peňazí a červeného laserového mieridla.

Už tradične sa budete musieť vypracovať na vrchol. Začnete s lúpením malých bánk, aby ste sa vypracovali na majstrov svetového rázu, ktorých už len máločo dokáže zatieniť. A ako to už býva zvykom, čím viac lúpenia, tým viac peňazí. Čím viac peňazí, tým viac lepšej výbavy a odomknutého obsahu (nie

>> Nezávislé štúdio Overkill Software v júni oznámilo Payday 2, pokračovanie co-op striel'ačky z prostredia lúpeží.

xp bodov ako v jednotke). Toto všetko na nás čaká v tridsiatich lúpežných misiách.

Najväčším pokrokom, oproti prvému dielu, má byť široká možnosť tichého postupu hrou, ktorú už autori demonštrovali v gameplayi. To, že má hráč na zbrani namontovaný tlmič, však ešte samo o sebe nič neznamená. Dôležitý je taktický a rozvážny postup, ktorý nie vždy výlučne vyžaduje aj striel'anie (aj preto nás v dvojke čaká uhladenejší boj so zbraňou). Tu nastupuje na scénu najobľúbenejšia devíza jednotky – kooperácia s tímom. Lúpenie

bánk nemá šťavu, pokiaľ to nerobíte spolu s kamarátom. Autori z Overkill Software tiež sľubujú, že dvojka bude omnoho vyladenejšia, hrateľnostne pútavejšia a zároveň menej stereotypná videohra ako jednotka. Aj pre úspech jednotky, tento raz autori expandujú do retailovej (škafuľovej) verzie hry, ktorá poputuje do regálov. Tejto verzii sa však dočkajú len Xbox 360 a PS3. PC verzia bude dostupná len digitálne, a to cez službu Steam. Pre malú nezávislú firmu je to omnoho výhodnejšia stratégia, pri ktorej je vyššia miera zisku a tým pádom ďalšie možnosti vývoja hier.



ChronoBlade

Nová RPG od dizajnéra Diablo II

■ Stieg Hedlund, známy pre dizajnovanie svetoznámej RPG klasiky Diablo II, pracuje na novom projekte, side-scrolling RPG zvanom ChronoBlade. V hre si budeme môcť vybrať zo štyroch rôznych povolání, pričom každé má tridsať schopností. Tie si budete musieť odomknúť zvyšovaním svojho levelu. Tradične hráči budú môcť získavať najrôznejšie zbrane či brnenia. Určite zaujme aj prítomný príbehový mód, PVP a co-op multiplayer až pre štyroch hráčov. Významná je tiež prístupnosť hry. Tá sa bude dať hrať takpovediac všade, a to vďaka prístupnosti cez webový prehliadač. ChronoBlade by sme si mali zahrať koncom roka.

VIEME, ŽE UŽ ČOSKORO...

■ ...nás čaká vydanie Assassins Creed IV: Black Flag ako launch titulu na next-gen konzoly Xbox One a PlayStation 4. Hoci je pirátske pokračovanie asasínov primárne vyvíjané pre PC, exkluzívny skorší launch na next-gen konzolách je neodvratný. PC verzia „pricestuje“ až pár týždňov po next-genovej.

■ ... sa na PC, Xbox 360 a PS3 dostane hardcore RPG zasadené v stredovekom fantasy svete ovládanom padlým bohom. Podobných RPG nikdy nie je dost'. Hra od CI Games zaujala ako štylistikou, tak aj tvrdením autorov, že je hlavne pre hráčov, ktorí zvládnu veľké výzvy. Lords of the Fallen má vyjsť ešte tento rok.

■ ... príde príležitosť vrátiť sa k adventúre The Walking Dead od Telltale Games. Vývojári totiž ohlásili DLC s podtitulom 400 Days. DLC bude obsahovať jednu veľkú epizódu, v ktorej narazíme na päť nových príbehov. Žiadne z nich nebudú na seba ani na príbeh pôvodnej hry nadväzovať. 400 Days vyjde v lete.



Zaklínač 3: Divoký hon

Ako to bude s protipirátskou ochranou?

■ Tretí diel Zaklínača od poľského CD Projektu je najambicióznejšou RPG hrou dneška, avšak za cieľ si kladie redefiníciu žánru. Keďže vychádza na PC, ale aj na nové next-gen konzoly PS4 a Xbox One, naskytuje sa otázka, týkajúca sa protipirátskej ochrany. Microsoft neustále vyžaduje pripojenie na internet a DRM, zatiaľ čo Sony propaguje slobodu pre vývojárov. Preto chce CD Projekt niečo ako GOG (hry bez DRM). Hoci pri konzolách je to zatiaľ nejasné, autori prislubujú PC verziu bez akejkoľvek DRM a tiež hovoria, že neplánujú ochudobniť hráčov zo zvolených next-gen platforiem.

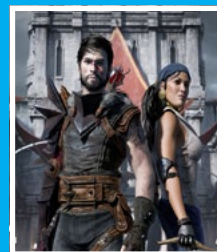
Poznáme cenu PS4 hier

Krída a väčšie finančné náklady na vývoj hier viedli k podozreniu, či cena hier na nové konzoly nebude pri launchi príliš vysoká. Pri PS4 už cenovku launch hier vieme – 59,99 dolárov. Tradične sa ceny neskôr iste znížia.



ME4 s elementmi DAIII

Yanick Roy, riaditeľ Bioware Montreal, potvrdil, že prvá príprava vývoja Mass Effect 4 je na konci. ME 4 má spoločné prvky s Dragon Age III. Zrejme to bude v dôsledku rovnakého enginu, na priblíženie si však ešte počkáme.



Petícia The Division PC

Na E3 bola predvedená akčná MMORPG The Division a ohúrila mnoho hráčov. Avšak je len pre next-gen konzoly. Preto PC hráči spísali petíciu, prekračujúcu číslo 75 000 podpisov. Ubisoft vydanie PC verzie do budúcnosti nevyklučuje.



Battlefront nie je 3. diel

Novo ohlásený Star Wars: Battlefront potešil mnohých fanúšikov univerza Georgea Lucasa aj pôvodných dvoch hier. Preto teda nemá hra číslo 3 v názve? Vývojári z DICE chcú spraviť hru familiárnu, ale zároveň novú.





Samsung Galaxy Tab 3



Samsung predstavil nový rad tabletov Samsung GALAXY Tab 3 s uhlopriečkami 8 a 10,1 palcov, ktoré budú celosvetovo uvedené do predaja v júni. Spoločne s predstavenou sedempalcovou verziou ponúkajú tablety Samsung GALAXY Tab 3 zákazníkom množstvo spôsobov, ako sledovať, počúvať, vytvárať a zdieľať jedinečné okamihy a multimediálny obsah s tými, ktorí sú pre nich najdôležitejší.

Osemipalcový Samsung GALAXY Tab 3 je variantom pre tých, ktorí hľadajú tablet menších rozmerov. Oblý, čistý dizajn zjednocuje celý rad tabletov Samsung GALAXY Tab 3 a dominuje mu nový prvok – mechanické tlačidlo umiestnené na spodnej časti rámy, ktoré umožňuje používateľom pohodlne ovládať prístroj, podobne ako smartphone. Na Samsungu GALAXY Tab 3 8.0 je možné prehrávať videá, hrať hry alebo čítať knihy. Technológia „čítacieho režimu“, vyvinutá spoločnosťou Samsung, prispôbuje displej tak, aby sa ohľadom na aktuálne svetelné podmienky použil optimálny jas aj farebný tón. Zobrazovaný text sa tak svojím vzhľadom čo najviac priblížil tlačenej verzii. Samsung sa zameriaval aj na zvuk. O jeho kvalitnú reprodukciu sa postarajú technológie Sound Alive pre Audio Play a Dolby Surround Effect pre Video Play, ktoré vytvoria z každého tónu úplné maximum a umožňujú používateľom vychutnať si zreteľnejší zvuk pri hovoroch aj pri práci s multimédiami. Samsung GALAXY Tab 3 8.0 je vybavený funkciou S Prekladač, ktorá umožňuje okamžitý preklad hovoreného slova i textov v aplikáciách, vrátane e-mailov,

textových správ a správ ChatON. Uľahčuje tak cestovanie a poznávanie nových vecí. Tento okamžitý preklad je možný z hovoreného slova do textovej podoby aj naopak, vďaka čomu môžete pri cestách do zahraničia bez problémov komunikovať s okolím. Inteligentný cestovný sprievodca S Cestovanie zase poskytuje v reálnom čase miestne informácie, ktoré na cestách potrebujete. Používatelia môžu získať informácie o lokalitách zaradených do kategórií Miesto, Hotel, Vstupenky, Jedlo, Fórum a zabezpečiť si tak príslušnú rezerváciu. Intuitívne funkcie, ako je Foto príbeh a Group Play, poskytujú používateľom niekoľko spôsobov, ako okamžite zdieľať a vychutnávať si hudbu, fotografie, dokumenty a hry s ľuďmi v okolí. Samsung GALAXY Tab 3 10.1 dokonale kombinuje elegantný dizajn s vylepšenými multimediálnymi funkciami pre všetkých členov rodiny. Je vybavený dvojjadrovým procesorom s taktom 1,6GHz, operačným systémom Android 4.2 Jelly Bean a 1GB operačnou pamäťou. Vďaka jasnému displeju a komplexnému balíku programov na prehrávanie videí, hudby a úpravu fotografií si Samsung GALAXY Tab 3 10.1 určite nájde v oblasti prenosných zariadení pre zábavu doma i na cestách svojich obdivovateľov.

Okrem iného je Samsung GALAXY Tab 3 10.1 vybavený funkciami Smart Remote a MHL (TV Out), takže sa dokáže premeniť behom chvíľky z dokonalého herného zariadenia pre deti na domáci multimediálny ovládač elektroniky pre rodičov.

Herné notebooky od Razeru



Razer ohlásil dva nové produkty v ich hernom arzenáli. Keď berieme do úvahy, že ide o herný notebook, tak nový 14" Blade je až neuveriteľne tenký (hrúbka 1,67cm).

Poháňa ho, zatiaľ, nešpecifikovaný Intel procesor Haswell štvrtej generácie a nová grafická karta od Nvidie, GTX 765M GPU s 8GB RAM a 128GB SSD. Displej má LED podsvietenie s rozlíšením 1600 x 900 a pre výstup do externého monitora používa HDMI port. Na rozdiel od 17.3" verzie, 14" Blade nedostane Switch Blade interface Razeru, ktorý obsahuje LCD trackpad a desať programovateľných tlačidiel.

Namiesto toho dostane štandardný trackpad. 14" Blade prešiel „kúrou na chudnutie“ a na rozdiel od svojho 17.3" súrodenca, ktorý „bez pár drobných“ váži tri kilá, sa dostáva na 1,85 kilogramov.

Blade by mal vydržať približne šesť hodín. 17.3" model „žije“ ďalej pod názvom Blade Pro a ponúka väčší, 1080p displej s vyšším rozlíšením a taktiež užívateľské rozhranie Switch Blade. Okrem toho ponúka to isté, čo jeho menší brat Blade. Zároveň si zachováva rovnaké verzie ako jeho minuloročný predchodca pri hrúbke 2,23cm a váhe 2,9kg. Blade Razer začne na cene 1799 dolárov, zatiaľ čo Blade Pro na cene 2199 dolárov.

Asus myslí aj na hráčov

Asus ukázal najnovší „prírastok do svojej rodiny“ výkonných herných notebookov s označením G750.

Novinka bude v predaji dostupná v niekoľkých konfiguráciách. Všetky budú mať spoločný 17,3-palcový Full HD displej s podporou 3D zobrazenia. Súčasťou výbavy bude aj Blu-Ray mechanika, kvalitné audio SonicMaster, podsvietená klávesnica a vylepšené chladenie s dvojicou ventilátorov. Čo sa procesora týka, voľba padla na štvorjadrový Intel i7-4700QM, taktovaný, podľa záťaž, na frekvencii 2,4 – 3,4GHz. Ako prvá konfigurácia v predaji sa objaví verzia so 16GB RAM, 1TB pevným diskom spolu s 256GB SSD a grafickou kartou Nvidia GTX 770M s 3GB DDR5 pamäťou.



MacBook Air s výdržou



Apple predstavil novinky, medzi ktoré patria aj vynovené MacBooky Air. Oba modely, s jedenásť- a trinásťpalcovou obrazovkou, sú teraz vybavené novými Intel

Haswell procesormi a grafickým čipom HD 5000. Úsporná technológia umožňuje náraz výdrže batérie v prípade 13" modelu na dvanásť hodín a 11" Air vydrží deväť hodín.

Najtenší smartphone

Spoločnosť Huawei predstavila Ascend P6, ktorý je najtenším smartphonom na svete. Jeho hrúbka je len 6,18mm. Hnací motorom je štvorjadrový procesor, ktorého takt je 1,5GHz na každé jadro. Tomu sekunduje 2GB pamäť RAM. Prednej stene dominuje veľký 4,7-palcový displej s HD rozlíšením.

Toshiba Satellite L



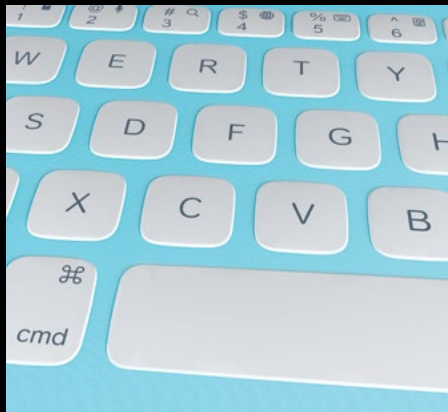
Všetky modely, dostupné s uhlopriečkami 17,3", 15,6" a 14,1", majú úplne nový dizajn a vyladený vzhľad.

Každá veľkosť ponúka možnosť výberu farebného prevedenia s lesklým povrchom. Ten dopĺňa klávesnica s matnými plochými klávesmi a lesklým rámkom. Notebooky budú vybavené Windowsom 8.

Nové tablety od Asusu

Asus predstavil nové MeMO Pad tablety s operačným systémom Android. Sedempalcový model disponuje HD rozlíšením, desaťpalcový až Full HD rozlíšením. Oba tablety by mali na jedno nabitie vydržať približne desať hodín. Tablety budú v rôznych farebných vyhotoveniach a cena začína od 179€.

Logitech FabricSkin Keyboard Folio



Puzdro s klávesnicou Logitech FabricSkin Keyboard Folio má dizajn podľa aktuálnych trendov, premyslený výber farieb a bezkonkurenčnú funkčnosť. Je to prvá Bluetooth klávesnica s tlačidlami hladko zapustenými do vnútorného pot'ahu.

Táto kombinácia skladacej klávesnice a puzdra bola navrhnutá tak, aby obohatila váš štýl a tablet o kontrastné farby a materiály špičkovej kvality. Chráni prednú aj zadnú stranu vášho tabletu pri prenášaní a zároveň vám umožňuje zvýrazniť svoju osobnosť.

„Skombinovali sme dizajnové trendy zo sveta špičkovej módy s neprekonateľným príjemným pocitom pri písaní na klávesnici, aký by ste od značky Logitech očakávali, aby sme vám ponúkli novú úroveň sebakvantity a súčasne ochranu iPadu,“ vyhlásil Mike Culver, viceprezident rozvoja značky a príslušenstva pre tablety v spoločnosti Logitech. „Puzdro a klávesnica Logitech FabricSkin Keyboard Folio vám ponúkne viac než len ochranné puzdro pre váš iPad. Dodáva mu jedinečný akcent, ktorý odráža váš osobitý štýl.“ Spoločnosť Logitech nadviazala spoluprácu s poprednými svetovými dizajnérmi, ktorej cieľom bolo nájsť príjemné materiály a odvážnu paletu farieb, ktoré by skombinovali s čistým dizajnom. Výsledkom je klávesnica a puzdro Logitech FabricSkin Keyboard Folio v škále farieb od modrej (Electric Blue) a šedej (Urban Grey), až po

červenooranžovú (Mars Red Orange) a čiernu (Carbon Black) a taktiež výber širokej škály materiálov od nehladenej kože po jemne tkanú bavlnu.

„Vďaka starostlivému výberu farieb a materiálov, ktoré prebúdajú naše zmysly a prehovárajú k našej osobnosti, spoločnosť Logitech dosiahla toho, že mať iPad je opäť jedinečným zážitkom,“ povedala Beatrice Santiccioli, svetovo uznávaná dizajnérka a odborníčka na farby. „Ja som do procesu tvorby vniesla svoje znalosti z oblasti farieb a dizajnu, aby som Logitechu pomohla s inšpiráciou pri výbere materiálov a pri tvorbe palety farieb, ktoré budujú silné emocionálne prepojenie s rôznymi životnými štýlmi ľudí.“

Puzdro Logitech FabricSkin Keyboard Folio navyše prináša prvú klávesnicu s Bluetooth pripojením, ktorej klávesy sú hladko zapustené do pot'ahu na vnútornej strane. Tlačidlá majú plnú veľkosť a poskytujú vám hmatovú spätnú väzbu, na ktorú ste zvyknutí u tradičných klávesníc, ale v novšom a štíhlejšom prevedení. Vonkajší povrch špičkového materiálu použitého na puzdro má pot'ah, ktorý odpudzuje kvapaliny a pomáha tak zachovať nový vzhľad puzdra po dlhší čas. Skryté magnety držia váš iPad v dvoch praktických polohách – bezpečne tablet fixujú v polohe pri písaní a zaisťujú, aby puzdro ostalo zatvorené, keď ho budete prenášať.

SUVIL It Loves-Me Diskrétna hudobná skrinka

It Loves-Me od spoločnosti Suvil je miniatúrny Bluetooth reproduktor, ktorý bol vyvinutý špeciálne na zdieľanie hudby z telefónu alebo tabletov.

Je malý a preto sa dá veľmi ľahko prenášať. Zvuk môžete prenášať bezdrôtovo cez rozhranie Bluetooth v2.0, no využiť sa dá aj 3,5 mm jack s káblom, čím sa dá pripojiť prakticky k ľubovoľnému zdroju hudby. Integrovaný Lithium-Polymer dobíjací blok umožní

používať reproduktor zhruba nejakých 2,5 až 3 hodiny na cestách aj bez dobíjania. Okrem regulácie hlasitosti a tlačidla pre zapnutie a vypnutie má aj tlačidlá pre rýchle ovládanie multimédií (Play/Pause, dopredu a dozadu). S nimi môžete pohodlne ovládať svoju hudbu alebo filmy z mobilných zariadení aj na diaľku, napríklad z úkrytu v batožine alebo z tašky ukrytej niekde pod dekou na pláži. Viac info nájdete na stránkach www.suvil.com.



AXIS Q1931-E Cenovo dostupná termálna IP kamera

Robustná kamera AXIS Q1931-E je navrhnutá špeciálne pre použitie v náročnom prostredí a drsnej klíme.

Kamera je pripravená na použitie ihneď po vybalení a je ideálna pre monitorovanie areálu, kde je veľmi dôležitá včasná detekcia pokusu o vniknutie. Jedinečný formát spoločnosti Axis zvaný Corridor Format umožňuje kamere snímať zorné pole s vertikálnou orientáciou, čo je výhodné pre prípady, ako je monitorovanie dlhých plotov a podobných obvodových prvkov. Účinnosť záberu plochy a monitorovania obvodových línií ešte viac pomáha vylepšiť možnosť výberu zo

štyroch dostupných typov objektívov, rozlíšenie 384 x 288 bodu a vyspelý procesor pre spracovanie obrazu. Štyri verzie objektívu zaisťujú maximálnu flexibilitu pokiaľ ide o zábery detekcie a zorné pole, ktoré podľa zvoleného objektívu môže byť od 220 m (50°) až po 1800 m (6°). Kamera navyše podporuje funkcie pre IP dohľad, ako je kodek H.264 a formát Motion JPEG, obojsmerný zvuk, ukladanie záznamu priamo v kamere a napájanie cez Ethernet (Power over Ethernet). Táto kamera je silným prírastkom do radu termálnych sieťových kamier AXIS Q-line. Podľa plánu by model AXIS Q1931-E mal byť dostupný v 3. štvrtroku 2013.



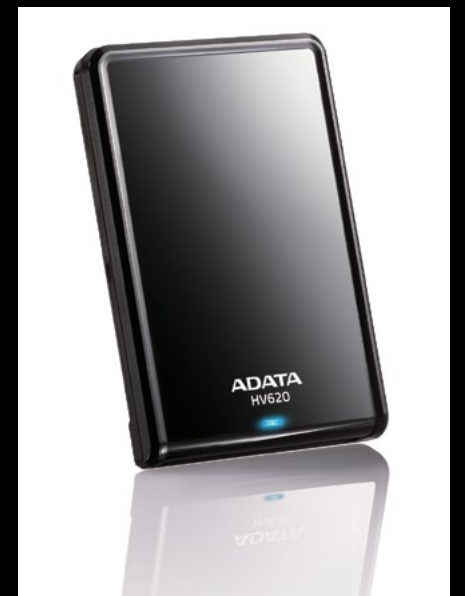
ADATA DashDrive HV620 Nový štýlový disk na ukladanie dát

Spoločnosť ADATA Technology predstavila DashDrive HV620, externý pevný disk so štíhlymi líniami a super rýchlym rozhraním USB 3.0.

Disk HV620 váži len 152 gramov a môže sa pyšiť na pohľad veľmi atraktívnym lesklým telom s jasne modrou LED, ktorá svieti, keď sa dáta z disku čítajú alebo sa naň zapisujú. Zvýšený okraj disku chráni jeho blýšiaci sa povrch pred poškriabaním, keď ho položíte naplocho. Pre jeho kompaktný profil a hladké línie si ho pravdepodobne obľúbia profesionáli rovnako ako aj domáci používatelia. Disk DashDrive HV620 bude k dispozícii v kapacitách 500

GB, 750 GB a 1 terabyte. Používatelia externých zariadení značky ADATA na ukladanie dát majú možnosť si zdarma stiahnuť najnovšiu verziu antivírusového a bezpečnostného balíku Norton Internet Security 2013 (60-dňová skúšobná verzia), ako aj bezplatný softvér HDDtoGO spoločnosti ADATA, ktorý sama vyvíja a ktorý zaisťujú lepšiu mobilitu, zabezpečenie a komfort pri práci s dátami. Na disk HV620 sa vzťahuje trojročná záruka.

K dispozícií prostredníctvom miestnych predajcov za výrobcom doporučenú maloobchodnú cenu od 56.99 € (pri 500 GB verzii) až po 80.99 € (za 1 TB disk).



DEŇ DETÍ 2013

V PODANÍ

GAMESITE.SK

Medzi deťmi jeden z najpopulárnejších a najoblúbenejších dní v roku – Medzinárodný deň detí, si patričným spôsobom uctila a oslávila aj redakcia vášho oblúbeného herného portálu GAMESITE.SK. Všetdný, ale zároveň sviatočný deň v sebe každoročne nesie čaro detskej nevinnosti a túžby po splnení všetkých možných i ťažšie uskutočniteľných snov, či prianí. Tento deň je špeciálny nielen pre deti plné očakávaní, ale aj pre členov našej redakcie.

Medzi deťmi jeden z najpopulárnejších a najoblúbenejších dní v roku – Medzinárodný deň detí, si patričným spôsobom uctila a oslávila aj redakcia vášho oblúbeného herného portálu GAMESITE.SK. Všetdný, ale zároveň sviatočný deň v sebe každoročne nesie čaro detskej nevinnosti a túžby po splnení všetkých možných i ťažšie uskutočniteľných snov, či prianí. Tento deň je špeciálny nielen pre deti plné očakávaní, ale aj pre členov našej redakcie.

Aby dôvodov nebolo málo, ponúknuť ich vieme hneď niekoľko. Prvým a najobyčajnejším z nich je detská duša ukrytá v každom z nás. Nezáleží na tom, či práve nastupujeme do povinnej školskej dochádzky, či hľadáme svoje miesto v živote, alebo pomáhame svojim ratolestiam s prvými životnými krokmi. V každom z nás je kúsok malého, zvedavého a nebojácneho drobca, ktorý rád objavuje, skúša nové veci a samozrejme – hrá sa.

Ďalšie dva dôvody sú oveľa konkrétnejšie a špecifické pre našu hernú komunitu. MDD je pre GAMESITE.SK výnimočný aj z dôvodu oslavy narodenín. Áno, aj internetové stránky oslavujú svoj príchod na svet – minimálne tá naša. V sobotu, 01.06.2013 sme spolu oslávili 4. výročie svojho vzniku a postupného, ale neustáleho rastu a zdokonaľovania sa. Za svoju krátku históriu sme prešli rôznymi transformáciami a zmenami, vypadali nám mliečne zúbky a zapríčinili sme mnoho prebdených nocí, počas ktorých k nám bolo potrebné vstávať a s láskou sa o nás starať. To všetko sa ale oplátilo. Dnes

stojíme pevne na vlastných nohách a naše projekty sú neoddeliteľnou súčasťou slovenského internetu. Aj napriek tomu, že na poslednú chvíľu muselo odrieknuť svoj účasť niekoľko pozvaných hostí, narodeninovej oslavy sa zúčastnilo vyše 20 gratulantov. Celý večer sa niesol v znamení dobrej nálady, spoločných vízií a plánov, ako vám, našim čitateľom a priaznivcom priniesť ešte kvalitnejší, atraktívnejší a bohatší obsah než doteraz. Spoločných akcií, kde má možnosť stretnúť sa tak početné zastúpenie ľudí spolupracujúcich na našich projektoch je málo, i preto sme oslavovali až do neskorých ranných hodín.

Najdôležitejšou udalosťou dňa detí sa počas posledných rokov pre našu redakciu stal charitatívny projekt GAMESITE DEŤOM. Ako už zo samotného názvu vyplýva, jedná

sa o projekt zameraný predovšetkým na tých najmenších a najzraniteľnejších – na deti. V sobotu sa konala v poradí už šiesta akcia organizovaná vo farbách našej značky. O čom je tento projekt? Jeho jadrom je naozaj jednoduchá myšlienka: „Podeliť sa.“ Podeliť sa s tými, ktorí sú oproti nám znevýhodnení a veľakrát sú prehliadaní ich potreby, pocity a túžby. Chceme potešiť tých, ktorí toho majú menej ako my. A ako to celé dopadlo? Prosím, posúďte to sami...

Pozitívnym trendom súčasnosti je postupná transformácia klasických ústavných typov detských domovov na zariadenia rodinného typu. Po zohľadnení viacerých kritérií sme sa rozhodli podporiť a pomôcť detskému domovu v Nižnej kamenici. Už počas úvodného telefonátu oboznamujúceho o našom



zámere a projekte bol evidentný záujem a citel'ná snaha potešiť deti práve v tomto detskom domove. Detský domov Nižná kamenica je rozdelený na niekoľko samostatne hospodáriacich domácností tvorených rodinnými domami a bytmi. Takéto zariadenia majú oproti klasickým detským domovom niekoľko dôležitých výhod. Deti sa zapájajú do každodenných činností spätých s chodom domácnosti, vytvárajú si základné životné návyky a učia sa navzájom so sebou spolupracovať a starať sa o seba. Vďaka tomuto spôsobu vedenia budú omnoho lepšie pripravené zapojiť sa do normálneho života.

Obdarovali sme deti žijúce v byte na Sídlišku Ťahanovce a deti z rodinného domu v obci Byster, neďaleko Košíc. Deti z košického sídliska sme potešili hernou konzolou XBOX 360 s pohybovým senzorom Kinect spolu s kolekciou najoblúbenejších hier na túto platformu.

Reakcie boli spočiatku plaché, ostražité, ale zároveň zvedavé a nedočkavé. Poslušne sedeli a čakali na tú chvíľu, keď už bude ich darček ku dňu detí pripravený na používanie. Mnohí z nich dostali takúto možnosť prvýkrát v živote. V momente, keď konečne prišla tá vytúžená, dlho očakávaná chvíľa a spustila sa hra Kinect Adventures, bolo vidno ako sa zapálili iskričky vo všetkých očiach naokolo.

Začal sa „boj“ o to, kto sa bude hrať ako prvý. Vychutnali sme si zopár pohľadov na detskú radosť a za pár chvíľ sme sa pobrali ďalej, dokončiť našu misiu a

hračkou a my sme vedeli, že naša misia dopadla úspešne, k spokojnosti všetkých. Okrem hier a herných konzol sme deti obdarovali aj ďalšími drobnosťami, medzi ktorými boli DVD filmy, hračky, či knihy.

Ďakujem Encryptovi a Luxovi, našim hviezdám z GAMEBOTu, za pomoc pri realizácii a organizácii, ako aj za dokumentovanie tohto krásneho dňa. V najbližšom vydaní ich hernej relácie GAMEBOT nájdete aj reportáž a zostrih z tejto akcie projektu GAMESITE DEŤOM. V mene redakcie GAMESITE.SK veľmi pekne ďakujem pani riaditeľke za skvelú spoluprácu na našom projekte. Obrovské ĎAKUJEM chcem vyjadriť aj v mene detí za všetko, čo robíte, ako Vy, tak aj ostatní zamestnanci detského domova Nižná kamenica.

Naše nevýslovné ďakujem patrí všetkým prispievateľom a sponzorom celého projektu – spoločnosti SONY CZECH za darovanie konzoly PlayStation 2 spolu s obrovským množstvom hier, spoločnosti MICROSOFT SLOVAKIA za darovanie konzoly XBOX 360 s kinectom a hrami a v neposlednom rade všetkým ostatným prispievateľom, ktorí sa zapojili a akýmkoľvek spôsobom prispeli do šiestej zbierky GAMESITE DEŤOM.

Svoje príspevky do vianočnej zbierky môžete posielat už teraz na známu adresu našej redakcie. V prípade, že vás zaujala naša snaha pomôcť, budeme naozaj radi ak o tomto projekte oboznámite svoje okolie – napríklad zdieľaním na sociálnych sieťach.



2013



Čo je E3? To sú Vianoce, Veľká noc a narodeniny v jednom. Respektíve podujatie, ktoré ukáže, aké hry budeme pravdepodobne v nasledujúcom roku hrať a akým smerom sa bude herný priemysel uberať. Čo teda priniesli na tohtoročnú E3 veľkí hráči v hernom priemysle? Vydavatelia, ktorí nám rok čo rok servírujú nové herné tituly, a tak úspešne vysávajú naše peňaženky?

EA

Tradične aj tento rok mali dvaja najväčší vydavatelia možnosť ukázať svoje tituly prostredníctvom press konferencií. Ako prvá prišla na rad firma Electronic Arts. A nakoľko tón udávali nové konzoly Xbox One a Playstation 4, tak tomu bola prispôbená aj herná ponuka. Buzz zvuky naznačovali, že ako prvý dostane príležitosť Battlefield 4, no na prekvapenie nešlo o tento titul od DICE, ale o novú class-based strieláčku z pohľadu tretej osoby Plantsvs. Zombies: Garden Warfare. Milovníci záhradníctva budú mať čo hrať. Veď pri pohľade na snajpujúci kaktus alebo prieskumné lietadlo v tvare cesnaku je jasné, že svojich fanúšikov si hra nájde. Hra príde na trh na jar 2014 a platformy zahŕňajú všetky old-gen a next-gen konzoly a PC, teda okrem WiiU. Vince Zampella prišiel ukázať svojim bývalým zamestnávateľom z Activisionu, že on so svojím tímom na to stále má a predstavil nám Titanfall. Primárne multiplayerovú strieláčku, kde základný princíp tvorí hra na mačku a myš, teda na vojakov a obrovských mechov nazvaných „Titans.“ Základ však ostal nezmenený, máme dva tímy, rôzne módy a kopec máp. Snáď táto hra prinesie trochu sviežeho vetra do zatuchnutých močarísk multiplayerových strieláčiek. Hra je prekvapujúco postavená na staručkom Source Engine (aj keď tak nevyzerá), no ukáže sa iba na Xbox One, Xbox 360 a PC, a to začiatkom roka 2014. Svoj priestor dostal aj Ignite engine, na ktorom budú postavené všetky next-gen športové hry od EA Sports, menovite NBA Live 14, Madden NFL 25, FIFA 14 a UFC. Bohužiaľ, tento engine zatiaľ minie PC platformu, lebo podľa EA vŕaj na to výkon počítačov nie je pripravený. Každopádne, NHL 14 nový engine nedostane a vydaná bude len na Xbox360 a Playstation 3. Potom prišlo očakávané prekvapenie v podobe Star Wars Battlefront od švédskych vývojárov z DICE. Nič viac sme sa nedozvedeli a z niekoľko sekundového CGI traileru sa toho ani veľa vyčítať nedalo. Aspoň teda vieme o prvej hre, ktorá vzišla zo spolupráce Disney a EA. Vo švédskych vodách sa následne pokračovalo, no zmenil sa žáner na pretekársky. Novovzniknuté štúdio EA Ghosts pripravuje Need For Speed: Rivals, ktorý podľa gameplayu a informácií mieša tradičnú Burnout hratelnosť s prítomnosťou policajtov v otvorenom meste, takže hra vyzerá ako kríženc Need For Speed: Hot Pursuit a minuloročného Need For Speed: Most Wanted. Dôraz sa



kladie na prepojenie singleplayerového a multiplayerového zážitku. Ako ďalšie prišlo na pódium Bioware s in-game engine trajlerom z pripravovaného tretieho dielu série Dragon Age s podnázvom Inquisition. Nič viac sme sa nedozvedeli ani o pripravovanom novom diele Mass Effect, ani o novej IP, ktorú štúdio v Edmontone pripravuje. A ako posledný dostali priestor na sebarealizáciu švédski vývojári z DICE s ich Battlefieldom 4. Autori ukázali hranie multiplayeru za prítomnosti 64 hráčov na mape Siege of Shanghai. Mapa, kombinujúca vodné plochy, rozľahlé ulice a výškové budovy za pomoci Frostbite 3 engine, vytvorila situácie ako prepad tanku, ktorý zapríčinili odstrelené piliere pod ním, pád mrakodrapu, a dokonca aj cestovanie výtahom a návrat Commander módu. Hra bude dostupná od 1. novembra pre old-gen konzoly s obmedzeniami a na next-gen konzoly a PC, s plným využitím Frostbite 3 engine. A prekvapenie na záver, Mirror's Edge. Bez čísla dva, bez gameplayu, iba s in-game trajlerom.

UBISOFT

Ubisoft si pripravil silný lineup, no nezabudli ani na staré konzoly a takmer celú prvú štvrtinu svojho vymedzeného času venovali hrám, ktorých sa už onedlho dočkáme. Nesmela chýbať nová verzia hry Rocksmith, alebo ako sa čo najrýchlejšie a za pomoci hrania naučiť hrať na gitare. Ukázaný bol aj ďalší diel 2D plošinovky Rayman Legends, ktorý sa pozrie aj na Nintendo WiiU. Prakticky, Ubisoft je jedným z posledných veľkých herných štúdií, ktoré vytvárajú hry aj na túto platformu. Na konzole od Nintendo sa teda ukáže aj šieste pokračovanie špiónážnej série Splinter Cell s podtitulom Blacklist. Priestor dostal aj South Park: The Stick of Truth, pohrobok po skrachovanom THQ. Na hru pracuje Obsidian a Ubisoft hru vydáva.

Aspoň už konečne vieme, čo znamená Nagasaki fart. Next-gen bol odštartovaný pretekárskym titulom The Crew, na ktorom pracujú bývalí vývojári z Eden Games, teda tvorcovia série Test Drive Unlimited a Ubisoft Reflections, tvorcovia Driver: San Francisco. Hra ukázala podobnú myšlienku ako konkurent v podobe Need For Speed: Rivals, a to konkrétne prepojenie singelplayeru, co-opu a multiplayeru do jednej hry. V hre nebude chýbať otvorené prostredie v podobe rôznych miest v USA a takisto tuning, kde po vzore Gunsmith z Future Soldier môžete auto podrobne rozobrať na malé súčiastky a tie postupne vymieňať, pričom je jasné, že všetky tieto úpravy budú mať vplyv na jazdný model. Ten z dostupných videí vyzerá ako zdravá kombinácia medzi arkádou s prvkami reálneho ovládania auta. Nasledovali silné značky Ubisoftu, Assassin's Creed: Black Flag a Watch Dogs, ktorých gameplay bol prezentovaný na Sony konferencii. Assassin's Creed sa ukazuje ako nádejné pokračovanie, ktorému môže pirátska tematika vdychnúť nový život. Národné bitky z trojky sú teraz postavené ako jeden zo základných pilierov hry a to, či ju udržia, uvidíme na všetkých old-gen a next-gen platformách. Rovnaký osud čaká aj Watch Dogs, ktorý je však novou značkou, no v minulom roku dokázal upútať natoľko, aby sa očakávania spojené s príchodom tohto titulu vyšplhali dosť vysoko. Aiden Pierce, ako hlavná postava, má vďaka svojim znalostiam a elektronizácii celého sveta k dispozícii moc, s ktorou si môže spraviť z mesta Chicago svojho co-op partnera v hraní. Treba už len dúfať, že tento nádejný koncept dotiahne Ubisoft do zdarného konca. Trochu z iného súdka bude dvojica Trials hier, jedna pre old-gen, druhá pre next-gen. Uvidíme, či v týchto pokračovaniach dokáže Ubisoft zopakovať úspech predchodcov. Popritom prišiel rad aj na ďalší diel tanečnej



hry Just Dance, označenej podľa roku vydania (2014). Najväčším prekvapením rozhodne bola nová IP, ktorá vzniká v útrobach štúdia Massive Entertainment. Zaujímavá je hlavne preto, lebo štúdio sa doteraz venovalo hlavne RTS, stačí, keď spomenieme sériu Ground Control či titul World in Conflict. The Division je však radený do žánru MMO strieľačiek. Hra sa odohráva v USA počas kolapsu spôsobeného vírusom, ktorý sa počas „Black Friday“ rozšíril na bankovkách. Hra zaujala hlavne vizuálom a pojatím, no uvidíme, čo z toho nakoniec vznikne. Ohlásená bola na next-gen konzoly, no autori nevylučujú ani PC verziu.

SQUARE ENIX

Square Enix si pre nás po komplikáciách vo firme (odvolanie CEO, finančné straty) pripravilo niekoľko titulov, ktoré by ju mali vytiahnuť z finančných šlamastiek. V prvom rade ide o pokračovanie stále populárnej a slávnej série Final Fantasy, tentokrát s číslkou 15. Hra sa predstavila prostredníctvom zaujímavého vyzerajúceho gameplay trajleru a autori sľubujú, že hráčom dodajú kvalitný titul. Hra vyjde pre next-gen konzoly. Nemenej zaujímavou vyzerá Kingdom Hearts III, pokračovanie RPG série od first party Square Enix štúdia pre Xbox One a PS4. Skalných fanúšikov FF hier poteší aj old-gen Lightning Returns: Final Fantasy XIII. Západne orientovaných hráčov skôr zaujme originálne vyzerajúca hra Murdered: Soul Suspect. V hre sa vžijeme do role zavraždenej postavy, ktorá vo forme ducha má vypátrať svojho vraha, ako aj po dôvodoch, prečo bol zavraždený. Hra príde na PC a old-gen konzoly už na začiatku roka 2014. Návrat populárnej stealth série Thief je vložený do rúk štúdia Eidos Montreal a vžijeme sa do role Garretta, pre ktorého je tieň najlepším priateľom. Gameplay nevyzeral najhoršie, a tak sa môžeme tešiť na rok 2014, kedy hra príde pre old-gen a next-gen konzoly a pre PC.

ACTIVISION

Príbeh Call of Duty série asi všetci poznáme, a teda vieme, že tento rok svoj

priestor dostane štúdio Infinity Ward, ktoré sa nerozhodlo recyklovať podsériu Modern Warfare, ale vytvorilo Call of Duty: Ghosts. Na novom engine, s novým príbehom a so psom na diaľkové ovládanie. COD: Ghosts príde do obchodov ešte tento rok na old-gen, next-gen a PC. Najväčším ťahákom pre Activision bola nepochybne nová IP od tvorcov Halo série, Bungie. Tí prinesú nový, perzistentný svet, kde plánujú skrížiť aspekty z Borderlands s klasickými MMO mechanizmami. Nezabúdajú ani na kvalitný príbeh, no akosi zabudli na PC platformu. Bungie sa vyjadrilo, že je to na rozhodnutí vydavateľa, či sa ich pripravovaná hra na tejto platforme ukáže. Na PS3, PS4, X360 a X1 sa hra objaví v priebehu roka 2014. Priestor dostal aj komixový Deadpool a Skylanders: Swap Force.

KONAMI

Hlavným ťahákom Konami je nepochybne séria Metal Gear. Piaty diel tejto série je postavený na úplne novom Fox Engine, teda na rovnakom engine, na ktorom bude postavená aj ďalšia Konami hra, konkrétne PES 2014. Metal Gear Solid V: The Phantom Pain sa ukáže na old-gen a next-gen, Xbox a PS konzolách a vylúčená nie je ani PC verzia. Čo sa týka hry Castlevania: Lords of Shadow 2, tá sa na PC a old-gen konzoly dostane určite, a to už v zime tohto roka. Rovnako bol prvý diel tejto hry ohlásený na PC, kde sa dostane počas leta.

BETHESDA

Bethesda si na E3 priniesla ukážky ich pripravovanej MMO, The Elder Scrolls Online, ktorá sa okrem PC ukáže aj na next-gen konzolách. PS4 hráči dokonca dostanú možnosť vyskúšať si hru v beta verzii. Oživenia sa dočkala séria Wolfenstein od vývojárov z Machine Games, bývalých zamestnancov štúdia Starbreeze. Nový diel, s podtitulom The New Order, nás zoberie do štylizovanej budúcnosti, v ktorej nacisti vyhrali 2. svetovú vojnu. Hra sa ukáže na PS4, PS3, X1, X360 a PC ešte tento rok. Čo však tento rok nestihne, je nová hororová IP od tvorcov Resident Evil hier s názvom The Evil Within. Gameplay vyzeral presne tak, aby sa hra hororovou mohla nazývať, takže fanúšikovia tohto žánru majú nového potenciálneho adepta.

SEGA

Sega si na tento rok prichystala strategické nebičko v podobe Company

of Heroes 2 od Relicu a Rome II: Total War od Creative Assembly. Sonic však takisto nesmie chýbať v podobe dvoch hier, a to Mario & Sonic at the Sochi 2014 Olympic Winter Games a Sonic Lost World pre 3DS a Wii U.

CAPCOM

Microsoft umožnil vytvorenie pokračovania série Dead Rising, a teda v poradí tretí diel tejto hry vychádza exkluzívne pre konzolu Xbox One ako launch titul. Priestor dostal Duck Tales v remastered verzii pre PC, PS3, X360 a WiiU a zahanbiť sa nenechalo ani tretie pokračovanie série Lost Planet, tentokrát od vývojárov Spark Unlimited.

WARNER BROTHERS

Batman sa tento rok dočká pokračovania, no nie od Rocksteady, tvorcov Arkham Asylum a Arkham City, ale od interného štúdia WB. Hra príde na trh s podtitulom Arkham Origins a ako názov napovedá, porozpráva nám, ako to všetko začalo. Hru bude dopĺňať novinka od štúdia Avalanche, tvorcov série Just Cause, ktorí pripravujú hru Mad Max, a to pre PC a konzoly. Ohlásenia sa dočkala aj nová hra od pol'ských vývojárov z Techlandu s názvom Dying Light a malo by ísť o survival hru z pohľadu prvej osoby. Nechýba ani Lego hra v podobe Lego Marvel Super Heroes a DC hrdinovia v Scribblenauts Unmasked: A DC Comics Adventure.

Čo sa týka ostatných titulov, vyberáme jednu z najkvalitnejších a najoceňovanejších hier na E3, konkrétne The Witcher 3: Wild Hunt od pol'ského CD Projektu pre PC, X1 a PS4. Deep Silver zasa ukázalo hru Saints Row 4. Tá sa dočká vydania už tento rok pre PC, X360 a PS3. Predstavenia sa dočkala aj hra Killer is Dead od japonského štúdia Grasshopper Manufacture, tvorcov Loolipop Chainsaw. Namco Bandai sa pochválilo chystaným Dark Souls II, chystaným na tento rok pre PC, PS3 a X360.

Dominik Farkaš



GEAR UP AND TAKE COMMAND WITH XPG™

XPG Series
V2 DRAM Module



Veľké zhrnutie konferencie Sony: Čo všetko sme sa dozvedeli?

V Los Angeles sa na E3 konala konferencia Sony PlayStation. V rámci nej sme sa dozvedeli množstvo informácií nielen o PS4, ale aj o PS3, PS Vita a ďalších službách a novinkách zo sveta Sony Entertainment Network. Celú veľkolepú konferenciu zahájil Jack Tretton, prezident Sony Computer Entertainment America. Po krátkom úvode začal hneď hovoriť o Vite.



Podľa jeho slov je PS Vita ešte len na začiatku svojho životného cyklu, pre zariadenie existuje zhruba 650 dostupných hier (vrátane PSP, PS One a Mobile download hier), a do konca roku pribudne ďalších 85 hier.

Medzi nimi nový Batman, Counterspy, Destiny of Spirits, Killzone: Mercenary a Tearaway, ale aj HD remake-y God of War Collection a Final Fantasy X a X-2. Prisľúbil, že Sony pripravuje nový špeciálny PS Vita balíček, ktorý bude obsahovať okrem konzoly aj celú hru

Walking Dead od Telltale Games a jej pokračovanie Walking Dead: 400 Days.

Vita má takisto zohrať veľkú úlohu pri nástupe PS4. Každá hra na PS4 má byť s podporou Remote Play na Vite. Tým pádom si môžete hru kedykoľvek presunúť na Vitu a hrať kdekoľvek v dosahu lokálnej Wi-Fi siete. Sony si svoj handheld predstavuje ako dokonalé príslušenstvo pre svoju novú domácu konzolu, ktoré bude naplnené samostatnými kvalitnými aplikáciami. Už teraz je na Vite dostupný napríklad Skype, Netflix, YouTube a iné.

PLAYSTATION 3 EŠTE NEZOMIERA

Napriek tomu, že staručká PS3 je na trhu už siedmym rokom, nezdá sa, že by jej dochádzala para. Tento piatok vychádza fenomenálna hra The Last of Us, ktorá prakticky v recenziách nedostáva horšie hodnotenia než 90 %. Ale v roku 2013 nás čakajú aj ďalšie skvelé exkluzívne tituly. Medzi ne patria Beyond: Two Souls, Puppeteer, Rain a nové Gran Turismo 6. A všetky tie hry vyzerajú úžasne.

Technicky najviac vynikajú Beyond a GT6, po umeleckej stránke nás zase zaujal Rain.

Jack Tretton ešte zdôraznil niekoľko ďalších hier, ktorých vydanie na PS3 sa neodvratne blíži: Batman: Arkham Origins, v ktorom sa stretneme s ďalším psychopatickým nepriateľom, a Grand Theft Auto 5. Obe hry budú mať na PS3 exkluzívny obsah, ktorý inde nenájdete.

TAK POĎME UŽ K PS4!

Samozrejme, všetci na E3 čakali v prvom rade na odhalenie samotnej konzoly PS4. Namiesto Jacka Trettona sa na pódium postavil Andrew House, prezident Sony Computer Entertainment. Bez zbytočného zdržovania vzal do rúk novú konzolu PS4. Vyzerá takto:

Dizajn je trochu prekvapením. Podobne ako v prípade Xbox One ide o ďalší čierny digestor, avšak oceňujeme zaujímavo skosené hrany. Aspoň nová PS4 nemá len samé pravé uhly.

Zaujímavý je aj vyrezaný pásik, v ktorom svieti modré svetlo. Len premýšľame, či sa milí páni dizajnéri zamysleli tak

trochu aj nad tým, kto má zo všetkých tých zárezov utierať prach. Andrew hneď po predstavení konzoly uviedol na pódium Michaela Lyntona, šéfa Sony Pictures, ktorý podrobnejšie porozprával o nových službách pre filmy a hudbu na platformách PlayStation.

Špeciálne vyzdvihol služby Music Unlimited a Movies Unlimited a prezradil, že práve cez PS3 sa najviac ľudí pozerá na Netflix. Škoda len, že žiadna z týchto služieb nie je dostupná v Česku ani na Slovensku. Inak by boli informácie od neho pre miestneho diváka aj relevantné.

HRY, HRY A HRY. HRY NA PRVOM MIESTE

Jeho miesto na pódii prevzal Shuhei Yoshida, šéf Sony Worldwide Studios. Rýchlo povedal, že na PS4 sa v interných štúdiách Sony vyvíja už tridsať titulov, z čoho 20 sa dostane na trh do roka od spustenia predaja konzoly. Dvanásť z týchto hier sú úplne nové značky. A aby nás navnadil? Ukázal nám trailer na novú pripravovanú hru z dielne Ready at Dawn a Santa Monica. The Order: 1886. Po skončení traileru pripomenul, že všetky štyri interne vyvíjané hry, ktoré

odhalili už vo februári, robia mil'ové kroky a, samozrejme, ukázal aj nové trailery. Killzone: Shadow Fall, #Driveclub a Knack pôjdu do predaja hneď s uvedením konzoly na trh. inFamous: Second Son sa ešte chvíľu pozdrží, ale vyzerá tak, že to bude stáť za chvíľu čakania.

Potom Shuhei ukázal záznam z prototypu od Quantic Dream s názvom The Dark Sorcerer. Spomínate si na hlavu starého muža z februárového predstavenia PS4? Tak teraz má aj telo!

AKO TO BUDE S INDIE HRAMI A HRAMI OD TRETICH STRAN?

Na pódium sa postavil Adam Boyes, ktorý má na starosti vzťahy s vydavateľmi a vývojármi mimo interných štúdií. Hneď prvá správa bola skvelá. Týkala sa indie hier, ktoré v posledných rokoch Sony čoraz viac podporuje. Novinkou je, že Sony naplno rozbieha self-publishing hier, teda že si rôzne malé štúdiá budú môcť svoje hry sami vydávať pomocou Sony Entertainment Network.

A po tejto skvelej správe predstavil niekoľko zaujímavých indie hier, ktoré sa chystajú na PlayStation.





Transistor od Supergiant Games, tvorcov hry Bastion, Don't Starve od Klei Entertainment, Mercenary Kings od Tribute Games, tvorcov Scotta Pilgrima, Octodad: Deadliest Catch od Young Horses, Secret Ponchos od Switchblade Monkeys, Ray's The Dead od Ragtag Studios, horor Outlast od Red Barrels, Galak-Z od 17-bit Games a Oddworld: Abe's Oddysee New 'n' Tasty od Oddworld Inhabitants.

Samozrejme, PS4 nebude len o nezávislých hrách, a preto Adam predstavil aj iné tituly. Pripomenul, že aj na PS4 vyjde Diablo 3 s exkluzívnym obsahom a potom nám pustil video Tetsuya Nomuru zo Square Enixe, ktorý nám konečne po rokoch ukázal nové zábery z Final Fantasy Versus XIII. Až na to, že to vlastne už nie je FF Versus XIII, ale Final Fantasy XV. FF XV vyjde na PS4 a podľa všetkého pobeží na dýchberúcom Luminous engine. Akčnejšie ladené Final Fantasy s real-time bojovým systémom? Prečo nie! Fanúšikov Kingdom Hearts ešte stihol Nomura potešiť aj predstavením Kingdom Hearts III. A aby sme mali od Square Enixe všetko, Adam ešte spomenul, že Final Fantasy XIV vyjde okrem PC už len na konzolách PS3 a PS4.

Nasledovali prezentácie dvoch vynikajúco vyzerajúcich hier od Ubisoftu – Assassin's Creed 4: Black Flag a Watch Dogs. Sami

sa nevieme rozhodnúť, ktorá z týchto hier vyzerá lepšie. Watch Dogs však vyzerá skutočne zaujímavá a netradične.

Adam Boyes potom predstavil aj športové hry, konkrétne teda NBA 2K14 s LeBronom Jamesom a skutočne vtipným trailerom. A potom preskočil k úplne inému súdku – The Elder Scrolls: Online od Bethesdy –, pričom poznamenal, že beta test hry bude exkluzívne prístupný hráčom na platforme PS4. Adam celú svoju prezentáciu ukončil predstavením ešte jednej hry, na ktorú sa nesmierne tešíme.

Áno, Mad Max z dielne Warner Brothers a Avalanche Studios sa blíži na PlayStation!

A OPÄŤ TROCHU PS A VŠEOBECNÝCH INFORMACIÍ O PS4

Reči sa znovu ujal Jack Tretton, aby povedal, že v súčasnosti je vo vývoji 140 hier pre PS4, z toho 40 sú exkluzívne hry. Ďalej si "zatrolloval" smerom k Microsoftu a povedal, že PS4 podporuje hry z druhej ruky a Sony neplánuje žiadne nové reštrikcie v tomto smere. Hry na Blu-Ray diskoch bude možné predať kamarátovi, vymeniť v obchode za zl'avu na novú hru, požičať komukol'vek alebo si ponechať na celý život tak ako aj doteraz. PS4 hry

nepotrebujú byť online na to, aby ste si ich mohli zahrat'. Single player v offline režime bude fungovať bez problémov a nevypne sa 24 hodín po tom, ako sa odpojíte od internetu. Samozrejme, že online hry a hry hrané z cloudu bez siete nepôjdu, ale to asi netreba nikomu vysvetľovať.

Shuhei Yoshida a Adam Boyes sa konieckoncov ukázali ako dobrí trollovia, keď po skončení konferencie zavesili na web návod, ako požičať kamarátovi PS4 hru.

Ďalej Jack vypichol pár dôležitých informácií. Hry sťahované z netu sa budú dať hrať už počas sťahovania. PS4 konečne dostane Cross Game Voice-Chat, teda sa pri hraní napríklad #Driveclub budete môcť rozprávať s kamarátom, ktorý hrá napr. Destiny. Zásadným má byť transformácia PSN na reálnu sociálnu sieť a prepojenie hier so sociálnymi sieťami. A, samozrejme, vyzdvihnúť musel aj share tlačidlo, ktoré umožňuje rýchlo a jednoducho publikovať svoje gameplay videá na web.

PlayStation Plus ostáva v platnosti a prenáša sa na PS4. Ak už máte PS Plus, bude vám platiť aj na novej konzole a zachováte si všetky svoje výhody. Hned prvou hrou, ktorú získate po vydaní



PS4, bude #Driveclub PS Plus Edition. Ako názov napovedá, nebude to bežná verzia, ale mierne okresaná. Získate v nej síce len menší počet vozidiel a trati, ale aj tak je to skvelý darček od Sony.

Malý detail. Multiplayer si po novom nezahráte bez Pluska. Sony tak prechádza na podobný model, aký mal doteraz Microsoft: za multiplayer si treba priplatiť. Sú tu však aj rozdiely. V rámci PS Plus každý mesiac dostávate niekoľko plných hier zdarma a na PS4 budete mať prístup ku všetkým ostatným mediálnym online službám aj bez prémiového účtu.

Na záver ešte Jak Tretton uviedol na pódium vývojárov z Bungie, ktorí vôbec po prvýkrát ukázali gameplay zo svojej pripravovanej FPS hry Destiny.

Celú konferenciu zavŕšil Andrew House. Prišiel s informáciou, že cloud služby na PS4 spustia v Európe a USA začiatkom roku 2014 a postupne ich rozšíria aj na PS3 a Vitu. Nie sme si úplne istí, ako to chcú spraviť, ale určite už majú niečo vymyslené. Cez cloud budú mať konzoly prístup k spätnému katalógu starých hier, ktoré nebudú na PS4 hardvérovo podporované.

Poslednou informáciou PlayStation konferencie bola informácia o cene PS4 konzoly. Sony ju nastavilo presne o stovku nižšie než Microsoft. PlayStation 4 sa bude predávať už koncom tohto roka za cenu 399 amerických dolárov. V Británii za 349 libier a u nás za 399 eur. V prepočte je cena vyššia, ale je nutné si uvedomiť, že v našej cene je už zarátané DPH a

v americkej nie, pričom u nás výrobca zo zákona poskytuje dvojročnú záruku a v Spojených štátoch len jeden rok.

Andrew House sa rozlúčil so slovami, že Sony plne rešpektuje vlastníctvo zákazníkov a nadovšetko si váži ich dôveru. Túto dôveru si s každou novou konzolou buduje a plánuje budovať.

Veríme, že aj vás informácie o PlayStation 4 potešili. My sa už nevieme dočkať vydania konzoly.



Xbox One :

Čo všetko o ňom vieme?

Po dlhých mesiacoch čakania Microsoft konečne zverejnil kompletné informácie o svojej novej konzole. Kým Sony v podstate do E3 mlčalo, Microsoft zverejšoval informácie postupne v priebehu niekoľkých týždňov. Pod'me sa pozrieť na to, čo môžeme očakávať od jeho budúcej konzoly, Xbox One.



„Prinášame hranie, príbehy a pocity k životu.“

„Bringing gaming to life, story and emotions“, a teda v preklade: „Prinášame hranie, príbehy a pocity k životu“.

Týmto sloganom sa otvorila veľkolepá konferencia, v ktorej Microsoft prvýkrát zverejnil Xbox One. Na pódiu nás uvítal Don Mattrick, ktorý stojí na čele celého Xbox One vývoja a hneď po ukázaní novučky Xbox One aj zdôvodnil jej názov.

One, pretože nový Xbox nemá byť klasická konzola, ktorá bude iba na hranie hier. Bude slúžiť najmä ako multimediálne centrum zábavy vo vašej obývačke, všetko v jednom. Potom nám názorne ukázal, ako má Xbox One fungovať v

praxi, spustil a ovládal ho nie joystickom, ale hlasovými príkazmi. „Xbox on!“, „Go home!“ alebo „Call skype!“ sú všetko príklady jednoduchých príkazov, na ktoré Xbox One reaguje. Tým pádom hneď ako dôjdete domov z roboty alebo zo školy, už ako sa budete prezliekať, môžete na svoju konzolu kričať príkazy a potom si k nej len pohodlne sadnete a môžete sa rovno pustiť do hrania svojej obľúbenej hry.

Xbox One sa podstatne líši od ostatných konzol tým, že **nebude slúžiť iba na hranie hier, ale naopak, bude prepojený aj s vašou televíziou**. Zatiaľ nie je úplne jasné, či táto služba bude spoplatnená, teda či bude už poskytovaná v predplatnom Xbox Live Gold, alebo budete musieť platiť extra. Taktiež nie sú ešte úplne známe všetky možnosti a funkcie, ktoré Xbox poskytne pri vašom sledovaní televízie. Bolo však spomenuté, že napríklad pri sledovaní NBA si budete môcť nastaviť svojho obľúbeného hráča a vždy, keď bude bodovať, sa to premietne aj vo vašej NBA hre. V rámci rozhrania medzi rôznymi multimédiami bude fungovať tzv. funkcia „insta-switching“, kde slovným príkazom môžete prejsť z hry do TV, z TV do skype a podobne alebo ich môžete mať spustené všetky naraz.

A čo samotné hry?

Hovorilo sa o všetkom možnom, dokonca aj o tom, že má byť nový Halo film režisrovaný nikým iným, než samotným Stevenom Spielbergom, len o samotných hrách sa v prvej Xbox One konferencii nehovorilo. Hoci Dan Mattrick si ťúbil v prvom roku života Xbox One až pätnásť exkluzívnych hier, z ktorých osem má byť úplne nových sérií, boli potvrdené iba NBA, FIFA, NFL a UFC a ako čerešnička na torte, pätnásť minút bolo venovaných exkluzívne novej hre Call of Duty: Ghosts, ktorá nám dala aspoň menší obraz o tom, akej grafiky bude Xbox One schopná.

Cloud, DRM a pripojenie k internetu

Microsoft pokračoval s poskytovaním ďalších údajov cez rôzne rozhovory a oznámenia a zameriaval sa najmä na internetové i technické možnosti ich novej konzoly, ako aj rôzne licenčné obmedzenia.

V prvom rade bude celý Xbox One stavaný na Cloude, ktorý bude podporovaný 300,000 servermi. V praxi sa Cloud prejavuje na dvoch úrovniach. Bude to podstatná

zložka samotného výkonu Xbox One. To znamená, že veci, ktoré sa musia hráčovi ihneď zobrazit', budú spracované samotným Xbox One hardvérom. Ostatné aspekty grafiky, ktoré nemusia byť hráčovi zobrazené hneď, napríklad tieňe a efekty, budú spracované nie Xboxovým hardvérom, ale naopak, jedným z 300.000 serverov, ktoré to po spracovaní odošlú cez internet do vašej hry. Tým bude výkon samotného Xboxu omnoho mocnejší, než by povolil jeho hardvér sám.

Druhým aspektom Cloudu je ukladanie hier. Pôvodná myšlienka tohto bola, že v podstate všetky informácie z vášho Xbox Live účtu mali byť uložené na internete, takže ak sa pripojíte na svoj účet na kamarátovom Xboxe, vaše hry aj s vašim uloženým progresom sa kamarátovi stiahnu a vy budete môcť uňho hrať, aj keď on tie hry nemá zakúpené.

Ďalším mil'níkom bol tzv. DRM – digital right management. To sa týka najmä ochrany držiteľ'ov autorských práv k videohram a slúži na ochranu proti pirátstvu. V tomto prípade nechal Microsoft väčšiu voľnosť herným distribútorom, ktorí si sami môžu regulovať, ako veľmi budú chcieť





obmedziť second-hand predaj ich hier a podobne. Vo všeobecnosti mali byť hry, ktoré ste si kúpili, viazané na váš Xbox Live účet a predávať ste ich mohli iba cez licencovaných predajcov – len raz. Aj požičiavanie hier malo byť obmedzené a to tak, že pôvodne ste ich mohli požičať ľuďom, ktorých máte v zozname priateľov minimálne tridsať dní. Ďalšou „revolučnou“ novinkou malo byť povinné pripojenie k internetu, aj keď hráte iba hru jedného hráča. **Tieto obmedzenia však boli z väčšiny zrušené a pozmenené, ako sa dočítate nižšie v článku.**

Don Mattrick: „Počúvali sme vás a na vašom názore nám záleží.“ – veľké zmeny. Týmto slovami otvoril Don Mattrick novinku, ktorá nečakane zmenila celé smerovanie Xbox One. Uvedomujúc si nevýhodnú pozíciu, v ktorej sa Xbox One ocitol oproti PS4, Mattrick oznámil, že Xbox One si nebude vyžadovať povinné pripojenie k internetu a taktiež sa zrušili všetky obmedzenia ohľadom požičiavania a predávania hier.

„Od zverejnenia našich plánov s Xbox One sme ja a môj tím čítali vaše komentáre a počúvali vaše názory. Ďakujeme vám za vašu podporu a pomoc pri smerovaní vývoja Xbox One... Povedali ste nám, že ako ste mali radi flexibilitu, ktorú vám poskytujú hry na diskoch a ako je pre vás dôležité mať možnosť tieto hry požičiavať alebo predávať ďalej. Taktiež ste spomínali, že je pre vás dôležité mať možnosť hrať hry aj bez pripojenia k internetu.“ Argumentoval Mattrick, keď ohlásil, že Microsoft podstatne zmenil svoje pocity, ktoré sa premietli v dvoch aspektoch.

Zrušilo sa povinné pripojenie k internetu. Po prvotnom pripojení k internetu budete môcť hrať všetky svoje hry offline.

Taktiež sa zrušili všetky obmedzenia ohľadom požičiavania a obchodovania s hrami, najmä pri hrách v diskovej podobe. Stiahnuté hry nebude stále možné ďalej predávať alebo požičiavať. Mattrick ďalej spomenul, že s týmito zmenami budú pozmenené aj niektoré sľubované vymoženosti Xbox One, najmä v oblasti Cloudu, ale viac detailov zatiaľ neposkytol.

Veľké zverejnenia na E3

Všetko možné bolo o Xbox One zverejnené, až na samotné hry, ktoré sa šetrili na najväčšiu hernú konferenciu v Los Angeles – E3. Na Microsoft bol zo strany hráčov vytvorený silný nátlak, aby ukázal, že ich konzola je mierená aj na hráčov namiesto ľudí, ktorí chcú mať v obývačke drahú hračku. Okrem informácie, že Microsoft investoval cez jednu miliardu dolárov do vývoja hier, sme viac informácií o hrách nemali. Aj preto Microsoft venoval drvivú väčšinu času práve hrám. Konferencia sa otvorila epickým trailerom na **Metal Gear Solid V: Phantom Pain**, kde sme videli, čoho je nový Xbox One schopný.

Hráči boli, samozrejme, najviac zvedaví na sľúbené exkluzívne hry. V tomto smere bol zverejnený nádherné vyzerajúci **Ryse: Son of Rome** v scéne, ktorá sa nápadne podobala vylodeniu v Normandii vo filme Zachráňte vojaka Ryana. Avšak namiesto nábojov lietali šípy a d'elostrelectvo bolo zamenené za katapulty. Hlavný hrdina, Marius Titus, rímsky generál, vedie vylodenie v barbarských zemiach. Krvou a brutalitou sa v dizajne nešetrilo a samotná hra veľmi nápadito pripomína God of War, kde Marius rôznymi kombináciami ničí nepriateľov, ktorí naňho vybiehajú ako z pásu.

Ďalšími zaujímavými hrami, ktoré sme videli, boli **Forza V**, **Project Spark**, **Dark**

Souls 2, **Battlefield 4**, **Titanfall**, **Quantum Break**, **Killer Instinct**, **The Witcher 3**, **Dead Rising 3**, **Minecraft**, **Halo** a rôzne iné.

Aj keď väčšina „Microsoftáckej“ konferencie bola zameraná na hry, malá časť sa týkala aj rôznych technických noviniek. Ďalšou zmenou bude integrácia so smartphonmi a tabletmi. V Battlefield 4 sme videli, ako to bude fungovať v praxi a tiež sme videli hráča, ktorý si pár ťuknutiami na svojom smartglasse privola delostrelectvo. Na záver sme sa dozvedeli, že internetová televízia **twitch.tv** bude integrovaná v Xbox One.

Súčasný Xbox 360 však tiež nezostal bez pozornosti a dostane nový, užší dizajn. Podpora pre Xbox 360 bude pretrvávajúť aj naďalej a pre hráčov s Gold členstvom budú každý mesiac poskytnuté dve hry za mesiac na stiahnutie zadarmo. Fable 3 si už môžete stiahnuť teraz, Assassin's Creed 2, Halo budú nasledovať a **World of Tanks** bude dostupný začiatkom leta.

Kedy si ho teda konečne zahráme?

Xbox One má byť dostupný v novembri tohto roka za cenu 499 eur. Konzoly sa už dajú vopred objednať na internete, bohužiaľ, sa však šíria správy, že Xbox One nebude vôbec v našich končinách dostupný tento rok. Každopádne sa na Xbox One veľmi tešíme a budeme vás o ňom aj naďalej informovať.



O strihač vlasov QC5580 od Philipsu v hodnote 69,99 eur

Otázka: Nový strihač vlasov Headgroom QC5580 od Philipsu uľahčuje mužom starostlivosť o vlasy:

a. Vďaka jedinečnej hlave s otáčaním o 180° sa zvládne ostrihať každý sám veľmi ľahko a pohodlne

b. K strihaču je pribalovaný kupón do holičstva, kde po prinesení vlastného strojčeka poskytnú zľavu

c. Súčasťou balenia je vodička zabraňujúca rastu vlasov a podporujúca ich vypadávanie

Ak chcete vedieť, ktorá odpoveď je správna, pozrite si toto video:

<http://www.youtube.com/watch?v=ebLvpxkl6o&feature=youtu.be>


GENERATION
PHILIPS

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



Marián "Venom" Paulíny

Ak vás zaujíma niečo bližšie zo života redakcie, aj tento mesiac si pridete na svoje. V tomto čísle sme vyspovedali Venoma, ktorého možno až tak nepoznáte – na stránke sa totižto stará o screenshoty. >>

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

Takže volám sa Marián a na tomto úžasnom svete som strávil zatiaľ 25 rokov. Pochádzam z Ružomberka, kde aj bývam a momentálne pracujem. Vyštudovanú mám Strednú priemyselnú školu s oborom Technické a informačné služby.

Ako si sa stal členom tímu Gamesite.sk?

Pravdupovediac, nespomínam si už presne, ako sa to všetko zomlelo. Je to už pár rôčkov, čo pôsobím na portáli Gamesite.sk. Jediné, na čo si pamätám, je, že sa ma Hiro spýtal, či by som nemal záujem niečo robiť pre Gamesite.sk. Samozrejme, že som s tým súhlasil. Od začiatku svojho pôsobenia sa venujem uploadovaním screenshotov na stránku. Ako by si zhodnotil strávený čas v redakcii Gamesite.sk?

Prvých pár týždňov a možno aj mesiacov bolo pre mňa dosť náročných. Bolo to niečo nové. Nemal som s tým dovtedy žiadnu skúsenosť. Tlak by sa dal prirovnať hádam aj k maturitám. Zo začiatku to bol strašný žrút času. Všetko som robil ručne, po jednom obrázku. Až s odstupom času som sa priučil nejakým fintám a čas sa skrátil asi na tretinu. Keď sa na to teraz spätne pozerám, tak rozhodnutie byť členom Gamesite.sk tímu vôbec nelutujem. Práve naopak. Takú skvelú komunitu a takých bláznov, akí sú tu, človek nestretne každý deň

Prejdime k samotným hrám. Aké boli tvoje prvé stretnutia s hrami?

S hrami som sa stretol už ako malý 5-ročný chlapec. Keďže otec v tom čase bol posadnutý technikou, tak sa dalo očakávať, že skôr či neskôr dáky výdobytok modernej techniky dorazí aj do našej domácnosti. Prvý "stroj", ktorý sa u nás usadil, bol Didaktik M. Na tú dobu ešte stále neskutočná vecička. Ved' kto mohol v tej dobe povedať: "mám doma počítač"? Samozrejme, pár vyvolených malo už na tú dobu doma klasickú bielu "debnu", v ktorej dýchala 486-tka, poprípade prvý Pentium. Samozrejme, na názvy hier si už nepamätám, ale dáke obdĺžniky a kocky sa vtedy nazývali hrami. Časom sa aj k nám dostal prvý stolný počítač. Vtedy to všetko začalo. Prvé hry, od ktorých ma nemohli odtrhnúť, boli Dyna Blaster, Wolfenstein 3D, Doom, Heretic a Tyrian.

Na tú dobu neskutočná zábava. Teda aspoň pre mňa. Rodičia mali iný názor. Ešte by sa patrilo spomenúť prvú hru, pri ktorej som si aj ja sám musel povedať, že som závislý. Bol to Duke Nukem a s ním prišlo aj prvé ponocovanie za PC a prvé zákazky. Samozrejme, mojimi rukami prešlo veľa hier, ale z raného obdobia sú toto tie najvýznamnejšie. Z automobilových hier sa u mňa radí medzi špičku Need for Speed, ale iba po Hot Pursuit 2. Novšie diely ma sklamali.

Aké sú pre teba najlepšie súčasné hry?

Dlhé roky som považoval MMORPG hru World of Warcraft asi za najlepšiu hru, aká kedy bola vydaná. MMO-čka majú svoje čaro. Je to úplne iný štýl hrania, ako keď človek hrá „singleplayerovku“. Má voľný "výbeh", ktorý je väčšinou obmedzený iba levelom. Asi najpodstatnejšou časťou MMO hier je to, že nehrať s AI, ale s ľuďmi. Časom si tam nájdete dobrých kamarátov, s ktorými strávite dlhé hodiny hrania. Je to taký útek z bežného života a od bežných starostí. Predsa len virtuálny svet má aj svoje výhody. Samozrejme, treba to brať s rezervou a zachovať si chladnú hlavu. Momentálne sa u mňa radia medzi TOP Tomb Raider a Metro: Last Light. Obe majú úžasný dej, pri ktorom mi doslova naskakovali zimomriavky. Hlavne pri druhej spomínanej hre, ktorá ma donútila zísť do kníhkupectva (dovtedy pre mňa neznáma budova) a zakúpiť si aj knižné vydanie (bohužiaľ, momentálne je vypredané). Teraz sa hranie venujem iba rekreačne, poprípade keď mi ostane kúsok voľného času.

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

Mám silný odpor k hrám, v ktorých človek iba bezducho pobehuje a nonstop strieľa do miliónov nepriateľov. Tento typ hier som nikdy nepochopil a nevidím v nich žiaden význam. Prirovnal by som to ku kúpe automobilu bez motora. Človek ho má, môže sa s ním pokochať, ale v konečnom dôsledku mu je nanič. Možno teraz ľudia prekvapím, ale vypestoval som si slušný odpor k Solitaire. Tak, ako ma dokázala táto nevinná hra vytočiť, to sa nedá ani len opísať. Vraj najlepšia hra na oddychnutie a relax. Je to jediná hra, pri ktorej som skoro spravil z myšky puzzle. Odvtedy sa mu vyhýbam mil'ovými krokmi.

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?

Už dlhší čas uvažujem o zmene. Teda aspoň v súkromnom živote. Práca, ktorú momentálne robím, ma ani sčasti nenapĺňa a nevidím význam ďalej v tom pokračovať. Papierenský priemysel nie je pre mňa. Plány do budúcnosti by aj boli, len chytiť ten správny "zápal" a začať to všetko realizovať. Tieto plány nepočítajú ukončiť moje pôsobenie pre Gamesite.sk. Je to moje hobby a tomu sa snažím prispôbovať aj ostatné veci. Bohužiaľ, nie vždy sa to na 100% dá.

V prípade, že si nájdeš voľný čas, čo ho vyplníš?

Väčšinou to záleží od počasia. Ak je vonku pekne, tak pobalím veci a ide sa na prechádzku, poprípade na dáku malú túru. V lete zase strávim čas plávaním na priehrade alebo grilovaním s kamarátmi na chatke. Ak sa vonku všetci čerti ženú, tak vtedy bud' strávim voľný čas pri počítači, alebo pozeraním filmov. Trošku horšie je to už v zime. Zimné športy, ako aj celú zimu, moc neoblubujem. Vtedy iba vylihujem pri televízore a nabieram kilá.

Chcel by si sa stať nejakou hernou postavou?

Pravdupovediac, nikdy som nad týmto typom otázky neuvažoval. Človek sa väčšinou vcíti do postavy pri konkrétnej hre. Samozrejme, tento zážitok je o to lepší, keď má hra neskutočne pútavý dej (opäť narážam na Metro: Last Light). Avšak keby som si mal už nejakú postavu vybrať, tak by to bol určite nejaký mág. Vždy ma fascinoval fantasy svet a asi aj vždy bude.

Ďakujeme za rozhovor.

Pýtal sa Adam Kollár



The Novelist

A game about life, family, and the choices we make.



The Novelist

Dokáže človek uskutočniť svoje sny bez obetovania svojich najbližších? To je otázka, na ktorej stojí celý tento projekt. The Novelist má na svedomí vývojár Kent Hudson.

Ten nie je žiadnym nováčikom, v minulosti pracoval na tituloch ako Deus Ex: Invisible War a Bioshock 2. Po čase sa však začal cítiť kreatívne obmedzený a podal výpoveď, aby mohol pracovať na niečom vlastnom. A tým je práve The Novelist.

Snaží sa ním vyriešiť problém, ktorý podľa neho trápí hry ako také. Svojím príbehom sa prihovárajú hráčom až príliš namiesto toho, aby ho nechali voľne ovplyvňovať samotné dianie.

Predtým, než si vysvetlíme, ako sa to rozhodol vyriešiť, musíme najprv vedieť, o čom je vlastne hra. Dan

Kaplan, autor románov, sa snaží napísať najdôležitejšiu knihu svojej kariéry.

Musí sa na to poriadne sústrediť, a tak spolu s manželkou a synom odchádzajú na leto do pobrežného domu. Nie sú tam však sami. Dom okupuje duch. A práve nad ním preberieme kontrolu.

Nepôjde však o žiadne Kingovo Osvietenie a Dan nezačne naháňať svoju rodinu so sekerou v ruke. Tentoraz je duch viac-menej dobrý. Bude môcť čítať myšlienky členov rodiny, skúmať ich spomienky a ovplyvňovať ich.

V závislosti na hráčových skutkoch sa budú meniť Danove vzťahy k jeho rodine aj práci. Vybalansovať to nebude jednoduché. Každé rozhodnutie bude mať následky. Rozhodnutí bude mnoho a rovnako aj následkov, čiže opätovná hrateľnosť je v tomto ohľade zaručená.

V čom teda bude spočívať výzva? Nejde o ducha, ktorý by bol úplne neviditeľný a hráč (z pohľadu prvej osoby) si bude musieť dať pozor, aby ho nikto nevidel. Skrývať sa môže v zdrojoch svetla, medzi ktorými môže stlačením tlačidla rýchlo preskočiť.

Stealth bude fungovať tradične. Vývojár ho prirovnáva k hrám ako Thief či Splinter Cell, kde vám ako indície, že vás spozorovali, slúžia vizuálne efekty a hlas danej postavy.

The Novelist vyzerá ako jedinečná záležitosť, ktorú by si nemal nechať nikto ujsť, bez ohľadu na žánrové preferencie. Podarí sa jej naplniť svoj potenciál?

To by sme sa mali dozvedieť už v najbližších mesiacoch, na kedy je naplánovaný dátum vydania.

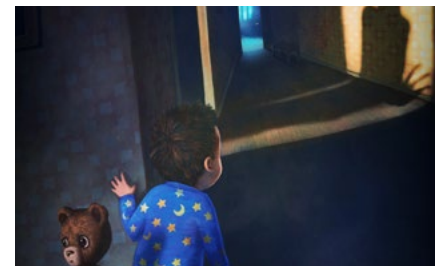
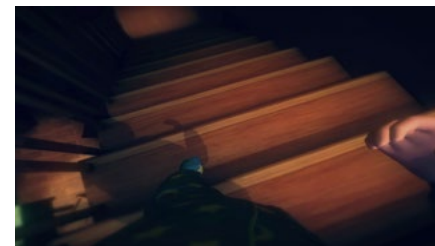
Dátum vydania: leto 2013



Nezávislé švédske štúdio Coilworks si dalo jasný cieľ. Vytvoriť hru, ponúkajúcu hráčom výzvu a dôvod na neustále prekonávanie svojho najlepšieho skóre.

Cloudbuilt sa snaží preniesť 2D akčnú platformovku do 3D aj so všetkými vylepšeniami, ktoré má tento prechod k dispozícii.

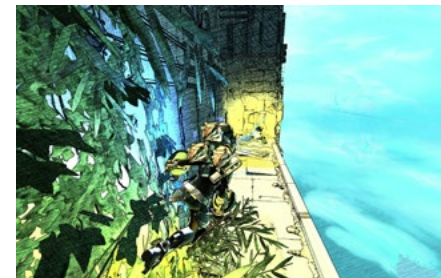
Vašou úlohou bude dostať sa cez náročné levely v čo najkratšom



Among the Sleep

Mnohí si zrejme nepamätajú, aké to bolo byť dvojročným dieťaťom. Dieťa neustále naráža na nové veci, o ktorých funkciách nemá ani poňatia.

Každá noc je plná hororov v podobe divného tieňa a zvláštnych zvukov, ozývajúcich sa z iných izieb. Práve s touto imaginárnou stránkou detskej psychiky



čas a čo najefektívnejšie. A ako to v tomto žánri býva, znie to ľahšie, ako to je v skutočnosti. V ceste vám budú stáť rôzni nepriatelia a prekážky. Demi, vojnová veteránka, uprostred mentálnej rehabilitácie, bude mať na ich prekonanie k dispozícii jetpack aj raketové topánky na rýchle presuny i zbraň na likvidáciu nepriateľov.

Nadštandardná mobilita hernej hrdinky prináša so sebou aj jednu z najlákavejších možností Cloudbuilt. Tou sú levely s niekoľkými spôsobmi, ako ich prejsť. Nejde o jeden lineárny dizajn. Môžete

sa náročné štúdio, Krillbite, chce pohrať vo svojej prvej hre. Tí začali pracovať na tvorbe Among the Sleep už na škole, kde študovali interaktívne digitálne umenie. Chopíme sa úlohy dvojročného dieťaťa, s ktorým zažijeme strašidelnú noc. Tá bude plná príšer, aké by si takéto dieťa mohlo predstavovať i udalosti ako vystrihnutých zo surreálnych snov. Hráči sa budú môcť vrátiť do čias, keď boli veľkí bojovníci.

Ako každá kvalitná hororová hra, aj Among the Sleep sa snaží hráča pohltiť do svojho prostredia. Odohráva sa z pohľadu prvej osoby, kde môžete vidieť aj celé svoje telo. Dieťa sa pohybuje realisticky, a teda



prekľučkovat' mŕtinové pole, prebehnúť po druhej strane steny, prípadne ho preletieť alebo postrieľať, a to všetko vo veľkej rýchlosti, ktorej dynamika sa ťažko popisuje slovami. Svoje skóre si budete môcť ukladať a súťažiť s ostatnými hráčmi na spôsob Trackmanie, kde uvidíte na trati ich „ducha“. O nádherný grafický štýl sa stará engine, využívajúci PhysX technológiu od Nvidie, ktorý si štúdio postavilo samo. Všetko uzatvára chytľavý, adrenalín pumpujúci retro soundtrack.

Dátum vydania: leto 2013

vás limituje v tom najlepšom možnom spôsobe na vytvorenie riadneho napätia. Už prvý trailer, odhaľujúci hrateľnosť, ukázal perfektné zvukové spracovanie, vytvárajúce skutočne znepokojivú atmosféru. Nezaostáva ani grafika, bežiacia na stále populárnejšom Unity engine. Cieľom hry, ktorej herná doba by sa nemala dostať pod štyri hodiny, je doviesť dieťa do bezpečia, teda nájsť jeho rodičov, zatiaľ čo sa bude musieť vyhýbať monštrám, s ktorými nemôže bojovať. Tohto unikátneho titulu by sme sa mali dočkať koncom roka.

Dátum vydania: Q4 2013

Platforma:

PC, Amiga, Apple Macintosh, FM Towns

Žáner:

Adventúra

Rok výroby:

1992

Výrobca:

Westwood Studios



The Legend of Kyrandia

LEGENDA OD LEGENDY

■ **The Legend of Kyrandia je klasická adventúra s nádhernou kreslenou grafikou v rozlíšení 320×200 pixlov a s 256 farbami, ktorá hneď na prvý pohľad okúzliť v časoch, keď sa ešte PC 386 predávalo za viac ako deväťdesiat tisíc slovenských korún (vtedy priemerná mzda za osemnásť mesiacov).**

Westwood Studios, ktoré vytvorilo túto hru, bolo skutočnou legendou. Vzniklo v roku 1985 ako Westwood Associates, jeho zakladatelia boli Brett Sperry a Louis Castle. Neskôr, keď sa štúdio začlenilo do spoločnosti Virgin Interactive, zmenilo meno na Westwood Studios. Nesmrteľnosť v hernej histórii si štúdio Westwood získalo najmä sériami Eye of the Beholder, The Legend of Kyrandia, Lands of Lore, hrou Dune II a sériou Command&Conquer. Ich hra Dune II sa stala zakladateľom žánru RTS (real-time strategy). V roku 1998 bolo Westwood Studios odkúpené od Virgin Interactive spoločnosťou Electronic Arts, ktorá ich v roku 2003 zrušila, a spáchala tak "kultúrnu vraždu".

Hra The Legend of Kyrandia vyšla v roku 1992 pod dlhým názvom Fables&Fiends: The Legend of Kyrandia – Book One.

Autorom myšlienky na vytvorenie tejto hry bol Brett Sperry, jeden zo zakladateľov Westwoodu. Hra bola založená na MUDe, ktorý hrával s priateľmi, a ktorý sa volal Kyrandia: Fantasy World of Legends. K tomuto MUDu kúpil Westwood práva a neskôr boli súdení človekom, ktorý im ich predal. O niekoľko rokov tento spor vyhrali.

The Legend of Kyrandia je hra ešte pre MS DOS, ale aj dnes si ju môžete zahrať cez DOSBox aj na nových počítačoch. Hra má jednoduché ovládanie, kurzorom stačí klikáť tam, kam chcete ísť, alebo na predmet, s ktorým chcete previesť ľubovoľnú akciu. Žiadny výber z menu desiatich akcií typu pozri sa na predmet,



zober predmet či potlač predmet sa nekoná. V inventári nie je moc miesta, predmety si však môžete kdekoľvek odložiť na zem a neskôr ich znova zobrať. Počas hry sa dostanete aj ku kúzelnému amuletu, ktorý sa vám následne zobrazí vedľa inventára a postupným učením sa kúziel sa na ňom aktivujú štyri drahokamy. V hre je viac ako sto krásne nakreslených scenérií a má podmanivú hudbu, ktorú nebudete chcieť vypnúť. Medzi silné stránky hry patrí, že sa neberie príliš vážne a svet je vsadený do komickeho fantasy.

A o čom je vlastne príbeh? Nádherná krajina Kyrandia umiera. Kráľ a kráľovná boli zavraždení a kyragem, ktorý je zdrojom magickej energie pre Kyrandiu, ukradol diabolský dvorný šašo Malcolm, ktorý ničí stromy pre svoje potešenie a každého nepohodlného obyvateľa premieňa na kameň. A na kameň premení v úvodnej scéne aj Kallaka, starého otca hlavného hrdinu Brandona. Brandon, ktorý nájde po svojom návrate domov skameneného Kallaka, je oslovený magickou krajinou

prostredníctvom stromu a dozvie sa, že je vyvolený, aby Kyrandiu zachránil.

Počas svojho putovania sa dozvie, že je princ, ktorého kráľovský čarodejník Kallak uniesol do bezpečia, keď boli jeho rodičia zavraždení. Brandon musí na svojej ceste riešiť rôzne ľahšie i ťažšie úlohy, pričom najnepríjemnejší je labyrint, ku ktorému si treba nakresliť mapu a starostlivo v ňom zbierať a rozmiestňovať svietiace bobule, ktoré zhasnú, ak ich prenesiete ďalej ako cez tri obrazovky. A ošťať v čiernom labyrinte bez svetla iba so svietiacimi očami číhajúcich príšer určite nechcete. Pri svojom putovaní stretne Brandon rôzne postavy, ktoré mu budú pomáhať. Medzi ne patrí napríklad čarodejník Darn s jeho domácim zvieratkom, dračicou Brandywine, a čarodejníca Zanthia.

Svet Kyrandie sa ďalej rozvíjal ešte v dvoch pokračovaniach. V roku 1993 vyšiel druhý diel pod názvom The Legend of Kyrandia Book Two: The Hand of Fate, kde bola hlavnou postavou čarodejníca Zanthia,

a v roku 1994 tretí diel The Legend of Kyrandia Book Three: Malcolm's Revenge v hlavnej úlohe s Malcolmom, ktorý sa snaží pomstiť, a pritom dokáže, že Brandonových rodičov nezavraždil on. Porty hry Legend of Kyrandia vyšli aj na Amigu, Apple Macintosh a FM Towns. Verzia pre PC bola dostupná na disketách aj na CD ROM.

Kde sú autori tejto hry dnes? Keď bolo Westwood Studios v roku 2003 zrušené, Electronic Arts presunulo okolo dvesto zamestnancov na svoje ostatné projekty. Spoluzakladateľ Westwoodu, ktorý mal Legends of Kyrandia osobne pod palcom, Brett W. Sperry, založil v roku 2008 spolu s dvoma ďalšími kolegami z Westwoodu štúdio Jet Set Games.

Ak máte radi staré adventúry, tak nemáte nad čím rozmýšľať a Legends of Kyrandia musíte mať. Napriek nízkemu rozlíšeniu je hra stále hrateľná a určite sa zabavíte.

Andrej Ďurech



The Last of Us

VYDRŽAŤ A PREŽIŤ...

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner: akčná adventúra
Výrobca: Naughty Dog
Zapožičal: Sony

PLUSY A MÍNUSY:

+ atmosféra
+ Ellie
+ koncept
+ dizajn hry
+ grafické spracovanie
+ multiplayer

- niektoré pasáže
môžu pôsobiť
„rozt'ahane“

Naughty Dog je jedno z mála vývojárskych štúdií na svete, ktoré má pomerne exkluzívne postavenie na trhu. Každú ich hru sprevádzajú veľké očakávania, mnohé inak nepoužívané PS3-ky v dobe vydania ožijú, aby si hráči mohli vychutnať herný zážitok, ktorý inde nenájdú. The Last of Us, hoci ide o novú značku, ponúka špecifický rukopis, ktorým sa Naughty Dog vyznačuje.

Naughty Dog po troch veľkých dobrodružstvách Nathana Draka prichádza s novým námetom, inými hernými hrdinami, diferentnou hrateľnosťou a atmosférou. Aj napriek tomu, že The Last of Us je na prvý pohľad protipól k sérii Uncharted, určité spoločné prvky v oboch hrách nájdeme. Jednoducho povedané, rukopis štúdia Naughty Dog je nezameniteľný a v nejakej forme sa prejaví v každom ich výtvore.

Zombie filmy/hry/seriály boli vždy ako sínusoida. Táto téma mala z času na čas obdobie popularity, ktoré následne vystriedali „suchoty“. Ak sa však pozrieme na obdobie posledných rokov, zombie vyvolali nový záujem. Do určitej miery je to dané aj sériou Left 4 Dead od Valve, ktorá predstavila survival horor v inom outfíte, ako pomaly stagnujúca séria Resident Evil. Do toho si pripočítajme úspech seriálu The Walking Dead. The Last of Us prichádza v správny čas a Naughty Dog (aspoň dočasne) nahrádza príbeh virtuálneho Indiana Jonesa novým materiálom. Nemŕtvym.

Spomenuté spoločné prvky oboch hier a rukopis vývojárov je cítiť už od prvých sekúnd hrania. Atmosférický prológ výborne uvádza príbeh hry a predstavuje rozjazd vo veľkom štýle. Embargo zo strany Sony mi zakazuje rozoberať túto časť detailnejšie, rozhodnutie plne chápem. Aj keď by v princípe nešlo o nejaké



výrazné prezradzovanie deja, prológ ponúka veľmi špecifickú atmosféru, ktorú netreba zbytočne kaziť.

Názov The Last of Us by mohol vzbudiť dojem, že samotná hra sa bude odohrávať v atmosfére

podobnej filmu I Am Legend. Na rozdiel od Willa Smitha, protagonisti v The Last of Us však nie sú sami. Popravde, samotná hra sa odohráva dvadsať rokov po vypuknutí epidémie a svet sa už z prvého zombie šoku



spamätal. Ľudia si vytvorili vlastné oblasti, v ktorých sa usídlili a bývajú. Na celú situáciu dozerá nekompromisná armáda, ktorá nemá problém zastreliť každého, kto poruší jednoduché zákony – neopúšťať karanténu a nechodiť po nociach von. Za svoju poslušnosť sú

obyvatelia odmenení prídelom jedla, ale život v takýchto podmienkach nie je v žiadnom prípade plnohodnotný.

Tí poslušnejší sa novým zákonom prežívania riadia, hlavný hrdina, Joel, však s takýmto životom nie je spokojný.



Aj v post-apokalyptickom zombie svete funguje jednoduchá ekonomika. Kto má peniaze, môže žiť trochu lepšie.

Práve honba za peniazmi spojí osudy Joela a ďalšieho herného hrdinu, 14-ročnej Ellie. Ak ste priebežne sledovali informácie o The Last of Us, s oboma hrdinami ste sa stretli či už vo forme screenshotov alebo trailerov. Ellie je výborná postava, ktorá oživuje atmosféru a celý príbeh hry. Naughty Dog sú majstrami remesla. Už v prípade Uncharted dokázali svoje kvality. Dialógy sú výborné, predelové scény dýchajú filmovou atmosférou. Mladá Ellie je originálna a ponúka iný pohľad na svet. Mladíčka nerozvážnosť, mierna naivita, idealizmus, čiastočná bezstarostnosť života (dokonca aj z pohľadu života v zombie svete), to všetko výborne kontruje postavu Joela, ktorý žije viac-menej už len z princípu. Tento kontrast, ktorý Naughty Dog vytvoril, je jednou zo silných stránok The Last of Us a do veľkej miery ovplyvňuje atmosféru hry. Nedá sa povedať, že by hra ponúkala tony dialógov, takmer každá konverzácia je však príjemným spestrením a často budete s napätím očakávať, akým správaním vás Ellie prekvapí.

The Last of Us ponúka zaujímavý mix hrateľnosti. Striedajú sa tu pokojnejšie herné pasáže s akčnými časťami. Akcia v The Last of Us je do veľkej miery limitovaná vašou aktuálnou zásobou nábojov a predmetov. V tomto smere je novinka verná žánru survival horor – nábojov je málo a hrať sa často musí rozhodovať, či bude riskovať otvorený stret s nepriateľom, alebo zvolí postupnú tichú likvidáciu, prípadne sa medzi nepriateľmi pokúsi nepozorovane prekrížiť. V tejto súvislosti však dodajme, že v niektorých prípadoch sa boju úplne vyhnúť nedá.

Štýl hrania je do veľkej miery založený na improvizácii. V zombie svete sa stretnete s nakazenými nemŕtvymi, nebudú to však vaši jediní protivníci. Chaos post-apokalyptického sveta sa snažia využiť aj rôzne skupiny gangstrov, ktoré plienia a zabíjajú všetko, čo im príde pod ruku. Nemožno zabudnúť ani na armádu, ktorá popraví každého, kto sa neriadi pevne danými zákonmi. Z hľadiska hrateľnosti je rôznorodost' nepriateľov prínosom, nakoľko každá skupina vyžaduje špecifický prístup, čo oživuje hrateľnosť. Zombíci predstavujú protivníka, ktorý vám obvykle príliš problémov nenarobí (až na špeciálny druh tzv. klikerov), boje s nimi sa však



často odohrávajú v atmosférickom prostredí, napr. v rozpadnutej budove v noci. Treba dodať, že vývojárom sa podarilo vyvolať pocit stiesnenosti alebo strachu, čo som v bežných survival hororoch už dlho nepocíťoval.

Boje s armádou resp. gangstrami čiastočne pripomínajú sériu Uncharted, najmä z toho dôvodu, že budete často strieľať a schovávať sa za rôznymi prekážkami, ktoré vás ochránia. Na rozdiel od Nathana Draka, Joel trpí už spomínaným nedostatkom munície. Nestane sa tak, že by ste z pušky vystrielali 200 nábojov počas jednej

prestrelky. Munícia je obmedzená pomerne výrazne a hoci nové náboje budete nachádzať sporadicky, maximálna nosnosť v prípade pištole je dvadsať nábojov, štrnásť nábojov v prípade brokovnice atď. Je zrejmé, že keď budete plyvať nábojmi, veľmi rýchlo natrafíte na problémy.

Tento „nedostatok“ je vykompenzovaný ľudovou tvorivosťou. Post-apokalyptický svet je v hre výborne znázornený s množstvom rozpadnutých budov, „vybrakovaných“ obchodov alebo s kolónami prázdnych áut.

V hernom svete však nájdete množstvo haraburdia, ktoré môžete dať dokopy a vytvoriť rôzne pomôcky, ako je lekárnička (vaše zdravie sa totižto automaticky nedopĺňa), nožik alebo podomácky vyrobené zápalné fláše a výbušniny, ktoré vám často uľahčia boj. Tvorba predmetov je veľmi jednoduchá a v The Last of Us nájdete aj základné vylepšovanie postavy a predmetov.

Naughty Dog strieda bojové lokality s pokojnejšími pasážami, ktoré slúžia na posun príbehu alebo poskytujú priestor na dialógy medzi hlavnými



postavami. Z času na čas sa objavajú jednoduché puzzle, ktoré obvykle pozostávajú z presunu nejakej prekážky alebo rebríka. Treba však dodať, že postupom času zohráva boj dôležitejšiu úlohu – zatiaľ čo v prvých dvoch hodinách budete bojovať sporadicky resp. v menších bitkách, v polovici hry vás čakajú taktické boje proti mnohonásobnej presile. Opäť sa však odvolávame na nedostatok munície.

Na záver spomeňme multiplayer, ktorý môže niektorých hráčov prekvapiť. Vývojári ho však zvládli na výbornú. The Last of Us ponúka dva tímové režimy až pre ôsmich

hráčov. Boj je taktický, vyžaduje tímovú spoluprácu a do veľkej miery pripomína štýl boja z príbehovej kampane. V praxi to znamená, že máte veľmi obmedzenú muníciu, ale to aj váš súper. Nie, The Last of Us nie je akčnou strelačkou ani v multiplayeri. Práve naopak, hrateľnosť, ktorú tento titul ponúka v hre viacerých hráčov, je pomerne osviežujúca (v porovnaní so všetkými FPS a TPS) a má potenciál upútať. Ak si hru kúpite, multiplayer určite nevynechajte. Za skúšku stojí.

Vývojári z Naughty Dog využili svoje dlhoročné skúsenosti a vytvorili novú

značku, ktorá ponúka kvalitu zrovnateľnú s úspešnou sériou Uncharted. Medzi The Last of Us a Uncharted nájdete viacero spoločných prvkov. Ak by sme mali v skratke zhrnúť príbehovú kampaň pre jedného hráča, The Last of Us ponúka výborný herný obsah, lineárny dizajn a filmovú atmosféru. Naughty Dog svoj rukopis jednoducho nezaprie, obe hry však ponúkajú špecifickú hrateľnosť. Vyzdvihnúť musíme aj grafický engine, tvára a mimika sú nádherné.

Roman Kadlec



GRID 2

AKO PREDCHODCA DOKÁŽE NEGATÍVNE OVPLYVNÍŤ POKRAČOVANIE

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Výrobca: Codemasters
Zapožičal: Conquest
Žáner: preteký

PLUSY A MÍNUSY:

+ kariéra
 + multiplayer
 + počet vozidiel a herných módov
 + optimalizácia a grafické spracovanie
 + audio

- driftovací model
 - retardovaná a agresívna AI
 - mestské trate
 - problémy s MP
 - neprítomnosť pohľadu z kokpitu

HODNOTENIE:

70%

Pre hráčov veľmi kvalitný racing, ktorí sa ho ani dnes neboja menovať jedným z najlepších v tejto generácii konzol. A aj keď mal svoje chyby, bol ukrutne zábavný. A to bolo podstatné.

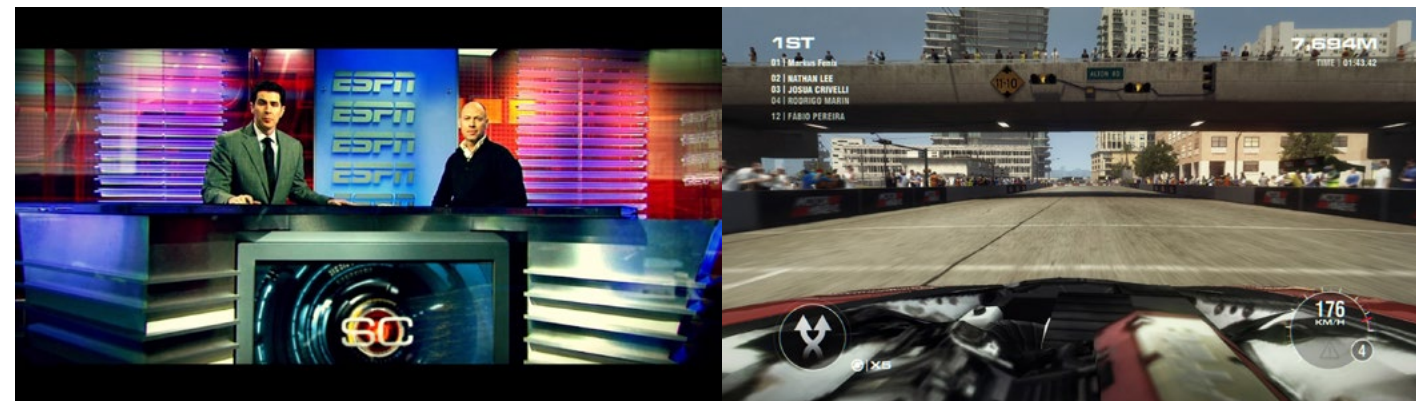
Reč je o prvom Gride, ktorý bol podľa autorov spirituálnym nástupcom oceňovanej série Toca Race Driver. A vzhľadom na to, že niekedy nie je potrebný ani masívny úspech a pokračovanie aj tak príde, tak v tomto prípade bol Grid 2 logickou voľbou, no určite bolo potrebné aj niečo vylepšiť. Naplnil Grid 2 očakávania verejnosti alebo sa zvezie na klesajúcej kvalite racingov od Codemasters?

Grid 2 sa skladá z dvoch masívnych a prepracovaných častí. Kampaň a multiplayer sú od seba až nezvyčajne oddelené a prakticky okrem zoznamu áut a tratí na seba vzájomne neovplyvňujú. Kampaň je prirodzeným výberom hneď po zapnutí hry. To, že obsahuje aký-taký

pseudopribeh, je celkom príjemné. Konkrétne ste jazdcom novovytvorenej organizácie WSR (World Series Racing), ktorá si hľadá svoje miesto v motošportovom nebi a vy, ako jeden z elitných jazdcov organizácie, ju máte priviesť na výslnie. Na to, aby ste WSR spravili populárnu a seba slávnym, máte

päť sezón plných adrenalínových pretekov, víťazstiev, ale aj prekypených nervov.

V kampani neexistuje žiadna peňažná mena ani levelovací systém, ktorý by vám odomykal nové podujatia. Jediným ukazovateľom je počet fanúšikov, ktorých získavate dobrými



umiestneniami, ale aj plnením výziev od sponzorov či zúčastňovaním sa promo podujatí. Máte nevyhovujúce auto? Hra vám ponúkne na výber z dvoch, ktoré môžete v daných podujatiach uplatniť. Páčia sa vám obe a neviete, ktoré si vybrať? Nezúfajte, lebo to druhé môžete získať vo výzve, rovnako ako kopec ďalších. Autá sú tu rozdelené do štyroch kategórií, neexistuje možnosť, ako ich zdvihnúť na vyšší level, a teda tu nie je prítomný žiaden výkonnostný tuning. Úprava vzhľadu je obmedzená iba na lak a nálepky, takže žiadna výmena predných spoilerov či zadného prítláčného krídla sa nekoná.

Masívna kariéra vám dáva dostatok možností na vybláznenie, rôzne typy pretekov dokážu dlho udržať vašu pozornosť a v kombinácii s tým, že každé jedno auto má svoje špecifiká ovládania, vytvárajú masívny a kvalitný základ, pri ktorom má Grid 2 našliapnuté na jeden z najlepších racingov za posledné obdobie. No problémom je, že v tom, čo ponúka ďalej, už trochu prešľapuje. Respektíve, prešľapuje dosť výrazne na to, aby sa o kvalite hry dala viesť dlhá debata. V prvom rade, Codemasters sa už dlho nevedia zbaviť jedného neduhu svojich titulov, a to konkrétne malého počtu tratí. A, bohužiaľ,

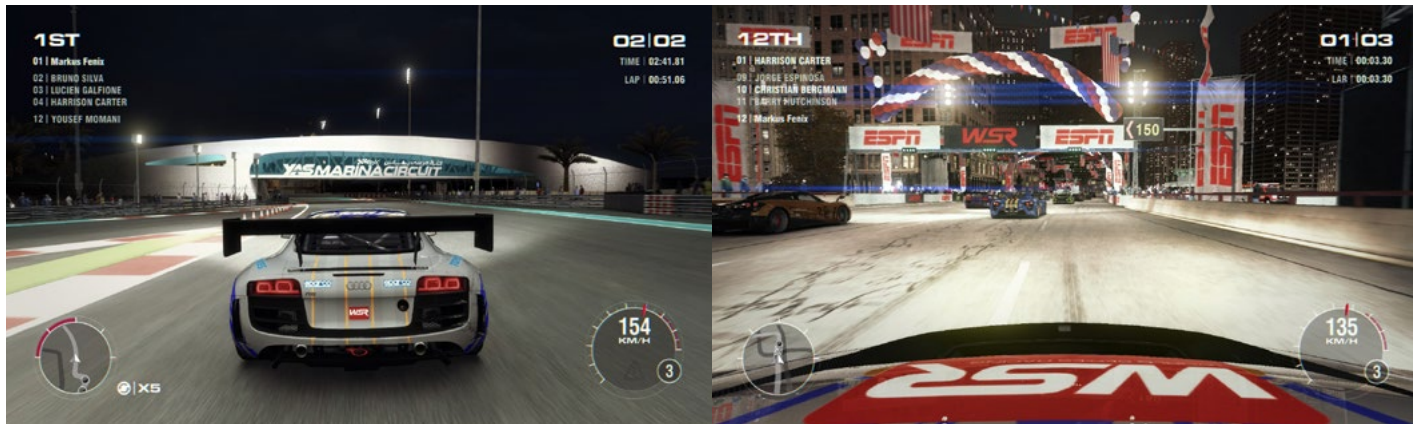
tú istú chybu opakujú stále dookola. Je síce pekné, že trate existujú vo viacerých variantoch, no to, bohužiaľ, nie je dostatočné vynahradenie ich celkovo malého počtu. Druhým zásadným problémom je, že takmer všetky mestské okruhy sú zúfalo nudné. Strašne nám pripomínali okruhy F1 od Hermana Tilkeho, čo pre nezasvätených znamená, že štýl trate pozostáva z dlhých roviniek, na konci ktorých je prudké brzdenie do 90° zákruty. Tradičné okruhy, medzi ktoré v Grid 2 spadá Algarve, Indianapolis, Abu Dhabi, Red Bull Ring a Brands Hatch sú OK, sú to pekné široké trate, no už tam vám AI dá pocítiť, že niečo nie je v poriadku. A po mestských pretekoch pocítite nutkanie hodiť ovládač cez celú miestnosť. Tieto pocity však nemusia byť raritou.

V prvom rade, umelá inteligencia je nechutne agresívna. Môžete namietat, že je to v pohode, že sa bije o svoju pozíciu, no toto nie je ten prípad. Modelová situácia, ktorá sa bežne stáva počas mestských a aj okruhových pretekov, spočíva v tom, že vy sa snažíte predbehnúť súpera. A každý, kto pozerá motošport a hrá racingové hry, vie, že existuje niečo ako ideálna stopa, teda maličký kúsok trate, ktorým je prejazd zákrutou najrýchlejší. Samozrejme, že AI sa snaží na túto stopu dostať, no keď sa jej to

nevydarí, tak hráč využíva šancu a strčí sa mu tam. No umelú inteligenciu to absolútne netrápi a do tejto stopy sa natlačí späť aj napriek tomu, že ste tam vy. To by sa ešte dalo rešpektovať, no problémom je, že počítačom riadené vozidlá neberú absolútne žiaden rešpekt ani na svoje auto, čiže ich absolútne netrápi, že pri tomto manévri si ho úplne rozflákajú. Tento fakt nás priviedol k úvahe, či má vlastne poškodenie vozidla vplyv na ich jazdné vlastnosti.

Tým pádom je jediná rozumná možnosť predbehania po dlhej rovinke na brzdy a aj tam si musíte dávať veľký pozor, či si to neodnesiete vy. Jedno je však isté. V drvivej väčšine prípadov, keď ide o kontakt vášho vozidla so súperovým, si poškodenie odnesiete vy. OK, to bol ten lepší prípad okruhových pretekov. V mestských pretekoch to už začína byť hotová nočná mora. Hlavne vtedy, keď si hráč uvedomí, že takmer vždy štartuje zo zadných radov. Na vyšších náročnostiach je vtedy často nemožné zvíťaziť. Opäť posluži modelová situácia. Štartujete predposledný (jedenásty) a po štarte si udržíte túto pozíciu a začnete s prenasledovaním ostatných. Kombinácia úzkych uličiek a nepochopiteľnej umelej inteligencie spôsobí, že takmer všetkých päť flashbackov použijete preto, lebo





súperove autá si pomýlili klasické preteky s demolačným derby. A keď sa náhodou bez poškodenia dostanete na druhú pozíciu, tak zistíte, že prvý má náskok minimálne pol kilometra. Nasleduje reštart, po ktorom sa budete snažiť aj za cenu poškodenia auta dostať čím skôr vpred, aby vám prvý jazdec neutiekol. A to hovoríme o strednej náročnosti. Na ťažkej a najťažšej je to už skutočne neúnosné.

Chvalabohu, že kariéru tvoria aj preteky, pri ktorých masívne štarty neexistujú. Sú to typy pretekov ako drift, time attack, endurance (jazdí sa na určený čas a víťazí ten, kto prejde viac kilometrov), faceoff (duel na dlhú trať) a overtake (musíte predbiehať SUV bez kontaktu s nimi za účelom čo najvyššieho kombu). Tam sa tieto problémy viac-menej stierajú, no potom sa objavujú nové. Jazdný model nie je ani ryba ani rak, to sme si v prípade Gridu už prakticky všetci zvykli. Je to prístupné a rýchlo naučiteľné, no na jeho úplné zvládnutie budete potrebovať trochu viac času.

A, samozrejme, sa všetko ako-tak odvíja od reality, čiže žiadna zbesilá arkáda á la Criterion Games sa nekoná. No predsa, ak si Grid 2 porovnáte s jednotkou, tak vidíte väčší príklon k arkáde, čo je veľmi dobre vidieť na tom, že jednotka obsahovala aj možnosti, týkajúce sa asistentov riadenia, zatiaľ čo z dvojky už vypadli. To však zákonite nemusí vadiť, no čo dokáže iritovať, bol jazdný model ako taký a hlavne tendencia všetkých vozidiel správať sa ukrutne pretáčavo. Nadobúdali sme pocit, že ak by ste do tohto jazdného modelu vložili aj monopost Formuly 1, aj tak bude v zákrutách driftovať. Za všetko hovorí fakt, že až v predposlednej sezóne (z piatich) sa objavilo auto, ktoré by sa nesprávalo ako na driftovacích pretekoch aj pri klasickom okruhovom preteku.

Pozitívom je vynikajúci model poškodenia, ktorý navyše vplyva na jazdné vlastnosti. Ak poškodíte chladič motora, môžete si byť istí, že na rovinke z neho úplný výkon nedostanete. Dokonca sa mi niekoľkokrát stalo, že mi vypadol jeden prevodový stupeň alebo som musel preteky dokončiť bez pneumatiky, takže som, samozrejme, vyhral vo veľkom iskracom štýle. Graficky je na tom hra ešte stále celkom dobre, aj keď sa nájdú aj lepšie vyzerajúce racingovky. Avšak optimalizácia sa oproti preview verzii veľmi zlepšila. Možností nastavenia je veľa a na najnižších nastaveniach hra rozbehá aj low-end počítač. Sú tu síce nastavenia, ktoré vám výkon doslova zožerú, no podstatné je, že si hru zahrá prakticky každý. Škoda len, že niečo ako kvalitné textúry niekedy autorom nehovoria nič, a tak keď máte pohľad, pri ktorom vidíte prednú kapotu, tak vám oči doslova vypália nechutné low-res textúry nálepiek sponzorov (o samotnej textúre motora pri odpadnutej kapote radšej ani nehovorím).

Aspoň na PC by si to autori mohli odpustiť. Rovnako ako ten ich nechutný filter farieb, ktorý neúmyselne pokrýva rôznorodosť tratí. Zaujme denný a nočný cyklus tratí, no odradí neprítomnosť rôznorodých podmienok tratí (hlavne dažďa) a hlavne neprítomnosť pohľadu z kokpitu. Audio je výborné, zvuky motorov sú excelentné a tak isto zo začiatku nevýrazný hudobný "podmaz" sa vám postupne dostane pod kožu. Najmä jeho použitie pri posledných kolách pretekov či počas módu Eliminator je výborné.

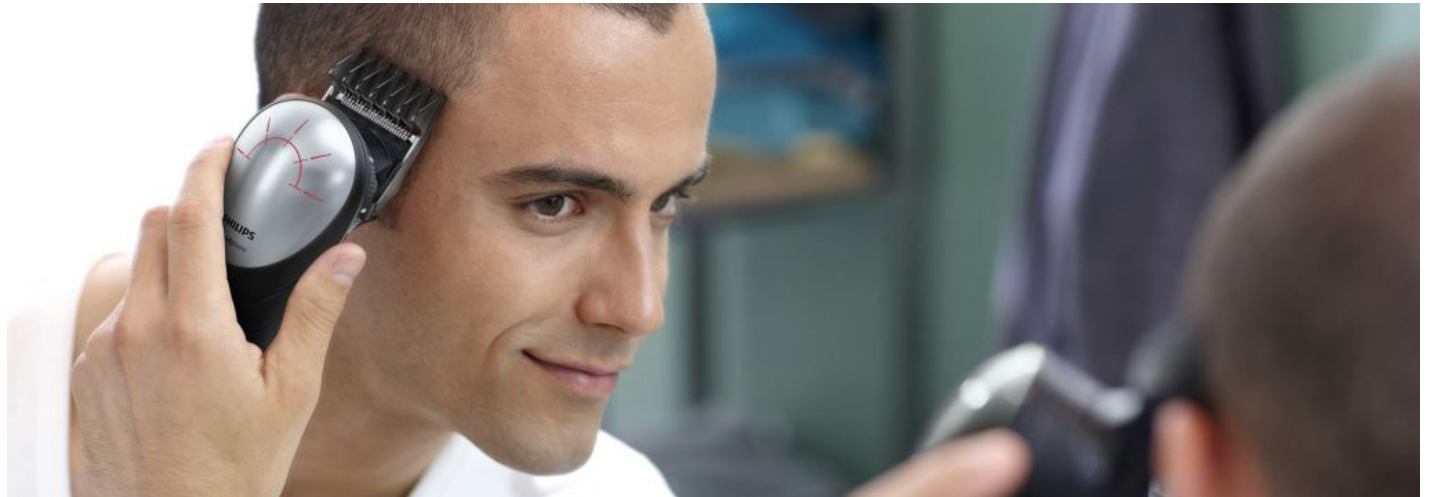
Multiplayer je už o inom, nakoľko vás neobťažuje demencia vozidiel AI, čiže keď do vás niekto netrieska v MP, tak aspoň máte na koho nadávať. Multiplayer obsahuje osobitný levelovací systém, ktorý vám odomyká vozidlá, rovnako ako

možnosť ich upgradu prostredníctvom vylepšovacích balíčkov, ktoré si kupujete za zarobené kredity za dobré umiestnenia. Okrem klasických playlistov pre okamžité hranie s rôznymi hráčmi, kde si môžete zajazdiť prakticky hociktorý mód, ktorý je prítomný v kampani, si autori pripravili aj takzvaný Global Challenges, teda týždenne upravované výzvy pre komunitu, ktoré jazdíte sami a súťiať sa prostredníctvom zajazdených časov.

Multiplayer je teda plnohodnotná zložka, pri ktorej môžete v prípade záujmu stráviť podobné množstvo času ako v kampani. No ani multiplayer sa nevyhol niekoľkým problémom, konkrétne lagom a výpadkom spojenia s hrou. Ďalším problémom je systém návratu späť na trať. V hre to funguje tak, že ak sa hráč vracia späť na trať, stane sa priehladným, čiže pri prejazde okolo ostatných hráčov nenastáva kontakt. To isté sa stáva, ak má hráč slabšie pripojenie a začne lagovať. Problémom však je, že nikdy neviete, kedy sa z tohto „neviditeľného“ modelu stane klasické živé vozidlo a často tak nastane náraz, pretože ste si mysleli, že cez toto auto sa dá prejsť. Našťastie, autori zakomponovali flashbacky aj do multiplayeru, takže každá chyba nemusí automaticky znamenať koniec pretekov.

Moje pocity zahŕňajúce frustráciu, agresivitu, ale aj veľkú mieru zábavy vyvrcholili do finálneho pocitu sklamaní. A to hlavne pre ani zďaleka nenaplnený potenciál výbornej jednotky. Samotná hra sa degradovala o level nižšie, a to hlúpymi chybami, ktorým sa dalo predísť. Oceňujem kvalitu, no karhám za to, že sa autori na hre nepopracovali trochu viac, čo by ju určite posunulo minimálne o level vyššie.

Dominik Farkaš



Ostrihám sa sám

Elektrický strihač vlasov prináša každému mužovi s bežnými nárokmi na športový či elegantný účes množstvo výhod. Ostrihať sa môžete kedykoľvek a kdekoľvek, navyše ušetríte za poplatky u kaderníka. Má to ale jeden háčik. Bez pomoci to ide len ťažko. Bežný strojček je jednoducho určený do rúk niekoho iného.

Otočná hlava všetko uľahčí

Idete na prvé rande. Alebo len nechcete, aby bolo toto rande posledné. Dobrovoľne či nedobrovoľne ste nútení ostrihať sa. Nezúfajte. Riešenie je na svete. Prichádza v novom zastrihávači vlasov Philips Headgroom QC5580.

Strihať či nestrihať?

Niektorí ľudia tvrdia, že ak si budete vlasy pravidelne strihať, bude vám ich rásť viac a budú hustejšie. Je to povera. Strihanie v skutočnosti tempo rastu vlasov nijako neovplyvňuje. Našich takmer 100 000 vlasov rastie rovnako rýchlo bez ohľadu na to, čo s nimi robíme. Napriek tomu ale môžeme pravidelnou úpravou účesu našim vlasom pomôcť. Zabránim tak ich lámaniu a rozdvojovaniu končekov. Krátky zostrih je navyše účinným spôsobom zakrytia začínajúceho vypadávania vlasov, ktoré vraj až 80% mužov vníma ako stratu svojej identity.

Od klasických zastrihávačov sa nový model líši otočnou strihacou hlavou. Zastrihávač môžete vďaka nej otáčať v ľubovoľnom smere aby ste dosiahli aj na tie najmenej dostupné miesta. Strihanie potom pripomína obyčajné česanie. Jednotlivé hrany čepelí sú navyše zaoblené, takže prechádzanie strojčekom po hlave je pohodlné a neškriabe. Strojček sa dá používať aj bez pripojenia do elektrickej siete, takže si ho môžete pohodlne prekladať z jednej ruky do druhej.

Precízna práca

Strihací nástavec poskytuje 14 rôznych možností nastavenia dĺžky vlasov od 0 do 1,5 cm. V balení je navyše aj veľmi presný hrebeňový nástavec pre krátke vlasy od 0,5 mm do 3 mm. Zastrihávač má aj holiacu hlavu, ktorá funguje podobne ako tá strihacia. Určite nájde svoje využitie, veď na svete nosí podľa štatistik úplne oholenú hlavu až 22 miliónov mužov. Ak ste jedným z nich, hladké oholenie celej hlavy bude pre vás hračka.

O kvalite strojčeka Philips Headgroom svedčia aj samoostriace čepele strihacej

a holiacej hlavy, ktoré predlžujú dobu vysokej kvality strihania. Hodinová výdrž batérie a kontrolka signalizujúca jej vybíjanie sú zasa zárukou, že na zastrihávač sa aj bez napájacieho kábla môžete spoľahnúť v každej situácii.



Testovali sme

Strihač vlasov Philips Headgroom sme dali otestovať čitateľovi Matúšovi. Videorecenzii si môžete pozrieť tu:



Dragon's Dogma: Dark Arisen

ČO ROBIŤ, KEĎ VÁM DRAK UKRADNE SRDCE?

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS3
Výrobca: Capcom
Zapožičal: Cenega
Žáner: RPG

PLUSY A MÍNUSY:

+ cena
 + bojový systém
 + množstvo
 herného obsahu

- slabšia grafika
 - cena – z pohľadu
 majiteľa
 pôvodnej hry

HODNOTENIE:

80%

Jedno z najlepších konzolových RPG minulého roka sa v reedícii dostáva na pulty obchodov. Ponúka mierne úpravy herného systému a viac ako desať hodín nového obsahu.

Dragon's Dogma bola jedna z hier, ktoré nás minulý rok príjemne prekvapili. Na prvý pohľad neznáme RPG od Capcomu očarilo mnohých hráčov i kritikov a išlo o jedno z najlepších RPG, ktoré sa dostali na pulty obchodov. Prakticky presne rok po vydaní si môžete prečítať recenziu na titul Dragon's Dogma: Dark Arisen.

Dark Arisen je podtitul datadisku, ktorý sa na trh dostal koncom apríla. Z technického hľadiska však nejde o klasický prídavok, ale reedíciu pôvodnej hry. Na disku s hrou sa totižto nachádza mierne upravená hra z minulého roka, obohatená o nový herný obsah, samotný datadisk. Z pohľadu hráča, ktorý si Dragon's Dogma kúpil pred rokom – Dark Arisen je dostupný

iba v balení s pôvodnou hrou či už vo fyzickej alebo digitálnej podobe. Datadisk si teda v samostatnej forme nezakúpite. Výrobca to vysvetľuje tým, že Dark Arisen ponúka okrem nového obsahu aj množstvo drobných zmien a úprav, ktoré boli aplikované do pôvodnej hry, resp. do základných herných mechanizmov. Z toho dôvodu nie je možné samostatne predávať iba nový obsah. Autorov však chválime, že hru predávajú za nižšiu cenu. 27 EUR je primeraná cena, aj keď stále o niečo drahšia v porovnaní s bežnými DLC balíkmi.

Z pohľadu nového hráča je však Dark Arisen výborná ponuka. Za cenu, ktorá je, v porovnaní s novinkami na trhu, polovičná, dostane používateľ jedno z najlepších RPG

minulého roka, ktoré bolo od vydania upravené, vylepšené a rozšírené o novú hernú oblasť.

Nakol'ko je samotná hra mierne schizofrenická, rozdvojená bude aj táto recenzia. Nasledujúci odsek je určený majiteľom pôvodnej hry, nováčikov oboznámime s Dragon's Dogma následne. Dark Arisen je názov novej oblasti, ktorá ponúka približne 10 až 15 hodín herného obsahu. Oproti pôvodnej hre je prídavok značne lineárny. V podstate ide iba o jeden veľký dungeon, ktorý je zameraný na boj. Dragon's Dogma z hľadiska bojového systému exceluje a ak vás baví bojovať, z Dark Arisen budete nadšení. V tejto súvislosti spomeňme, že vchod do novej lokality sa objaví po približne hodine hrania (prostredníctvom špeciálnej NPC



postavy), avšak nový obsah je určený pre postavy na vyššej úrovni. Ak je level vášho hrdinu menší ako 50, do novej lokality ani necestujte. Nemá to zmysel a neustále umieranie vás bude frustrovať. Dodajme ešte, že Dark Arisen umožňuje import uložených pozícií z pôvodnej hry, takže hráči nemusia opätovne prechádzať celú hru, aby si mohli vyskúšať nové lokality.

Ak ste pôvodnú hru hrali, v čítaní recenzie už nemusíte pokračovať. Všetky potrebné informácie sme zhrnuli. Zvyšok článku bude venovaný nováčikom.

Ignorujeme teraz nový obsah a zamerajme sa na pôvodnú hru. Dragon's Dogma na nás od prvých minút hrania pôsobil ako hra zo série Gothic pre PC. S týmto titulom má Dragon's Dogma niekolo spoločných črt, avšak toto prirovnanie berte s rezervou.

V prvom rade, hra DD je do veľkej miery zameraná na boj, ktorý je dynamický a zábavný. V druhom rade, herný svet je pomerne bohatý na rôzne predmety roztrúsené po virtuálnom svete. Tieto predmety zbierate a kombinujete. Kto si spomína na Gothic a virtuálne zbieranie

húb, ten toto prirovnanie určite pochopí. Aj keď je potrebné spomenúť, že Dragon's Dogma nedisponuje až takou hustotou virtuálnych rastlín a iného „odpadu“. Ďalšou podobnou vlastnosťou je náročnosť hry. Tá môže byť pre niektorých hráčov zo začiatku mierne prehnaná, avšak stačí splniť niekoľko úloh, „nerushovať“ hranie a čoskoro bude váš hrdina aspoň o trochu silnejší ako okolie. Dragon's Dogma nám pripomenul Gothic aj dizajnom herného sveta a celkovou atmosférou. Samozrejme, obe hry sa v mnohých vlastnostiach líšia, avšak ak máme toto RPG niekomu odporučiť, fanúšikovia série Gothic by mohli zbystriť pozornosť. Na druhej strane, je to iba náš subjektívny pocit.

Dragon's Dogma nás zaujal aj niektorými ďalšími hernými prvkami. Boj sme už síce spomínali, v hre však nájdete množstvo „bossov“, resp. silnejších protivníkov. Titul je v tomto smere jedinečný, nakoľko hrdina môže liezť po veľkom nepriateľovi a dostať sa tak do vhodnejšej útočnej pozície. Ak máte radi fantasy filmy, kde hlavný hrdina vyskočí na kyklopa, štvrá sa po jeho chrbte, vylezie mu na hlavu a zapichne meč do oka, podobný zážitok

vám ponúkne aj Dragon's Dogma. Avšak v hlavnej úlohe budete vy. V tejto súvislosti však dodajme, že štvranie sa po veľkých príšerách je niekedy ťažkopádne a hrdina nereaguje tak, ako by ste čakali.

Čo sa RPG prvkov týka, hlavný hrdina klasicky získava skúsenostné body, zvyšuje si úroveň a získava ďalšie body, za ktoré si môže kúpiť nové schopnosti. Hráč si môže vybrať z klasickej trojice základných povolaní – bojovník, mág, rogue, avšak výber schopností umožňuje postavu dodatočne profilovať. V tomto smere pripomienky nemáme a rovnako chválime aj herný svet, ktorý je dostatočne prítiažlivý na preskúmanie, aby hráča pohltil.

Dragon's Dogma: Dark Arisen je výborná reedícia vydarenej RPG hry. Fanúšikovia žánru, ktorí pôvodnú hru prepáli, si môžu toto zaváhanie napraviť. Majiteľov pôvodnej hry asi cena reedície nepoteší, avšak Dark Arisen je kvalitný herný obsah, ktorý značke Dragon's Dogma hanbu nerobí. Ak teda hľadáte RPG dobrodružstvo na leto, máme pre vás jasného favorita.

Roman Kadlec



Resident Evil: Revelations

MALÁ POUČKA NA ÚVOD

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner: survival horror
Výrobca: Capcom
Zapožičal: Cenege

PLUSY A MÍNUSY:

+ Resident Evil ako
ho máme radi

+ atmosféra

+ správne
dávkovanie nových
a starých nápadov

- loadingy

- multiplayer

Mutácia je zmena genetického materiálu či už DNA alebo RNA.

Táto zmena sama osebe je neutrálna, jej pozitívny alebo negatívny účinok je vždy nutné chápať v danom biologickom kontexte. Ak táto zmena nie je odstránená opravnými bunkovými mechanizmami, stáva sa trvalou a prenáša sa do potomstva.

Séria Resident Evil sa nám začala vo svojich posledných iteráciách mutovať do všemožných podôb, ktoré jasne naznačujú, že ani samotní autori nevedia, ktorým smerom sa d'alej vydať. Reč je o minuloročných takmer „prepadákoch“ ako Resident Evil: Operation Racoon City alebo Resident Evil 6. Pokus nainfikovať sériu nasilu všetkými prvkami, ktoré majú u hráčov iné momentálne populárne hry. Výsledné produkty tejto mutácie predstavujú skôr slepé uličky evolúcie než životaschopné hry hodné značky, ktorá ešte pred pár rokmi bola synonymom kvalitného survival horroru. Aby sme však Capcomu len nekrivdili, treba povedať, že okrem dvoch nevydarených pokusov stihlo Nintendo 3DS minulý rok skultivovať Resident Evil: Revelations, ktorá je podľa mnohých jednou z najlepších RE hier za poslednú dekádu. Capcom sa rozhodol skúsiť zmutovať podarený pokus s HD rozlíšením a priniesť ho aj na veľké obrazovky konzol a PC.

Takmer celý príbeh RE: Revelations sa (až na pár malých odbočiek) odohráva na lodi. Práve toto prostredie a jeho atmosféra vás do hry vtiahnu a budú držať až do konca celej 10-hodinovej kampane. Nejaký ten dej tu je, ale v praxi vás príliš zaujímať nebude, pretože do univerza RE aj napriek tomu, že sa chronologicky odohráva medzi štvrtým a piatym dielom (okrem prítomnosti Chrisa a Jill), neprináša vôbec nič. Prvé husle tentokrát hrá prostredie a zombie, ktoré sa pomaly prikrádajú jeho



temnými zákutiami. Formula, ktorá sa tiahla prvým dielom série, je späť a funguje aj po tých rokoch takmer rovnako perfektne. Po pár odohraných hodinách a blúdenia po tmavých stiesnených priestoroch začnete každú d'alšiu minútu nenávidieť rovnako, ako tomu bolo v prípade opakovaného blúdenia. Ťažko povedať, nakoľko bol toto zámer pri tvorbe hry alebo skôr hardvérové obmedzenie pôvodnej cieľovej handheldovej platformy, ktorému musel byť podriadený level design, pozostávajúci z neustále opakovaného blúdenia po tých istých častiach lode. Avšak výsledný efekt je presne taký, aký očakávate od survival horror hry. Lod' Queen Zambesia je miesto, kde nechcete byť, a dokážete sa tak stotožniť s postavami, ktoré neriešia to, či vystrieliť ajú všetkých

nemŕtvych, ale skôr to, ako sa z lode dostať. To sa ešte viac prehĺbi, keď sa loď s nimi začne potápať.

Celú strastiplnú výpravu výletnou loďou vám „spríjemňujú“ zmutovaní nepriatelia, ktorí sú produktom T-Abyss vírusu. Ich výzor by sa dal opísať ako kombinácia štandardných nemŕtvych s morskou faunou, čo desivo nevyzerá. Ich desivosť skôr spočíva v tom, že pred nimi v úzkych chodbách lode nemáte kam ujsť. Budete sa veľmi často dostávať do situácií, kedy im budete musieť čeliť zblízka. Hra vám okrem už štandardného noža na boj zblízka ponúka taktiež možnosť (v prípade správneho načasovania) sa im elegantne vyhnúť a získať tak priestor na manévrovanie. RE: Revelations vám po vzore dvoch predošlých hier umožňuje

strielať a hýbať sa zároveň. Podstatný rozdiel je v tom, že sa tu takmer vôbec netlačia nasilu do popredia šialené akčné scény. Súboje majú skôr nádych skvelého štvrtého dielu. Pohyb plynule zapadá do samotného gameplayu. Dokonca sa nebojí s ním experimentovať, a tak sa v niektorých pasážach pozriete aj pod vodu, prípadne budete utekať neozbrojení pred nepriateľmi (v snahe dostať sa k vašim odcudzením zbraňami).

RE: Revelations pridáva po vzore RE5 taktiež AI ovládaného spoločníka, ktorý je takmer neustále s vami a podporuje vás vo vašom palebnom snažení. Ten je veľmi príjemným spoločníkom v ťažení naprieč zombie zamorenou loďou vzhľadom na to, že nemôže zomrieť a disponuje nekonečnou muníciou. Avšak na druhej strane do určitej miery degraduje celkovú snahu hry o strasidelnosť. Autorom kvitujeme, že sa

nesnažili do konzolovej verzie hry nasilu pridať možnosť hrať kampaň v co-op móde, keďže ten by v tomto prípade „zabil“ zmienenú hutnú atmosféru.

Zbrane ako také sú plejádou štandardných kúskov, spojených so sériou RE. Máme tu rôzne pištole, brokovnice, samopaly, „sniperky“, granáty a občas a vám do rúk dostane aj raketomet. Potešujúcim zistením je, že v Revelations nemusíte žonglovať so žiadnym inventárom. Vaša postava môže naraz niesť vždy tri ľubovoľné zbrane, ktoré sa dajú počas hry na vybraných miestach (tzv. weapon case) prehadzovať. Zbrane sa dajú na týchto miestach vylepšovať rôznymi módmi, upravujúcimi ich štatistiky, ktoré si taktiež môžete voľne vymieňať medzi jednotlivými zbraňami. Tento systém je rýchly a intuitívny, keďže si manažujete len svoju vlastnú výbavu a AI ovládaný partner si manažuje všetko sám.

K malému spestreniu hry pomáha hračka zvaná Genesys, ktorou môžete v first person móde skenovať svoje okolie a nachádzať drahocenné náboje alebo skenovať jednotlivých nepriateľov. Druhým malým spestrením sú občasný puzzle, ktoré spočívajú v správnom prepojení bodov na plošnom spoji na otvorenie bezpečnostných dverí.

RE: Revelations obsahuje okrem singleplayer kampane aj online prvok, nazvaný Raid Mode. V praxi ide o dvadsaťjeden levelov, recyklovaných z kampane novo rozmiestnenými nepriateľmi, ktoré si môžete prebehnúť v co-op móde s iným hráčom. V tomto multiplayerovom móde získavate experience (odomykáte si nové postavy a zbrane). K dispozícii je taktiež ingame shop, v ktorom si môžete vylepšovať zbrane po vzore singleplayer kampane. Celý multiplayer mód trpí dvoma zásadnými neduhmi. Prvým je recyklovanie prostredia, ktoré ste už vďaka singleplayer kampani videli mnohokrát. Tým druhým je to, že naraziť na nejakého hráča v ňom je aktuálne malý zázrak. Ak si k tomu pridáte nemožnosť sa za behu pripojiť alebo odpojiť do už začatej hry, nezostane vám nič iné, ako sa uchýliť k možnosti prechádzať jednotlivé levely osamote. RE: Revelations je dodnes podľa mnohých jednou z najlepšie vyzerajúcich hier na Nintendo 3DS. Že na tomto tvrdení naozaj niečo bude, dokazuje aj jej konverzia do HD rozlíšenia, ktorá technickým prevedením šikovne maskuje svoj pôvod. Porovnávať sa nemôže s RE5 alebo RE6, ale svojím spracovaním určite nikoho neurazí. Za najhlavnejší technický nedostatok sa dajú označiť loadingy obrazovky, ktoré hra z nejakého dôvodu (pravdepodobne pozostatok handheld verzie) potrebuje na prechod zo samotného gameplayu do cutscény a naopak.

Od začiatku sme od RE: Revelations neočakávali veľa. O to viac sme boli však pri hraní príjemne prekvapení, keďže sme po dlhej dobe mali pocit, že hráme hru z Resident Evil série a nie jednu over the top akčnú scénu za druhou. Revelations je totižto žiarivým príkladom toho, ako sa dajú skombinovať tie najlepšie prvky z predošlých dielov a vytvoriť z nich niečo, čo stále pôsobí sviežo. Pokiaľ patríte k fanúšikom série, nezostáva nám nič iné, ako vám túto hru plne odporučiť na odstránenie pachute po predošlých dvoch nevydarených pokusoch.

Branislav Brna



Civilization V: Brave New World

Fanúšikovia Civilization V si už nejakú dobu mädlia ruky po tom, čo Firaxis ohlásil ďalšie rozšírenie tejto kultovej série, ktorá je typická rôznorodými spôsobmi víťazstva. Nie vždy je totiž sila len v hrote oštepov, ale naopak, svoje prvenstvo si môžete získať aj kultúrou, diplomaciou alebo vedeckými výskumami.

Keďže predošlé rozšírenie, Gods & Kings, sa viac zameralo na rozšírenie vojenských aspektov a náboženstvo, pokiaľ ste zrovna nevedli vojny, tak ste ku koncu hry väčšinou skončili opretí o laket' a klikali ste na tlačidlo „Next Turn“. Okrem množstva nového obsahu, Brave New World prináša aj nové mechanizmy, ktoré práve rozširujú kultúrne možnosti výhry a najmä spestruje hru v jej posledných fázach. Práve pri konci hry sa totiž vystavia momenty, kedy sa dokáže vaša hra jedným rozhodnutím zmeniť z pozlátenej cesty na cestu peklom.

V našej preview verzii sme mali možnosť hrať za Moroko – nový národ, ktorý sa špecializuje na udržovanie diplomatických vzťahov a dostáva rôzne bonusy pri medzinárodnom obchode.

Ten je tentokrát doplnený o karavany a obchodné lode, ktorým môžete vybrať lokalitu ich obchodu. Každá obchodná trasa vám poskytne nejaké zlato, a zároveň rozšíri vaše náboženstvo, poprípade prinesie nejaké cudzie „know-how“ a prispeje k vášmu výskumu. Pri vyberaní destinácie však musíte plánovať dopredu, pretože aj druhá strana získa od vás zlato, prinesie nejaký náboženský vplyv k vám a potenciálne vám uberie z vášho výskumu. Obchodné trasy sú výborným mechanizmom, ktorý istým

spôsobom kombinuje diplomaciu a obchod a správnym výberom svojich obchodných partnerov sa môj národ stal najbohatším na celom kontinente.

Ďalšou zmenou, ktorá podstatne mení podmienky kultúrneho víťazstva, je turizmus. Rôznymi budovami alebo zvolenou spoločenskou politikou môžete podporovať a privládať legendárnych umelcov, spisovateľov a hudobníkov, ktorí následne môžu vytvoriť legendárne diela a tie budú privládať občanov ostatných národov, čím sa vytvára turizmus. Ten je vždy relatívny k hodnote kultúry ostatných, a pokiaľ bude hodnota vášho turizmu vyššia než kultúra ostatných civilizácií, získate takzvaný rozhodujúci vplyv a hru vyhrajete. Tým môžete vytvárať nátlak na civilizácie, ktoré sa snažia kumulovať kultúru a znervózňovať ich.

Kým v Gods and Kings sa globálna politika vykonávala až ku koncu hry cez pravidelné zasadnutia OSN, v Brave New World sa tak deje už cez svetový kongres, ktorý sa založí vtedy, keď sa navzájom stretnú všetky civilizácie a vynájde sa tlač. Vo svetovom kongrese môžete navrhovať a hlasovať za jednotlivé rezolúcie, ktorými môžete ovplyvňovať globálne dianie. Práve tu dostanú hráči, preferujúci diplomatické hranie, priestor na rôzne politické „špinavosti“ a ovládať svetové dianie skrz svoje medzinárodné vzťahy, poprípade dostanú možnosť odvetiť sa ostatným národom, ktoré vás inými spôsobmi ohrozujú.

Brave New World veľmi taktne nielen poskytuje nové spôsoby hry a taktizovania, ale najmä rozširuje nové dimenzie ku



koncu hry cez ideológie (na výber máte slobodu, poriadok alebo autokraciu), ktoré sú istým typom spoločenskej politiky. Okrem mnohých bonusov, ktoré každá ideológia poskytuje, vám aj na základe vašej voľby podstatne narušia alebo vylepšia vzťahy s ostatnými národmi, čo vám ešte poriadne dokáže zamiešať karty ku koncu hry. Dobrý pozor si musíte dávať aj na ideológie ostatných národov. V Brave New World existuje totiž verejná mienka a pokiaľ vaši občania nebudú spokojní s vašou ideológiou, ostatné národy môžu cez svoj turizmus znížiť spokojnosť vašich občanov.

Civilization je hra, ktorá sa drží medzi najlepšími taktickými hrami už nejaké desaťročie, a teda otázka, ktorú majú hráči vždy na jazyku pred ďalším rozšírením, znie: „Čo ešte chcú zaviesť?“

Ako Firaxis ukazuje opäť a znova, je toho stále veľa, čím dokážu túto, už aj tak vynikajúcu hru obohatiť a najlepšie na tom je, že to nie je pritiažené za vlasy. Práve naopak, pasuje to do danej hry úplne prirodzene a po prvej hre si povieť „Ako to, že toto nebolo implementované skôr?“

Okrem hore uvedených nových mechanizmov, prirátajte aj nové mestské štáty (medzi ktorými je aj Bratislava), nové národy, nové jednotky, technológie... Suma sumárum, fanúšikovia stratégií sa môžu tešiť na 9. júl, kedy toto rozšírenie vychádza. A na záver ešte priateľské varovanie. Keď Brave New World vyjde, vyčleňte si na to viac času ako „30 minút“. Štyri hodiny prejdú ani sa nenazdáte!

Adam Zelenay

Súťaž s portálom

gamesite.sk

VÁŠ HERNÝ SVET

V spolupráci so spoločnosťou BELKIN pre vás prinášame skvelých 6 cien, o ktoré môžete zabojsť veľmi jednoduchým spôsobom. Máte možnosť vyhrať Dual-Band Wifi predlžovač signálu, slim adaptér, alebo jednu z dvoch kvalitných tašiek na notebooky. Alebo by sa vám zapáčili tieto štýlové obaly na iPhone 5?

Stačí, keď sa na odkaze nižšie zapojíte do súťaže.



1.cena: Belkin Dual-Band Wireless Range Extender



2.cena: Belkin ultra slim adaptér



3. cena: Taška Swift Messenger for 16" Laptop



4. cena: Taška - Swift Toploader for 16" Laptop



5. cena: púzdro na iPhone 5



6. cena: púzdro na iPhone 5



7. cena: púzdro na iPhone 5

GENERATION

belkin

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

Animal Crossing: New Leaf

KEĎ REÁLNY ŽIVOT NESTAČÍ

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: 3DS
Výrobca: Nintendo
Zapožičal: Conquest
Žáner: simulácia

PLUSY A MÍNUSY:

+ možnosť prispôbiť si hru podľa seba
 + vydrží množstvo hodín
 + online možnosti
 + bohatá ponuka činností v hre

- občas nudné dialógy
 - používateľské rozhranie mohlo byť lepšie

HODNOTENIE:

85%

Zdá sa vám váš klasický život stereotypný a chcete sa na chvíľu odreagovať vo virtuálnom svete? Zbystrite pozornosť, na Nintende 3DS pred pár dňami pristál nový Animal Crossing, s podtitulom New Leaf.

Nintendo sa o majiteľov svojej vreckovej konzoly stará príkladne a tento titul to len potvrdzuje. Animal Crossing je akousi simuláciou života, kde bývate v jednom meste vo svojom dome a žijete si svoj život podľa seba. New Leaf sa hrá tak, ako si to želáte vy.

Mestu, v ktorom budete bývať, vyberiete názov a je obývané zvieratami. Výnimkou je iba vaša postava, ktorá je človekom. Vyberiete si meno, absolvujete zopár dlhších rozhovorov a môžete prebrať starosti bežného občana. V prvom rade potrebujete dom, no za ten je potrebné zaplatiť v úvode 10 000 miestnych

peňazí, a kým ich nezoberiete, ostávate v stane. Hra vám presný návod, ako ich zarobiť, nedá, musíte si poradiť sami.

Pri prechádzaní sa po meste si môžete všimnúť viacero stromov, na ktorých rastú

plody. Pristúpením bližšie zistíte, že na strome rastú broskyne. Čo tak ním zatriasť? A už máte vo vrecku hneď tri kusy. Onedlho natrafíte aj obchod, kde sa dajú veci predávať. Nazbierané broskyne predáte, a tak zarobíte prvé peniaze. V Animal Crossing sa dá zberať,



samozrejme, množstvo ďalších vecí, či už sú to kvety, lastúry a mnoho ďalšieho, čo sa dá nájsť v prostredí. Hra vám medze nekladie.

Za peniaze si potom môžete kupovať ďalšie veci, ktoré sa vám zídu pri interakcii s prostredím. Kúpa rybárskeho prúta umožní chytanie rýb, sieť zase chytanie motýľov a iného hmyzu, s lopatou vykopete fosílie. Spomínané živočíchy a fosílie potom môžete darovať do múzea, ktoré v úvode živa prázdnotou.

Čoskoro zistíte, že máte dostatočné množstvo financií na kúpu domu, a zaručujeme, že sa budete tešiť tak, ako by sa to dialo v skutočnosti. Dom si potom môžete zariadiť podľa ľubovôle. Obchodov je v hre viacero, môžete ich navštevovať a podľa potreby predávať, kupovať alebo vykonávať čokoľvek, čo dané miesto umožňuje. V úvode je obchodov v hre menej a prístup do ďalšej časti mesta nemáte. Postupne sa vám však cesta bude otvárať. Samozrejmosťou je v hre aj nákup oblečenia pre vašu postavu, dokonca si môžete

navrhnúť vlastné vzory. Zaujímavosťou je, že čas v hre neplyní zrýchlene, ale drží sa realnosti. To znamená, že sa riadi podľa času, ktorý máte nastavený na svojej konzole. Ak si hru zapnete o 8:00 ráno, tak aj v hre je 8:00 ráno. Osobne sa mi stalo, že som hral hru tesne pred polnocou a rozhodol som sa, že idem predat nazbierané veci. Po príchode k obchodu na obrazovku vybehol nápis, že je zatvorené. Neostávalo mi tak nič iné, ako počkať do rána, kým obchod otvorí. Rovnako to funguje aj s dátumom. Ak vám niekto povie, že daná vec bude hotová v nedeľu, tak si budete musieť zapnúť konzolu s hrou práve v nedeľu. Takéto detaily dodávajú pocit, že život v hre skutočne žijete.

Život je aj o stretávaní sa s priateľmi. Samozrejme, v Animal Crossing nežijete v meste sám, ste obklopení ďalšími obyvateľmi. S tými môžete nadväzovať rôzne rozhovory, prípadne im pomôcť, ak niečo potrebujú. Hra vás neobmedzuje iba na jedno mesto a môžete cestovať aj do ďalších miest. Ak ste pripojení k

internetu a máte priateľa, ktorý takisto hráva Animal Crossing: New Leaf, tak nie je problém nasadnúť na vlak a navštíviť ho. V jeho meste si môžete zísť do jeho domu a pozrieť sa, ako to tam vyzerá.

Animal Crossing ponúka obrovskú voľnosť. Môžete si robiť, čo chcete a kedy chcete, a bude vás to tak baviť, že niekedy bude problém od hry sa odtrhnúť. Škoda len, že niektoré rozhovory sú až príliš natáňované a začínú nudiť. Trocha zamrzí aj nie úplne dokonalé používateľské rozhranie, ktoré by mohlo byť o niečo viac priateľskejšie.

Hra Animal Crossing: New Leaf je rozsiahla dostatočne na to, aby vás zabavila na desiatky, možno až stovky hodín. Možnosti, ktoré sa autori rozhodli zapracovať do hry, vás budú prekvapovať a voľnosť, ktorú vám núkajú, vás bude tešiť. Najlepšie riešenie, ako sa viac oboznámiť s hrou, je zahrať si ju. Ak vlastníte 3DS, tak kúpou tohto titulu chybu určite nespravíte.

Martin Sabol



Rising Storm

KEĎ VOJNA V EURÓPE NESTAČÍ

Pred dvomi rokmi priniesli vývojári z Tripwire Interactive na obrazovky našich monitorov 2. svetovú vojnu. V Red Orchestra 2 sme bojovali v Európe na strane Ruska alebo Nemecka. Tematiku 2. svetovej vojny neopúšťajú, ale presúvajú ju na iný front. Rising Storm je samostatnou expanziou Red Orchestry 2, s ktorou sa na Steame nachádza pod jednou záložkou.

Rising Storm nás zavedie do Pacifiku, kde boje Rusov s Nemcami vystrieda konflikt medzi Američanmi a Japoncami. Kto hral Red Orchestru 2, tak v Rising Storm sa bude cítiť ako doma, keďže po stránke hrateľnosti sa až tak veľa vecí nezmenilo. V Rising Storm už nenájdeme kampaň pre jedného hráča, hra je zameraná na multiplayer, v ktorom prináša hneď niekoľko novinek.

V prvom rade je to šesť nových máp, ktoré tento datadisk obsahuje. Hlavne fanúšikom a znalcom druhej svetovej vojny budú známe názvy ako Iwo Jima, Guadal Canal či Saipan. Mapy sú dostatočne veľké a prepracované do detailov. V bojoch sa na nich môže stretnúť až 64 hráčov a vtedy je zážitok dostatočne intenzívny. Zákopy, budovy, džungľa, nepriateľ sa môže skrývať kdekoli, veľa a ani sa nenazdáte a budete padať čelom k podlahe bez toho, aby ste len tušili, kto po vás vystrelil. Na mapách sa nachádzajú aj vozidlá, ale tie slúžia len ako kulisa. Môžete sa za ne kryť, no jazdiť už nie. Čo je škoda, ak by boli v hre použiteľné vozidlá, určite by sa atmosféra a hrateľnosť posunula na ešte o niečo vyššiu úroveň.

Rising Storm ponúka trojicu módov, nazvaných Countdown, Firefight a Territory. Žiaľ, prvé dva módy si zahráte len zriedka, keďže ponuka serverov s týmito módmi je zatiaľ dosť biedna. V Territory budete obraňovať alebo útočiť na jednotlivé územia.

Oproti Red Orchestre 2 sme sa dočkali aj nových zbraní ako na jednej, tak aj druhej strane. Z dobových pušiek budete poznať napríklad známu pušku

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: FPS
Výrobca: Tripwire Interactive
Distribútor: Steam

PLUSY A MÍNUSY:

- + detailne spracované mapy
- + nové zbrane
- + nižšia cena
- + atmosférické multiplayerové boje
- málo serverov pre Countdown a Firefight mód
- použiteľné vozidlá by hre prospeli

HODNOTENIE:

80%

M1 Garand, ale aj mnohé ďalšie. Po stránke strelných zbraní majú navrch Američania a v ich repertoári nájdeme aj plameňomet. Svoje špeciality majú aj Japonci. Novinkou je katana, ktorá, ak sa vám podarí dostať do blízkosti nepriateľa, dokáže narobiť poriadnu zlobu.

Katanu alebo pušky s bajonetmi je možné využiť aj na banzai útoky, ktoré určite poznáte aj z iných hier či filmov. Podržaním stredného tlačidla spolu s tlačidlom šprintu sa rozbehnete a ak vás nepriateľ netrafí, tak už mu nič nepomôže, na blízko je katana smrteľná. Japonci vo svojom



arzenáli majú aj mínomety a pripravovať môžu pasce, napríklad nášľapná mína dokáže spraviť peknú neplechu.

Pred každou hrou, do ktorej vstúpíte, si vyberiete najprv triedu svojho vojaka. Nájdeme tu už tradične známe triedy, akými sú Assault, Rifleman či Sniper. Každá trieda disponuje iným vybavením, pozostávajúcím z primárnej zbrane, sekundárnej zbrane a dodatočného vybavenia.

Do hry je implementovaný aj systém krytia, ten však úplne nefungoval podľa našich predstáv. Stačí prísť k nejakému objektu alebo stene a stlačiť Ctrl. Postava sa potom pritlačí k stene a pravým tlačidlom sa môžete vykláňať. Občas sa nám však stalo, že postava robila presne to, čo sme nechceli.

Rising Storm je zameraný skôr na náročnejších hráčov. Občasní hráči Call of Duty tu môžu mať problém. K víťazstvu sa dá dopracovať najmä spoluprácou, nie je problém zabiť nepriateľa na jednu ranu, zbrane sa správajú reálnejšie a pri strele máte skutočne pocit, že strieľáte zo zbrane.

Po grafickej stránke vyzerá titul viac-menej identicky ako Red Orchestra 2, čo stále znamená veľmi pekné grafické spracovanie. Hra hýri detailmi a spracovanie zbraní je na vysokej úrovni. Po hudobnej stránke autori trafili kliniec po hlavičke. Jednotlivé skladby sú atmosférické a vhodne dopĺňajú dianie na bojiisku. Potenciálneho záujemcu o túto hru poteší aj cena. Na Steame sa predáva za 17,99 eura a v prípade, že vlastníte Red Orchestru 2, tak zaplatíte o 25% z ceny menej. Na oplátku vám ponúkne dostatočne zábavný multiplayer, ktorý zabaví na dlhé hodiny, ak mu prepáčite zopár menších chybičiek.

Martin Sabol

Remember Me

NEZABUDNEME... SNÁĎ

Pri svojom odhalení spôsobilo Remember Me menší rozruch. Išlo o novú IP s unikátnou možnosťou menenia spomienok. Navyše v nádhernom balení. A okrem toho, Capcom sa rozhodol pomôcť začínajúcemu francúzskemu štúdiu, čím dal jasne najevo, že si projekt zaslúži dôveru veľkého vydavateľa.

Hra sa začína v roku 2084. Svet si prešiel ťažkými skúškami v podobe vojen aj ekologických katastrof. Neo-Paríž má to najhoršie už pár rokov relatívne za sebou a jeho vyššia vrstva pripomína utópiu, užívajúcu si najmodernejšie technické produkty. Tým najznámejším je mozgový implantát zvaný Sensen, umožňujúci zdieľať anie spomienok s inými ľuďmi.

Dokáže však spomienky aj vymazať či pozmeniť, čo je v prípade bolestivých udalostí vítaná funkcia. Sensen vyvinula spoločnosť Memorize, a ako to u veľkých korporácií (tie, ktoré majú prístup k osobným dátam miliónov ľudí) býva zvykom, našli spôsob, ako využiť spomínaný prístup k dátam na sledovanie a kontrolu populácie. Tí bohatí si užívajú a nedbajú na stratu súkromia, tí chudobní trpia v spodných častiach mesta. Ešte nižšie sa nachádzajú Leaperi, ľudia, ktorých závislosť na Sensene premenila na agresívnych mutantov.

Hráč sa chopí úlohy Nilin, členky tzv. Erroristov, snažiacich sa bojovať proti Sensenu. A nie vždy len eticky správnymi metódami. Nilin sa prebúda vo väzení s takmer kompletnou stratou pamäte. Predtým, než by jej odstránili aj posledné spomienky, dokáže utiecť za pomoci tajomného lídra Erroristov menom Edge a následne sa púšťa do hľadania odpovedí a boja proti Memorize i ľuďom podporujúcim túto antiutopickú spoločnosť. Príbeh a jeho spracovanie patrí, bez debaty, medzi to lepšie, čo hry ponúkajú, no naráža na problém, ktorý trápi celú hru a tou je obmedzenosť dizajnu. Svet Remember Me má potenciál uživiť niekoho RPG

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner: akčné RPG
Výrobca: DONTNOD
Entertainment

Na recenzii poskytol:
Cenega

PLUSY A MÍNUSY:

+ nápaditosť
+ svet
+ soundtrack
+ kamera

- lineárnosť
- jednoduchosť
- ovládanie

HODNOTENIE:

75%



na štýl Deus Ex, ale namiesto toho tu máme lineárnu akčnú adventúru s minimálnou interakciou so svojím okolím. To znamená, že témy ako strata súkromia, morálna stránka hrania sa s pamäťou, spamätávanie sa zo svetovej krízy a ďalšie nemajú k dispozícii dostatok priestoru a fungujú len ako pozadie diania na obrazovke, prípadne sa o nich dočítate v novinových článkoch, ktoré môžete nájsť ukryté v leveloch ako bonusový materiál.

Jednotlivé levely sú, ako to v tomto žánri býva, úplne lineárne. Až príliš. Lineárnosť sama o sebe nie je mínusom, ak ponúka akúsi výzvu a stále prichádza s niečím novým. Nič také sa tu nedeje. Cestu dopredu máte neustále označenú šípkami. Tie zobrazujú, o ktorý kraj/lištu/platformu sa môžete zachytiť, a tak namiesto rozmyšľania len chodíte a skáčete za nosom.

Našťastie, to nie je to jediné, čo v hre budete robiť. Mimo vydarených hádaniek a puzzle sa k slovu dostanú

aj súboje s nepriateľmi. Tie sa nesú v duchu titulov ako Batman: Arkham Asylum s menším twistom. Kombá si vytvárate sami. Postupne sa vám budú odomykať rôzne druhy úderov. Niektoré sú silové, iné vracajú späť zdravie či zvyšujú účinky predchádzajúceho úderu a podobne. Tieto úder si môžete rozostaviť ako sa vám len zapáči. Jedno kombo môže slúžiť na čisto silové úder, druhé na rýchle vrátenie zdravia, prípadne si ich môžete kombinovať podľa vlastných preferencií.

Problémom je fakt, že každý úder vyzerá takmer rovnako. K dispozícii máte len úder päťou a kop nohou. Jedinou výzvou je zapamätanie si správnej sekvencie úderov. Výsledkom je celkom bežný súbojový systém, pôsobiaci mierne limitujúco, pretože kombo funguje len na jedného nepriateľa a preruší sa, ak udriete niekoho iného. Oživujúco pôsobia špeciálne pohyby, vyžadujúce čas na dobitie a dodávajúce bojom trochu viac taktizovania, najmä v



neskorších častiach hry, kedy sú nepriatelia rôznorodejší a každý má svoje špecifické slabiny. Systému ku cti dopomáha to, že netrpí problémami s kamerou. Kamera má výbornú úroveň po celý čas hrania. Pri lezení a skákaní sa nachádza v uhloch, kedy vytvára väčšie napätie, pri bojoch sa nezasekáva a neuteká na zlé miesta a v cutscénach (a aj mimo) ponúka inšpirujúce zábery, najmä v spojitosti s vynikajúcim hudobným sprievodom, ktorý sa radí medzi to najlepšie, čo sme zatiaľ v tomto roku počuli.

Jednou z najočakávanejších herných možností, ako sme si povedali už v úvode, je menenie spomienok iných ľudí. Vyzerá to tak, že Nilin sa „hackne“ do mozgového implantátu niekoho iného a pozmení nejakú minulú udalosť natoľko, aby zmenila aj zmysel danej osoby.

Najprv si pozriete celú scénu od začiatku do konca a potom ju musíte pretočiť naspäť a hľadať „bugy“, vďaka ktorým môžete meniť postavenie predmetov. Kto si pamätá odhalenie hry, určite si spomenie, aké katastrofálne následky môže mať odistenie poistky na zbrani. Avšak ani tu sa nevyhlo problémom v rámci hry.

Začnime technickými. Na pretočenie scény dozadu (a aj pár iných akcií mimo menenia spomienok) musíte krúžiť myškou/analogom, čo je nevýslovne otravné. Interface je jasne stvorený pre gamepad, a aj keď s myškou väčšinou ťažkosť mať nebudete, pri menení spomienok by bolo jednoduchšie použiť obyčajné tlačidlá na pretáčanie dopredu/dozadu, pauzovanie a pod.

Druhý problém predstavuje akési skúšanie „všetkého na všetko“. Neviete, čo dané pozmenenie spôsobí a nie všetko vedie do správneho pozmenenia. Keby mal hráč možnosť zmeniť spomienku viacerými spôsobmi, išlo by o niečo zábavnejšie. Tretím problémom je, že v približne desiatich hodinách hrania sa k tomuto dostanete len štyrikrát, pričom ide o najzaujímavejšiu časť hry napriek všetkým jej problémom.

Celou hrou vás prenasleduje fantóm väčšej a lepšej hry, ktorá mohla z tohto projektu vziť. Príbeh začína zaujímavo, ale kvôli obmedzenosti prostredia a interakcie nenaplnuje svoj potenciál. To isté platí pre charaktery, úžasný svet a aj samotnú hrateľnosť. Napriek sklamanému tónu treba dodať, že stále ide o nadpriemernú záležitosť a po niektorých stránkach aj unikátny herný zážitok.

Patrik Barto

Fuse

KOOPERATÍVNE ŠIALENSTVO

Overstrike. Tak to bolo plánované, tak to bolo pripravované, no potom sa po tejto hre od Insomniac Games zľahla zem. Tvorcovia sérií Ratchet&Clank či Resistance sa prihlásili až po určitom čase, s novým názvom a s tuctovou štylizáciou, no podstata hry ostala rovnaká. Si'ub kvalitného kooperatívneho zážitku pre štyroch hráčov s trademarkom štúdia Insomniac. No konkurencia v tomto žánri je obrovská a aby hra uspela, bude potrebovať viac ako len remeselné spracovanú hru. Ponúka to práve Fuse alebo ide o hru, na ktorú si onedlho už nikto nespomenie?

Hra rozpráva jednoduchý, ľahko zabudnuteľný príbeh, kde sú začlenené oba názvy, ten minulé, ale aj súčasný. Fuse je antihmota s veľmi silným potenciálom, najmä v oblasti vojenskej, a teda je jasné, že v nepovolných rukách to môže dopadnúť veľmi zle. Overstrike je špeciálny tím, ktorý práve do strediska, kde sa Fuse skúma, prichádza. Rutinná misia týchto žoldnierov sa zvrtné, keď na stredisko zaútočí polovojenská organizácia Raven s cieľom Fuse získat'. Ich úmysly nie sú práve košér, a tak je úlohou našich štyroch hrdinov ich zastaviť.

Členmi Overstrike sú Dalton Brooks, Naya Deveraux, Isabella Sinclair a Jacob Kimble. Na prvý pohľad ničím výnimoční, no iba do doby, kedy sa im dostanú do rúk zbrane, vyvinuté na báze tejto antihmoty. Každý tak získava nielen unikátnu a jedinečnú zbraň, ale aj novú schopnosť a všetko prispôbené tak, aby to bolo vhodné a využiteľné pri hre v kooperácii. Prakticky celá hra je koncipovaná primárne na kooperatívne hranie, to však neznamená, že v singleplayeri je hra nehrateľná, na rozdiel od nedávno vydaného Army of Two: The Devil's Cartel. Autori totiž do hry vložili funkciu Leap, kedy si môžete ľubovoľne počas hrania prepínať medzi charaktermi a zvoliť si taký, ktorý sa v danej situácii najlepšie osvedčí. A ani umelá

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner: coop striel'ačka

Výrobca: Insomniac

Poskytol: EA

PLUSY A MÍNUSY:

- + dobre napísané postavy
- + kooperácia
- + zbraňový arzenál
- + funkcia Leap

- drobné technické problémy
- singleplayer
- slabý príbeh

HODNOTENIE:

73%

inteligencia vašich spolubojovníkov nie je najhoršia, aj keď časté problémy im robí vaše oživovanie a postávanie mimo krytu, no na druhej strane vedia využívať svoje prednosti vo využívaní Fuse zbraní, čím vám dávajú možnosť užiť si hru, aj keď nie je s kým.

Fuse zbrane a schopnosti sú tým, čím sa táto hra líši od ostatných obyčajných striel'ačiek. Dalton disponuje štítom, ktorý nielenže ochráni spolubojovníkov, ale dokáže zberať guľky vystrelené vašimi protivníkmi a následne ich vystreliť späť. Špeciálnou schopnosťou je možnosť vytvoriť statický štít. Jacob dostal do vienka kušu, ktorá efektívnym a efektívnym spôsobom zapaluje protivníkov, pričom v špeciálnom móde jeho klasické šípy vybuchnú a zrania protivníkov naokolo. Naya si vybrala takzvaný Warp Rifle, ktorá dokáže pri sústredenej palbe vytvoriť pole singularity, ktoré sa pri šikovnom použití môže reťazovo rozširovať. Taktiež disponuje možnosťou cloaku, takže prepad zo zálohy s fackovaním nepriateľských vojsk je bežnou praxou.

Pre Isabelle zostala zbraň, ktorá dokáže sústredenou palbou skryštalizovať nepriateľov. Špeciálnou schopnosťou je hádzanie oživovacieho granátu, ktorý privedie späť do boja padnutých spolubojovníkov. Autori vedeli,



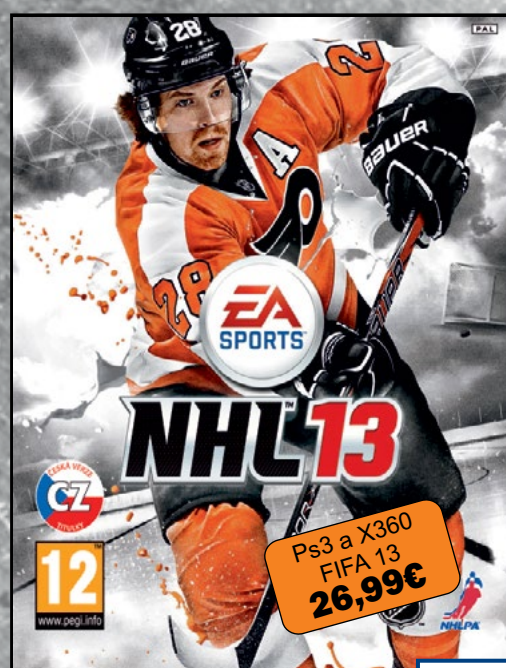
ako na kooperáciu a tomu prispôbili všetky aspekty. Ukážkovým príkladom sú úlohy. Ochrana spolubojovníka, ktorý musí preniesť Fusecore z jedného miesta na druhý, veľkí nepriatelia, zraniteľní hlavne zozadu, kde jeden láka pozornosť a ostatní pália na slabé miesto. Rovnako dost veľké prostredia na prestrelky dávajú možnosť ísť na nepriateľov rozumom, a nakoľko ich variabilita je výborná, tak to najmä na vyšších náročnostiach budete s radosťou využívať. Príkladom sú riot jednotky so štítmí, na ktorých spredu nefungujú konvenčné zbrane a ani Daltonov štít, a teda je najlepším riešením, keď zneviditeľnená Naya prejde za tieto jednotky a strelbou vytvorí mini čiernu diery, ktorá všetky jednotky pohltí.

Hra je v princípe third-person striel'ačka s klasickou implementáciou systému krytia, no nevychýba sa ani tichším pasážam a snaží sa ponúknuť alternatívny postup, ktorý zahŕňa stealth likvidáciu. To všetko je prepojené s klasickými pasážami posúvania príbehu buď pomocou cut-scén, alebo pomocou vtipných konverzácií hlavných protagonistov. Charakter im rozhodne nechýba, no jeho nedostatok pocítite pri antagonistoch, medzi ktorými je ťažko nájsť niekoho zaujímavého. To všetko je doplnené o jednoduché a lineárne „lezecké“ pasáže, aké napríklad ponúka séria Uncharted.

INTERNETOVÝ OBCHOD S HRAMI

40 % ZĽAVA na tieto hry:

platí iba od 28.6. do 14.7.



GAME EXPRES

<http://www.gameexpres.sk>



VEĽKÝ VÝPREDAJ HIER ZAČÍNA 1.7.2013



Klasickým v dnešnej dobe je aj levelovací systém, niekedy doména RPG hier. Postavy sa teda levelujú pomocou kreatívnej likvidácie, splnených úloh a ďalších činností, ktoré budú na bojisku vykonávať. Každá jedna postava má osobitný, no dosť podobný strom schopností a ten pozostáva z 35 možností investovania bodov (maximálny možný level je teda 35). Ten nie je problém dosiahnuť, no budete na to potrebovať viac ako jednu deväť hodinovú kampaň. Dá sa to ľahko napraviť, a to prostredníctvom Echelon módu. Rovnako počas hrania zbierate takzvané Fuse kredity, ktoré potom nájdu svoje uplatnenie v sekcii tímových perkov, ktoré v čase ich vloženia do slotu zlepšujú určité schopnosti celej jednotky a ak si každá postava navolí iný (je ich dokopy šesťnásť), tak sa môžu stať neporaziteľným komandom, ktoré rozdáva smrtiace rany na počkanie.

Dobrý tím budete potrebovať aj v Echelon móde, ktorý je iba luxusnejším nazvaním módu hordy. Takže sa pripravte na dvanásť víťazov na šiestich mapách, ktoré sú inšpirované miestami, na ktorých sa budete pohybovať počas kampane. Počas nich budete odrážať útoky nepriateľov, plniť stanovené úlohy a najmä sa snažiť prežiť. V tomto móde je veľmi dôležité, aby každý hráč vedel využiť schopnosti, ktoré mu postava ponúka nie iba v prospech seba, ale hlavne v prospech celého tímu. Úlohy sú totiž podobné ako v kampani, takže ničenie nepriateľov prostredníctvom slabín, ochrana určitých predmetov a

podobne. Odmenou sú skúsenostné body a Fuse kredity, ktoré potom môžete investovať do ďalšieho vylepšovania vašich postáv.

Dedúško s názvom Unreal Engine 3 zo seba žmýka to posledné, čo dokáže ukázať a hra v niektorých momentoch nevyzerá najlepšie a ani framerate na tom nie je v niektorých okamihoch veľmi dobre. Ako celok však ponúka obstojné grafické spracovanie, ktoré ťaží hlavne z rôznorodosti prostredia, nakoľko počas putovania navštívite zelené lesné prostredia, ktoré sú striedané rôznymi továrňami či zasneženými komplexmi, aby ste nakoniec absolvovali výlet do vesmírnej stanice. Škoda len, že sa autori nepridržiali pôvodného konceptu komixového ladenia z prvého trajleru, ale zvolili ten otrepaný a neoriginálny „realistický“ štýl, ktorý ponúka prakticky každá hra. Kvalita sa nedá uprieť, audio, hlavne nadabovanie postáv je výborné, a zvuk celkovo patrí k tým silnejším stránkam hry.

V konečnom dôsledku je hra zábavná, v niektorých aspektoch originálna, no stále nejde o hru, ktorú by som radil do kategórie musthave. Je príjemná, dobre hratelná, no potrebovala by niečo viac. V tomto prípade by bola komixová štylizácia niečo ako dar z neba. Ak máte po ruke dobrú partiu kamarátov, tak vám neváham titul odporučiť, no jednému hráčovi nemá veľmi čo ponúknuť. No pri tomto titule sa s týmto faktom očividne ráta.

Dominik Farkaš

Súťaž s portálom

GAMESITE.SK
VÁŠ HERNÝ SVET

NATOČ VIDEO A VYHRAJ S THE LAST OF US

1. Cena - Exkluzívna figurka Joela a Ellie + Press Pack + mikina
2. Cena - Press Pack + mikina
3. Cena - Press Pack
4. Cena - USB s herným soundtrackom
5. Cena - USB s herným soundtrackom
6. Cena - USB s herným soundtrackom

GENERATION

PS3
PlayStation 3

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

Wargame: AirLand Battle

FIKCIA TRETEJ SVETOVEJ VOJNY?

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner: bojovka

Výrobca: NetherRealm

Studios

Zapožíčať: Comgad

PLUSY A MÍNUSY:

+ príbehový mód

+ interaktívne

prostredie

+ súbojový systém

- absencia Tag módu

- slabý soundtrack

AirLand Battle bola doktrína, fungujúca od roku 1982 do neskorých 90. rokov. Išlo o novú doktrínu, v ktorej pozemné jednotky fungovali ako agresívne, manévrujúca obrana a vzdušné sily ako útok na záložné jednotky, zásobujúce frontovú líniu nepriateľa. Podobne to funguje aj v hre... Ale dosť bolo poučiek.

Všetci hráči po prvom otvorení menu hry najprv zakúsia singleplayer. V European Escalation sme boli svedkami kampane s predurčeným sledom misií. V AirLand Battle sa však naskytne mapka na štýl série Total War, a teda k sledu misií sa dostane aj viac taktizovania a prešmykov na taktickej mape. Za vyhraté bitky si budete môcť povolávať do zbroja posily, respektíve nové armády, ktoré urýchlia pohyb a obsadzovania sektorov mapy. Okrem toho však taktiež môžu byť použité k tvoreniu káps, v ktorých obklúčite nepriateľskú armádu a prispejete k jej úplnému zničeniu. Za body sa však taktiež bude na taktickej mape dať povolať oblúbená zbraň väčšiny hráčov, a to taktická atómová bomba.

Ďalšou oblúbenou vol'bou väčšiny hráčov je Skirmish, ktorý je, mimochodom, v oboch Wargame veľmi nudný. Avšak v oboch hrách sa k nemu viažu takzvané decky. Decky, zostavy, fungujú podobne ako karty. Kariet je v balíku vždy veľa, avšak nemôžeme použiť tie, ktoré nemáme na ruke. Aj vo Wargame sa jadro vašej armády bude vytvárať v menu, kde si vyberiete, ktoré jednotky budete mať v portfóliu na bojisku. Samozrejme, deckov je možné si vytvoriť toľko, koľko len hrdlo ráči. Novinkou však oproti predošlej hre je to, že jednotlivé jednotky si nebudete musieť odomykať za hviezdičky dostávané počas hrania, ale budú od začiatku odomknuté všetky. Aby sa však predišlo vystavaniu najlepšieho a najideálnejšieho decku, sú do hry zakomponované typy



vojsk, ktoré zvyhodňujú isté typy jednotiek a iné buď znevýhodňujú, alebo ich nasadenie absolútne znemožňujú. Hra tým pádom dovol'uje hráčom vytvoriť si úplne osobitný štýl hrania. A taktiež netreba mať strach, že niektoré typy

budú zvyhodnené oproti ostatným, keďže ide v hre hlavne o taktiku pohybu vojsk po mape. Preto aj môj oblúbený PARA deck nazvaný "VDV", skratka pre Vozdushno-desantnye voyska, ktorý je tvorený čisto parašutistickými jednotkami



s podporou mínometov, letectva a bez podpory tankov a helikoptér, patrili často k jedným z najefektívnejších na bojisku.

Novinkou na bojisku sú aj lietadlá. Tie v hre fungujú na princípe podpory "spoza mapy". Lietadlá si, ako každú inú jednotku na bojisku, jednoducho zakúpíte a následne ich budete využívať s tým, že sa zjavia na okraji mapy a vy ich následne môžete ovládať. To, že sa budú deliť výzbrojou, určením, rýchlosťou a vlastne všetkým, čím sa v realite líšia, snád ani netreba zmieňovať. Pointou však je, že vďaka lietadlám hra dostala omnoho rýchlejší spád. Keďže aj lietadlá čosi stoja, ostatné jednotky dostali zredukovanú cenu, a teda je hráč za menší čas schopný vrhnúť do boja viac techniky. Avšak je možné o ňu aj rýchlejšie prísť, keďže... Keďže lietadlá.

Wargame sa radí k tým hrám, ktoré pirátov moc baviť nebudú. Stavebným

kameňom celej hry je totižto multiplayer. V hre sú zachované všetky módy, ktoré boli už v pôvodnej hre. Najzaujímavejším zo všetkých je však multiplayerová kampaň, v ktorej si zahráte už predtým spomínané singleplayerové kampane, avšak s tým rozdielom, že za protivníka tentokrát nebudete mať AI, ale reálneho ľudského oponenta. Reálne teda hra jedného hráča, ktorá už je však hra dvoch hráčov, chytí ešte niekoľko násobne ťažší príbeh. Okrem klasickej hry 1v1, 2v2, 3v3 a 4v4 sa v hre objaví aj nový typ zápasu, kde sa na mape popasujú až dokonca dvadsiati hráči. Hra v tomto móde však pôsobí príliš preplneným dojmom, a tak sa väčšina hráčov stále viac a viac upína ku klasickým zostavám pre dvoch, štyroch, šiestich, respektíve pre ôsmych hráčov. Predsa len, keď si zoberieme dvadsať hráčov na bojisku a počet ragequiterov, hra veľmi rýchlo skončí s oveľa, oveľa menším počtom hráčov. Podstatnej

zmeny sa dostalo aj UI hry. Panely pôsobia priehľadnejším dojmom, infografika o zbraniach a jednotlivých muníciách je tvorená nie fotkou zbrane, ale jej bielym obrysom alebo tvarom munície. Grafika sa oproti predchodcovi nezmenila, pribudli jedine nové efekty, ako napríklad teplý vzduch stúpajúci od výfuku vrtuľníka alebo zmenené stopy po prelete protitankových alebo protiletadlových striel. Nový renderovací systém taktiež umožnil v hre vytvoriť ako iné typy terénu, tak aj plošiny. Po novom sa teraz objavili svahy, kopce, nerovnomerne stúpajúce svahy... Skrátka všetko, čo patrí k škandinávskej prírode, v ktorej sa hra odohráva. Výraznej zmeny sa však dostalo zvukovým efektom na bojisku. Strelba z diel dostala tvrdý výbušný zvuk, guľomety znejú taktiež tvrdsie, a hra teda znie oproti jej tatkoví omnoho viac reálnejšie. Grafika a zvuk síce hru nerobia, ale Wargame túto zmenu veľmi potreboval.

Pri Škandinávii ako dejisku hry, treba spomenúť aj nové portfólio jednotiek, ktoré sa dostalo všetkým národom a k tomu sa prirátali aj štyri nové. Za NATO sa budete môcť po novom vyšantiť za "Krížovú trojku" - Dánsko, Nórsko a Švédsko. K tejto trojke sa do hry dostala aj ďalšia severská krajina, avšak z trochu inej časti zemegule. Na Európske bojisko pristane totižto okrem amerických bômb aj javorový list a ukáže svoje kvality.

Osobne som predchodcu, European Escalation, prestal hrať asi po dvadsiatich hodinách. V AirLand Battle však strávim času omnoho viac. Generál alebo súdruh generál, veľa zdaru na škandinávskom bojovom poli!

Matej Minárik



Pokemon Mystery Dungeon: Gates to Infinity

SKÚMANIE DUNGEONOV S POKÉMONMI

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner: dungeon
Výrobca: Spike Chunsoft
Zapožičal: Conquest

PLUSY A MÍNUSY:

+ vizuálna stránka
+ budovanie sveta

- dlhé a zbytočné dialógy
- dialógy sa nedajú preskočiť
- rovnaká náplň v dungeonoch
- absencia zábavnosti

Pokémon je späť so značkou Nintendo už dlhé roky a každoročne na nás chrľí nové tituly. Hry s touto tematikou môžeme rozdeliť do dvoch prúdov. Tým prvým sú klasické pokémon hry, kde sa stanete trénerom. Vaším cieľom je chytenie a trénovanie nových pokémonov, aby ste potom boli schopní vyhrávať súbory proti ďalším trénerom. Do druhého prúdu patria hry s názvom doplneným o „Mystery Dungeon“, v ktorých, ako už názov napovie, bude hlavnou náplňou preskúvanie dungeonov.

V úvode ste transformovaní do pokémona a nachádzate sa v Unova regióne, do ktorého už boli zasadené aj hry Pokémon White/Black 1 a 2. V hre nestretnete ľudí, svet je obývaný iba pokémonmi.

Na začiatku máte na výber, akým pokémonom chcete byť a takisto si určíte, ktorého pokémona chcete za partnera, ten vás bude sprevádzať naprieč hrou. V oboch kategóriách si vyberáte z piatich pokémonov. Naša vol'ba padla na Pikachu a Tepiga.

Pokémoni rozprávajú. Či už išlo o seriál alebo hry z klasickej pokémon série, tieto stvorenia nikdy nevedeli rozprávať. Trochu pritiahnuté za vlasy. Väčším problémom je, že pokémoni rozprávajú až príliš. Už len v úvode hry trvalo asi 15 minút, kým sa dvaja zverenci porozprávali a mohlo sa pokračovať v hre.

Dialógy sú pritom strašne nat'ahované a zbytočné. Hovoriaci pokémon takmer vždy zopakuje jednu a tú istú vec asi 10-krát. Nič nové sa nedozviete. Každý jeden rozhovor by sa dokázal skrátiť asi o 80 percent bez narušenia jeho významu.

Najhoršie na celej veci je, že rozhovory sa nedajú preskakovať, takže dlhé minúty



čučíte na obrazovku a čakáte, kedy konečne začnete hrať.

Keď už konečne siahodlhé dialógy o ničom skončia, púšťate sa do hry. So svojimi pokémonmi sa môžete ľubovoľne prechádzať

po farebnom svete Unova. Ak však prijmete niektorú z misií, presúvate sa do dungeonu. Väčšinou musíte niečo alebo niekoho nájsť, a to všetko sa realizuje prostredníctvom dungeonov, kde strávite väčšinu času. Tie sú náhodne generované



a sú rozdelené do niekoľkých podlaží, na tom najvyššom či najnižšom, záleží od konkrétneho dungeonu, vás čaká hľadaný objekt. Trochu zamrzí, že všetky dungeony sú na jedno kopyto.

V dungeonoch sa pohybujete podobne ako v t'ahových hrách. Pri strete s nepriateľským pokémonom vás čaká súboj, pri ktorom vám asistuje váš spoločník, neskôr to môžu byť až traja spoločníci. Váš pokémon disponuje štyrmi útokmi, ktoré sú však obmedzené len na niekoľko použití. Preto je ich rozumné kombinovať a na slabších nepriateľov používať slabšie útoky.

Za niektoré nápoje si potom môžete spotrebované útoky znova doplniť. Za vyhnaný súboj vás čaká odmena v podobe skúsenostných bodov a pri ich dostatočnom počte sa zvyšuje úroveň pokémona. Pri niektorých

leveloch hra ponúka možnosť naučiť sa nový útok – len za predpokladu, že zabudnete jeden z aktuálnych, čiže viac ako štyri útoky naraz mať nebudete. V dungeonoch sa nachádza aj množstvo ďalších predmetov, ktoré vám regenerujú zdravie či zlepšujú určité schopnosti.

Po splnení určitých úloh môžete stavať budovy a budovať tak raj pre pokémonov. Táto časť je oveľa zábavnejšia a chytľavejšia, no nanešťastie proti stereotypným dungeonom a zdĺhavým rozhovorom je zastúpená len v malej miere. Žiaľ, hlavná náplň hry neponúka dostatočnú zábavu, keďže dungeony sú rovnaké a v podstate vykonávate stále to isté.

Pri Mystery Dungeon: Gates to Infinity nedokážeme ani odhadnúť, kto je cieľovou skupinou hry. Môže sa zdať, že to je hra pre deti. Nevieme si predstaviť, že sedemročné dieťa dokáže 15 minút vkuse čítať text,

ktorý sa nedá preskočiť. Starších hráčov zase bude odrádzať plytký príbeh spolu s dialógmi a nepríťažlivá herná náplň.

Po audiovizuálnej stránke je na tom hra lepšie. Grafika je milá, pestrofarebná a upúta najmä mladších hráčov.

V hre sa vystriedajú aj viaceré prostredia. Hudba sa dá zaradiť k svetlejšim stránkam hry. Jednotlivé melódie sú nenásilné, zbytočne nerušia a vhodne dopĺňajú svet pokémonov.

Pokémon Mystery Dungeon: Gates to Infinity je pre mňa krokom vedľa. Pri hraní prevládajú prevažne negatívne pocity a najnovší prírastok do série pokémonov je zbytočnou hrou.

Hra môže baviť snáď len najskalnejších fanúšikov pokémonov, ale aj o tom pochybujeme. Ak si chcete zahrať pokémonov, odporúčame počkať do jesene, kedy sa na trh dostane pokémon X & Y a ten snáď dosiahne kvalít tradičných pokémon hier. Gates to Infinity by pre vás bolo iba stratou času.

Martin Sabol



LENOVO THINKPAD HELIX

Výkon ultrabooku. Flexibilita tabletu.

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Lenovo
Dostupná cena : 1833 €

PLUSY A MÍNUSY:

- + FullHD IPS displej
- + 4 rozne módy
- + Tablet s výkonom ultrabooku
- + váha
- + flexibilita
- + skladnosť
- + ergonómia
- + materiál a prevedenie

- cena
- absencia microSD slotu
- občasné prehrievanie

ŠPECIFIKÁCIE:

Operačný systém:

Windows 8 Pro 64

Displej: 11.6" FHD

Multitouch 1920x1080

Pamäť: 4.0GB PC3-10600

DDR3L 1333 MHz

Grafika:

HD Graphics 4000

Intel Procesor: 3.

generácia Intel Core

i5 procesor (1.80GHz

1600MHz 3MB)

HDD: 128GB SSD

Dvojica 720p webkamier

(5 Mpx) / (2 Mpx)



Január 2013 sa niesol v znamení medzinárodnej výstavy spotrebnej elektroniky, CES, ktorá každoročne prináša svetu náhľad do nadchádzajúcich technických inovácií. Všetci najväčší hráči zo sveta IT sa predbiehajú, kto ukáže viac. Lenovo, firma, ktorú preslávila legendárna rodina notebookov ThinkPad, nebola žiadnou výnimkou a okrem mnohých iných produktov, predstavila svetu aj ThinkPad Helix. Či už patríte medzi klasických užívateľov notebookov, alebo uprednostňujete flexibilitu tabletov.

ELEGÁN V ČIERNOM

Helix síce patrí do ThinkPad rodiny, ale tentoraz, tak trochu, mení pravidlá a okrem zvyčajných čísel prináša do hry zopár nových trikov.

Na prvý pohľad zaujme čiernym, matným prevedením s typickým rozložením brandových prvkov a zapusteným ThinkPad logom, čím vytvára dojem korporátnej "mašiny" na úrovni. Tak ako jeho bratia, aj Helix je vyrobený z tvrdých plastov a hliníkovej zliatiny a dosahuje veľkú odolnosť, na akú boli vždy užívateľa zvyknutí, aj keď (zatiaľ) nie je MILSPEC certifikovaný.

VYUZUÁLY OSTRÉ AKO BRITVA

Už pri prvom otvorení tohto convertible notebooku je jasné, že nejde o stroj, po ktorom by bežný užívateľ siahol. Napriek tomu, že nás tento veľmi zaujímavý kúsok technológie „straší“ astronomickými predajnými cenami, je na mieste rozobrať si, čo všetko môžeme

od neho očakávať. Hneď na úvod sa nám predstavuje dotykový, FullHD, 11.6" 1080p displej s vysokým rozlíšením, IPS (in-plane switching, táto technológia zabezpečuje široké pozorovacie uhly) o jase 400 NITov, čo znamená, že nebudete mať problém používať ThinkPad Helix aj na priamom slnečnom svetle. Displej je už tradične chránený druhou generáciou Corning Gorila Glass sklom, ktorý ho chráni pred možnými nehodami a nárazmi.

Displej je svetlý, má živé podanie farieb a vyniká ostrosťou obrazu. Kombinácia veľkosti displeja s veľkým rozlíšením nemusí byť najšťastnejšou voľbou pri desktopových aplikáciách, keďže pri browsovaní sa môžu niektoré prvky zdať príliš malé až nečitateľné



a užívateľ sa buď musí pozrieť bližšie, alebo manuálne zväčšiť prvky prehliadača. Kde však táto kombinácia exceluje je tablet mód, kedy oddelíte obrazovku od keyboard docku a môžete plne využívať dotykový displej a funkcionality Windows 8. Ohľadne OS kompatibility, samozrejme, že verní fanúšikovia Windows 7 si ho môžu nainštalovať aj na Helix, ale verte mi, v tomto prípade by to bol krok späť, keďže Helix je prístroj, ktorý je akoby stvorený pre používanie v rozhraní Osmičky.

Okrem toho podporuje tzv. 10 finger multi-touch, čiže displej rozoznáva až do desiat rôznych „vstupov“ na svojom povrchu (vo väčšine prípadov vaše prsty) a taktiež sa dodáva s digitizer perom, slúžiacim na precízne selekcie, kreslenie, písanie a podobne. Pero funguje na wacom technológiách, a tým pádom nepotrebuje k fungovaniu vlastnú batériu. Odozva displeja je vynikajúca a ani raz sa mi nestalo, žeby displej nezachytil pohyb či dotyk. Na vrchu môžete taktiež nájsť dvojicu HD



720p kamier, zatiaľ čo webkamera vpredu zvládne snímky a videá v 2-megapixelovom rozlíšení, zadná kamera až do 5-megapixelov.

BEŽEC NA DLHÉ TRATE

ThinkPad Helix sa radí medzi convertible ultrabooky, to znamená, že môžete očakávať veľmi ľahký prístroj o váhe 1,67kg (spolu obe časti, tablet aj keyboard dock, vážia približne rovnako) a v najvyššom bode dosahuje len 32mm (pričom tablet samotný je len 11,6mm hrubý).

Čo však najviac zaujme? Flexibilita. Asi sa už nejakú tú minútu pýtate, k čomu slúži páčka na ľavej strane tohto produktu, rovnako medzi tabletom a keyboard dockom? Odpoveď je jednoduchá – po stlačení páčky sa vo vnútri uvoľní mechanizmus a Helix sa odrazu premieňa na tablet. Oddelenie týchto dvoch častí je hladké a bezproblémové a naozaj to zvládne hocikto. Oddelením si prenášate svoj

výkonný ultrabook v malom tele tabletu, a tak máte požadovaný výkon vždy na dosah prstov. Aj keď oddelením tabletovej časti od klávesnice prichádzate o istý počet portov z docku, vaša ruka je na oplátku namáhaná o polovicu menej.

Najúžasnejšia vec na tejto symbióze? Batéria. Prechod z ultrabooku do tabletu je hladký hlavne kvôli tomu, že obidve časti obsahujú

individuálnu batériu. Ak máte málo "šťavy" v tablete, no váš dock je čerstvo nabitý, stačí ich spojiť dokopy a máte "šťavu" na hodinu/dve vašej práce navyše. Tablet samotný vydrží na jedno nabitie niečo málo cez päť hodín v plnom nasadení. V spojení s dockom je to približne sedem hodín. Možno si povieť, nič moc, ale keď vezmete do úvahy, že ovládáte plnohodnotný, výkonný ultrabook, je to viac než uspokojivý čas.

Napájací port a nabíjačka prešli kozmetickými a technickými zmenami, port už nie je okrúhly, ale zoštíhlili ho a spravili do obdĺžnikového tvaru, hlavne kvôli stavbe celého produktu, kde by sa okrúhly port už nezmestil. Klasickú 90W nabíjačku, tak často používanú u väčšiny Think produktov, vystriedal 45W AC adapter, ktorý je schopný nabiť váš tablet do hodiny a dvadsať minút. Pri spojení s keyboard dockom to je o nejaké tie drobné navyše.

VERZATILNÝ BOJOVNÍK

Dnešný svet informačných technológií je celý o konektivitě, už nestačí len vlastniť daný produkt, najlepšie je, ak ste schopní zdieľať svoj obsah. Či už vizuálne alebo prenosom, ThinkPad Helix má odpoveď na všetko potrebné.

Samotný tablet obsahuje jeden USB 2.0 port, SIM card slot, mini-DisplayPort a dva reproduktory po bokoch. Osobne zamrzela absencia microSD slotu, ktorý som v dnešnej dobe považoval za samozrejmosť, ale nie je to obrovská nevýhoda, skôr len nevypočuté želanie fanúšikov. Po pripojení ku keyboard docku získavate ďalšie dva



USB 3.0 porty, mini-DisplayPort, AC-in port pre nabíjací adaptér a klasicky nevynechali ani Kensington lock na boku. Helix podporuje aj Bluetooth 4.0 a NFC protokoly.

Helix nevyniká však len v konektivitve ako takej, ale aj v spôsoboch prezentácie. Sú štyri rôzne spôsoby, ako Helix používať a niektoré z nich vám môžu dopomôcť k lepším výsledkom pri zdieľaní. Základným módom je používanie produktu ako klasický notebook, potom tablet mód, ktorý hovorí sám za seba, prezentačný mód, kedy môžete vybrať tablet von, osadiť ho do keyboard docku opačne a použiť ho na prezentácie. Posledným spôsobom je tzv. Tablet + mód, kedy jednoducho opačne osadenú obrazovku sklopíte k zadnej strane keyboard docku a máte plnohodnotný tablet, klávesnica na spodnej strane sa vypne, čiže sa nemusíte báť o náhodné stlačenie tlačidiel a môžete ho zobrať kamkoľvek so sebou. Keď treba spraviť pozitívny prvý dojem, ThinkPad Helix je

jedna z ciest, či už pred zákazníkom, alebo kolegami samými. Odsúšané. Keyboard dock v prvom rade reprezentuje nový clickpad (predtým známy ako touchpad), ktorý je o 20% väčší než predtým (rovnaký aký bol použitý pri ThinkPad X1 Carbon) a obsahuje dva módy – jeden klasický ako ho používatelia poznajú už roky a druhý je nový, kedy stredné vrchné a stredné pravé tlačidlo slúži ako middle a right button a zvyšná plocha predstavuje left click button.

Dizajnovovo sa tiež zmenil, všetky prvky sú teraz zapustené a clickpad tvorí jedna veľká plocha. Trackpointu (ten malý červený gombík v strede klávesnice) sa nedostalo žiadnych zmien a spolu s clickpadom sa používa ako zvyčajne ide používať tak ako predtým. Priznávam – musel som si na nový clickpad zvykať. Kým som pochopil, ako presne funguje a aké je rozloženie tlačidiel, chvíľu to trvalo, čo nemusí uvítať zrovna každý z užívateľov.



Avšak opäť raz, nič markantné, čo by znížilo celkový dojem z tohto prístroja, ide čisto len o silu zvyku.

Klávesnica je šesťradová, vrchný rad funkčných kláves pocítil zopár zmien a reorganizáciu funkcií, ktoré mi prídu oveľa lepšie rozvrhnuté, ako napríklad na notebookoch z T série, na ktorých táto klávesnica debutovala. Fanúšikov FPR (fingerprint reader) musím sklamať, keďže sa tu nenachádza a tí užívatelia, ktorí sa zvykli logovať do svojho PC cez VeriFace (snímanie tváre namiesto passwordu) – bohužiaľ, Windows 8 túto funkciu nepodporuje.

A kde nájdete pero? Je zastrčené na vrchnej ľavej strane tabletu.

MALÝ ALE PRACOVITÝ

Navonok je Helix prítlačlivý nielen funkčne, ale aj výzorovo. Čo sa však všetko schováva pod „pozlátkom“ a poháňa celý tento systém? V prvom rade sú to Intel procesory tretej generácie používajúce Ivy Bridge architektúru, siahajúce až po Intel® Core™ i7. 4. júna 2013 Intel oznámil novú, štvrtú generáciu Haswell procesorov. Či Helix dostane neskôr v roku tento upgrade, sa mi nepodarilo zistiť, no logicky by to nemuselo byť vylúčené. Čo sa týka grafickej karty, nič viac ako integrovanú Intel HD 4000, bohužiaľ, nečakajte. Klasicky, pamäť je limitovaná na 8GB a váš obsah môžete ukladať na SSD diskoch do výšky až 256GB.

Všetok tento výkon, naskladaný v takom malom balení, si však vyberá svoju daň. Konštrukciou je tento ultrabook prispôbostený záťaž. Tablet nesie

na vrchnej strane rozmerný vetrák, ktorý odvádza kvalitnú prácu pri zahrievaní prístroja. Niekedy však vie byť hlučný na taký malý prístroj. Po pripojení keyboard docku získavate zo spodnej strany ďalšie dva dodatočné chladiče. Jedinou nevýhodou, ktorú som pri nadmernom zaťažení spozoroval, je zahrievanie sa pravého horného rohu zo zadnej strany. Keď Helix používate ako notebook, nerobí to problém, ale ako náhle ho potrebujete ako tablet, pre vaše ruky môže byť taká teplota celkom nepríjemná. No, našťastie, sa dokáže veľmi rýchlo vychladiť, ak sa zníži námaha na celý systém.

Napriek svojim parametrom som sa rozhodol vyskúšať trochu náročnejší softvér ako Adobe Photoshop a úprava fotiek nebola na najhoršej úrovni, systém "šlapal" bez problémov a zvládol aj fotky vo vysokom rozlíšení s veľkým počtom vrstiev.

VERDIKT VÝSTRELOK MODERNEJ DOBY ČI SOLIDNÝ HRÁČ?

V dnešnej dobe, kedy sa IT spoločnosti po celom svete predhávajú v tom, kto prinesie najzaujímavejší a najinovatívnejší kúsok, na už aj tak presýtený trh, je ťažké sa rozhodnúť, či ísť klasickou cestou notebookov, alebo siahnuť po podobných novinkách, akou je ThinkPad Helix a jemu podobní. Na jednej strane je premium cena, na druhej flexibilita, funkcie, výkon a komfortnosť. Tam, kde regulérne notebooky končia, ThinkPad Helix ešte len začína, aj keď v inom smere. Prognózy vravia, že do roku 2016 sa bude predávať viac tabletov a telefónov než notebookov a desktopov dokopy, a ak je na tom čo i len zrnko pravdy, myslím si, že ThinkPad Helix nie je evolúciou. Je to ešte len predzvesť technologickej éry, ktorá sa blíži. A ThinkPad Helix ju otvára štýlovo.

Martin Húbek



Logitech G510s

Multifunkčná klávesnica nielen pre hráčov

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapoíĉal: Logitech
Dostupná cena : 122 ě

PLUSY A MÍNUSY:

- + spracovanie
- + podsvietenie
- + displej
- + nastaviteľné klávesy

- menší počet appletov

ŠPECIFIKÁCIE:

18 programovateľných G- kláves
(v 3 módoch = 56funkcií)
monochromatický LCD GamePanel
podsvietenie až 16 mil. farieb
až 6 kláves naraz bez iterferencie a ghostingu
prepínaĉ Game Mode
hydrofóbný a UV povlak
Rozhranie:
USB 2.0
3,5 mm jack
Podporované os:
Windows: XP, Vista, 7, 8
Mac os: 10.4 a vyšší
obsah balenia:
Herná klávesnica,
podložka pod zápästie,
software CD, užívateľská dokumentácia

HODNOTENIE:

85%



Vynovený nástupca hernej klávesnice Logitech G510 prináša okrem zmeneného fonu na klávesoch, pre lepšiu viditeľnosť podsvietenia, aj úpravy, zabezpečujúce jej dlhšiu životnosť. Nová je úprava povrchu proti zachytávaniu odtlačkov prstov či ošetrorenie klávesnice UV svetlom pre lepšie fyzikálne vlastnosti povrchu, ako je napríklad ochrana proti škrabancom.

DIZAJN A KONŠTRUKCIA

Klávesnica s hmotnosťou približne 1,2kg a s rozmermi 51,8x21,3x4,8cm je vyrobená z plastu, celkovo však pôsobí kvalitným dojmom a vďaka dostatočnej hmotnosti a veľkým gumeným podložkám drží na stole pevne. Sklon klávesnice je možné upraviť vyklopením nožičiek v jej spodnej zadnej časti. Klávesy samotné sú štandardnej veľkosti a majú dostatočný zdvih a presný stisk aj pri ich stlačení pod väčším uhlom, nechýba im ani podsvietenie nastaviteľné dodávaným programom. Písanie na tejto klávesnici je dostatočne tiché a rýchle, zvyknúť si je však

potrebné na fakt, že klávesy ako Esc či Ctrl nie sú na jej úplnom okraji, tam totiž sídlia programovateľné klávesy. Klávesnica dokáže naraz rozoznať súčasné stlačenie až šiestich rôznych kláves, má klasické QWERTY rozloženie, nechýba numerický blok a ani špeciálne klávesy, ktoré sú umiestnené naľavo a nad základnou klávesnicou.

V ľavej časti sa nachádza celkom osemnásť programovateľných kláves s označením G1 – G18, funkcie vykonávané po stlačení niektorej z týchto kláves je možné definovať pomocou dodávanej aplikácie. Týmto klávesom tak môže byť priradené spustenie zvoleného programu, vykonanie systémovej funkcie či vybranej klávesovej skratky. Nad týmito programovateľnými klávesmi je trojica tlačidiel pre prepnutie profilu. Každý profil môže obsahovať okrem iného rôzne nastavenia programovateľných kláves, čím sa klávesnica stáva skutočne multifunkčná. Jeden profil tak môže fungovať ako nastavenie kláves pre uľahčenie práce s ľubovoľným programom a ďalšia dvojica profilov

s nastaveniami kláves napríklad na skratky v hrách.

Vedľa tlačidiel profilov je umiestnený prepínač do herného režimu, v ktorom sa deaktivuje Windows kláves, nestane sa tak, že po jeho nechcenom stlačení sa ocitnete namiesto hry na pracovnej ploche operačného systému. Ďalšie dve tlačidlá súvisia s prítomnosťou zvukovej karty priamo v klávesnici, vstup pre mikrofón a výstup pre slúchadlá sú v zadnej časti klávesnice. Práve spomínanou dvojicou kláves sa nastavuje stlmenie pripojeného mikrofónu alebo slúchadiel. Subjektívne mi prišiel zvukový výstup po pripojení slúchadiel ku klávesnici o triedu horší ako pri pripojení slúchadiel k počítaču.

V strede hornej časti klávesnice sa nachádza asi najzaujímavejší prvok, a tým je displej. Ten, aj keď je monochromatický, je podsvietený rovnakou farbou ako zvyšok klávesnice. Na displeji sa môže zobrazovať veľké množstvo rozličných informácií a niektoré funkcie sa dajú ovládať



priamo na klávesnici, a to pomocou jedného tlačidla naľavo a štvorice tlačidiel pod displejom. Medzi základné informácie, ktoré môžu byť na displeji zobrazené, patrí napríklad čas, využitie CPU a RAM či aktuálne prehrávaná skladba. Ďalšie informácie závisia od spustených aplikácií (ktoré však musia byť podporované klávesnicou, to platí aj pre hry). Program FRAPS napríklad umožňuje zobrazenie aktuálneho FPS na displeji spolu s jednoduchým grafom, niektoré hry rovnako umožňujú zobrazenie relevantných informácií, nie každá hra je však podporovaná (platí to najmä pre novšie tituly). S klávesnicou funguje napríklad Borderlands 2, pri ktorej sa na displeji okrem loga hry môže po jednoduchom prepnutí tlačidiel pod displejom zobraziť zoznam aktívnych úloh alebo zoznam priateľov online.

Nakoniec, napravo od displeja sa nachádzajú tlačidlá pre ovládanie



hudobného prehrávača spolu so zaujímavým ovládačom hlasitosti v podobe valca. Samotné prepojenie klávesnice s počítačom je riešené klasickým USB káblom, zaujímavosťou je nízka odozva pri prenose signálu na úrovni len 2ms.

DODÁVANÝ SOFTVÉR

Všetky nastavenia, týkajúce sa profilov, farebného podsvietenia či programovania dedikovaných tlačidiel, sa uskutočňujú v aplikácii Logitech Gaming Software. Čo sa týka profilov, tých môže byť celkovo vytvorených šesť, tri z nich môžu byť priradené funkčným tlačidlám na klávesnici a päť profilov môže byť uložených do pamäte klávesnice pre jednoduchšie prenášanie medzi počítačmi. Pri nastavovaní farieb je možné zvoliť ľubovoľný farebný odtieň z RGB modelu. Celkovo je tak k dispozícii vyše šesťnásť miliónov farebných kombinácií podsvietenia kláves a displeja, intenzitu podsvietenia je možné ľubovoľne regulovať v 100



úrovniah. Trochu zamrzí, že podsvietenie displeja a kláves nie je možné nastavovať zvlášť, niekedy by totiž stačilo, aby bol displej podsvietený a klávesy nie. Aj pri nastavovaní príkazov pre programovateľné klávesy sú možnosti skutočne široké. Programovateľným klávesom je možné priradiť funkciu jednej už existujúcej klávesy, kombináciu viacerých kláves, prilepenie vybraného textového reťazca, niektorú z funkcií myši, ovládanie multimedií, spustenie zvoleného programu alebo napríklad ovládanie komunikačného programu Ventrilo. V prípade appletov, miniaplikácií na displeji klávesnice, sú nastavenia minimálne alebo až takmer nulové. Zvoliť je možné, ktoré miniaplikácie sa na displeji budú, respektíve nebudú zobrazovať. Čo sa samotných miniaplikácií týka, štandardne sú dostupné hodiny, stopky, POP3 email čítačka, RSS čítačka a monitor systémových prostriedkov.

BALENIE

V balení sa okrem samotnej klávesnice nachádza aj niekoľko kusov papierovej dokumentácie, CD so softvérom a odoberateľná podložka pod ruky.

VERDIKT

Klávesnica Logitech G510s určite stojí za zváženie najmä pre veľké množstvo programovateľných kláves a vďaka svojmu multifunkčnému displeju. Aj keď ide primárne o hráčku klávesnicu, uplatnenie ľahko nájde aj pri každodennej práci s počítačom. Z estetického hľadiska je jej najväčšou nevýhodou pomerne rýchle zachytávanie prachu na samotných klávesoch a sklíčku displeja. Cena tejto klávesnice sa pohybuje na úrovni 122ě.

Tomáš Ďuriga



Sony Xperia SP

Farebný špeciál

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožička: SONY

Dostupná cena : 360 €

PLUSY A MÍNUSY:

+ farebný pásik
+ 8 GB ROM
+ nadstavba OS

- výkon
- nedoliehajúci zadný kryt

ŠPECIFIKÁCIE:

Hmotnosť: 155g

Rozmery:

130,6x67,1x9,98 mm

Batéria:

Doba hovoru:

18h 53m

pohotovostný

režim: 734h

počúvanie hudby:

39h

prehrávanie videa:

7h 36m

Displej: 4.6", TFT,

HD-720p,

1280x720 pixelov

16,777,216 farieb

OS: Google Android

4.1 (Jelly Bean)

Čip: 1,7GHz

Qualcomm®

Snapdragon™ S4

MSM8960Pro Dual

Core

Fotoaparát:

8MPx so

zaostrením

16xzoom

LED blesk

HODNOTENIE:

80%

Sony nás v poslednej dobe zasypáva množstvom smartphonov a už dávno nemá v repertoári len jeden model pre danú cenovú kategóriu, a tak máme my, užívateľia, problém vybrať si ten správny telefón. Spoločnosť predstavuje telefón Xperia SP, ktorý chce ohúriť 4,6-palcovým HD displejom, najnovším androidom, kvalitným fotoaparátom a farebným rámčekom pod displejom.

PRVÉ DOJMY

V balení na nás nevyskočilo nič zaujímavé, len USB nabíjačka s káblom a rádový headset. Nič viac však ani nepotrebujeme, a tak sme pozornosť upriamili na samotný telefón.

ŠTÝLOVÝ DIZAJN NEDOMYSLENÁ KONSTRUKCIA

Pri prvom pohľade na telefón sme si uvedomili, že byť rámčeka pod displejom a menších rozmerov, tak telefón vyzerá na prednej strane rovnako ako Xperia Z, jednoduchý, no atraktívny dizajn, ktorý však vidame na všetkých telefónoch radu Xperia. Rozdiel spôsobuje priesvitný pásik pod displejom, ktorý je používaný ako notifikačná dióda. Sony sa zrejme snažilo

napraviť chybu, že pri mnohých telefónoch je notifikačná dióda príliš malá a ľahko prehliadnutelná.

Sony potiahlo za opačný povraz a urobilo túto diódu takú výraznú, že miestami pôsobí až rušivo. Pri nabíjaní svieti červeným alebo zeleným svetlom, ktoré môže v noci trochu liezť na nervy. Okrem notifikácie sa tento pásik používa aj

ako virtualizér pri prehrávaní hudby či pri funkcii efekt fotoalbumu. V nastaveniach je možné si pre každé upozornenie nastaviť vlastnú farbu, čo urobí rozpoznanie, či ide o zmeškaný hovor, správu či budík, jednoduchším. Diskusia o neodnímateľnom zadnom kryte stále neskončila, jedni tvrdia, že je to dobré, druhí zasa, že nie. Sony sa vydalo strednou cestou, no ani zd'aleka sa nedá nazvať zlatou. Batéria je integrovaná, problémy rieši malé tlačidlo off pod krytom, ktoré sme však, našťastie, použiť nemuseli. Kryt teda zakrýva len šachty na microSIM a microSD. Takže fakt, že je kryt odnímateľný, stráca na význame.

Hlavným problémom je však jeho nedoliehavosť. Kryt je z pomerne mäkkého plastu a už pri miernom tlaku nepríjemne vŕzga, čo úplne kazí dojem o konštrukcii zariadenia. Zhodnotíme teda, že odnímateľný zadný kryt je tu neopodstatnený a robí viac škody ako radosti. Ak si však odmyslíme zadný kryt,

konštrukcia je pevná a neohýba sa, za čo vd'acíme hliníkovému rámu.

BEŽNÝ VÝKON

Síce výrobca hrdlo vystavuje parametre ako dvojjadrový procesor s frekvenciou 1,7GHz a 1GB RAM, tieto parametre nie sú v danej cenovej kategórii nič extra. Cenovo telefón priamo konkuruje zariadeniu Nexus 4, ktorý ho strčí do vrečka štvorjadrom 1,5GHz a 2GB RAM, o nejakom bájom výkone sa teda hovoriť nedá. Postačí na plynulý beh systému a bezproblémové užívanie i zložitejších aplikácií. Nič viac nepotrebujeme, systém je rýchly a zaváha len málokedy, grafický čip Adreno 320 bez problémov zvláda i tie náročnejšie hry.

Okrem slotu na SD kartu poteší integrovaný priestor 8GB ROM, ktorých máme pre multimédiu uvoľnených 5,37GB. Ako sa na túto cenovú kategóriu patrí, telefón je naplno vybavený bezdrôtovými technológiami na čele s NFC, Bluetooth 4.0, Wi-Fi a v repertoári je aj model vybavený LTE, to však na Slovensku zatiaľ veľké využitie nemá. Nemá problém so zrkadlením obrazovky či s mobilným Wi-Fi hot-spotom.

TFT?

Pri low-end smartphone, akým je napríklad Xperia E, nemôžeme firme použitie tejto technológie vyčítať, ak však ide o jeden z reprezentatívnych modelov firmy, chcelo by to niečo viac ako len TFT displej. Kvalitu farieb a zobrazenie zachraňuje Mobile BRAVIA Engine 2. Dá sa jej to excelentne a pri pohľade priamo na displej človek niekedy až zapochybuje, že je to TFT, no akonáhle telefón nakloníme, pozorovacie uhly odhalia pravdu. Displej operuje s rozlíšením HD – 720p (1280 x 720 pixlov), čo je na 4,6-palcový displej plne postačujúce. Paleta obsahuje plných 16 miliónov farieb. 4,6 palca by sa dalo nazvať ideálom, veľkosť je akurátna aj na multimédiu a zariadenie nie je až také veľké, aby sa nevedelo zmestiť do vrečka alebo aby rozmery komplikovali manipuláciu s ním.

JELLY BEAN OD SONY

Aj keď sa osadený systém pýši pomenovaním Jelly Bean, od čistého androidu má na míle ďaleko. Avšak tentokrát sa nadstavba celkom vydarila, chod je svižný a prostredie jednoduché. Zmenilo sa pridávanie widgetov

na plochu, nastavovanie tém, multitasking a mnoho ďalších vecí. Sony to však dobre premyslelo a systém je z veľkej miery intuitívny a jednoduchý na používanie.

Nadstavba so sebou prináša množstvo užitočných widgetov, no aj niekoľko exemplárov úplne zbytočného softvéru, ktorý nám v telefóne neprináša žiaden osoh. Myslím, že by úplne stačila jedna aplikácia, ktorá by ponúkala stiahnutie dodatočných aplikácií, pretože množstvo predinštalovaných aplikácií, a to vrátane skúšobných verzií, zbytočne spomaľujú systém a zaberajú miesto v internom úložisku.

V nadstavbe sme našli aj niekoľko zaujímavých funkcií. Napríklad možnosť pripojiť ovládač od Playstation 3 alebo bezdrôtovo zrkadliť obrazovku. Funkcia Throw zas dokáže bezdrôtovo prehrávať obsah uložený v telefóne.

SOFITSTIKOVNÁ BATÉRIA

Vylepšenia, obsiahnuté v nadstavbe, neminuli ani batériu, ktorej výdrž sa podarilo navýšiť viacerými rôznymi vylepšeniami. Režim STAMINA automaticky reguluje používanie internetu prostredníctvom Wi-Fi alebo 3G, keď je telefón v pohotovostnom režime. Nemusíte sa tak báť, že náhodou necháte telefón celú noc pripojený na Wi-Fi a ráno ho nájdete vybitý. Zíde sa aj funkcia Wi-Fi podľa miesta, ktorá aktivuje Wi-Fi len vtedy, pokiaľ je v dosahu nejaká známa sieť. A keď náhodou príde na stav núdze, režim slabšej batérie sa pokúsi udržať telefón pri živote tak dlho, ako sa len bude dať.

FOTOAPARÁT

Ak fotoaparát prvýkrát spustíte v dobrých svetelných podmienkach, budete prekvapení, čo dokáže smartphone vykúziť. Ak sa však presunieme do horších svetelných podmienok, telefón sem-tam zaváha a vznikne nám či už mierne rozmazaná alebo zle farebne vyvážená fotografia. Ako plus fotoaparát ponúka režim HDR, ktorý

zachytí aj intenzitu jasu. Okrem fotografií telefón dokáže zaznamenávať video vo FullHD kvalite pri 30 snímkach za sekundu. Pre jednoduchšie snímánie nám výrobca poskytol aj samostatné tlačidlo na spúšť fotoaparátu.

FAREBNÁ HUDBA

Ako už bolo spomenuté, priesvitný rámček sa pri prehrávaní hudby používa ako virtualizér. Zoberie prevládajúcu farbu albumu a s ňou bliká podľa jednotlivých tónov. Kvalita reproduktora je priemerná, pribalený headset je približne na úrovni pôvodných slúchadiel, ktoré k svojmu produktom balil Apple. Teda použiteľné aj na hudbu, pokiaľ nepatríte medzi hudobných fajnšmekrov.

VERDIKT

Xperia SP je celkom podareným smartphonom z dielne Sony, ktorý kombinuje štýlový dizajn, jednoduché a intuitívne ovládanie so slušným výkonom a pomerne kvalitným fotoaparátom. Za tento skvost si dokonca nepýta ani nejaké astronomické peniaze. Na svoju cenovú kategóriu je to slušný telefón, no zariadenia ako Nexus 4 či ešte padajúca legenda Samsung Galaxy S3 budú komplikovať predajnosť tohto zariadenia. Porážajú ho hlavne na poli výkonu a aj displej má ešte čo dohádzať. Nedá sa povedať, že to je zlá kúpa, no ak chcete čo najlepší smartphone za čo najnižšiu cenu, tak to zrejme nebude vaša voľba

Eduard Čuba



HTC One

Smartphone na jednotku

ZÁKLADNÉ INFO:

Započítal: HTC

Dostupná cena : 590 €

PLUSY A MÍNUSY:

+ dizajn
+ konštrukcia
+ hardvér
+ displej
+ výkon

- nerozšíriteľná pamäť

ŠPECIFIKÁCIE:

Rozmery: 137.4 x 68.2 x 9.3mm

Hmotnosť: 143g

Procesor:

Qualcomm

APQ8064T

Snapdragon

600, 1.7GHz,

štvorjadrový

GPU: Adreno 320

Displej: Super

LCD3, 1920 x

1080 bodov,

4.7" (469 ppi)

Pamäť: 32/64GB

interná, 2GB RAM

WiFi: 802.11 a

/b/g/n/ac, Wi-Fi

Direct, DLNA,

Wi-Fi hotspot

Fotoaparát:

4 MP, 2688 x 1520

bodov, autofokus,

LED blesk, optická

stabilizácia

Video:

1080p@30fps,

720p@60fps,

HDR, stereo zvuk,

stabilizácia obrazu

Senzory:

Akcelerometer,

gyroskop, kompas

HODNOTENIE:

95%

HTC so svojou najnovšou vlajkovou loďou mieri medzi súčasnú elitu na poli smartphonov s operačným systémom Android. Nový neopozieraný dizajn, najnovšia verzia prostredia Sense, kvalitný displej či fotoaparát sú atribúty, ktoré HTC vyzdvihuje už od predstavenia telefónu.

DIZAJN A KONŠTRUKCIA

Dizajn HTC One je už dnes pomerne známy a vzbudzuje väčšinou pozitívne reakcie už od jeho predstavenia. HTC totiž prinieslo zaujímavé oživenie vzhľadu svojej novej línie. Takmer celokovová zadná časť telefónu je rozdelená len tenkými plastovými páskami pre oddelenie antén kvôli lepšiemu príjmu signálu. Pre lepšie uchopenie je navyše prehnutá, so zmenšujúcou sa hrúbkou telefónu od jeho stredu k okrajom. Vďaka kovovej sieti zariadenie pôsobí hodnotnejšie, avšak je náchylnejšie na drobné škrabance.

Na zadnej strane inak toho veľa nie je okrem veľkého krycieho sklíčka objektívu fotoaparátu, LED blesku a loga HTC spolu s logom Beats Audio. Jediné hardvérové ovládacie prvky sa nachádzajú na stranách telefónu, ktoré sú na rozdiel od zadnej časti plastové. Dvoj tlačidlo ovládania hlasitosti sa nachádza na pravej strane, vypínač, slúžiaci zároveň aj ako zámok displeja, a infraport je umiestnený trochu neštandardne.

Na hornej strane. Spolu s ním tu nájdeme aj 3,5mm výstup pre slúchadlá. Ak sa telefón uchopí v jeho spodnej časti, dosiahnutie vypínača môže byť, najmä v prípade menších rúk, problém. Umiestnenie tohto tlačidla pod ovládanie hlasitosti alebo na ľavú stranu by na ergonómii pri ovládaní určite prispelo, no nie je to nič, na čo by sa nedalo zvyknúť a vypínač sa



pri používaní navyše nepoužíva až tak často. Prednej strane dominuje sklo Gorilla Glass 2, chrániace 4,7-palcový displej, ani tu nechýbajú kovové prvky nad a pod displejom.

Pod displejom sa však nachádzajú aj dotykové ovládacie tlačidlá, jedno pre návrat späť a druhé pre návrat na domovskú obrazovku, po dlhšom podržaní pre zobrazenie naposledy spustených aplikácií. V hornej časti je umiestnený 2.1 Mpix fotoaparát a jeden zo stereo reproduktorov, ktorý plní aj funkciu slúchadla pri telefonovaní.

Samozrejmosťou je aj klasická dvojica senzorov: svetelný a snímač priblíženia. Druhý reproduktor sa nachádza v spodnej časti prednej strany, umiestnenie hlasitých reproduktorov je vhodné zvolené, vzhľadom na sledovanie videí či hranie hier so smartphonom orientovaným na šírku. Keďže sa zadný kryt bez potrebného náradia odobrať nedá, chýba tak prístup k batérii. Micro SIM karta sa vkladá do slotu na ľavej strane, slot

pre microSD kartu by sme u HTC One hľadali márne. Uspokojit' sa musíte s kapacitou vstavanej pamäte, ktorá v prípade recenzovaného modelu činí 32GB, v predaji je aj 64GB verzia.

HARDVÉROVÁ VÝBAVA

HTC One ako vlajková loď výrobcu nemôže ponúkať o nič menej ako konkurencia, ktorou je v tomto prípade Sony Xperia Z a Samsung Galaxy S4. "Jednotka" od HTC disponuje solídny výkonom vďaka štvorjadrovému procesoru Snapdragon 600, taktovanom na frekvencii 1,7GHz. Pri používaní viacerých spustených aplikácií súčasne určite poteší 2GB RAM.

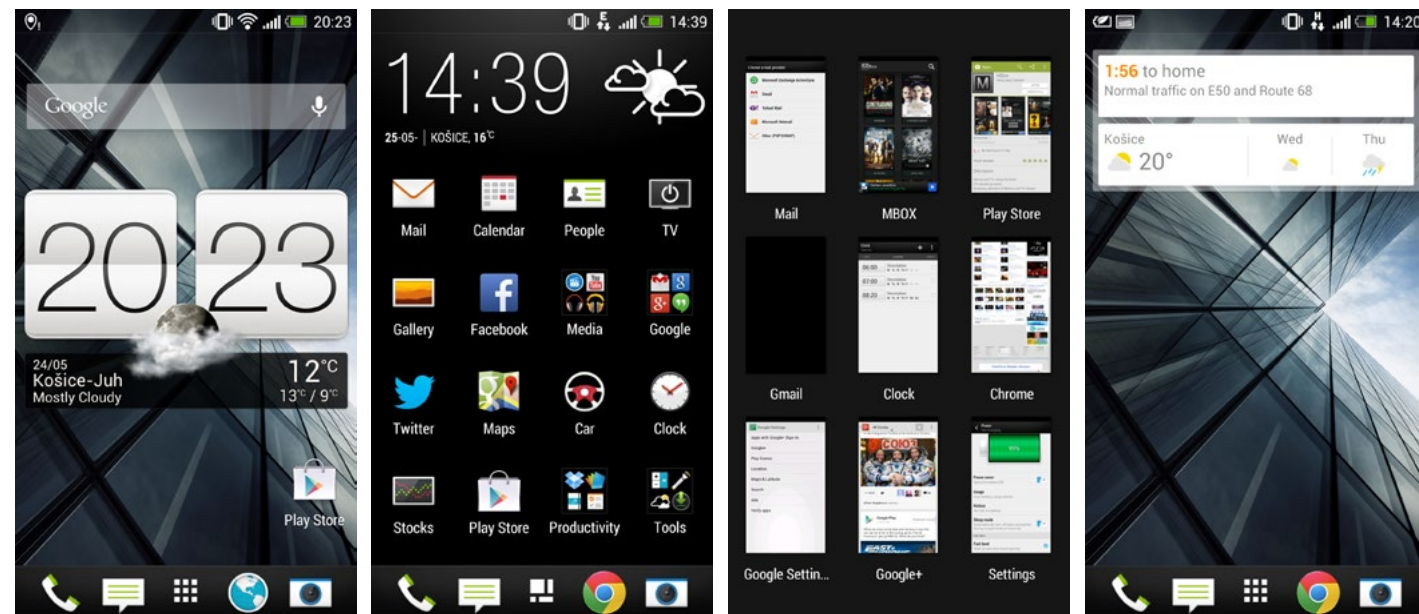
O grafické výpočty sa zase stará čip Adreno 320, ktorý v súčasnosti nemá najmenší problém s vykresľovaním na 4,7-palcový displej s FullHD (1920x1080) rozlíšením. Pri takomto vysokom rozlíšení sa dajú vidieť aj tie najmenšie detaily a rozdiel v kvalite je viditeľný aj pri porovnaní s rovnako veľkým displejom

s rozlíšením "iba" 1280x720 bodov. Vzhľadom na veľkosť zariadenia by mohol byť displej o chlp väčší, to je asi jediná vec, ktorá by sa mu dala vytknúť. Displej je skvelý. Ide o najlepší LCD displej, aký sa dá dnes v mobile nájsť. Má prirodzené podanie farieb, výborný kontrast a vysoký jas, vďaka čomu je dobre použiteľný aj v exteriéri za slnečného počasia.

Vo výbave ďalej nechýba ani podpora bezdrôtových sietí WiFi, dokonca aj s podporou najnovšieho štandardu ac, ktorý ponúka až trojnásobnú rýchlosť prenosu dát v porovnaní s doteraz najrýchlejším "n-kovým" WiFi pripojením. V rámci mobilných sietí je možné využiť pripojenie prostredníctvom 3G HSPA+ a u nás, žiaľ, nedostupné LTE, umožňujúce surfovať rýchlosťami do 100Mbps. Pre pripojenie na kratšie vzdialenosti je k dispozícii okrem Bluetooth vo verzii 4.0 a NFC aj infraport, ktorý slúži na ovládanie podporovaných zariadení v domácnosti, telefón tak nahradí aj diaľkový ovládač k TV. Rýchle určenie polohy zabezpečuje kombinácia GPS a systému GLONASS.

Android s nadstavbou Sense UI 5

V testovanom zariadení bol predinštalovaný Android vo verzii 4.1.2 a aktualizácia na najnovšiu verziu 4.2 je plánovaná. Ak je pre vás Android známy systém a pohybujete sa v ňom takpovediac ako "ryba vo vode", tu sa dá na prvý pohľad ľahko stratiť. Prostredie HTC Sense vo verzii 5.0 upravuje základnú podobu systému a prináša niekoľko novinek.



Uzamykacia obrazovka sa od neupravenej verzie Androidu veľmi nelíši, zobrazuje sa na nej dátum, čas, aktuálne počasie a štvorica ikon pre rýchly prístup k vybraným funkciám telefónu, táto štvorica ikon spolu s ikonou pre návrat na hlavnú obrazovku je zdieľaná naprieč celým prostredím, či už je to zoznam aplikácií alebo spomínaná uzamykacia obrazovka. Hlavnú obrazovku netvorí žiadne miniaplikácie či ikony aplikácií, ale nová funkcia zvaná BlinkFeed. Tá na prvý pohľad trochu pripomína prostredie systému Windows Phone, rôzne veľké štvoruholníky obsahujú informácie, získané zo služieb prepojených s operačným systémom. Napríklad

v prípade Facebooku sa zobrazujú niektoré príspevky skupín, ktoré konkrétna osoba sleduje. Zdroje informácií sa však dajú vybrať aj ručne, ide však zväčša o zahraničné portály s rôznym zameraním, slovenské alebo české zdroje sa vo výbere nenachádzajú. Klasické domovské obrazovky s miniaplikáciami nie sú ďaleko, stačí BlinkFeed plochu posunúť doľava a objavia sa staré známe plochy systému Android.

Samozrejmosťou je prítomnosť výšuvacej lišty, ktorá obsahuje klasické informácie ako čas, intenzita signálu či notifikácie o udalostiach, vo vysunutom stave jej však chýbajú prepínače často používaných funkcií, tento nedostatok sa



dá riešiť aplikáciami tretích strán, ktoré chýbajúcu funkcionality dopĺňajú. Zoznam nainštalovaných aplikácií tvorí zobrazovaný čas spolu s aktuálnym počasím a zoznam ikon aplikácií, medzi ktorými je možné vertikálne rolovať. Štandardne sa na obrazovke ukazuje matica len deviatich (3x3), po posunutí nižšie, kde sa už hodiny nezobrazujú, dvanástich (3x4) ikon, čo vzhľadom na rozmery a rozlíšenie displeja pôsobí ako zbytočné plytvanie miestom. Je možné zvoliť hustejšie zobrazenie, pri ktorom je počet viditeľných ikon na obrazovke najviac 20 (4x5).

Celé prostredie je aj vďaka výkonnému hardvéru veľmi svižné a pri žiadnej činnosti nie je cítiť spomalenie či trhanie. Vďaka vysokej kapacite operačnej pamäte (pre aplikácie je dostupných 1,5 z 2GB) nie je problém so spustením viacerých aplikácií súčasne. Ako to už u rôznych výrobcov býva zvykom, ani HTC si nenechalo

ujst' doplnenie systému o niektoré predinštalované aplikácie. Prítomnosť klienta cloudovej služby Dropbox poteší najmä po vytvorení účtu, alebo po prihlásení s už používaným účtom, kedy sa celkové webové úložisko automaticky zväčší o 25GB, avšak len na dva roky. Z ostatných predinštalovaných aplikácií stojí za zmienku napríklad Kid Mode, ktorá umožní nastavenie, či zablokovanie vybraných funkcií telefónu pre bezstarostné ponechanie mobilu deťom na hranie.

Fotoaparát a multimédia

Hlavným ťahákom je fotoaparát, označený ako „UltraPixel“, čo na prvý pohľad označuje jeho nadpriemerne vysoké rozlíšenie, skutočnosť je však opačná. Fotoaparát v HTC One má rozlíšenie "len" štyri megapixely, konkrétne 2688x1520 bodov. HTC sa v prvom rade zameralo na kvalitu fotografií pri fotení v prostredí so slabým osvetlením, jednotlivé pixele na snímacom čipe majú väčšie rozmery, aby zachytili viac svetla. Fotografie v takýchto situáciách vyzerajú skutočne lepšie ako v prípade konkurencie, vo veľkej miere kvalite prospieva aj optická stabilizácia obrazu, no v ostatných aspektoch HTC One stráca. Fotografie neobsahujú toľko detailov a tie najmenšie miestami splývajú s okolím alebo sú neostré, čo je dôsledok

algoritmov, snažiacich sa vylepšiť výslednú fotografiu.

Pri fotografovaní je možné využiť detekciu tváre a úsmevu, rôzne druhy efektov, medzi ktorými je napríklad aj HDR. Funkcia s názvom Zoe prináša niečo na rozmedzí videa a fotografie, pri jej aktivovaní sa neustále zaznamenáva 0.6 sekundy videa a súčasne päť fotografií predtým, ako je stlačená spúšť fotoaparátu a po jej stlačení sú zaznamenané ďalšie tri sekundy videa spolu s päťnástimi fotografiami. Tým sa vytvorí akási krátka pohyblivá fotografia, ktorá zachytí situáciu pred a po fotení. Funkcia je to síce zaujímavá, ale jej využívaním sa veľmi ľahko zaplní kapacita nerozšíriteľnej pamäte, jedna takáto Zoe video-fotografia zaberie približne 50MB miesta.

K dispozícii je aj samostatné nahrávanie videa vo FullHD rozlíšení, po vzore starších zariadení HTC je prostredie aplikácie pre fotografovanie aj video spoločné, vďaka čomu je možné zhotovovať fotografie aj počas nahrávania videa. Pri videu je možné použiť podobné efekty ako pri fotografovaní, dokonca aj HDR efekt. Okrem FullHD videa s frekvenciou tridsiatich snímok za sekundu je k dispozícii aj HD rozlíšenie, pri ktorom je možnosť nastaviť frekvenciu až na šesťdesiat snímok za sekundu. Všetky fotografie a videá sú okrem používateľom vytvorených albumov automaticky organizované v galérii podľa poznávacích znakov, akými sú rovnaký čas zhotovenia či rovnaké miesto, kde boli vytvorené. Pre takto organizované snímky, videá a Zoe foto-videá sa automaticky vytvára krátke, približne 30-sekundové video, ktoré slúži ako súhrn všetkého, čo sa dá v danom

albume vidieť.

HTC One je vďaka kvalitnému displeju veľmi vhodný aj na sledovanie filmov či seriálov. Zážitok pri sledovaní dotvára aj kvalitný audio výstup s možnosťou ďalšieho vylepšenia zvuku zapnutím funkcie Beats Audio. Vďaka stereo reproduktorm sa však netreba vždy spoliehať na slúchadlá, výstup z týchto reproduktorov totiž prekoná všetky očakávania a na to, že ide o "malý" telefón, je zvuk prekvapivo hlasitý a čistý aj na najvyššej hlasitosti.

VÝKON A VÝDRŽ NA JEDNO NABITIE

Vďaka rýchlemu procesoru HTC One nedostatkom výkonu rozhodne netrpí. Reakcie operačného systému sú okamžité, na nič tak netreba dlho čakať. Rovnako je to s hrami, telefón zvládne bez problémov plynulo rozbehať aj tie graficky najnáročnejšie hry, aké sa dajú v súčasnosti na Play Store zohnať. Čo sa týka benchmarkov, tak HTC One v teste Antutu (verzia 3.3) dosiahol skóre 24483 bodov a v teste Quadrant 11828 bodov.

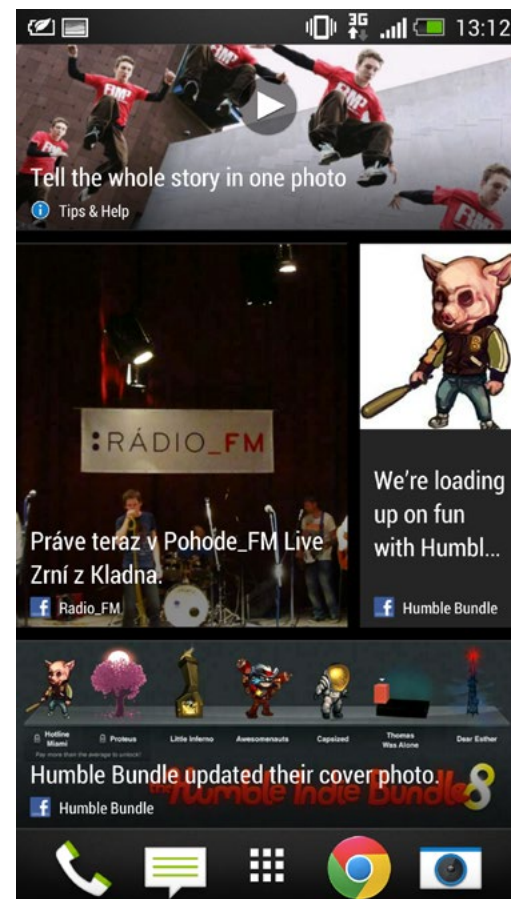
Pre porovnanie, minuloročný Samsung Galaxy S3 mal v teste Antutu Benchmark skóre približne 14000 bodov. Výdrž na batériu je často kritizovanou oblasťou u akéhokoľvek kusu prenosnej elektroniky.

V súčasnosti a aj v tomto prípade platí, že výdrž je závislá na štýle používania zariadenia. HTC One v sebe ukrýva batériu s kapacitou 2300mAh a pri pár telefonátoch denne, neustále zapnutom mobilnom internete spolu s priebežným kontrolovaním emailovej schránky a prezretí pár webových stránok vydrží HTC One na jedno nabitie bez problémov dva celé dni. Stačí však využiť dostupný výkon naplno a pri hraní graficky náročných 3D hier je batéria na nulu o pár hodín.

VERDIKT

O tom, že HTC so svojou vlajkovou loďou One patrí medzi to najlepšie medzi smartphonmi súčasnosti, asi netreba nikoho dlho presviedčať. Podarený dizajn s kvalitnou konštrukciou, skvelý displej a výkonný hardvér patria medzi najvýraznejšie kladné vlastnosti telefónu. Na druhej strane však stojí absencia slotu pre pamäťovú kartu a vymeniteľná batéria. Ani fotoaparát, aj napriek svojmu marketingovému označeniu UltraPixel, veľmi nepresvedčil. Vo finále je však HTC One zariadenie, ktoré aj napriek cene takmer 600€ určite stojí zato.

Tomáš Ďuriga



MSI Z77A-GD65 Gaming

Vol'ba hráčov

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: MSI
Dostupná cena : 175 €

PLUSY A MÍNUSY:

+ kvalita prevedenia
+ výkon
+ Killer E2205 LAN
+ UEFI

- Haswell za dverami

ŠPECIFIKÁCIE:

Podporované procesory:

Model: Intel Ivy Bridge, Sandy Bridge

Pätica: LGA 1155

Čipová sada:

Intel Z77

Operačná pamäť:

Typ: DDR3

Slot: 4x DIMM

Max. kapacita: 32GB

Rozširujúce sloty:

3x PCI Express 3.0 x16

4x PCI Express 2.0 x1

Video:

Podpora NVIDIA SLI

Podpora AMD CrossFire

Podpora Lucid Virtu

Universal MVP

Audio:

Realtek ALC898

8 kanálov

Sound Blaster Cinema

LAN:

Killer E2205

10/100/1000 Mbit/s

Vnútorné rozhranie:

4x SATA III (6Gbit/s;

4x SATA II (3Gbit/s;

3x USB 2.0 konektor

1x USB 3.0 konektor

1x IEEE 1394

Prevedenie:

ATX

Rozmery:

30,5 x 24,5 cm

HODNOTENIE:

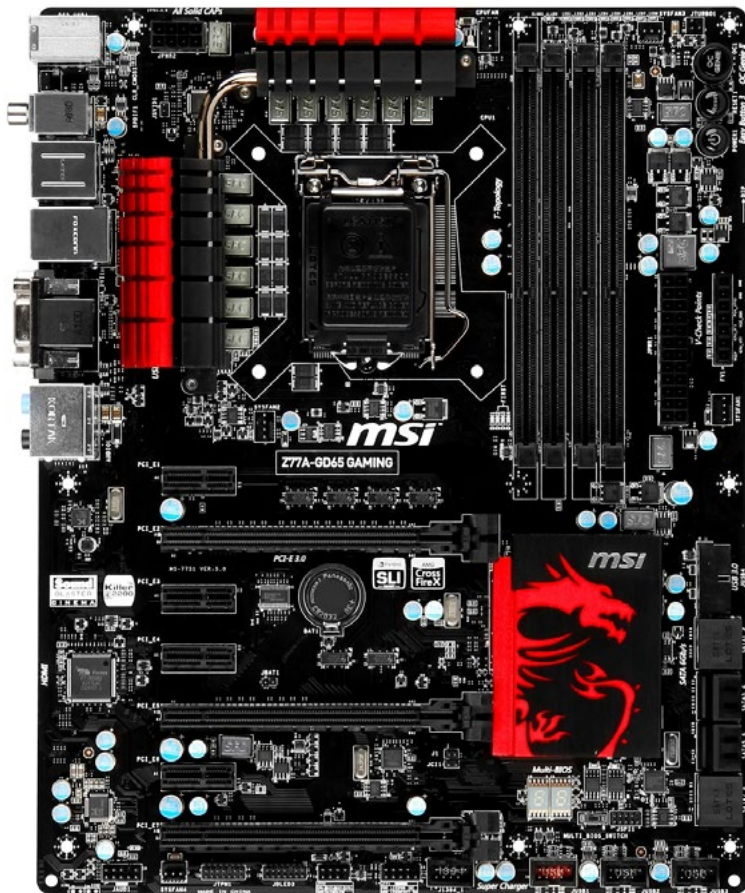
89%

Spoločnosť MSI po dôkladnej marketingovej príprave vypustila na trh sériu základných dosiek s prívlastkom "Gaming". Produkty zamerané na hráčov prinášajú hneď niekoľko lákadiel, ktorými by mali zaujať a nájsť si na trhu svoje miesto. Testovali sme najvyšší model ponuky, ktorý tento potenciál rozhodne má.

Aj MSI už má svoju produktovú líniu komponentov zameranú na hráčov. Séria Gaming zatiaľ obsahuje štvoricu základných dosiek – nami testovanú Z77A-GD65 Gaming, Z77A-G45 Gaming, Z77A-G43 Gaming a B75A-G43 Gaming. Modely sa medzi sebou líšia najmä výbavou a, samozrejme, i cenou, pričom tú najlacnejšiu zoženiete už pod 100 EUR.

Medzi hlavné ťaháky série patrí to najlepšie čo doposiaľ MSI na svojich doskách ukázalo, akurát viac zaostrené na hráča. Vo výbave tak nachádzame niekoľko chutí oviek, ako napríklad sieťovú kartu Killer E2200, Military Class III komponenty so zvýšenou odolnosťou, OC Genie vo svojej druhej verzii, porty optimalizované pre pripojenie hernej klávesnice a myši, či kvalitný zvukový čip od Creative. Z77A-GD65 si rozhodne zaslúži, aby sme sa jej poriadne pozreli na zúbok.

Balenie dosky sa rovnako ako jej celé dizajnové stvárnenie nesie v čierno-červenej kombinácii s vyobrazením loga draka, ktorý sa stal poznávacím znakom série. Nie je to zlý nápad, a hoci vyzerá ako lacné tetovanie, stále sa vynárajú spomienky na kolotočiarske pestrofarebné dosky od MSI spred niekoľkých rokov. Odvtedy však MSI na dizajne poriadne zapracovalo, no mráz z minulosti na chrbte ostáva, takže toho draka berieme všetkými desiatimi. V balení sme nenašli žiadnu pikošku ani zásadné vylepšenie výbavy dosky, napríklad o zásuvný



Wi-Fi modul. Obsah škatule je štandardný a tvorí ho niekoľko S-ATA 6G káblov, disk s ovládačmi a utilitami, manuály, krycí I/O štítok a SLI mostík.

Dizajn samotnej dosky sa nesie v kombinácii len dvoch farieb, pričom na chladiacich prvkoch sa znovu objavuje motív draka. Ten je nielen v zaujímavom kontrastnom podaní znázornený na chladiči čipsetu, ale aj pasívny, chladiace napájacie kaskády procesora sú z profilu tvarované rovnako. Drobný detail, ale veľmi nápaditý, a štýlový. Viac nás však potešilo rozloženie jednotlivých komponentov na doske. Layout je čistý a bez zásadných chýb, nemalo by dochádzať ku kolíziám ani rozmernejších chladičov pre procesory či dvojici kariet v multi-GPU zapojení.

Pre pamäťové moduly je tu

pripravená štvorica slotov, pričom dve primárne sú vzdialenejšie od socketu procesora, čo dáva priestor pre inštaláciu väčšieho chladiča procesora a/alebo modulov s vyššími pasívmi. Horným limitom je 32GB z hľadiska kapacity, a 3000MHz z hľadiska frekvencie modulov, takže priestor pre hranie sa s rýchlosťou pamäťového systému tu určite bude. Nad slotmi sa nachádza pre MSI typický rad LED, ktorý signalizuje aktivitu jednotlivých fáz napájania procesora. Doska používa systém aktívneho prepínania fáz, čím sa šetrí energia a tak sa znižuje zahrievanie napájacích komponentov a rovnomernejšie rozkladá zátťaž, čo prispieva k dlhšej životnosti. Osem LED tak vytvára zaujímavý, v prostredí OS a pri nízkom zaťažení procesora až stroboskopický efekt.

Pod 24-pinovým konektorom

napájania sa nachádzajú kontrolné body pre pripojenie multimetra; užitočná pomôcka najmä pri extrémnom pretaktovaní. Z77A-GD65 Gaming však zrejme nebude patriť k prvej voľbe zanieteného hľadača frekvenčných stropov, a tak je možno tento prvok na doske pre hráča trochu zbytočný. Môže však pomôcť pri ladení zostavy alebo prípadnej diagnostike.

Väčšou zábavkou je už OC Genie II tlačidlo, o ňom však nižšie v texte. Vhod, najmä počas testovania, nám padlo tlačidlo pre spustenie a reset zostavy, vyvedené priamo na doske.

S-ATA portov je k dispozícii celkom osem, pričom zo šiestich, o ktoré sa stará Intel Z77, je dvojica v štandarde S-ATA 6Gb/s. Siedmy a ôsmy S-ATA port je pod správou radiča ASMedia 1061 a rovnako k nemu môžete pripojiť najnovšie disky pri plnej priepustnosti. Štvorica zvyšných portov na Z77 je štandardu S-ATA II. Napravo sa nachádza konektor pre pripojenie vnútorného USB 3.0 kábla, napríklad pre vyvedenie do portov PCI záslepky či na I/O panel skrinky.

Na spodnom okraji dosky sa nachádza štandardná rada USB 2.0 konektorov a headery pre pripojenie čelného panelu skrinky. Pre tých, ktorým nedajú široké možnosti nastavenia UEFI spať, je k dispozícii posuvný prepínač, umožňujúci



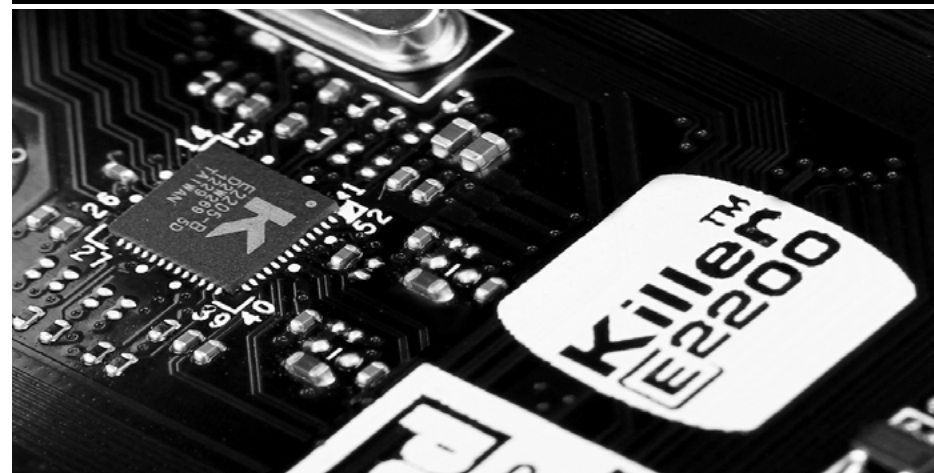
prepínať medzi dvoma UEFI čipmi. Pre hranie sa s frekvenciami je tak možné používať osobitný UEFI na vlastnom čipe, a na hranie používať napríklad vyladenú stabilnú sadu nastavení na druhom čipe. Prepínanie je síce trochu nepraktické, ale existujú skrine, ktoré majú k doske veľmi dobrý prístup, nehovoriac o tom, že aj na našom testovacom stole padla dvojica UEFI vhod. Rovnako ako diagnostický displej z dvojice sedemsegmentových LED.

Doska na sebe nesie trojicu PCI-Express x16 Gen3 slotov, podporované sú všetky typy zapojenia grafických kariet; AMD CrossFireX, NVIDIA SLI i Lucid Virtu. Primárnym slotom je, ako obvyčajne, ten

najbližšie k socketu procesora a ponúka plných 16 liniek. Druhý a tretí majú liniek osem, resp. štyri. Štvorica PCI-Express x1 slotov slúži pre osadenie doplnkových radičov a rozširujúcich kariet, so staršími komponentmi pre PCI tu nepochodíte. Zaujímavosťou je Voice Genie konektor, ale o tom o čosi neskôr.

Portová výbava je slušná a korešponduje so zameraním dosky. Združený PS/2 port pre klávesnicu a myš a dvojicu dvojkových USB pod ním označuje výrobca ako Gaming Device Port. Ide o kvalitne prevedené porty s pozlátenými kontaktmi a vyššou prioritou na radiči, vďaka čomu je reálne možné dosiahnuť napríklad milisekundovú odozvu na hernej myši. Neodmysliteľnou súčasťou tejto triedy dosiek je vyvedené tlačidlo pre reset CMOS, malé a dostatočne tvrdé na to, aby nedošlo k jeho náhodnému zatlačeniu. Obrazový výstup pre integrované grafické jadro v procesore sa tu nachádza v troch formách, okrem HDMI a DVI-D nechýba ani analógový D-Sub. USB 3.0 portov je len toľko, čo ponúka Intel Z77, a teda štyri. Dva z nich sú vyvedené práve na zadný panel. Výstupy zvukového čipu Realtek ALC898 pozostávajú z klasickej šestice 3,5mm konektorov, koaxiálneho a optického S/PDIF. Konektor gigabitového sieťového adaptéra je ďalším prvkom špeciálnej výbavy dosky. MSI siahlo po osvedčenom Killer E2205 čipe, ktorý má za úlohu minimalizovať oneskorenie pripojenia a zabezpečiť plynulé pripojenie pre hranie online hier.

Dedikovaný procesor automaticky optimalizuje tok dát cez sieť s prioritou práve pre hry a komunikáciu v reálnom čase. Pri slušnom pripojení by sa tak nemalo stať, že budete z online hry odpojený z dôvodu vysokého pingu.

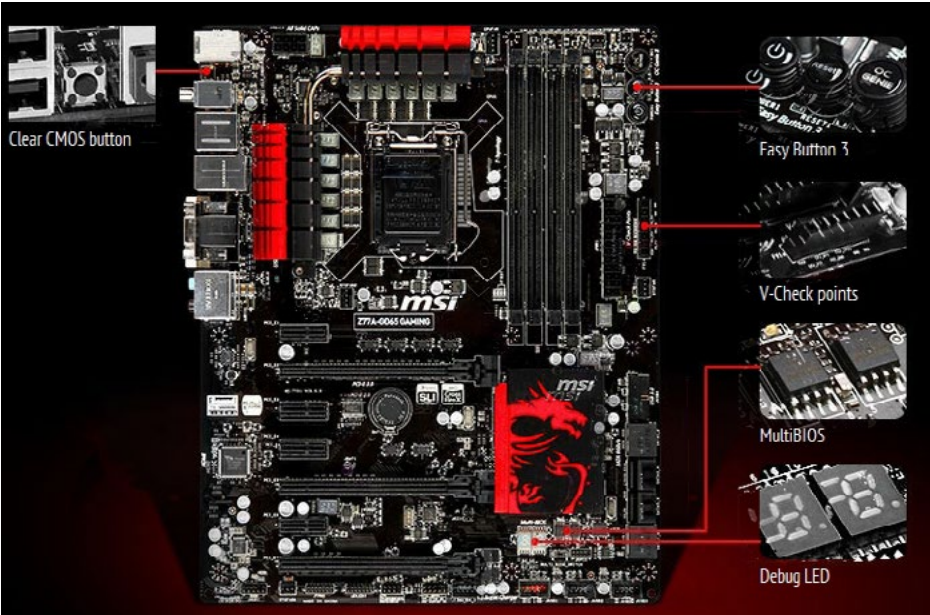


Vd'aka ovládaciemu softvéru je navyše možné plne prevziať kontrolu nad tokom dát cez adaptér, manuálne vypnúť automatické aktualizácie systému či prístup akýchkoľvek aplikácií z dôvodu otvorenia čo najväčšej možnej šírky pásma pre hry.

Zvuková karta s podporou SBX Pro Studio dokáže lepšie simulovať priestorový zvuk, zlepšuje kvalitu online chatu počas hier a nechýba ani funkcia Crystalizer pre vylepšenie kvality zvuku z komprimovaných súborov. Z77A-GD65 Gaming používa Military Class III, komponenty so zvýšenou odolnosťou, kondenzátory s tuhým dielektrikom s desaťročnou životnosťou, SFC cievky zabezpečujúce vyššiu stabilitu, Hi-c CAP kondenzátory a DrMOS II mosfety s vyššou efektívnosťou a dlhšou životnosťou. Doska by tak mala byť stabilná aj po dlhom čase, navyše aj pri pretaktovanom procesore so zvýšenou úrovňou napájania.

Špecialitou MSI je už niekoľko rokov OC Genie, ktorý je na Z77A-GD65 Gaming prítomný vo svojej druhej verzii. Instantné pretaktovanie systému v priebehu niekoľkých sekúnd zvládne každý, stačí zatlačiť pri vypnutej zostave tlačidlo priamo na doske a systém pri štarte automaticky pretaktuje procesor a pamäťový systém.

Dosku sme testovali s procesorom Intel Core i7-3770K so základnou frekvenciou 3500MHz. Pamäťový systém pozostával z dvojice 2GB modulov G-Skill, taktovaných na 1600MHz. Pri použití funkcie OC Genie sa systém rozhodol nechať základnú frekvenciu na 100MHz, zdvihol však násobič z hodnoty 35 na 39. Toto pomôže skôr pri aplikáciách bežiacich na viacerých vláknoch, keďže to isté dokáže aj Intel Turbo Boost. Efektívnosť OC Genie však závisí od použitých komponentov a výsledky sa tak budú líšiť v závislosti od konfigurácie zostavy. 3770K je však pomerne citlivý na kvalitné chladenie, asi aj preto OC Genie pristupuje k pretaktovaniu opatrnejšie.



S rovnakými komponentmi však OC Genie na doske MSI Z77 MPOWER dokázalo procesor pretaktovať na 4,12GHz.

Manuálne ladenie frekvencie procesora už prinieslo očakávané výsledky a dosiahli sme len o málo nižšiu stabilnú frekvenciu, a to bez zložitého nastavovania a klikania po UEFI. S napätím 1,2V a násobiči 45 pri základnej frekvencii 98MHz sa procesor prehupol cez hranicu 4,4GHz.

Z hľadiska celkového výkonu MSI Z77A-GD65 Gaming obstála v našich testoch dobre, a za cenu 175EUR bude jej najväčšou konkurenciou novší kúsok z domácej stajne. Pripravovaná Z87A-GD65 Gaming bude podporovať najnovšie procesory Intel Haswell, a jej očakávaná cena je veľmi podobná. Ak však predsa plánujete stavbu počítača na platforme Intel Z77 a sockete LGA 1155, je MSI Z77A-GD65 Gaming jednou z dobrých volieb. Ak chcete ušetriť ďalších 30EUR, skúste sa poobzerať po modeli Z77A-GD65, z ktorého je recenzovaná doska odvodená. Rozdielov vo výbave je len veľmi málo,

medzi najväčšie patrí absencia siet'ovej karty Killer E2205 a dedikovaných Gaming Device portov pre pripojenie herných periférií.

Tak či onak, MSI Z77A-GD65 Gaming je kvalitný kúsok a dobrý základ pre stavbu hernej mašiny. Ponúka solídnu výbavu, kvalitné prevedenie s dobrým procesorom a grafickou kartou aj výkon, ktorý bez problémov zvládne moderné hry.

S dizajnom dosky korešponduje aj vzhľad UEFI. MSI na "klikacom" UEFI zapracovalo a od prvých verzií sa odlišuje na nepoznanie. Páčila sa nám aj funkcia návratu v menu o úroveň vyššie po stlačení pravého tlačidla myši. UEFI je veľmi responzívne, má veľmi malú odozvu a "hrabanie" sa v jeho položkách je plynulé a príjemné.

Ján Michálek

VÝSLEDKY TESTOV	MSI Z77A-GD65 Gaming	MSI Z77 MPOWER
3D Mark 11 1.0.5		
Total Score	P5684	P5671
Graphics Score	5367	5298
Physics Score	8741	9581
Combined Score	5259	5231
PCMark 7 1.0.4		
Total Score	5645	5349
Lightweight Score	5732	4502
Productivity Score	5368	4682
Creativity Score	8056	3124
Computation Score	9020	5726
System Storage Score	4635	4183
PCMark Vantage		
Total Score	21763	20801
Memories	14290	13415
Gaming	23264	23634
Productivity Suite	23417	23177
HDD score	36969	29396
3D Mark Vantage (Performance, 1280x1024)		
Total Score	P23198	P23822
CPU Score	26057	27769
GPU Score	22389	22745
Cinebench R11.5 64-bit	7,45	7,88
Cinebench R10 64-bit		
1 CPU	6970 (2:06)	6952 (2:07)
1 CPU	26121 (0:33)	27634 (0:32)
Multiprocessor SpeedUp	3,75 x	3,97 x
AIDA 64 CPU Queen benchmark		
Super PI (1M)	9,413 s	9,282 s
Resident Evil 5, 1280x1024x32, HlSL, no AA, DX10.0	163,9 FPS	166,3 FPS
Heaven Benchmark 3.0, DX11, no AF, tessell OFF, shaders LOW, 1080 HAWK 1920x1080x32, no AA, no AF, High, DX 9	85,1 FPS	87,0 FPS
	242 FPS	238 FPS

BARRACUDA MOVIE

Wolverine

(The Wolverine)

PREMIÉRA: 25.7.2013

Twentieth Century Fox, USA, 2013

Réžia: James Mangold

Scenár: Mark Bomback, Christopher McQuarrie

Kamera: Ross Emery

Hudba: Marco Beltrami

Hrajú: Hugh Jackman, Hiroyuki Sanada, Tao

Okamoto, Rila Fukushima, Brian Tee, Will Yun

Lee, Svetlana Khodchenkova



Ked' je najzraniteľnejší, je najnebezpečnejší!

Wolverine (Hugh Jackman), najslávnejší hrdina zo ságy X-Men, sa vo svojom novom dobrodružstve pozrie do súčasného Japonska, aby tam otestoval svoju nesmrteľnosť na ostrí samurajských mečov.

V tomto pre neho úplne neznámom a nezrozumiteľnom svete sa stretáva nie len s mužom, ktorému v minulosti zachránil život, ale aj so svojou najväčšou Nemezis : osudovou pomstou, ktorej sa nemôže vyhnúť, ale môže s ňou bojovať a dúfať vo víťazstvo alebo aspoň záchranu.

Z tejto neľútostnej bitky na život a na smrť so samurajským klanom však Wolverine odchádza navždy poznamenaný. Prvýkrát v živote sa cíti zraniteľný, ocitá sa na samej hrane svojich fyzických a psychických možností. Zďaleka už nebojuje len so smrťácami zbraňami nepriateľov, ale aj s vlastnou smrteľnosťou. Z týchto vnútorných a vonkajších bojov sa potom ale vracia omnoho silnejší a nebezpečnejší, ako kedykoľvek predtým.

Hugh Jackman k svojej ikonickej postave a jej príbehu dodáva: „Páči sa mi predstava, že do Japonska, do sveta plného cti, dávnych zvykov a tradícií vpadne outsider s anarchistickými sklonmi a začne si v ňom raziť vlastnú cestu. Navyiac sa tu stretne so samurajmi, ktorí mu nakopú zadok, napriek tomu, že nie sú mutanti.“

Prístupnosť: nevhodné pre vekovú kategóriu do 12 rokov
Žáner: akčný/dobrodružný/fantasy
Verzia: anglická so slovenskými titulkami
Stopáž: xxx min.
Formát: 2D a 3D DCP
Monopol do: 25.1.2015

NAVIGÁCIA

Navigácia je poháňaná aplikáciou iGoPrimo s tridsať dňovou bezplatnou aktualizáciou máp. Nie je to žiadna doživotná záruka na mapy, ale to ani nepovažujem za zápor, nakoľko určite nebudem mať tento tablet 30 či 40 rokov. Normálne tablet zastará do štyroch rokov, kedy si záujemca môže kúpiť nové zariadenie alebo za poplatok v priebehu rokov aktualizovať mapy. Z iných zariadení už navigáciu iGo poznám a považujem ju za jednu z najlepších na trhu, a to vzhľadom na široké možnosti nastavenia navigácie, dodatočné úpravy navigovania a prehľadnosť máp. Zároveň získavate aj mapy 45 krajín Európy priamo do aplikácie. Nastavenie navigácie prebehlo bez problémov a poskytla vodičovi informácie aj o náhradných trasách, prípadne o rýchlostnom limite. Vodiča v Bratislave doviedla do cieľa bez najmenšieho zaváhania.

ČIERNA SKRINKA

Ak chcete naozaj pripevniť správne tablet o sklo auta, budete potrebovať trochu zručnosti. Odporúčam trochu trpezlivosti a takisto, aby tablet bol presne zachytený medzi čelným sklom a palubnou doskou, inak by sa tablet veľmi triasol a výsledné video by bolo horšej kvality. Využijeme aplikáciu Záznamy o jazde, ktorá však trpí zlým prekladom samotných tlačidiel. Nahrávate pomocou tlačidla Nastavenia, nastavujete pomocou tlačidla Navigácia atď. Preklad textu je pravdepodobne posunutý o jeden riadok nižšie. Nahráva sa v štyroch kvalitatívnych úrovniach v 1, 3, 5 a 10 minútových slučkách. Možno je nahrávať cez zadnú aj prednú kameru. Zamrzia horšie pozorovacie uhly a vyobrazenie čiernej je na nižšej úrovni, a to vzhľadom na použitú kameru. Preto budete mať pocit, že vidíte horšie na displej. Pre lepšie svetelné podmienky na displeji treba v Nastaveniach aplikácie maximalizovať svietivosť. Nahrávanie funguje zároveň aj so spustenou navigáciou.

DVB - T TELEVÍZIA

Televízia v tablete je veľkým benefitom. Určite ju ocenia vodiči z povolania, prípadne taxikári pri čakaní na ďalšieho zákazníka. Takisto je vhodná aj ako televízia do kuchyne či na chatu. Podmienkou je dobrý digitálny signál a vytiahnutá anténa, nenápadne ukrytá v ľavej časti tabletu.



Vyhľadanie staníc prebehlo bez problémov.

Jednotlivé programy slovenských televízií mali aj dve frekvencie, preto sú v ponuke viackrát, ale len druhá z nich má dostatočne silný signál. Obráz sa občas trhol alebo rozpadol, čo prisudzujeme horšej kvalite signálu alebo sťaženým podmienkam vo vnútri budov. Celkovo má však televízia pekný obraz, ktorý je možné pozeráť aj za jazdy autom. Tablet umožňuje navigovať, nahrávať videozáznam z jazdy a tiež umožní prenos televízneho signálu. Pred zasadením tabletu do kolísky držiaka vysuňte anténu – po nasadení už sa k nej nedostanete.

EPG nevedelo prečítať slovenskú diakritiku a časovo bolo posunuté o dve hodiny. Problém je s nastavením času všeobecne. Buď máte čas správne v EPG a nesprávne na tablete, alebo naopak. Prepínanie televíznych kanálov prebieha bez väčšieho zdržania. Televízny záznam sa dá odfotiť, ale aj nahrávať, čo mnohí ocenia. Podsvietenie odporúčam mať na maxime, a to vzhľadom na nižšiu kvalitu displeja. Zamrzí zabudnutá podpora hardvérových tlačidiel hlasitosti – fungujú iba tie elektronické.

TABLET

Pre nižšiu hardvérovú výbavu nie je ohrozená plynulosť práce na tablete. Prechody medzi obrazovkami hlavného menu sú svižné, ako aj prepínanie medzi jednotlivými spustenými aplikáciami.

Dopomáha tomu 1GB pamäte, čo pri konkurencii s polovičnou veľkosťou môže predstavovať väčší problém. Pri spustení viacerých aplikácií a ich rýchlom prepínaní najmä hardvérovo náročných môžeme občas badať zatuhnutie, prípadne aplikácia prestane odpovedať. Nie je to však časté.

Tablet svojím výkonom skončil tesne za Samsung Galaxy S, s počtom bodov 3516 v benchmarku AnTuTu. V teste Quadrant Standard skončil pod Samsungom Nexus S, s 994 bodmi. Napočítat do miliardy vie za niečo viac ako 72 sekúnd a "pi" dokáže vypočítať za 4 sekundy na 10 tisíc desiatinných miest. Podľa BootBenchmarku sa tablet zapne za približne 91 sekúnd.

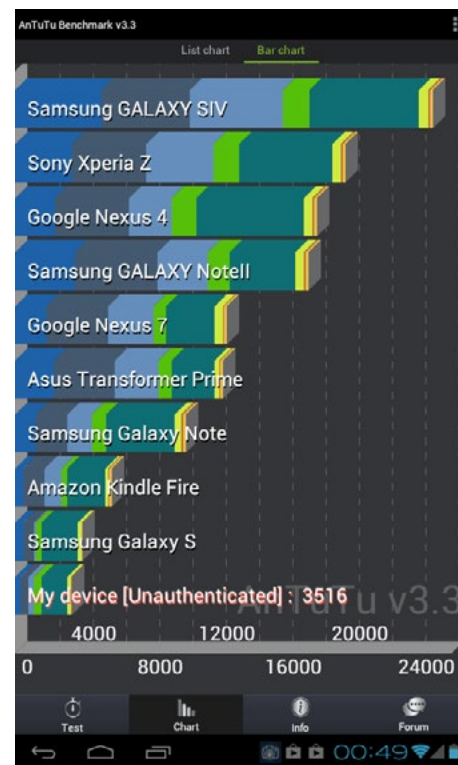
Určite poteší Knižnica Prestigio, kde nájdete platené aj bezplatné knihy v mnohých jazykoch aj vrátane slovenčiny a češtiny. Nájdete tu státisíce kníh, z toho viac ako sedem tisíc v slovenskom alebo českom jazyku. Čítanie na tablete, ktorý



viete chytiť do jednej ruky a cestovať na zadnom sedadle na dovolenku, určite nie je na zahodenie. Hranie hier, ako Tap Tap Revenge 4 a Angry Birds, prebehlo plynulo bez zasekávania. Pre občasných hráčov máte už predinštalovaných 250 kartových hier v jednej aplikácii alebo šachy. Bez problémov využijete aj sociálne siete, mail či kalendár. Načítavanie internetových stránok v Prehliadači prebieha primerane dlho hardvérovým parametrom tabletu a grafickej zložitosti internetovej stránky. Nepotešia však lacné kamery vpredu a vzadu. Fotky sú zašumené, s ťažkosťami vyvažovania bielej farby. Panoramatický fotografiu ako-tak tablet zvládne, snímánie je však trhané. Zaujímavosťou je aj to, že nabíjačka nevie dodať do tabletu viac energie ako spotrebáva, preto pre nabitie musí ostať tablet bez interakcie.

ZÁVEREČNÉ HODNOTENIE

Je to navigácia na steroidoch! Toto je očividné ihneď, ako vyskúšate všetky možnosti multifunkčného zariadenia. K jednoznačným pozitívam patrí spojenie štyroch zariadení do jedného. Môžeme pripočítať ešte aj čítačku kníh. Ďalším pozitívom je odporúčaná cena 139€, ktorá je naozaj veľmi príjemná a približne súhlasí s ponukami internetových predajcov. Z negatív môžeme spomenúť kvalitatívne horší displej s horšími pozorovacími uhlami a občasné padanie aplikácií –

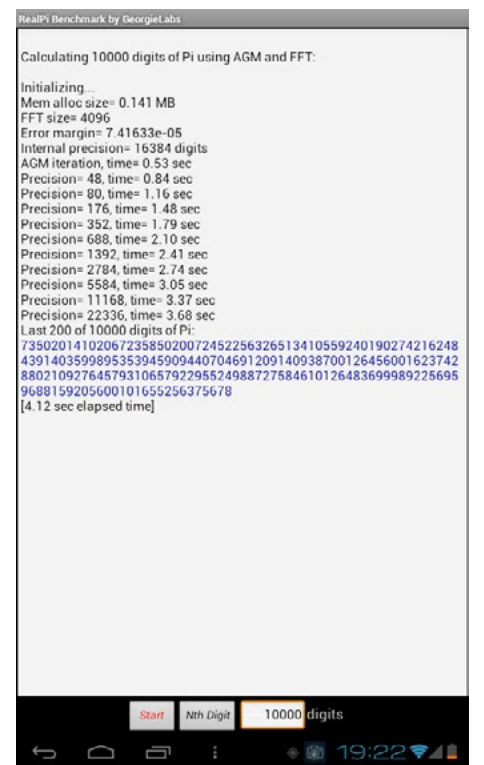
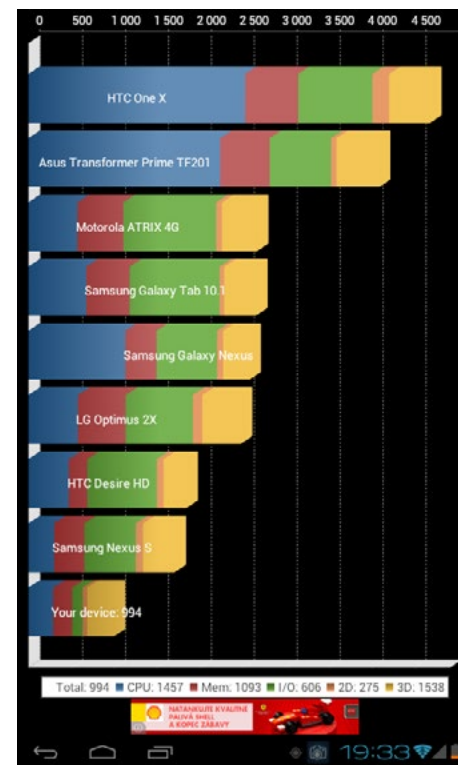


pri používaní a prepínaní aplikácií, ktoré vyžadujú záťaž hardvéru. Hlasnejší reproduktor by takisto nezaškodil.

Konkurencia ponúka napríklad GoClever TAB T76GPSTV, ktorý je skoro rovnaký, avšak disponuje o 200Mhz nižším taktom procesora a polovičnou pamäťou RAM. Dvojnásobná operačná pamäť sa za mierny príplatok vzhľadom na multitasking určite oplatí, aj keď je skoro o 30% lacnejší. Zdatnejším konkurentom je Ferguson S3plus, ktorý je skoro navlas rovnaký ako recenzovaný tablet, ale používa navigačný softvér MapaMap (zdarma je len mapa Pol'ska) a z príslušenstva obsahuje navyše slúchadlá a externú anténu na príjem DVB-T signálu. O niečo málo má aj vyššiu kapacitu batérie (3500 vs 2900mAh). Cena je nižšia približne o 10 – 20%. Potenciálny kupujúci si už zváž, či dá prednosť mape celej Európy recenzovaného tabletu alebo dodatočnému príslušenstvu a o niečo väčšej batérii.

Až na pár nedostatkov, ktoré sú limitované nízkou cenou a tomu zodpovedajúcemu hardvéru, je PrestigioGeoVision 7777 jasná voľba pre vodičov ako osobných, tak aj nákladných áut, taxikárov a príležitostných divákov televízie na chate alebo v kuchyni. A k tomu je to ešte aj tablet pre všetkých. Uznanie za nápad od nás určite dostal.

Marek Štubniak



Sony Xperia E

Solídny low-end

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: SONY

Dostupná cena : 140 €

PLUSY A MÍNUSY:

- + dizajn
- + konštrukcia
- + Android 4.1
- + batéria
- + postačujúci výkon

- fotoaparát
- rozlíšenie
- pozorovacie uhly displeja

ŠPECIFIKÁCIE:

Rozmery:

114 x 62 x 11 mm

Hmotnosť:

116 gramov

Batéria:

Li-Ion

1 500 mAh

Systém:

Android

4.1 Jelly Bean +

Timescape UI

Procesor:

1GHz

Pamäť:

512 MB

RAM, 4GB

vnútorná pamäť

Displej: 320 x 480

pixlov, 3,5 palca,

TFT, 262 tis. farieb

Fotoaparát:

3,2MPx, VGA video

(640 x 480 pixlov)

Displej: 320 x 480

pixlov, 3,5 palca,

TFT, 262 tis. farieb

Fotoaparát:

3,2MPx, VGA video

(640 x 480 pixlov)

Displej: 320 x 480

pixlov, 3,5 palca,

TFT, 262 tis. farieb

Fotoaparát:

3,2MPx, VGA video

(640 x 480 pixlov)

Displej: 320 x 480

pixlov, 3,5 palca,

TFT, 262 tis. farieb

Fotoaparát:

3,2MPx, VGA video

(640 x 480 pixlov)

Displej: 320 x 480

pixlov, 3,5 palca,

TFT, 262 tis. farieb

Fotoaparát:

3,2MPx, VGA video

(640 x 480 pixlov)

Displej: 320 x 480

pixlov, 3,5 palca,

TFT, 262 tis. farieb

Fotoaparát:

3,2MPx, VGA video

(640 x 480 pixlov)

Displej: 320 x 480

pixlov, 3,5 palca,

TFT, 262 tis. farieb

Fotoaparát:

3,2MPx, VGA video

(640 x 480 pixlov)

Displej: 320 x 480

pixlov, 3,5 palca,

TFT, 262 tis. farieb

Fotoaparát:

3,2MPx, VGA video

(640 x 480 pixlov)

Displej: 320 x 480

pixlov, 3,5 palca,

TFT, 262 tis. farieb

Fotoaparát:

3,2MPx, VGA video

(640 x 480 pixlov)

Displej: 320 x 480

pixlov, 3,5 palca,

TFT, 262 tis. farieb

Fotoaparát:

3,2MPx, VGA video

(640 x 480 pixlov)

Displej: 320 x 480

pixlov, 3,5 palca,

TFT, 262 tis. farieb

Fotoaparát:

3,2MPx, VGA video

(640 x 480 pixlov)

Displej: 320 x 480

pixlov, 3,5 palca,

TFT, 262 tis. farieb

Fotoaparát:

3,2MPx, VGA video

(640 x 480 pixlov)

Displej: 320 x 480

pixlov, 3,5 palca,

TFT, 262 tis. farieb

Fotoaparát:

3,2MPx, VGA video

(640 x 480 pixlov)

Displej: 320 x 480

pixlov, 3,5 palca,

TFT, 262 tis. farieb

Fotoaparát:

3,2MPx, VGA video

(640 x 480 pixlov)

Displej: 320 x 480

pixlov, 3,5 palca,

TFT, 262 tis. farieb

Fotoaparát:

3,2MPx, VGA video

(640 x 480 pixlov)

Displej: 320 x 480

pixlov, 3,5 palca,

TFT, 262 tis. farieb

Fotoaparát:

3,2MPx, VGA video

(640 x 480 pixlov)

Displej: 320 x 480

pixlov, 3,5 palca,

TFT, 262 tis. farieb

Fotoaparát:

3,2MPx, VGA video

(640 x 480 pixlov)

Displej: 320 x 480

pixlov, 3,5 palca,

TFT, 262 tis. farieb

Fotoaparát:

3,2MPx, VGA video

(640 x 480 pixlov)

Displej: 320 x 480

pixlov, 3,5 palca,

TFT, 262 tis. farieb

Fotoaparát:

3,2MPx, VGA video

(640 x 480 pixlov)

Displej: 320 x 480

pixlov, 3,5 palca,

TFT, 262 tis. farieb

Fotoaparát:

3,2MPx, VGA video

(640 x 480 pixlov)

Displej: 320 x 480

pixlov, 3,5 palca,

TFT, 262 tis. farieb

Fotoaparát:

3,2MPx, VGA video

(640 x 480 pixlov)

Displej: 320 x 480

pixlov, 3,5 palca,

TFT, 262 tis. farieb

Fotoaparát:

3,2MPx, VGA video

(640 x 480 pixlov)

Displej: 320 x 480

pixlov, 3,5 palca,

TFT, 262 tis. farieb

Fotoaparát:

3,2MPx, VGA video

(640 x 480 pixlov)

Displej: 320 x 480

pixlov, 3,5 palca,

TFT, 262 tis. farieb

Fotoaparát:

3,2MPx, VGA video

(640 x 480 pixlov)

Displej: 320 x 480

pixlov, 3,5 palca,

TFT, 262 tis. farieb

Fotoaparát:

3,2MPx, VGA video

(640 x 480 pixlov)

Displej: 320 x 480

pixlov, 3,5 palca,

TFT, 262 tis. farieb

Fotoaparát:

3,2MPx, VGA video

(640 x 480 pixlov)

Displej: 320 x 480

pixlov, 3,5 palca,

TFT, 262 tis. farieb

Fotoaparát:

3,2MPx, VGA video

(640 x 480 pixlov)

Displej: 320 x 480

pixlov, 3,5 palca,

TFT, 262 tis. farieb

Fotoaparát:

3,2MPx, VGA video

(640 x 480 pixlov)

Displej: 320 x 480

pixlov, 3,5 palca,

TFT, 262 tis. farieb

Fotoaparát:

3,2MPx, VGA video

(640 x 480 pixlov)

Displej: 320 x 480

pixlov, 3,5 palca,

TFT, 262 tis. farieb

Fotoaparát:

3,2MPx, VGA video

(640 x 480 pixlov)

Displej: 320 x 480

pixlov, 3,5 palca,

TFT, 262 tis. farieb

Fotoaparát:

3,2MPx, VGA video

(640 x 480 pixlov)

Displej: 320 x 480

pixlov, 3,5 palca,

TFT, 262 tis. farieb

Fotoaparát:

3,2MPx, VGA video

(640 x 480 pixlov)

Displej: 320 x 480

pixlov, 3,5 palca,

TFT, 262 tis. farieb

Fotoaparát:

3,2MPx, VGA video

(640 x 480 pixlov)

Displej: 320 x 480

pixlov, 3,5 palca,

TFT, 262 tis. farieb

Fotoaparát:

3,2MPx, VGA video

(640 x 480 pixlov)

Displej: 320 x 480

pixlov, 3,5 palca,

TFT, 262 tis. farieb

Fotoaparát:

3,2MPx, VGA video

(640 x 480 pixlov)

Displej: 320 x 480

pixlov, 3,5 palca,

TFT, 262 tis. farieb

Fotoaparát:

3,2MPx, VGA video

(640 x 480 pixlov)

Displej: 320 x 480

pixlov, 3,5 palca,

TFT, 262 tis. farieb

Fotoaparát:

3,2MPx, VGA video

(640 x 480 pixlov)

Displej: 320 x 480

pixlov, 3,5 palca,

TFT, 262 tis. farieb

Fotoaparát:

3,2MPx, VGA video

(640 x 480 pixlov)

Displej: 320 x 480

pixlov, 3,5 palca,

TFT, 262 tis. farieb

Fotoaparát:

3,2MPx, VGA video

(640 x 480 pixlov)

Displej: 320 x 480

pixlov, 3,5 palca,

TFT, 262 tis. farieb

Fotoaparát:

3,2MPx, VGA video

(640 x 480 pixlov)

Displej: 320 x 480

pixlov, 3,5 palca,

TFT, 262 tis. farieb

Fotoaparát:

3,2MPx, VGA video

(640 x 480 pixlov)

Displej: 320 x 480

pixlov, 3,5 palca,

TFT, 262 tis. farieb

Fotoaparát:

LOGITECH G700S

Gamerská myš pre náročných

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Logitech
Dostupná cena : 70 €

PLUSY A MÍNUSY:

+ ergonómia
+ kvalitný senzor
+ vyhotovenie
+ odozva, reakčný čas
+ váha

- čas nabíjania
- výdrž batérie

ŠPECIFIKÁCIE:

Senzor: Laser

Rozhranie: 2.4

Ghz Wireless

Rozmery (v x š x h):

126x80x46 mm

Váha: 153g

Počet tlačidiel: 13

Najvyššie rozlíšenie:

8200 DPI

Životnosť tlačidiel:

20 000 000 stlačení



Rok 2013 začal Logitech ohlásením kompletného rebrandingu ich hernej G série, ktorú nazýva Logitech G. Táto séria otvorila nový rok ôsmymi novými produktmi, medzi ktorými sú štyri myšky (z ktorých zvyšné tri kusy budeme tiež recenzovať), dve klávesnice a dva headsety. Na začiatok sme si pre vás pripravili produkt z najvyššej triedy vyššie spomínanej série.

NA PRVÝ POHĽAD

Po vybalení produktu z jeho štýlovej čiernej matnej škatule, G700s hned' vykladá všetky karty na stôl. Predstavuje sa vo farebnej trojkombinácii - čiernej po bokoch, šedej prechádzajúcej stredom a bielej, v ktorej sa nesie grafika na povrchu myšky a napovedá vám, že ide skôr o hráčsku myšku než o korporátneho

elegána. Na niekoho môže dizajn pôsobiť trochu lacno až detsky, ale verte mi, po prvých minútach používania zistíte, že ste získali na svoju stranu silného spojenca.

Povrchová úprava sa nesie v podobnom duchu. Po bokoch môžete cítiť textúrovaný, štruktúrovaný povrch, ktorý predstavuje veľké plus pre hráčov zvyknutých na extenzívne hracie doby a vďaka povrchovej úprave sa nešmýka v ruke a neusádza sa na nej pot. Ak aj áno, tak v minimálnej miere. Predná spodná strana myšky nesie lesklý, čierny finiš, čo prispieva trochu k nešúrodosti celkového dojmu z dizajnu, ale pokiaľ nie ste príliš zat'ažení na výzor vášho produktu, nebude to pre vás žiadnou prekážkou. Vrch myšky je klasicky

matný, plastový povrch s grafikou, ktorá, ako som už spomínal vyššie, nemusí vizuálne lahodiť všetkým, ale v konečnom dôsledku to nie je nič, čo by mohlo odradiť hráčov od kúpy, keďže tajomstvo úspechu tohto kúska spočíva v iných kvalitách.

ERGONÓMIA A MATERIÁLY

G700s je primárne vyrábaná pre pravákov, teoreticky sa dá použiť aj pre ľavú ruku, ale kvôli rozloženiu tlačidiel a restu na palec sa to neodporúča. Pri uchytení myšky rukou dochádza k skoro dokonalému prilnutiu produktu k dlani vašej ruky, hlavne vďaka skvelej ergonómii. Na ľavej strane myšky nájdete rest pre váš palec, ktorý sa už nemusí šúchať po ploche stola či podložky, ale leží pekne oddychnutý na myške a má k dispozícii set bočných tlačidiel.



Stred tela je vyvýšený, čo zabezpečuje pohodlné uloženie zvyšných prstov v spáde smerom dole, zatiaľ čo dlaň oddychuje na myške a nedotýka sa povrchu, na ktorom je používaná. Stred je ošetrený hydrofobickou povrchovou úpravou, ktorá prispieva k odpudzovaniu tekutín. Užívatelia, ktorým sa zvyknú potiť ruky, môžu byť spokojní.

G700s sa radí k veľkorozmerným myškám a síce nemá polohovateľné časti tela, vo väčšine prípadov by mala sadnúť do ruky úplne bez problémov. Napriek svojej veľkosti nie je ani ťažká, keďže je vyrobená z plastov, ktoré sú však vysokej kvality a na dotyk pôsobia, že sú schopné prežiť veľké náhodných pádov zo stola. Táto myš obsahuje trinásť programovateľných tlačidiel. Prevažnú väčšinu môžete nájsť na vrchnej strane a štyri zvyšné sa nachádzajú na ľavej

strane. Takisto, ako zvyšok produktu, aj tlačidlá sú plastové. V tejto verzii sú však použité nové tlačidlá s extrémnou životnosťou, garantovaných je až 20 miliónov kliknutí, pričom bežné profi hráčske myšky sa pohybujú v okolí dvoch miliónov. V strede sa nachádza koliesko, ktoré má dva módy a práve tlačidlom priamo pod ním ho môžete prepínať medzi nimi.

Prvým je tzv. free run mód, kedy sa koliesko voľne točí a tento mód je perfektný na surfovanie na internete, zatiaľ čo druhý mód, sekvenčný, preklikáva cez každý jeden cyklus kolieska a je vhodný hlavne v hrách a na precízne selekcie. Jedno z tlačidiel slúži na prepínanie citlivosti senzora na spodnej strane. Spočiatku sú naprogramované dva módy, ale po stiahnutí oficiálneho softvéru si môžete prispôsobiť veľkosť ďalších úrovní citlivosti, ako aj plne nastaviť funkčnosť zvyšných tlačidiel.

Na ľavom boku sa taktiež nachádzajú tri LED diódy, slúžiace na sledovanie úrovne batérie. Stlačením jedného z tlačidiel ich môžete zapnúť, a tak rýchlo skontrolovať stav. Spodná strana obsahuje niekoľko teflonových klzných podložiek (tento materiál má dlhú životnosť a napomáha k hladšiemu kĺzaniu po podložke), priestor pre baterku, úložisko pre USB nanoprijímač a v strede sa vyníma samotný senzor.

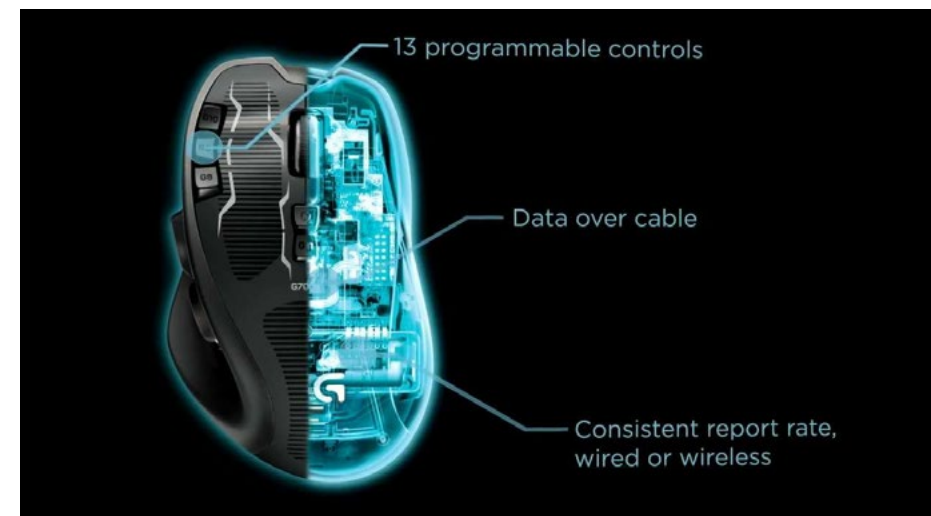
NÁROČNOSŤ A VÝKON

Jednou z ďalších výhod G700s je ľahkosť spojzdníť toto zariadenie na hociktorom z počítačov. Systém Plug & Play tu naberá nové rozmery. Myš je dodávaná s USB nanoprijímačom G-Series, ktorý má lepší dosah a komunikuje rýchlejšie - zapojíte



ho len do niektorého z USB portov a ste pripravení ísť do akcie. Podporuje ako USB 2.0, tak aj 3.0. Na komunikáciu využíva 2.4 GHz wireless technológiu a Logitech sa vo svojich marketingových správach hrdí, že ide o myš, ktorá zvládá pripojovaciu rýchlosť 8-krát rýchlejšie ako vaša bežná USB myš. Tvrdenie, že je zariadenie veľké, je opodstatnené. Ani raz sa mi nestalo, že mi kurzor myši trhol alebo vyšiel zo smeru, ktorým som ho viedol, ani keď som mal veľmi blízko k vybitiu batérie.

Keď už spomíname batériu, jednou zo zvláštností tohto produktu je zdroj napájania. Nabíjanie G700s prebieha klasicky cez USB port, na ktoré slúži v balení dodávaný USB-to-microUSB kábel. Týmto káblom nabíjate NiMH



batériu typu AA, ktorá sa nachádza vo vnútri (dodávaná v balení). Myš nemá žiadny iný vnútorný zdroj, čo na jednej strane síce znamená, že môžete myšku používať aj počas nabíjania a mimo neho.

Logitech slubuje 6-8 hodín výdrže baterky na jedno nabitie, čo je však v skutočnosti d'aleko od pravdy. V standby móde, čiže keď myšku nepoužívate, tých 6-7 hodín nazbiera, ale počas hrania som dokázal nahrabať ledva štyri hodiny aktívneho hrania, čo je vcelku sklamanie. Hlavne v spojení s faktom, že približne 3 až 4 hodiny trvá nabíjanie.

Ako je na tom samotný senzor? Nebudem vás naťahovať a s pokojným svedomím môžem potvrdiť - veľa mi dobre. Myška bola skúšaná na niekoľkých povrchoch, pri rôznych situáciách. G700s zvláda všetky typy povrchov, od kancelárskych sivých stolov, cez stoly s dreveným textúrovaným povrchom, až po sklenené plochy. Najväčším problémom bývajú práve sklenené stoly, s ktorými má veľa výrobcov periférnych zariadení problémy. Logitech tento problém adresoval Darkfield senzormi, ktoré G700s síce neobsahuje, ale má v sebe zabudovanú podobnú zbraň a tou je tzv. Gaming Grade Laser, ktorý sa pohybuje v citlivosti od 200 dpi do 8200 dpi.

UNIVERZÁLNY BOJOVNÍK

Či už trávite väčšinu času v kancelári hraním sa s tabuľkami alebo radi nakopávate zadky on-line s priateľmi, G700s vás podrží v hociakej situácii. Myš som testoval v troch hrách, a to League of Legends, Tera a Battlefield 3. Boli zvolené hlavne kvôli veľkému počtu akcií, ktoré ste



mohli naviazať na trinásť programovateľných tlačidiel.

V League of Legends sa mi v konečnom dôsledku stále viac osvedčilo kombo klávesnica plus myš, ale bolo zaujímavé sledovať, ako to celé funguje dokopy, keď niektoré akcie odrazu máte pod jednou rukou.

S Terou je tento produkt akoby stvorený jeden pre druhého. Ako veľa z vás určite vie, voľných tlačidiel v MMORPG nie je nikdy dost' a čím rýchlejší prístup k veľkému počtu akcií, tým lepší výkon v hre a väčšie šance na výhru. G700s v tomto prípade perfoval na jednotku.

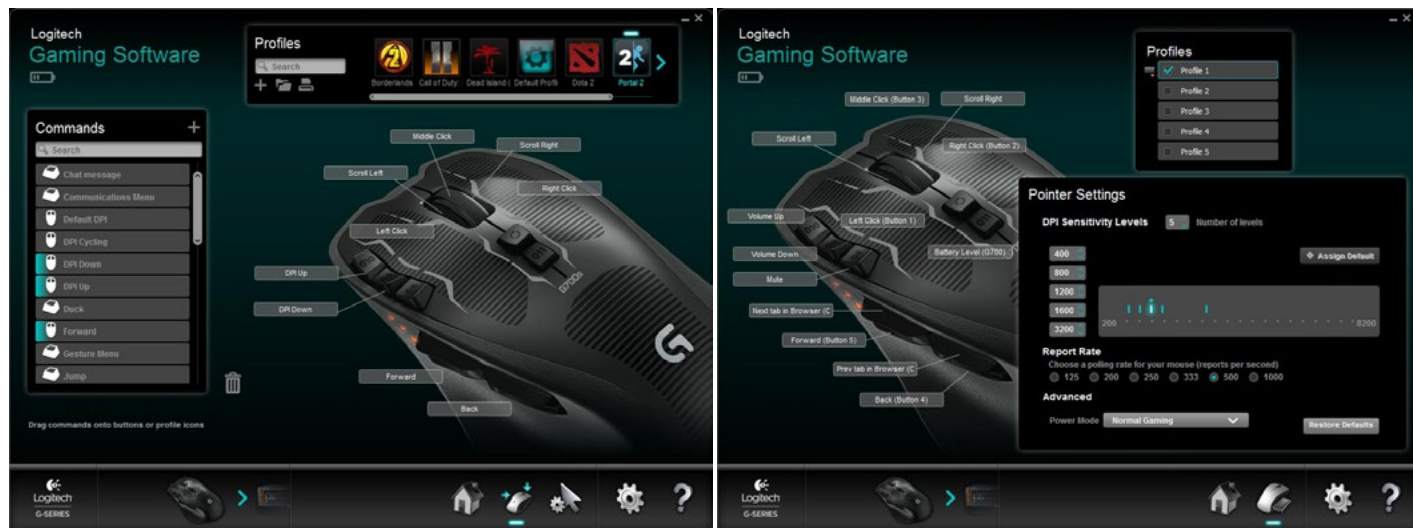
V Battlefield 3 bol výkon optimálny, pohyb myšou plynulý a potrebná precíznosť bola na mieste. Neosvedčila sa mi tuhosť trojice tlačidiel na vrchnej ľavej strane. Naviazal som na ne akcie ako nabitie, hod granátu a na najspodnejší som navil skrčenie sa. V celku to ako-tak fungovalo, ale tlačidlá sú príliš tuhé na stláčanie a veľakrát ma zradili v kritických momentoch, kedy sa mi nepodarilo správne stlačiť. G700s nezaostáva ani

v kancelárskom prostredí, pri vašich bežných, každodenných úkonoch myšou a makrá v aplikáciách mu tiež nie sú cudzie. Vytvárať nové vrstvy vo Photoshope jedným kliknutím? Kopírovať jedným tlačidlom a prilepiť druhým? Prepínať medzi náhladmi v AutoCADe pomocou skrolovania? Toto všetko a oveľa viac zvládnete vďaka Logitech Gaming Software (LGS), ktorý je voľne k dispozícii na stiahnutie.

PREČO PRÁVE G700S?

Logitech zase raz dokazuje, že vie, čo robí a ich vlajková loď z hernej Logitech G série nie je žiadnou výnimkou. Od skvelej ergonómie, cez kvalitný senzor, až po kvalitné materiály, G700s zaručuje kvalitný zážitok z hry, ale aj vašich každodenných desktopových dobrodružstiev. Jediným otáznikom v tejto rovnici je dĺžka nabíjania a taktiež slabá výdrž batérie. Tieto nedostatky zanechávajú v ústach divnú pachuť, ktorá sa rýchlo stratí po navykuť si na tento vo všeobecnosti kvalitný produkt, ktorým je zaručene G700s.

Martin Húbek



VYCHÁZÍ NA PS3® A XBOX® 360



OBSAHUJE HRY
ARCANIA A
ARCANIA: FALL OF SETARRIF

"PS3", "PlayStation", "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "Blu-ray Disc™" and "Blu-ray™" are trademarks of the Blu-ray Disc Association. Arcania - The Complete Tale ©2013 by GO Game Outlet AB, Sweden. Nordic Games GmbH, Landstrasser Hauptstrasse 1/Top 18, A-1030 Vienna, Austria. Published by Nordic Games GmbH, Austria. Developed by Black Forest Games GmbH, Germany. All other brands, product names and logos are trademarks or registered trademarks of their respective owners. Made in Austria. All rights reserved.

Samsung Galaxy S4

Vlajková loď ako sa patrí

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Samsung

Dostupná cena : 520 €

PLUSY A MÍNUSY:

- + dizajn
- + konštrukcia
- + HW a SW výbava
- + ovládanie
- + LTE

- priemerná výdrž batérie

ŠPECIFIKÁCIE:

Rozmery: 136,6 x

69,8 x 7,9 mm

Hmotnosť: 130g

Procesor:

Qualcomm

Snapdragon

APQ8064T, 1.9GHz,

GPU: Adreno 320

Displej:

5" Super AMOLED,

1920 x 1080 bodov,

Pamäť:

16/32/64GB

interná, 2GB RAM

WiFi: 802.11 a

/b/g/n/ac

Fotoaparát:

zadná kamera:

13Mpx, autofokus,

LED blesk

predná kamera:

2Mpx HD, Full HD

záznam videa

Video: Full HD,

1080p@30fps,

Senzory: pohybu,

gyroskop, kompas

HODNOTENIE:

98%

Neprešiel ani rok a kórejský gigant Samsung prináša nástupcu svojej vlajkovej lode medzi smartphonmi s označením GT-I9505, respektíve Galaxy S4. Čo nové S4 prináša? V čom sa líši od minuloročného modelu?

NEČAKANÝ ÚSPECH

Zrejme ani Samsung nečakal, že Galaxy S4 spôsobí vo svete doslova ošial'. Ved' vyše desať miliónov predaných kusov (čo sú približne štyri kusy za sekundu) je veru úctyhodný úspech. Rovnaký počet modelu Galaxy SIII sa napríklad predal až pod päťdesiatich dňoch, Galaxy SII približne po 150 dňoch a pôvodného Galaxy S až po 210 dňoch od uvedenia na trh.

DIZAJN

Dizajn Galaxy SIII sa stal medzi majiteľmi veľmi obľúbeným, preto by ho v prípade S4 bola škoda zásadnejšie meniť. Oba modely sú si teda dizajnové, ale aj rozmerovo a hmotnostne veľmi podobné. S4 je však o niečo menej obľebšia a viac pripomína Galaxy Note II.

Rozmery štvorky sú 136,6 x 69,8 x 7,9 mm oproti 136,3 x 70,3 x 8,3 mm SIII. Z rozmerov je možné vyčítať, že S4 sa síce natiahla o 3 mm, ale pár milimetrov ubrala na šírke aj na hrúbke. Dokonca sa podarilo znížiť aj hmotnosť smartphonu, a to zo 133g na 130g. Menšej zmeny sa dočkala aj povrchová úprava, polykarbonátové telo zdobí akási štvorčeková textúra, ktorá smartphonu dodáva ešte väčšiu eleganciu.

Menšej zmeny sa dočkal aj bočný chrómový pásik, lemujúci celý smartphone, ktorý je širší a plochejší. Rozloženie tlačidiel a ovládacích prvkov ostalo rovnaké. Ak by ste si chceli Samsung Galaxy S4 zadovážiť, momentálne máte na výber z dvoch farieb, a to White



Frost a Black Mist. Samsung však v priebehu leta plánuje do ponuky zaradiť aj ďalšie farebné varianty, konkrétne Blue Arctic a Red Aurora, Purple Mirage a Brown Autumn.

OVLÁDACIE PRVKY A KONETKIVITA

Ovládacie prvky ostali nezmenené, teda všetko nájdete tak ako u Galaxy SIII. Na pravom boku sa nachádza tlačidlo zapínania/vypínania/blokovania, na ľavom boku je dvojtláčidlo pre reguláciu hlasitosti. Pod displejom sa nachádza trojica tlačidiel s funkciami menu, domov a späť. Tlačidlo domov je, samozrejme, hardvérové. Dotykové tlačidlá sú podsvietené



a v nastaveniach si môžete zvoliť dĺžku ich podsvietenia, a to po dobu 1,5s, 6s, nepretržité zapnutie, prípadne ich úplné vypnutie.

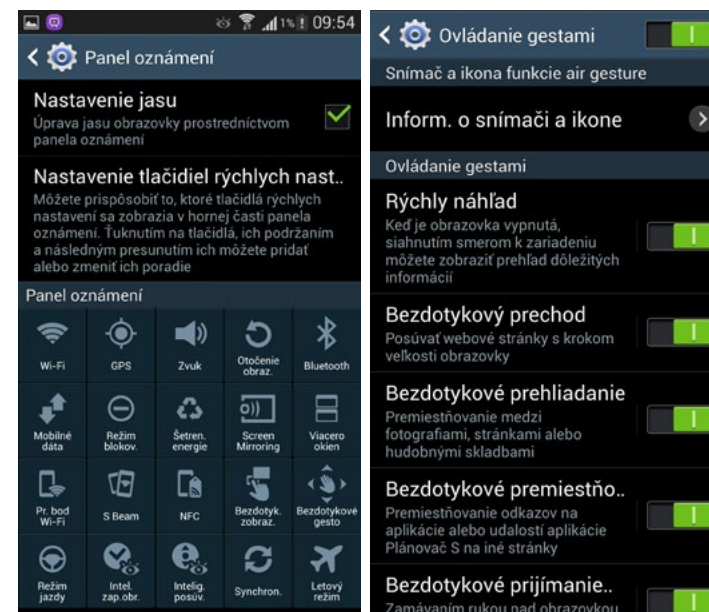
Telefón pripojíte k ostatným zariadeniam buď káblom, alebo bezdrôtovo. O kábový prenos dát sa postará klasický USB kábel, vaše snímky, videá alebo iné súbory si môžete prezrieť na televízii pomocou MHL konektora. Samozrejme, nesmie chýbať 3,5mm jack konektor pre pripojenie napríklad vašich slúchadiel.

Špičková úroveň vybavenia telefónu neobišla ani jeho dátový stránku. O lokálny prenos dát sa postará Wi-Fi štandard 802.11a/ac/b/g/n či prepojenie viacerých

zariadení pomocou DLNA. Nechýba ani možnosť vytvorenia Wi-Fi hotspotu. Nový Galaxy si zachoval aj rýchlosť pripojenia k bezdrôtovému bodu, s ktorým nadviaže spojenie v priebehu 1 – 2 sekúnd. O bezdrôtový prenos dát sa postarajú aj funkcie NFC a S Beam, vďaka ktorým môžete prenášať súbory medzi telefónmi jednoduchým priložením k sebe. Pre lokálny prenos dát vám posluží aj Bluetooth 4.0 LE. Sieť HSDPA vám umožní sťahovanie až do rýchlosti 21Mbps, HSUPA zabezpečí maximálnu rýchlosť uploadu 5,76Mbps. V neposlednom rade poteší aj podpora rýchlejšieho 4G LTE siete, ktorá sa pomaly rozširuje aj na Slovensku. V prípade zakúpenia špeciálneho zadného krytu a nabíjačky je možné váš smartphone dobíjať bezdrôtovo. Novinkou je infračervený vysielateľ umiestnený v hornej časti.

DISPLEJ – JEDNA BÁSEŇ

Jednou z najväčších pých Galaxy S4 je bez debaty displej. Jeho uhlopriečka sa oproti Galaxy SIII zvýšila o 0,2", teda na rovných päť palcov. Rovnako sa zvýšilo aj rozlíšenie. Nová vlajková loď si nezaslúžila nič iné ako Full HD rozlíšenie s hustotou pixelov 441ppi, čo dáva Super AMOLED displeju nekompromisnú jemnosť. Povrch displeja chráni Gorilla Glass 3, ktoré poskytuje až trojnásobné zvýšenie odolnosti proti poškrabaniu a redukciu viditeľných škrabancov o 40%. Displej pokrýva takmer celú prednú časť a aj napriek väčšej uhlopriečke je jeho ovládanie pohodlné aj jednou rukou.



Super-wide FULL HD Screen



Oproti Galaxy SIII sa displej natiahol predovšetkým do výšky, ale aj do bokov, vďaka čomu zasahuje takmer až do rámu. Super AMOLED displej v kombinácii s Full HD rozlíšením poskytuje nekompromisný obraz plný živých farieb, výborných pozorovacích uhlov, dokonale čiernej a vysokého jas. Kto by však s obrazom nebol spokojný, v nastaveniach si môže vybrať jeden z piatich farebných režimov, vďaka čomu si príde na svoje aj najnáročnejší užívateľ. O niečo horší obraz Galaxy S4 ponúkne na priamom slnku, avšak automatická regulácia jasú si dokáže aj so slnkom poradiť veľmi dobre, výsledkom čoho je výborná čitateľnosť displeja. Svetelný senzor sa nachádza klasicky nad displejom. Samsung myslel aj na zimné obdobie, v ktorom určite

oceníte, že svoj smartphone budete môcť používať aj v rukaviciach. V nastaveniach stačí jednoducho zapnúť zvýšenú citlivosť dotykovej obrazovky a telefón pohodlne ovládať v teple rukavíc. Azda jedinou nevýhodou je prehrievanie telefónu jeho hornej časti, ktoré je na displeji cítiť už po pár minútach používania.

HARDVÉR

Vďaka rýchlemu Hardvéroprocesoru Zmeny neobišli ani hardvérovú stránku Galaxy S4. Srdcom nového Galaxy je, v závislosti od trhu, štvorjadrový procesor Snapdragon 6 s taktom 1,9GHz, prípadne osemjadrový Exynos 5 Octa s taktom 1,6GHz. Pre slovenský trh je k dispozícii verzia so štvorjadrovým procesorom. Tak



či onak, nárast výkonu oproti Galaxy SIII je viac než veľký. V benchmarku AnTuTu získala osemjadrová verzia 24900 bodov, recenzovaný model so štvorjadrovým procesorom takmer 23800 bodov. Exynos 4412 v Galaxy SIII získal pritom „len“ 16300 bodov, čo je oproti S4 o 32% slabšie skóre. Zvýšila sa aj kapacita operačnej pamäte RAM, a to z pôvodného 1GB na 2GB, vďaka čomu si S4 poradí aj s tými najnáročnejšími úlohami.

Čo sa internej pamäte týka, na výber máte z verzií so 16/32/64GB zabudovanej pamäte, ktorú je navyše možné rozšíriť kartami typu microSD/SDHC. Kapacita recenzovaného Galaxy bola 16GB, z ktorých máte reálne k dispozícii niečo cez 9GB. O vysokom výkone svedčí aj porovnanie Galaxy S4 s najväčšími konkurentmi v podobe Sony Xperia Z a HTC One, ktoré sú taktiež momentálnymi vlajkovými loďami svojich značiek. Výsledok Samsungu a porovnanie s Xperiou je možné vidieť na výsledku z benchmarkového nástroja AnTuTu, kde má S4 značnú prevahu. Žiaľ, vo výsledkovej listine HTC One nevidno, no jeho výsledok je približne 22700 bodov.

Ďalším nástrojom, ktorý nový Galaxy potrápil, bol 3Dmark, ktorý je známy predovšetkým z platformy PC. Ten prebehol v defaultnom nastavení a takisto v nastavení extreme. V tomto prípade však vo výsledkoch nefiguruje Xperia Z, no objavilo sa v ňom HTC One, ktoré v oboch testoch získalo horšie skóre ako Samsung Galaxy S4.

VYŠŠIA KAPACITA BATÉRIE

Vzhľadom na vyšší výkon a Full HD rozlíšenie sa neočakáva nič iné ako vyššia kapacita batérie. Tá sa z pôvodných 2100mAh zvýšila na 2600mAh. Vzhľadom na takmer totožné rozmery Galaxy SIII a S4 je takéto zvýšenie kapacity viac než slušné. Nedá sa však očakávať, že by sa zvýšila aj samotná výdrž zariadenia. Dôvodom je predovšetkým rozlíšenie, vďaka ktorému si displej vždy ukrojí najväčšiu časť energie. V praxi to znamená, že pri častejšom používaní budete svoju S4 nabíjať každý deň a v prípade, že jej používanie obmedzíte, sa dostanete aj na dva dni. Ako je to s výdržou pri zapnutom Wi-Fi, prípadne mobilných dátových službách? Telefón sme nechali neustále pripojený či už k Wi-Fi, alebo k mobilným dátovým službám. Snažili sme sa stráviť čo najviac času na facebooku, maile, prípadne na internete. Pomedzi to sme urobili zopár

fotiek, pár hodín počúvali hudbu a batéria hlásila 1% po takmer 35 hodinách. Najväčší podiel na spotrebe energie mal displej – až 49%, pričom aplikácie a služby, spojené s internetovým pripojením, skončili ďaleko za týmto číslom.

Po celú dobu recenzovania sme využívali automatickú reguláciu jasu, ktorá mohla mierne tieto výsledky skresliť. Zaujímavou vychytávkou Samsungu je akýsi núdzový režim, ktorý sa aktivuje pri poklese energie batérie pod 5%. V takomto prípade sa stiahne jas obrazovky až takmer na minimum a v prípade, že by ste si chceli pri takto vybitom telefóne niečo odfotiť či nahrat', budete sa musieť zaobísť bez blesku a svetla. Na nasledujúcom obrázku je možné vidieť výsledok Galaxy S4 v benchmarku AnTuTu Battery Test, v ktorom S4 získala 458 bodov. Súčasťou výsledku bolo aj porovnanie s inými zariadeniami, ktoré vám vo väčšine prípadov zrejme budú neznáme. Výdrž batérie je však možné pomocou režimu šetrenia energie, v rámci ktorého si môžete zvoliť, či sa energie bude šetriť na výkone obrazovky, procesora alebo dotykovej odozvy.

VYCHYTÁVKY

A ešte raz vychytávky. Ak ste si mysleli, že Galaxy S4 už nemôže byť softvérovo namakanejšia, mýlili ste sa. Základom softvérovej stránky je Android s označením JellyBean v poslednej verzii 4.2.2 s vlastnou nadstavbou Touchwiz, s ktorými sa Samsung poriadne vyhrál. Vďaka tomu môžete telefón používať hneď troma

spôsobmi, a to dotykom, hlasom, gestami alebo mávnutím rukou. Samsung, ako jeden z mála výrobcov, ponúka zákazníkom veľkú mieru vlastných prispôbení, akým je napríklad voľba fontu a farby písma či dĺžku podsvietenia dotykových tlačidiel.

Launcher Galaxy S4 vám umožní pridávanie a uberanie domovských obrazoviek, pričom ich maximálny počet je sedem. V rámci neho je možné premiestňovanie aplikácií či widgetov ich pridržením na ploche mávnutím druhej ruky nad displejom doprava alebo doľava. Posledná verzia Androidu vám zase dáva možnosť pridať widgety a aplikácie na uzamknutú obrazovku. Rovnako si môžete prispôbiť aj panel oznámení. Okrem automatickej regulácie sa na ňom nachádza prístup k dvadsiatke funkcií, ktoré môžete pridávať, odoberať alebo meniť ich poradie. Najzaujímavejšie funkcie sú:

Smartstay – funkcia už z predošlého modelu. Predná kamera sleduje pohyb vašich očí a obrazovku nechá zapnutú, len pokiaľ sa na ňu dívate.

Rýchly náhľad – funkcia mávnutím ruky pred senzorom zobrazí najdôležitejšie informácie na zamknutej obrazovke.

Inteligentná pauza – funkciu využijete pri sledovaní videa. Podobne ako Smartstay aj táto funkcia sleduje vaše oči a v prípade, že sa budete dívať iným smerom alebo otočíte hlavu inam, prehrávanie videa sa pozastaví a bude pokračovať až vtedy, keď sa budete na obrazovku opäť dívať.

Inteligentné posúvanie – ďalšia funkcia, ktorá sleduje pohyb vašich očí. V tomto prípade však pri surfovaní po internete, pričom obrazovka sa bude automaticky posúvať v závislosti od zmeny náklonu vašej hlavy. Rýchlosť posúvania sa dá nastaviť. Nastaviť sa dá aj voľba, či sa bude stránka posúvať naklonením hlavy alebo telefónu.

Bezdotykové premiestňovanie – premiestňovanie objektov medzi domovskými obrazovkami pridržením objektu na ploche a mávnutím druhej ruky nad displejom smerom doľava alebo doprava.

Bezdotykové prehliadanie – funguje podobne ako premiestňovanie objektov, no slúži na listovanie medzi stránkami internetového prehliadača alebo fotografiami.

Bezdotykový prechod – posúvanie obsahu internetových stránok smerom nahor a nadol vertikálnym pohybom ruky.

Bezdotykové prijímanie hovoru – vaše hovory môžete prijať horizontálnym zamávaním ruky nad displejom.

S-Health – pokiaľ chcete urobiť niečo pre vaše zdravie, výrazne vám k tomu dopomôže táto aplikácia. Pomocou rôznych snímačov dokáže počítat počet prejdenných krokov, prejdenú vzdialenosť, dokážete si pomocou nej nastaviť rôzne ciele v rámci behu, denného príjmu kalórií a podobne.

S-Prekladač – Šikovný prekladač od Samsungu, ktorý umožňuje napríklad online preklad reči a textu.

Poznámka S – ďalšia veľmi užitočná aplikácia od Samsungu, ktorá poskytuje obrovské množstvo nastavení pri písaní dôležitých poznámok. Watch On – aplikácia priamo súvisí s infračerveným snímačom v hornej časti telefónu. Vďaka nej dokážete váš smartphone premeniť na diaľkový ovládač či už televízie, prípadne blu-ray/DVD prehrávača.

Optická čítačka – aplikácia slúžiaca na rozpoznávanie písaného alebo tlačeneho textu a QR kódov.

S Voice – aplikácia umožňuje hlasové ovládanie aplikácií vo vašom telefóne, ale aj hlasové vyhľadávanie, avšak len v anglickom jazyku.

DualCamera – umožňuje snímánie obrazu z prednej a zadnej kamery zároveň. Vďaka tomu môžete fotografie z prednej kamery zakomponovať do snímky zo zadnej kamery.

Bezpečnostná pomoc – je veľmi málo pravdepodobné, že túto aplikáciu využijete, no je lepšie ju mať, ako nemieť. Aktivuje sa podržaním tlačidiel ovládania hlasitosti po dobu troch sekúnd, pričom telefón začne automaticky snímať obraz z prednej a zadnej kamery a spolu s GPS údajmi o polohe ich začne odosielať až na štyri vybrané telefónne čísla.

Nových, ale aj starších funkcií, ako

môžete vidieť, je neúrekom. Musíme však zdôrazniť, že niektoré funkcie, napríklad inteligentné posúvanie, fungujú len s určitými aplikáciami, ktoré do zariadenia predinštaloval Samsung, prípadne s aplikáciami od vývojárov, s ktorými Samsung spolupracuje. Teda spomínané inteligentné posúvanie, prehliadanie alebo prechod fungujú len s aplikáciou Internet. Bezdotykovému ovládaniu a ovládaniu pomocou gesta však treba prísť na chuť.

MULTIMÉDIA

Galaxy S4 sa nedá zahanbiť ani po multimediálnej stránke. Hudobný prehrávač poskytuje príjemné prostredie, rozsiahle nastavenia zvuku, ekvalizéra a triedenia hudby a taktiež aj možnosť hlasového ovládania, avšak len v anglickom jazyku. Hudobný prehrávač má aj podporu miniaplikácie v podobe widgetu, ktorý si môžete uložiť na plochu a prehrávať hudbu priamo z nej.

Rovnako ako aj videoprehrávač ponúkne množstvo užitočných funkcií. Jednou zo známych je funkcia pop-up-play, ktorá umožňuje prehrávanie v okne. Teda video sa prehráva len v časti obrazovky a v druhej časti môžete používať iné aplikácie. Pohybom prsta vo vzduchu nad časovou osou prehrávaného videa máte možnosť si jednoducho prezrieť náhľad videa. Celkom praktickou funkciou je inteligentná pauza. Predná kamera sleduje vaše oči a v prípade, že by ste odvrátili zrak z obrazovky či sa prípadne otočili iným smerom, prehrávanie videa sa pozastaví a spustí sa až vtedy, keď sa budete na obrazovku opäť





dívať'. Zvuk z vašich audio a video súborov si môžete vychutnať buď pomocou priložených slúchadiel s prekvapivo kvalitným zvukom, alebo pomocou reproduktoru umiestneného v zadnej dolnej časti. Ten taktiež prekvapí dostatočne hlasným a kvalitným zvukom.

Prehliadanie obrázkov bude zábavnejšie a zaujímavejšie vďaka funkcii AirView, pomocou ktorej priložením prsta nad album získate prehľad jednotlivých fotografií v albume. Nechýba ani možnosť úpravy obrázkov a vytvorených fotografií.

KVALITA HOVOROV

Kvalita hovorov je takisto skvelá, slúchadlo je hlasité, po stiahnutí na rozumnú hlasitosť poskytuje ešte dostatočnú rezervu pre horší prípad. Detekcia šumu zase zabezpečí, aby vás druhá strana počula čisto a bez ruchov z okolia.

FOTOAPARÁT

Zlepšeniu sa nevyhol tiež fotoaparát. Počet megapixelov zadnej kamery vzrástol z 8 na 13, prednej z 1,9 na rovné 2, pričom predná kamera Galaxy S4 dokáže zaznamenávať video vo Full HD rozlíšení. Samozrejme, nesmie chýbať LED blesk. S nárastom megapixelov zadnej kamery sa zlepšila aj kvalita zhotovených snímok, ktoré poskytujú verné farebné zobrazenie s náležitou ostrosťou. Za spomenutie stojí poznámka, že snímač v Galaxy S4 by mal byť rovnaký, aký sa nachádza v Xperii Z, vďaka čomu by si mal lepšie poradiť

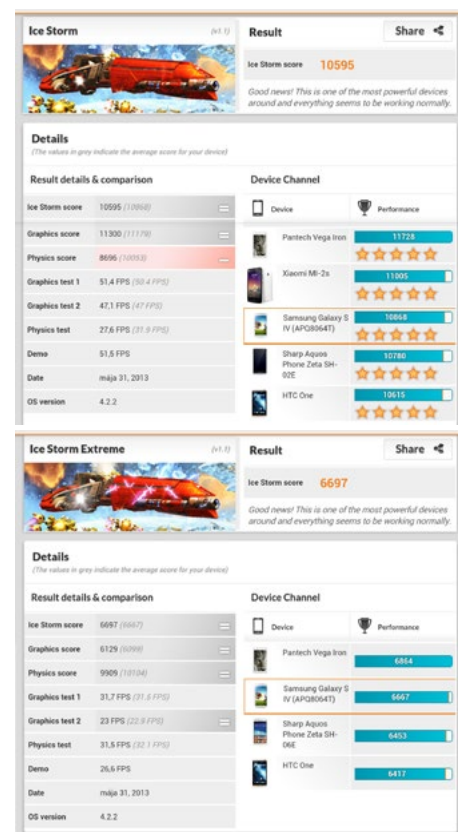
so zhotovovaním snímok v horších svetelných podmienkach. Fotoaparát má k dispozícii množstvo režimov fotografovania, z ktorých zaujme najmä 360° panoráma, animovaná fotografia, ktorá vytvorí krátku animáciu vybratých objektov vo formáte .gif, ale aj režim ozvučenej snímky, ktorý k vašej fotografii pridá pár sekúnd zvukov z okolia, tiež je tu režim gumy, s ktorým ľahko odstráni nežiaduce objekty zo snímky. Nesmie chýbať ani HDR a množstvo ďalších obvyklých fotografických režimov. Svojou kvalitou príjemne prekvapí aj predná kamera, ktorej obraz môžete dokonca vložiť pri snímaní na ľubovoľné miesto na fotografii. V telefóne, žiaľ, absentuje hardvérová spúšť fotoaparátu, no Samsung jej neprítomnosť vyriešil aspoň možnosťou vol'by akcie pre tlačidlá zvýšenia/zníženia hlasitosti. Na výber máte zo zoomovania, zhotovenia snímky alebo spúšte videokamery. Ako bolo už predtým spomenuté, pri poklese kapacity batérie pod 5% sa deaktivuje možnosť fotografického prisetlenia pre fotografovania aj natáčanie videa, takže v prípade výletov či dovolení je vhodné mať telefón vždy nabitý.

VERDIKT

Zrejme ani netreba hovoriť, že Samsung Galaxy S4 momentálne patrí medzi TOP smartphony na našom trhu. Dovolíme si povedať, že jediným dôstojným súperom je mu asi len HTC One. Najväčším ťahákom nového Galaxy je v prvom rade vylepšený obľúbený dizajn, 5-palcový Super AMOLED displej s Full HD rozlíšením

a špičkové softvérové a hardvérové vybavenie telefónu. Niektorých z vás zaujímalo, ktorý kryt je najvhodnejší, čo sa týka napríklad odolnosti proti pádom. Aj keď to možno na prvý pohľad tak nevyzerá, originálny kryt je dostatočne odolný proti nástrahám, ktoré telefónu hrozia. Je totiž vyrobený z polykarbonátu, ktorý má dobrú odolnosť voči nárazom. Ďalšou jeho výhodou je plasticita, ktorou disponuje, a teda je možné zadný kryt ohýbať bez známok poškodenia, vďaka čomu by sa nemal zlomiť alebo prasknúť, napríklad pri privretí do dverí. Iných zasa zaujímalo, v čom je Galaxy S4 výnimočný. Výnimočnosť spočíva v skĺbení toho najlepšieho do jedného špičkového "šikovného" zariadenia, akým S4 bezpochyby je. Jediným negatívom celého telefónu je vysoká náročnosť Full HD displeja na energiu, vďaka čomu sa pri intenzívnejšom používaní nevyhnete každodennému nabíjaniu. S tým však treba počínať u väčšiny výkonných telefónov. Zariadeniu však chýba zabudované rádio. A či sa oplatí vymeniť Galaxy SIII za S4? Z technologického hľadiska áno. Avšak každý si musí zvážiť sám, či je pre neho výhodné každoročne obmieňať v podstate nové telefóny.

Miroslav Konkol'



ZÁKLADNÉ INFO:

Man of Steel, 143 min,
USA / Kanada / VB, 2013

Režie: Zack Snyder
Scénář: David S. Goyer
Hudba: Hans Zimmer
Hrají: Henry Cavill,
 Amy Adams, Russell
 Crowe, Diane Lane,
 Kevin Costner, Michael
 Shannon, Dylan
 Sprayberry, Antje Traue,
 Harry Lennix, Christopher
 Meloni, Julia Ormond,
 Laurence Fishburne,...

PLUSY A MÍNUSY:

+ atmosféra filmu
 + naprosto skvělí
 herci
 + vizuální slast

- neoriginální
 soundtrack
 - dezorientující
 střih a kamera
 - nedotažený
 scénář

HODNOTENIE:

80%

Letošní letní premiéry v kinech jsou přímo přeplněné blockbustery a jedním z hlavních lákadel je bezesporu znovuzrozený nestárnoucí komiksový hrdina, kterého znají i naše babičky. Řeč je o Supermanovi, Clarku Kentovi nebo také Kal-Elovi – všechny tyto muže najdete v letošním Man of Steel, jež konečně přináší filmům o Supermanovi zasloužené uznání.

Když v roce 2006 přišel do kin film Superman se vrací od režiséra Bryana Singera, divácká obec byla plná očekávání a napětí, ovšem místo šťastných obličejů jsme viděli jen zklamání a nepatrné zanevření nad tímto komiksovým hrdinou. Proto měl režisér snímku Muž z oceli, Zack Snyder, velmi nelehký úkol, a to neznechutit fanoušky nadobro. Snyder se divákům představil v roce 2004 předělávkou hororu Úsvit mrtvých, který se i přes prvotní skeptické pohledy setkal s velmi kladným přijetím a pozitivní kritikou. Snyderova kariéra se od té chvíle začala ubírat převážně směrem komiksových adaptací a je podepsán pod filmy jako 300: Bitva u Thermopyl (2006) podle komiksu

Franka Millera nebo Strážci (2009) podle Alana Moorea. Po ne příliš dobře přijatých filmech jako Legenda o sovích strážcích (2010) nebo Sucker Punch (2011) si právě letošním Supermanem napravuje reputaci.

Stejně jako ve všech jeho předchozích komiksových filmech, i tady můžeme sledovat stejné prvky megalomanské stylizace a vizuální dechberoucnosti, ovšem Superman nese i nepopiratelné prvky něčeho jiného, a to stylizace i vizuálního pohledu (připomínající post-apokalyptickou vizi světa a surové studené zbarvení) producenta filmu Christophera Nolana, kterého známe pro poslední triptych Batmana.

Právě vizuální a hudební podobu můžeme jak v Batmanech, tak v Muži z oceli vidět a dost tomu nahrává i fakt, že pro obě komponoval hudbu Hans Zimmer, který nepřišel s ničím novým a převážná část soundtracku se tváří jako mladší bratříček soundtracků k Batmanovi. Ovšem méně výrazný soundtrack zde není tím největším

nedostatkem. Přestože je hudební podkres poněkud plytký a výrazným se dá nazvat jen v pár okamžicích, musím přiznat, že s filmem skvěle koresponduje a nepůsobí nijak rušivě.

Film, který je plný velkolepých efektů, akce, z níž člověku běhá mráz po zádech a konečně velmi působivého a věrohodného hereckého obsazení, by snad s výraznější hudbou působil jako milionářská pout'ová atrakce, která je stvořena za účelem zkazit zuby, ovšem takhle vše působilo kompaktně, přirozeně a mimochodem také naprosto skvěle. Co filmu velmi pomohlo, bylo nenavazování na předchozí filmy a zcela nový pohled na Supermanův příběh.

Snyder se rozhodl ohromit diváka už od prvních minut, kdy člověku padá čelist při pohledu na novou podobu planety Krypton a perfekcionista herecké přetahování Russella Crowea jako Supermanova otce Jor-Ela a snad nejlépe ztvárněnou zápornou postavu Generála Zoda v podání Michaela Shannona. Krypton je zničen a jediný Kal-El se na planetu Zemi dostane



jako novorozené dítě s velkým břemenem – má zachránit lid Kryptonu a jako jediný má veškerou genetickou informaci, která je k založení nového národa jedinou nadějí. Kal-El, který je vychováván uprostřed amerických polí dobrosrdečným farmářem a jeho ženou jako Clark Kent (Henry Cavill), je veden stejnou cestou a je z něj srdečný milý muž, který své schopnosti užívá k pomoci a záchraně lidstva a především novinářce Lois Lane (Amy Adams). Ovšem Generál Zod se nikdy nesmíří s vyhlazením svého lidu a je odhodlán vybudovat nový Krypton za jakoukoliv cenu a získat onu genetickou informaci od Clarka/Kal-Ela. Akční scény, bitevní scény, kulisy i digitální

efekty jsou naprosto strhující a hroutící se Manhattan byl použit už v tolika ve filmech, že jeho zkáza už snad nikoho nemůže zarazit či překvapit. Zarazila, překvapila. Co ovšem překvapilo nemile, byla kamera a střih. Nejistě a nestabilní záběry působily nevyzrálé a ve spojení s rychlým střihem působily právě ony bitevní scény někdy bolest hlavy. Obraz je tak někdy bohužel rychlý, zmatený a tak okatě přestřovávání v jednom záběru se v dnešní době dělá snad jen v domácích dokumentárních filmech. Ovšem pokud si na extrémně rychlé tempo střihu a roztřesenou kameru divák zvykne a přizpůsobí se jí, čeká ho naprosto skvělý film o Supermanovi, který

tady měl být už dávno. A jestli tento film vznikl jako reakce na komiksově adaptace od Marvelu, se kterými se poslední dobou roztrhl pytel a společnost poslední léta chrlí jeden film za druhým, je to naprosto trefný úder a společnost DC Comics tak jen ukazuje na sice menší produktivitu filmů, ale za to naprosto bezkonkurenční efektivitu. Muž z oceli, tedy Superman, se pro DC Comics stává rovnocenným partnerem Batmana, co se oblíbenosti týče, a naprosto rovnocenným a dospělým soupeřem všech hrdinů Marvelu, a to nejen proto, že už ví jak nosit spodní prádlo.

Veronika Cholastová



ZÁKLADNÉ INFO:

Fast and Furious 6, USA, 2013, 130 min

Režie: Justin Lin
Produkce: Vin Diesel, Neal H. Moritz, Clayton Townsend
Hrají: Vin Diesel, Paul Walker, Dwayne Johnson, Tyrese Gibson, Jordana Brewster, Michelle Rodriguez, Luke Evans, Sung Kang, Gal Gadot, Gina Carano, Ludacris, Elsa Pataky, Shea Whigham, John Ortiz, Rita Ora

PLUSY A MÍNUSY:

- + auta
- + muži, ženy a wrestlingové souboje
- + jedna dobrá píseň v soundtracku
- zbytek trapného soundtracku
- slabší scénář
- nevyužitý potenciál obsazení

HODNOTENIE:

65%



Rychle a Zběsile 6

AUTA S POHONEM NA DIESELA

Skvělý trailer, srdcervoucí auta, skvělé obsazení, které slibuje řeky testosteronu a suchých hlášek, které k akčním filmům neodmyslitelně patří. Pokud má divák navíc slabost pro rychlá auta, Vina Diesela vs. Dwayna Johnsona (nebo peroucí se holky...), sedí v kině a tetelí se vzrušením, jako by jedno z těch aut měl řídit sám.

Po prvních pár minutách, kdy se v návaznosti na předchozí pátý díl objevuje Dominic Toretto (Vin Diesel) ve vile, znuděný svým monotónním životem za sto milionů dolarů, a na dveře mu lehce zaklepe pravačka agenta Hobbse (Dwayne Johnson) s nabídkou „chytíme největšího padoucha na světě“, je cítit něco zkaženého v království Fast&Furious. To by přece ten gangster ulic a odpůrce policie Dom znovu neudělal! Toretto pochopitelně nabídku neodmítne, protože má Hobbs v rukávu eso všech es – Letty (Michelle Rodriguez). Ta byla sice od čtvrtého dílu považována za mrtvou, ale tahle houževnatá žena nejenže přežila, ale dala se k partě záporáků. Motivovaný Toretto

posbírá po celém světě své kamarády milionáře a jede do Londýna zachránit Letty a pomoci Hobbsovi chytit Shawa (Luke Evans), který má v rejstříku snad vše, co by měl pořádný zlý chlap k zastrašení mít (příslušník speciálních jednotek, prošel výcvikem v Afghánistánu, chladnokrevný, zlý, vychytralý, nemá slabiny, umí skvěle řídit a je vždy o krok napřed – trochu jako

Terminátor v lidské podobě). Shawa musí zastavit ještě předtím, než se pokusí ukradnout a prodat mafii nebezpečnou vojenskou technologii, protože z ní hodlají stvořit novou zbraň hromadného ničení. Torettova parta se tedy setká v obří garáži, udělají poradu a vrhnou se v superrychlých autech chytit padoucha.

Člověka napadne, že už tohle někde viděl. Trochu to připomíná pátý díl, dokud se v kině nezvze, že je to jako Dannyho part'áci (2001). Bohužel ano. Na filmu



jde vidět jak květnatý rozpočet, tak snad časová tíseň (?) a zakonzervovanost scenáristy Chrise Morgana, který chtěl využít úspěch své práce z pátého dílu a udělal něco jako jeho pokračování, sequel. Příběh je až na některé detaily docela předvídatelný a na to, jaký potenciál a herecké vybavení má film k dispozici, tváří se být nekompromisním vážným akčním filmem s náznakem patetických a klasicky egoistických macho vtipů, kterých by si ale Diesel i Johnson zasloužili o dost víc. Mnohem více si zakládá na trumfování scény nad scénou v efektech a závodech s čím dál většími a monstróznějšími dopravními prostředky, kdy pan kameraman moc dobře věděl, co má točit, a pan střihač ví, jak se pracuje s akčními filmy. A přestože je tahle „akčnost“ neskutečně přepálená a někdy vybízí k plácnutí do čela, tak to po pravdě funguje a jako jediné to drží celých 130 minut pohromadě. Kde jsou ty časy, kdy na Rychle a zběsile stačilo pár aut, Dieslovo charisma, chraplavý hlas, pár suchých hlášek a trochu záporáckého cejchu. Zestárlý Toretto, který někdy působí unaveně, chce očividně v životě už jen tři věci – klid v duši, pít pivo doma na zahradě a amnestii. Právě tohle požaduje za chytení Shawy. Pravda, ještě Letty by chtěl, a to nejlépe živou.

Režisér Justin Lin, který je pod touto „autoságou“ podepsán od dílu Rychle a zběsile: Tokijská jízda (2006), se snaží celou dobu doběhnout starý dobrý první díl a to se mu kvalitativně alespoň trochu povedlo u pátého dílu.

Závěrečné hodnocení

Režisér už ví, jak se filmy s auty na dusík a Vinem Dieselem točí, a at' se to někomu

líbí nebo ne, tak i přes narůstající délku filmu je pořád na co koukat. Místy je to slabší, ale tohle přece není psychologické drama, je to akční megalomanie k vypnutí hlavy, protože co potřebuje divák vědět, to se mu řekne, a v kině je proto, aby si užil auta, holky a opět toho Diesela, tohle je pravý důvod toho, proč ty filmy fungují, pořád jsou oblíbené a pořád se budou točit. Justin Lin to ví, Vin Diesel to ví a my to taky víme, tak proč se v tom snažit hledat něco

duchaplnějšího? Takže mozek na neutrální a jestli někoho nepřesvědčí film, aby šel do kina na sedmý díl, tak asi neviděl scénu po závěrečných titulcích. Lin a Morgan z toho začínají dělat o něco napínavější a zábavnější mexickou telenovelu, protože ví, jak zakončit díl a zároveň navnadit diváka na jeho pokračování. I kdyby sedmička byla špatná, prostě chceme vědět, co bude dál.

Veronika Cholastová



ZÁKLADNÉ INFO:

The Last Stand, 2013, 107 min.

Režie: Nicolas Winding Refn
 Scenár: Nicolas Winding Refn
 Produkcia: Lene Børglum
 Kamera: Larry Smith
 Hudba: Cliff Martinez
 Hrajú: Ryan Gosling, Kristin Scott Thomas, Yaya Ying, Tom Burke, Vithaya Pansringarm, Gordon Brown

PLUSY A MÍNUSY:

+ skoro všetko
 (ak ste artovejšie
 naladený divák,
 a máte na niečo
 takéto chuť)

- skoro všetko
 (ak očakávate
 normálny film,
 ktorý berie
 do úvahy
 nepísané pravidlá)

HODNOTENIE:

80%



Len Boh odpúšť'a

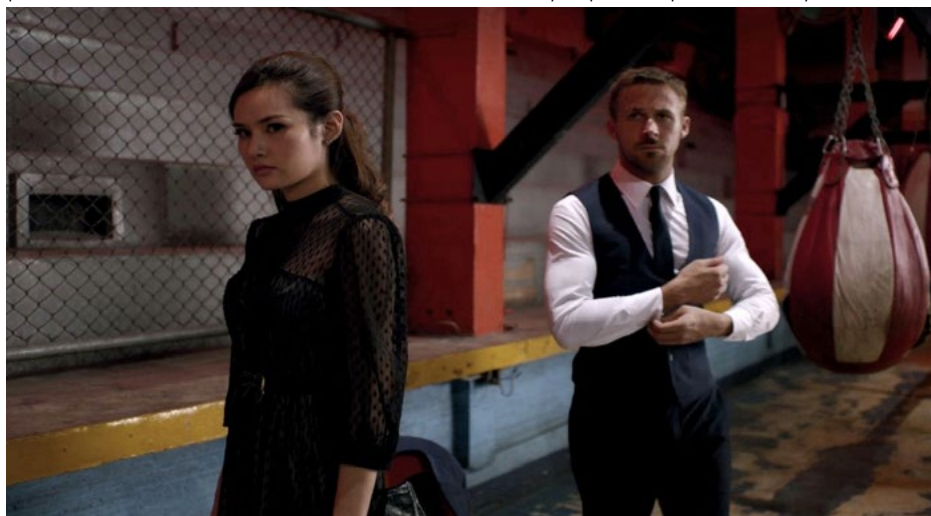
UPRETÉ POHL'ADY A BRUTÁLNE NÁSILIE

„Ked' Julianov brat zabije prostitútku, polícia si pozve na pomoc Changa – Anjela pomsty, ktorý dovolí otcovi zavraždenej, aby ho osobne zabil. Tým však rozpúta peklo, pretože do situácie sa vloží Julianova matka, šéfka jednej z najsilnejších zločineckých organizácií, ktorá Juliana vysíela pomstiť svojho brata.“ Aspoň tak znie oficiálny text distribútora. Samozrejme, ako obvykle, je tento text značne mätúci. Osobne mám totižto pocit, že som pozeral úplne iný film. Film, ktorý nie je pre každého. A tak som recenziu napísal z pohľadu bežného diváka, a zároveň aj optikou filmového fajnšmekra.

POZOR! Toto nie je svižne plynúci l'ahký akčňák s rýchlym strihom, ako by sa mohlo zdať z oficiálneho textu distribútora. Ak očakávate d'alší Gangster Squad (2013), nemohli ste sa viac zmýliť. Áno, aj tu si hlavnú rolu strihol Ryan Gosling, ale tým sa všetka podobnosť končí. Nicolas Winding Refn sa nám totižto rozhodol naservírovať solídne psycho. Jedná sa ale o pozerateľnú záležitosť?

celkom vyšlo, a tak som rozmýšľal... Mohli by sme si skočiť do Thajska do bordelu a následne na karaoke. A potom by sme o tom mohli natočiť film. Čo ty na to?"

Len Boh odpúšť'a naozaj nie je film pre každého. Konzumentov akčných filmov ubije pomalšie tempo a nečakaný záver. Milovníkov artovejších vecí zas môže zaskočiť vysoká miera brutality, ktorú ja osobne musím pochváliť. Režisér nám podsúva skutočnú gore-ovú lahôdku. Hlavný záporák v podaní Vithaya



Pansringarma je magor na pohl'adanie. Ihlica sem, nožík tam, šup, odseknutá rúčka, vypichnuté očko a na všetko pekný záber so solídnym množstvom krvi. Čo viac si človek môže priať? Napríklad tempo. To by som si pri pozeraní filmu prial, nakoľko v niektorých momentoch je aj pozorovanie rýchlovarnej kanvice dramatickejšie ako toto. Ďalej by som si prial, aby som sa nemusel pozerat', ako postavy polovicu filmu hl'adia do kamery ako tel'a na nové vráta. Smrteľne vážne. Úplne všetky. Nenájdeme jedinu postavu, ktorá by nemala svoj "čumiaci part". Dokonca aj komparz je pozvaný len na to, aby uprene hl'adel. Preborníkom je samozrejme Julian (Ryan Gosling), ktorý neprítomne hl'adí do kamery priam polovicu filmu. A to som ešte nespomenul dychberúce dialógy. Julian povie vetu. Zahl'adí sa do kamery. Povie druhú vetu. Opäť sa zahl'adí do kamery. Julianovi odpovie jeho matka. A pozor... Prekvapenie... Tadá! !! Opäť záber na hl'adiaceho Juliana.

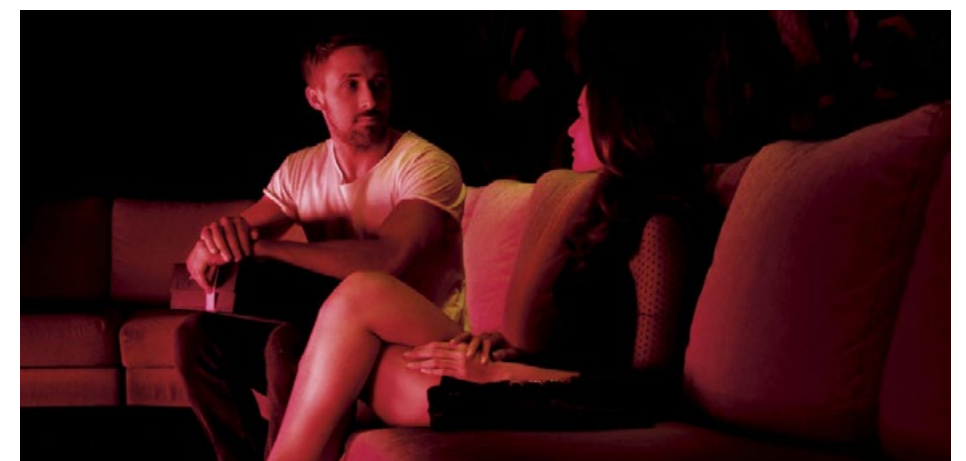
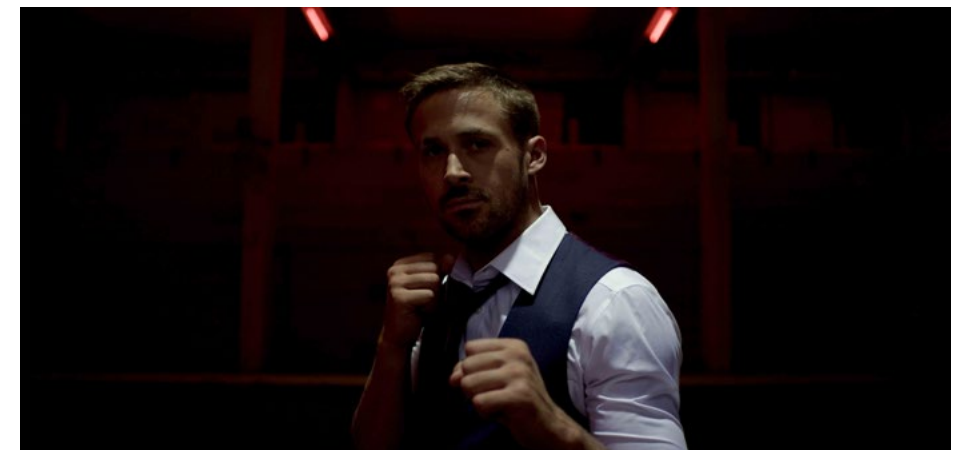
Ak je niečo na tomto filme výnimočné, tak je to atmosféra filmu. Pomalé zábery na tváre hercov, precízna kamera snímajúca interiéry vyšperkované k dokonalosti, strohé dialógy, ktoré prinášajú viac otázok ako odpovedí, to všetko prináša krásny pocit istej zvrátenosti kráčajúcej ruka v ruke so smrťou. Film mal byť asi pohľadom do Julianovho vnútra, o jeho psychike. Žiaľ, jeho výpovedná hodnota je podpriemerná. Nie, nedozvieme sa, čo si Julian myslí. Namiesto toho ale zistíme, že rád hl'adí na svoje ruky, na svoju matku i na svoju masturbujúcu priateľku. Mimochodom, k poslednému spomínanému existuje obzvlášť umelecká scéna.

Ak by som to mal zhrnúť: Tento film vlastne ani nie je film. Je to prehliadka

tváří čučiacich do kamery. Príbeh? Niečo tam je, ale potom príde koniec s priam dadaistickým zvratom, ktorý to zaklincuje. Žiaľ, obávam sa, že nový snímok Nicolasa Refna priemerný konzument kinematografie neocení. Počas mojej návštevy kina sa sála pomaly vyprázdňovala, a na konci filmu bola trištvrťina divákov preč. Pričom pri odchode zo sály aj posledných 7 statočných nahlas reptalo skoro na všetko, čo film obsahoval. A tak som nadobudol pocit, že jediný komu sa film naozaj páčil som bol

iba ja sám. Ak sa rozhodnete na film ísť, je veľmi pravdepodobné, že vám hlavou budú prehŕňať myšlienky podobné mojím, písaným kurzívou. A budete mať pravdu. Mne sa však v hlave hmýrilo aj čosi iné. Pociť, že sa pozerám na umenie, a že je to fajn. Síce netuším, čo mi chcel autor filmu povedať, a možno to netuší ani on sám, ale spôsob akým mi to vravel, ma bavil. A to je jediné, na čom naozaj záleží. Nebojte sa teda nových nevyšľapaných ciest. Len Boh odpúšť'a nie je zlý film. Je len iný.

Adam Schwarz



ZÁKLADNÉ INFO:

The Hangover Part III, 2013, USA, 100 min

Režie: Todd Phillips
 Produkcia: Green Hat Films, Legendary Pictures
 Scená: Craig Mazin, Todd Phillips
 Kamera: Lawrence Sher
 Hudba: Christophe Beck
 Obsadenie: Bradley Cooper, Zach Galifianakis, Ed Helms, Justin Bartha, Ken Jeong, John Goodman, Melissa McCarthy, Jeffrey Tambor, Heather Graham, Mike Epps, Sasha Barrese

PLUSY A MÍNUSY:

- + využitá postava Alana a Chowa
- + výborný humor
- + výprava
- + nový zdarne využitý príbeh
- okrem Jeonga, Galifianakisa a Goodmana zvyšok nemá čo hrať
- finále chýbajú grády

HODNOTENIE:

75%

Vo štvorici po opici 3

VLČIA SVORKA NA KONCI CESTY

V roku 2009 priviedol na strieborné plátno režisér Todd Phillips veľmi úspešnú komédiu Vo štvorici po opici. Neskôr prišlo aj jej slabšie pokračovanie, no teraz sa v kinách udomácnila snímka, o ktorej Phillips tajne uvažoval už pri premiére prvého dielu: Vo štvorici po Opici 3. Je to záverečná časť príbehu štvorice priateľov známych ako „Vlčia svorka“. Už vopred uist'ujeme, že tretí diel na rozdiel od toho druhého trafil do čierneho.

Tentoraz sa nekoná žiadna svadba, dokonca ani oslava. Okolnosti, ktoré „Vlčiu svorku“, alias Phila (Bradley Cooper), Stua (Ed Helms), Douga (Justin Bartha) a Alana (Zach Galifianakis), zviažu dokopy sú teraz o čosi tragickejšie. Smrť Alanovho otca doženie jeho rodinu k tomu, aby konečne poslala Alana na potrebné psychiatrické liečenie. Teda do ústavu. Sám by iste nešiel, ale keďže je emocionálne naviazaný na svojich kolegov – „vlkov“ jeho príbuzní to využijú, a povedia mu, že pôjdu s ním. V tom čase ujde z väzenia v Bangkoku notorický kriminálnik Leslie Chow (Ken Jeong). Priateľov má hojne,

vrátane nebezpečného Marshalla (John Goodman), ktorého okradol o jeho zlato. Marshall vie, že „Vlčia svorka“ Chowa na svojich dobrodružstvách vypátrala už neraz, a preto unesie ich člena Douga, ako výkupné za nájdenie Chowa. Takto sa rozbieha lokomotíva smiechu menom Vo štvorici po opici 3. Celá séria, hoci je na svete len krátko, si vybudovala značnú

divácku základňu. Z veľkej miery je za to zodpovedný fakt, že „Vlčia svorka“ je zaujímavá vo svojich „vzt'ahoch“. Je to práve postava Alana, okolo ktorej sa vždy všetko zomelie, ktorá medzi fanúšikmi zasadila korene najhlbšie. Zatiaľ čo Phil, Stu a Doug sú skvelými priateľmi, Alan sa k nim len v podstate pridružil, na úkor a nevôľu ostatných. A ako si bol režisér Phillips vedomý, práve to, že skupina má so sebou Alana, môže za fakt, že keď už „Vlčia svorka“ vyrazí do ulíc, nikdy nikto nevie, čo sa stane. Galifianakisova úloha v tret'om



dieli je navyše rozšírená aj príbehovo – dôležitým rozmerom jeho šialenosti, na ktorý sa naráža prakticky neustále.

Todd Phillips v trojke jednoducho pracuje so svojimi postavami v rozmedzí stavanom presne na ich potenciál. Humor nie je trápny, dokonca je až zarážajúco inteligentný a predovšetkým, výborne načasovaný a aj napísaný. Takých komédií nikdy nie je dost'. Phillips tiež robí odvážne kroky v réžii. Očividne popudený negatívnym prijatím dvojky sa rozhodol odpútať od pôvodného konceptu svadby a následnej opice. Tentoraz o žiadnu opicu nejde. Film sa pohráva s gangstermi, trefným spôsobom ich zahŕňa do komediálneho žánru, ktorý si zvolil, pričom zostáva uveriteľným a chytrým. Svojím spôsobom výborne naplnil povest' série a zároveň dodal svieži, nový príbeh. Opäť, podľa zaužívanej schémy, máme chýbajúceho člena „Vlčej svorky“ a cieľom postáv je dosiahnuť jeho nájdenie, v tomto prípade prepustenie. Do tretice zasa prichádzajú útrapy, predtým so spomienkami, tentoraz s dosiahnutím úmyslov. A už tradične sa vracia v plnej paráde gangster Chow, ako pôvodca problémov v každom dieli. Výsledok je kvalitne konzistentná komédia s postavami využitými do dna.

Aj táto kapitola filmu sa však nevyhla chybám. Mierny odklon od tradičnej schémy priniesol aj odliv istej formy katarzie, predtým prítomnej v každej časti. Nájdenie chýbajúcej postavy bolo v predošlých častiach úsmevným vrcholom, tentoraz je to len nutný krok v príbehu, ktorý je spôsobený temnejšou gangsterskou zápletkou. Tá, kvôli komediálnemu formátu, nedodáva koncu potrebný „drive“. Našťastie, je aspoň čiastočne nahradený výbornou scénou po začiatí záverečných tituliek, a tiež dôstojným završením osudu „Vlčej svorky“. Za zmienku ešte stojí plne

využitý rozpočet (vyše 100 mil. dolárov). Filmári prišli s ešte bohatšou výpravou a prít'azlivými destináciami. Nemôžeme tiež obísť fakt, že Todd Phillips bol nútený v tret'om dieli myslieť aj na akciu vo vyššej miere, než v predošlých filmoch. Úspešne. Ako kamera, tak aj kompozícia dosahuje v akcii prehl'adnosť a technický nadštandard, ktorý koniec koncov séria preukazuje už po tretí raz za sebou.

Herecká zostava ostala nezmenená a až na výborného Marshalla, bossa kriminálneho syndikátu v podaní Johna Goodmana, tu prakticky veľa nových zapamätateľných postáv nenájdeme. Ale o to nejde. Hereckými hviezdami filmu sú opäť Galifianakis a Jeong. Je skutočne ťažké definovať, ktorý z nich má viac potrebu hrať, alebo si len skrátka užívať vtelenie do svojej postavy. Reč pritom nie je len o na telo napísanom scenári pre každého herca, ale hlavne o mimike a prezentácii spomínaných postáv ako takých. Čo sa týka zvyšku „Vlčej svorky“, stále slúžia ako archetypy spoločníkov Galifianakisa, než skutočne plnohodnotné viacrozmerne postavy, ergo nemajú veľmi čo hrať. Práve prisilná kategorickosť svorky je problém, s ktorým sa Phillips naplno nevyrovnal ani v tret'om dieli. Je to evidentné v scenári, hravom a bohatom na humor, ale chudobnom

v momente keď sa dotýka vedľajších postáv „Vlčej svorky“. Tie nemajú toľko priestoru, koľko by si zaslúžili.

Závěrečné hodnocení

Na záver nezostáva nič iné než skonštatovať, že Vo štvorici po opici 3 je komédiou, ktorá je hodná svojho mena. Začína letnú kino sezónu a rozhodne stojí za videnie na plátnu. Stále to nie je povestná jednotka, ale na druhej strane, svojím novým príbehom (symbolicky stále verným podstate série) pôsobí sviežejšie, vyrovnaneršie a hlavne, predostiera šialené postavy Alana a Chowa na vrchole ich potenciálu. Humor je výborne načasovaný, kinosála je konštantne v napätí z toho, čo sa zase udeje „Vlčej svorky“ a hoci je tón príbehu zdánlivo vážnejší, inteligentný humor pri šialených postavách stále nenecháva sklznúť pod žánrový formát. Síce je viditeľné, že Phillips (opäť raz) nezládol prácu s vedľajšími postavami, čo sa ukazuje najmä na ich následnom herectve. Nemá ale čo povedať, rovnako ako ich charakter, ale formát filmu vás to veľmi zásadne nenechá pocítiť. Režisér tiež nedoručil finále v štýle aký preslávil jednotku. Výsledok je však stále slušná zábava so skutočne šialenými postavami.

Jozef Andraščík



ZÁKLADNÉ INFO:

The Great Gatsby, 2013, 142 min.

Režie: Baz Luhrmann
Predloha: Francis Scott Fitzgerald (kniha)
Scenár: Baz Luhrmann, Craig Pearce
Kamera: Simon Duggan
Hudba: Craig Armstrong
Hrajú: Leonardo DiCaprio, Carey Mulligan, Tobey Maguire, Joel Edgerton, Isla Fisher, Jason Clarke, Elizabeth Debicki, Callan McAuliffe, Gemma Ward

PLUSY A MÍNUSY:

- + úspešná poklona klasickej knihe
- + skvelá adaptácia
- + herecký výkon DiCapria a Edgertona
- + technická stránka
- doslovnosť scenára
- prezradenie pointy
- príliš veľa info a motívov bez plnohodnotného završenia

HODNOTENIE:

80%



Vel'ký Gatsby

DŽEZ, FLÁM, LÁSKA A BEZOHĽADNOSŤ

Režiséra Baza Luhrmanna väčšina divákov pozná vďaka vydareným romantickým filmom Moulin Rouge (2001) a Rómeo a Júlia (1996). Tento Austrálčan práve v kinách premieta svoj najnovší film, Vel'kého Gatsbyho. Bez pochýb môžeme povedať, že je to najambicióznejší filmový projekt do akého sa zatiaľ vo svojej kariére pustil. S vydychnutím sa dá skonštatovať, že výsledok rozhodne nie je krokom vedľa.

Novela Vel'ký Gatsby od Francisa S. Fitzgeralda je literárnymi kritikmi vyhlásená románom 20. storočia. Zaslúžene. Pritom nejde o nejakú dlhú ani dialógmi napchatú knihu. Poklad je v tom, ako autor napísal jednoduchý príbeh. To pravé sa však objaví v momente, keď čitateľ začne príbeh interpretovať. Stačí si vygoogliť diskusie o knihe a nájdete tisíce odkazov na nekonečné debaty všetkých vekových kategórií.

Nech to teda pochopíte akokoľvek, stále zostanete ako urieknutý z hodnoty Fitzgeraldovej knihy. Práve preto je dokonalá filmová adaptácia Gatsbyho

prakticky nemožná. Príbeh začína v momente, keď Nick Carraway (Tobey Maguire), postihnutý depresiami a alkoholizmom, začína hovoriť svojmu psychológovi o predošlom živote v New Yorku. V roku 1922 sa stal predavačom cenných papierov na Wall Street. Keď jeho sesternica Daisy (Carey Mulligan) a jej manžel Tom (Joel Edgerton) privedú Nicka do bohatej smotánky, mesto ho

očarí príslubmi zábavy, nekonečného flámu, džezového oparu, alkoholického opojenia a neviazanosti. Nicka však čoraz viac zaujíma jeho mysteriózny sused Jay Gatsby (Leonardo DiCaprio), ktorý býva v obrovskom zámku, každý víkend robí honosné párty a nikto nevie, kto to vlastne je. Rozmanité zápletky odštartujú sériu udalostí s nepredvídateľným koncom...

Luhrmann si zjavne uvedomoval, že scenár k Vel'kému Gatsbymu sa bez odkopírovaných klúčových dialógov v knihe nedá napísať. Zašiel ešte ďalej. Retrospektívny náhľad Nicka nám sprostredkuje pochopenie pravej podstaty,



čo sa vlastne stalo. Inými slovami – Nick sa lieči sám tým, že píše históriu priateľstva s Gatsbym a históriu Gatsbyho samého. Nepreháňame, keď Gatsbyho minulosť asociatívne spojíme s hľadaním významu slova „Rosebud“ z Občana Kanea (1941).

Práve naratívna funkcia Nicka si berie z knihy oveľa viac, než len dialógy. Hoci je scenár premyslený emotívny a slovné bohatý, vykazuje chyby, ktorým sa dalo vyhnúť. Najtlačšou je hlavne doslovnosť. Nick prináša divákovi na tanieri aj to, čo bolo v knihe súčasťou nevysloveného čara – pointu – spolu s množstvom faktov, ktoré mohol divák objaviť sám a tým pádom docieľať rozmanitosť interpretácie knihy.

Baz Luhrmann mal tiež potrebu predkladať príliš veľa informácií a vo výsledku to nechať ležať ladom. Prepracovanosť postáv a motívov je miestami nedostatočná, až plochá. Ako príklad stačí uviesť Nickovo priateľstvo s Jordan Bakerovou (Elizabeth Debicki).

Baz vo filme ustavične pracuje s kontrastmi a tých je masívna koncentrácia, najmä v druhej polovici filmu. Do najdôležitejších postáv a najdôležitejších konfliktov filmu vkladá maximum. Dramatický potenciál pritom úspešne vrcholí viackrát. Je to viditeľné najmä pri scéne v hotelovej izbe, ako aj v bazénovom finále. Na konci je teda ťažké nevnímať hĺbku, ktorú vo filme dosiahli dôležité

postavy, čím prepožičali filmu jadro ducha Fitzgeraldovho diela. To pokladáme za najväčší prínos Luhrmannovej adaptácie.

Mimo toho hlavného, čo sa v Gatsbym deje, nesmieme zabúdať na výbornú a cieľavedomú réžiu. Vďaka vynikajúcej výprave nám Baz predkladá dva obrazy – v prvej polovici filmu až nerealisticky vyzerajúca pozlátka New Yorku zvyrazňujúca flám, rozvíjajúci sa džez, srdce neviazanosti, nadpozemsky vyzerajúce oslavy s perfektnou hudbou vrátane výborného využitia populárnej modernej hudby... A v druhej, naopak, paralelu toho všetkého – čisté úmysly Jaya Gatsbyho, podčiarknuté prechodom k realistickejšiemu nasvieteniu, dlhším záberom a už evidentnou koncentráciou na vyhotenie príbehu, opäť pomocou vynikajúceho soundtracku Craiga Armstronga. Ako celok sa to naplňa a už teraz je cieľom filmových analýz.

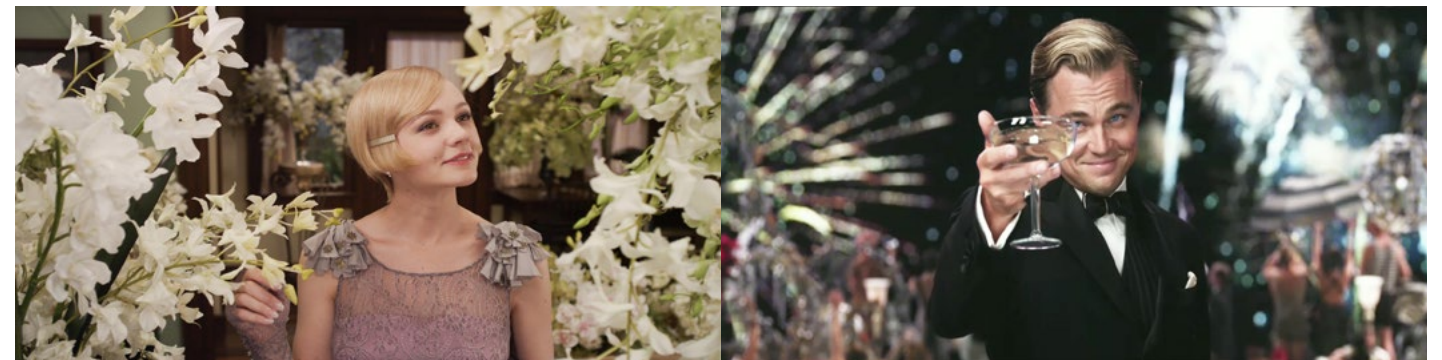
To platí aj pri technických kúzlach Baza Luhrmanna. Kamera, strihová skladba, digitálne efekty, inak výborne zladené, často však smerujú k teatrálnosti (napr. pády kamier po stenách budov sú technickými skvostami, ktoré v 3D verzii filmu zvyšujú vizuálny pôžitok, ale naopak v 2D sa ich pôsobenie a efekt stráca). Režisér sa každopádne audiovizuálne vybláznil, aj vďaka rozpočtu sto miliónov, ktorý vidno najmä na spomínanej výprave a kostýmoch. Leonardo DiCaprio je v roli

Gatsbyho perfektný, mimika i obvyčajné pohľady v sebe skrývajú esenciu toho, čo robí Gatsbyho Gatsbym – čestný snívajúci boháč odnikiaľ, ktorý nestráca nádej. Herectvom sa často vracia k jeho osudovému filmu Titanic (1997), čím pozorného diváka rozhodne zabaví. Jeho protipól Nick v podaní Tobeyho Maguirea zasa neukazuje nič extra, zato Joel Edgerton svojim nefalšovaným snobstvom dosiahne, že väčšina divákov vzkyplí žĺč. Celkové obsadenie je bohaté na hviezdy, preto poteší, že to nie je len marketingový ťah a väčšina postáv má čo povedať. No málo z nich sa k tomu aj dostane.

Závěrečné hodnocení

Baz Luhrmann nerobí najväčšej klasike 20. storočia žiadnu hanbu. Knihu sa nesnaží prekonať, skôr (niekedy až príliš) doslovným scenárom podčiarkuje jej hodnotu a rôznorodosť jej chápania. To všetko zaobalené v silných emóciách, výborných hereckých výkonoch a v neposlednom rade aj vynikajúcemu audiovizuálnemu zladeniu. V tomto smere osobitne chválime využitie moderných popkultúrnych piesní. Hoci aj tu spravil Baz Luhrmann pár chybičiek, vrátane viacerých neplnohodnotne, či vôbec neuzavretých motívov. Nielen kvôli ich hľadaniu, návštevu kina bezpodmienečne odporúčame!

Jozef Andraščík



ZÁKLADNÉ INFO:

Thriller, USA, 2013, 95 minút

Režie: Brad Anderson
Kamera: Tom Yatsko
Hudba: John Debney
Hrajú: Halle Berry,
Evie Thompson, Abigail Breslin,
Tara Platt, Michael Imperioli,
David Otunga, Michael Eklund

PLUSY A MÍNUSY:

- + Herecké výkony
- + Atmosféra
- + Napätie
- + Výstavba príbehu

- Konvenčnosť

HODNOTENIE:

75%



Tiesňová linka (The Call)

MENEJ JE NIEKEDY VIAC

Nová žánrovka s oscarovou Halle Berry divákom umožňuje nahliadnuť do zákulisia psychicky často veľmi náročnej práce operátorov 911-tky. A zážitok je to skutočne nervydrásajúci.

Bežný pracovný deň, energické Los Angeles sa hemží l'ud'mi a problémami. A práve preto sadá aj Jordan (Halle Berry), podobne ako každý deň do svojho kresla v ústredni tiesňovej linky 911 (obdoba slovenskej 112) a prijíma svoj prvý dnešný hovor. Skúsená profesionálka rieši telefonáty s chladnou hlavou a robí čo je v jej silách aby volajúcim pomohla, no stačí chvíl'ka nepozornosti a vd'aka jej fatálnemu pochybeniu vyhasne mladý l'udský život. Hoci si osoba na Jordaninej pozícii musí držať odstup, nepopierateľná vina je aj na ňu príliš veľké sústo. Dokáže sa s týmto prešl'apom vyrovnat'? Ako dlho budú jej spánok narušovať nočné mory? To sú jedny z prvých otázok, ktoré si divák v kine kladie a vd'aka remeselné zvládnutým úvodným minútam filmu naozaj túži poznať odpoveď. Riešenie prichádza o niekol'ko týždňov neskôr. Telefonát unesenej

dievčiny volajúcej z kufra auta únoscu Jordan prináša novú šancu. Keď zachráni tento život, jej vina na predchádzajúcom prípade sa síce nezmenší, ponúka však útechu a nádej na lepšie zajtrajšky. Situácia je však komplikovanejšia než sa na prvý pohľad zdá. A to ani na ten prvý nevyzerá práve najlepšie. Telefonát sa nedá lokalizovať, obeť leží v kufri,



neschopná popísať prostredie, auto je ukradnuté a šofér neznámy. Či sa podarí dievča zachrániť, závisí rovnako ako na Jordan aj na nej samotnej. Hra na zapálenú mačku a násilnícku myš sa môže začať.

Je ťažké zachovať si počas premietania filmu chladnú hlavu a naplno sa neponoriť do napínavej naháňačky sadistického únoscu. A práve v týchto okamihoch spočíva kúzlo kinematografie - v prítmí sály sa rozplynie reálny svet a iný, v tejto chvíli jediný dôležitý, sa odohráva na plátne. Po



formálnej stránke nám Tiesňová linka síce neponúka nič nové, objavné, či nevšedné. Jediné, čo ozvlášťuje zábery je občasné spomalenie násilných scén, ktoré však mne osobne prídu zbytočné a neobohacujúce. Režisér sa nespolieha na výbuchy vizuálnej nápaditosti tak ako Baz Luhrmann v druhej kinonovinke tohto mesiaca Vel'ký Gatsby. Naopak, to čo robí The Call tak fantasticky pútavým a napínavým je dobre vystavaný príbeh. Režisér Brad Anderson si bol toho pri natáčaní vedomý a so značne obmedzeným rozpočtom vytvoril thriller, ktorý sa na thriller nehrá, ale skutočne ním je.

Hoci ani svojmu žánru neprináša nič nové, osvedčené postupy používa s l'ahkosťou a divák je ochotný podstúpiť aj istú dávku kliše. To sa začína objavovať vo väčšej miere vo vyvrcholení filmu: emancipovaná hrdinka musí samozrejme svoju emancipáciu potvrdiť preskúmaním miesta činu na vlastnú päsť, nehľadiac na skutočnosť. Že má priateľ a policajta. Hold, sú isté veci ktoré musí žena spraviť sama.

Film nám o postavách prezrádza len základné informácie potrebné pre rozvoj príbehu. V stopáži 95 minút nás nechce zat'ážovať nepotrebnými detailmi z ich životov, s výnimkou postavy únoscu. V jeho prípade sa dozvedáme niečo málo i z osobného života a minulosti, ktorá ho motivovala k násilným činom. História vraha nás mierne zavádza až do hororovej roviny, včas sa však vracia do štandardu zvyšnej časti filmu. Pár tvrdších scén si však vo filme miesto našlo. Minimum informácií z osobného života nám však nezabraňuje emocionálne sa na postavy naviazať, a prežívať stresové situácie spolu s nimi. Výrazne nám k tomu dopomáha kamera, ktorá sa vo väčšine záberov zameriava práve na tváre postáv,

z ktorých sršia emócie. Je pravda, že Halle Berry nezískala Oscara za svoj herecký talent nadarmo a z „malej miss sunshine“ tiež vyrástla schopná mladá dáma. V úlohe násilníka sa zablysol Michael Eklund, ktorý taktiež predviedol presvedčivý výkon. Varovanie pre slabšie povahy: jeho drkot zubov vás celkom reálne môže pár nocí strašiť v snoch.

Čaro Tiesňovej linky, ako som už spomínal, stojí na výstavbe príbehu. Pútavá hra na naháňačku medzi Jordan

a vrahom ponúka množstvo napínavých chvíľ, pri ktorých zabudnete na to, že sedíte v kine a okolo vás diváci prežívajú popcorn. Režisér vás nechá na pár minút vydýchnuť, ale len preto, aby vás o chvíľu opäť vtiahol do ešte pútavejšej akcie. Slušné herecké výkony, tradičná žánrovo konvenčná kvalita a množstvo napätia. Nič objavné sa nekoná, no menej je niekedy viac. Tiesňová linka síce kráča po vyšliapanej cestičke žánrového filmu, no nesie sa hrdlo a so vztýčenou hlavou.

Matúš Slamka



ZÁKLADNÉ INFO:

Star Trek Into Darkness, USA, 2013,
132 min.

Réžia: J. J. Abrams

Scénár: Roberto Orci, Alex

Kurtzman, Damon Lindelof

Hudba: Michael Giacchino

Kamera: Daniel Mindel

Strih: Maryann Brandon,

Mary Jo Markey

Produkcia: Skydance, Bad Robot

Hrajú: Chris Pine, Zachary Quinto,

Zoe Saldana, Karl Urban, Simon Pegg,

Benedict Cumberbatch, John Cho

PLUSY A MÍNUSY:

- + špičkové digitálne efekty
- + Benedict Cumberbatch
- + technické spracovanie
- + konzistentnosť
- zle napísané postavy
- snaha zavd'ačiť sa všetkým
- na Star Trek priveľa akcie
- nový Mr. Spock

HODNOTENIE:

70%



Star Trek: Do temnoty

KAM SPEJEŠ, STAR TREK?

Do kín sa privalilo pokračovanie úspešného Star Treku z roku 2009. S rovnakým obsadením a staro-novým príbehom sa vydáva na cestu tam, kde... Vlastne už mnohí boli. Stojí vôbec za pozretie?

Reboot celého Star Treku sa stretol s rozporuplnými reakciami. Fanúšikovia tohto univerza sú hákliví na akékoľvek zásahy, ktoré by mohli pozmeniť kánon, tí ostatní sa pýtali, či má vôbec zmysel oživovať mŕtvolu. Napokon sme sa dočkali reštartu na trochu odlišný spôsob.

Režisér J. J. Abrams obnovil celú sériu Star Treku od začiatku a zasadil ju do obdobia originálnych sérií. Stretávame sa s mladým kapitánom Kirkom a pánom Spockom. Nie je to však presne tá istá časová rovina. Star Trek z roku 2009 sa odohráva v alter-

natívnej dimenzii. Príbehy aktuálneho sú síce podobné tým pôvodným, no zmeny sú dovolené a skalní fanúšikovia snád' nedostanú infarkt. Hoci prvý Abramsov film rozprával viac-menej nový príbeh a odhalil nám pôvod Kirka, Spocka, posádky Enterprise a ich vzťahov,

Star Trek: Do temnoty je novým spracovaním jedného zo starších filmov, konkrétne Star Trek 2: Khanov hnev (1982). Celý film otvára akciou presiaknutý prológ odohrávajúci sa na neznámej planéte, ktorý má divákovi pripomenúť charakter hlavných postáv a ukázať, ako "cool" môže celý Star Trek vlastne byť. Zároveň funguje aj ako šikovný úvod pre divákov doposiaľ' Star Trekom nepobozkaných, ktorý im predstaví hlavné postavy filmu. Problém nastáva, ak sa na to pozriete z hľadiska skalných fanúšikov – Star Trek nikdy nebol

a nemal byť akčným filmom a špeciálne originálne série a prvé filmy sa niesli v duchu pacifizmu, veď ich naštartovala éra kvetinovej mládeže. Fanúšik série (ako napríklad ja) nepotrebuje predstavovať charakter a prehnané akčné scény



na štýl Pirátov z Karibiku pôsobia skôr rušivo, akokoľvek vtipné môžu byť. O to prekvapivejšie sú potom narážky na pôvodné univerzum. Niektoré referencie a asociácie vo filme dajú zmysel len tomu, kto videl originálne série a hlavne pôvodný Khanov hnev. Nie sú nijako vysvetľované, len tu proste sú, snád' ako pokus zavd'ačiť sa skalným.

Rovnako je evidentná režisérova snaha držať akciu na uzde, zato keď už na ňu príde čas, je to akcia veľkolepá a s okázalou choreografiou. Všadeprítomné sú aj pre Abramsa typické odlesky, ktoré kedysi v správnej miere pôsobili ako zaujímavé vizuálne spestrenie jeho filmov. Napchat' však odlesk do každého druhého záberu nie je úplne kôšer a kazí celkový dojem.

Herecké obsadenie ostalo zachované z predošlého dielu. Problém s postavami nie je, až na výnimky (Alice Eve), v tom, že by nevedeli hrať, väčšinou sú len zle napísané. Je fajn, že sa pokúšajú

písať postavy hercom na mieru, ale potešilo by napríklad, keby Simon Pegg nehral postavu Scottyho s humorom prehnaným ako z nemej grotesky.

Takisto by som ocenil, keby z Kirka v podaní Chrisa Pinea nespravili scenáristi mladého nadržaného nezodpovedného a slepo riskujúceho idiota, ktorý pre istotu každú chvíľu pripomenie, že vlastne vôbec nevie, čo robí. K tomu, ako je napísaná postava Spocka (Zachary Quinto), je až problém sa vyjadriť. Z vždy racionálne uvažujúceho a mierumilovného tvora spravili scenáristi nechápavú bytosť zmietanú vo víre vlastných nevyriešených problémov a emócií, ktorá sa sem-tam pred kamerou aj rozplače a keď sa našťve, stáva sa z nej vraždiaci stroj. Úplne vážne.

V kontraste s posádkou Enterprise je samotný Khan, ktorého postava je napísaná prekvapivo dobre a dokonca uveriteľnejšie než v pôvodnom filme. Okrem toho ho Benedict Cumberbatch, stále jasnejšie žiariaca hviezda filmového neba, hrá naozaj presvedčivo.

Technicky nie je však filmu, čo vytknúť. Kamera, digitálne efekty (CGI), hudba aj celý zvukový mix sú jednoducho skvelé. Film bol strihaný na 3D, ktoré vesmírnym sci-fičkám naozaj pristanie, takže odporúčam zhladnúť radšej 3D verziu. Digitálne scenérie z miest budúcnosti vyzerajú úchvatne, takisto aj samotná Enterprise a ďalšie vesmírne koráby.

Celkový problém filmu spočíva v zvláštnom rozpore v réžii, keď sa Abrams snaží zároveň zavd'ačiť dvom skupinám, skalným fanúšikom aj novým divákovi, pričom pripravuje živnú pôdu pre nový seriál. Pôvodní fanúšikovia odchádzajú z kina s rozpačitými pocitmi a tí noví si film celkom užijú. Škoda, že len ako ďalšie trochu lepšie akčné sci-fi a nie ako film s hlbším filozofickým podtextom a posolstvom pacifizmu.

V konečnom dôsledku tu máme ľahko nadpriemerné akčné sci-fi, ktoré je dostatočne konzistentné a precízne spracované na to, aby si zaslúžilo 70%. Nebyť však márnej snahy zavd'ačiť sa všetkým a tragicky napísaným hlavným postavám, mohol film odo mňa dostať hodnotenie aj 85 – 90%.

Ako vedľajšie pozitívum vnímam vytvorenú živnú pôdu pre naštartovanie seriálu. Ku koncu filmu sa posádka



vydáva na päťročnú misiu do neznáma, čo nenápadne prezrádza, že onedlho tu môžeme mať parádny seriál aspoň na päť sérií. Abrams odchádza venovať sa novému Star Wars, a tak uvoľňuje miesto novému kreatívnemu tímu. Možno sa dostanú k slovu aj niektorí z pôvodných tvorcov série. A Star Treku, bezpochyby, vždy pristala seriálová forma lepšie.

Pavol Ondruška

ZÁKLADNÉ INFO:

Flight, 2012, USA, 138 min. Dráma

Réžia: Baz Luhrmann

Produkcia: Paramount Pictures,

ImageMovers, Parkes/

MacDonald Productions

Scenár: John Gatins

Kamera: Don Burgess

Hudba: Alan Silvestri

Obsadenie: Denzel Washington, Kelly

Reilly, John Goodman, Don Cheadle,

Nadine Velazquez, Bruce Greenwood,

Melissa Leo, James Badge Dale

Na recenzziu poskytol:

Magic Box Slovakia

PLUSY A MÍNUSY:

- + scenár
- + Denzel Washington
- + scéna pádu lietadla
- + konzistentná réžia
- záver
- klišéovitost' záveru

HODNOTENIE:

75%

Let

DENZELOV I ZEMECKISOV NÁVRAT

Robert Zemeckis sa po dvanástich rokoch experimentovania s digitálnou animáciou filmom Let vracia k hranému filmu. Tento krok poteší iste fanúšikov jeho skorších diel, priznajme si, Zemeckisovi to vždy lepšie šlo za kamerou než v štúdiu plnom animátorov. Let je navyše sám o sebe, veľmi uvedomelý a má čo povedať.

Kapitán Whip Whitaker (Denzel Washington) už v otváracíj scéne filmu diváka zoznamuje s nepekňou skutočnosťou, je rozvedený, má rád bujaré pitky, drogy a neopovrhne ani románikom s kolegyňou, letuškou. Prepitá noc ho tiež neodradí od 90 minútového letu, ktorý ho dnes čaká. Snupne si kokaín a ide na to.

Odohrá sa však najhoršia letecká nočná mora. Uprostred letu sa poškodí hydraulika a lietadlo začne znenazdajky klesať nosom dolu, prístroje húkajú ako o život, strach cestujúcich sa dá cítiť a piloti a letušky sa ako-tak snažia zachovať chladnú hlavu. Whip ju zachová, s alkoholom a kokaínom

v krvi dokáže pristáť v poli, síce obráti lietadlo dole hlavou, ale v danej situácii je to technika, ktorá odvrátila stroj od katastrofy väčších rozmerov. Po nehode však príde vyšetrovanie. Whipovi seriózne hrozí, že nakoniec nebude žiadnym hrdinom. Hoci jeho právnik (Don Cheadle) a zástupca únie pilotov (Bruce Greenwood) robia, čo môžu, Whip je v zásade najhorším nepriateľom akého v tomto konflikte má.

Scéna pádu lietadla by sa pokojne dala považovať za jednu z technicky i dramaticky najpôsobivejšie natočených leteckých havárií. Odhladnuc od svojej reálnosti vystihnutej ako v scenári, tak aj v architektúre lietadla, pôsobí na diváka najmä napínavo až znehybňujúco. Keď však intenzívna nehoda skončí, divák spozná, že o nehodu tu vlastne vôbec nejde.

Let je totiž prepracovanou štúdiou charakteru Whipa Whitakera, po leteckom nešťastí, ktorá sa odvíja ihneď pomalším,

uváženým tempom. Štúdia pritom nie je o jeho závislosti na alkohole, ale o Whipovej nemožnosti vyrovnat' sa s pravdou o sebe samom. Herectvo Denzela Washingtona sa v Lete vracia po období útlmu, kvôli menej



vážnym rolám, v plnej sile. Možno sa zdá, že na Denzela rola alkoholika a nezodpovedného človeka akosi nepasuje. Je to však o schopnosti adaptácie. Denzel ju transformoval do umenia najlepšie, ako len vedel. Púta pozornosť po celú dĺžku viac ako dvojhodinovej masy filmu, svojou mimikou a pohľadom obalamutí aj hereckého skeptika. Je to ten pohľad, ktorý nás presvedčil o tom, kým Whip je. Hereckú spoločnosť Denzelovi robí skvelá Kelly Reilly, v úlohe ženy závislej na heroíne. Ich vzájomný vzťah je jedným z viacerých úspešných režijných spôsobov Zemeckisa, ako podčiarknuť a definovať postavu Whipu v jeho komplexnosti. Z iných podobných prostriedkov je výrazný, hoci len ľahko načrtnutý jeho vzťah s rodinou či veľmi kamarátsky vzťah s dílerom drog (John Goodman). Kontrast je účelný a dáva zmysel.

Hoci réžia nikdy nenudí, čo je na takú dĺžku filmu úctyhodné, je nutné podotknúť, že scenárista John Gatins sa po výbornom vyvrcholení filmu posúva ku koncu, ktorý vyznie do prázdna. Pôsobí takmer ako chcený ťah od produkčných spoločností.

Navyše sa ľahko stáva zavádzajúcim oproti zvyšku filmu svojou klišéovitosťou. Bez toho, aby sme písali spoilery, sa to veľmi nedá objasniť, ale predstavte si, že čítate rozprávku o Snehulienke, a keď už princ Snehulienku vyslobodí zo spánku bozkom, odíde a nechá ju tam samu v lese.

Takto, ak nie ešte horšie, pôsobí završenie Whipovho osudu, absolútne nekonzistentné s dramaticky, obrazovo, kompozične i scenáristicky inak vyváženým filmom. V scenári sa Gatins vyhral s iróniou príbehu. Zdrogovaný a opitý pilot zachráni 96 životov zo 102 a desiatí triezvi piloti v simulátore to nedokážu. Na dôvažok je Whip považovaný za hrdinu, ale keďže sa hľadá nejaký vinník, musí sa prst ukázať aj naňho.

Technická stránka filmu je zvládnutá výborne. Zemeckis s tridsiatimi miliónmi rozpočtu spravil pôsobivejšiu a realistickejšiu lietadlovú haváriu než niekoľko sto miliónové projekty. Odhladnuc od efektov, je však výborný hlavne minimalistický soundtrack Alana Silvestriho (kde sa predovšetkým vydaril klavír) v kombinácii s licencovanými piesňami.



Záverečné hodnotenie

Let je kvalitný, pútavý a hlavne scenáristicky vyladený film, ktorého hriechy sú, bohužiaľ, najmä naratívneho charakteru. A síce, záver, aký si Let zaslúžil, nedostal na úkor príliš klišéovitého a skratkovitého finále, ktoré si vybavili produkčné spoločnosti. Je to ako zlý vtip pri pohľade na viacero vrstiev postáv. Výsledok je disharmonický a emocionálne skúpy, na rozdiel od ešte výborne konzistentného vyvrcholenia

hlavného konfliktu. Stále je to však film, ktorý ukazuje, že Zemeckisov návrat k hranému filmu môže byť len prínosom, a ak mu dáte na Blu-Ray šancu, iste nebudete ochudobnení o čas. Vo full HD a DTS-HD Master Audio vás čaká originálne znenie a v DD 5.1 aj český dabing. Titulky sú, samozrejme, tiež prítomné. Blu-Ray disk tiež poteší bonusmi v podobe dokumentov o natáčaní snímky, ako aj otázkach a odpovediach o filme.

Jozef Andraščík

ZÁKLADNÉ INFO:

The Last Stand, 2013, 107 min.

Réžia: Je-Woon Kim
Scenár: George Nolfi,
 Jeffrey Nachmanoff
Produkcia: Lorenzo di Bonaventura
Kamera: Kim Ji-yong
Hudba: Mowg
Hrajú: Arnold Schwarzenegger, Johnny
 Knoxville, Eduardo Nunez, Forest
 Whitaker

Na recenzii poskytol:
 BontonFilm

PLUSY A MÍNUSY:

- + Arnold je fešák,
- a ide mu to aj po
- tol'kých rokoch
- + pochtivá robota
- za menej peňazí
- + Johnny Knoxville
- (v druhej polovici)
- chudobnejšie
- finále
- necharizmatičký
- záporák
- Johnny Knoxville
- (v prvej polovici)

HODNOTENIE:
70%

Konečná

ON SA VRÁTIL

„Ja sa vrátim!“ zastrájal sa Arnold Schwarzenegger v Terminátorovi. A vrátil sa. Naposledy v Terminátorovi 3 (2003). Potom si už žiadnu hlavnú postavu nestrihol, kvôli povolaniu guvernéra. Až donedávna. Jeho scény v pokračovaní Postrádateľ'ných (2012) boli skutočnou lahôdkou. Ale ... chceli by ste niečo viac? Čo takto ďalší film s Arnoldom v hlavnej roli? Nech sa páči. Tento Rakúšan sa totiž do penzie určite nechystá. Má však Arnie ešte stále čo ponúknuť žánru akčných filmov?

Jediné, po čom túži šerif Ray Owens (Arnold Schwarzenegger), je pokojné prežitie jesene života v zapadnutom mestečku Sommerton Junction, ležiacom v blízkosti mexických hraníc. Slniečko, pohodička, jediné potencionálne nebezpečenstvo predstavuje akurát tak premotivovaný milovník a zberateľ zbraní Lewis (Johnny Knoxville).

Jediné, po čom túži Mexičan Gabriel Cortez (Eduardo Noriega), je návrat

do svojej vlasti. Na to má, samozrejme, plné právo, no situáciu mu komplikuje jeden maličký problém. Konkrétne to, že Gabriel je narkobarón, presnejšie veľmi mocný narkobarón, momentálne pod zámkom FBI. Avšak nie nadiho. Dokonalý plán na útek je už pripravený, sloboda na dosah ruky, a jeden čiperný dôchodca istotne nebude robiť výraznejšie problémy.

Konečná (2013) je béčko najt'ažšieho kalibru. Ktokoľvek hľadájúci inteligentnú zábavu a nebudaj hlboké myšlienky – ruky preč! Fyzika, logika a motivácia postáv totiž dostali mimoriadne tvrdú ranu. Nechajte ich radšej za sebou. Nezamýšľajte sa nad tým, prečo postavy robia to, čo robia, a prečo z toho FBI opäť raz vyjde ako banda neschopných idiotov.

Otázka, ako to ten Mexičan robí, že pri jazde autopopiera zákony fyziky, taktiež nemá pri pozeraní filmu žiadne miesto. Niektoré veci sa vo filme dejú jednoducho preto. A táto odpoveď vám musí úplne stačiť. Takže, pravidlá sú jasné. Dámy a páni, vypnite si mozog a zapnite bezpečnostné pásy. Čaká nás totižto chrumkavá akčná jazda. Arnold na to, po tol'kých rokoch, ešte stále má. A

prináša divákovi presne to, po čom každá béčkoľná duša píská. Starý šerif, ktorý však nepatrí do starého železa, pre svoju česťnosť a zásadovosť vyžaduje rešpekt. Hovorí málo. A keď už, tak len hlbokým hlasom zamrmle pár strohých viet. Cool! Nie veľmi originálne, ale cool. Na druhej strane narkobarón, vzbudzujúci od začiatku



strach. Je mimoriadne nebezpečný, pričom pocit nebezpečenstva ešte znásobujú ochranné opatrenia, využívané na jeho väzbu – nasadenie masky na hlavu. Nerozpráva, lebo vie, že všetko ide podľa jeho plánu. Nad Sommerton Junction sa zbiehajú mraky, budúcnosť sľubuje temnotu, bolesť a strach.

A potom to príde. Johnny Knoxville, so svojou idiotskou postavou Lewisa. Srandičky, srandičky a temná atmosféra je ta-tam. Teda, nie žeby sa nesnažila vrátiť, ale Knoxville jej zakaždým uštedrí ranu, z ktorej sa už ťažko spamätáva. A bude horšie. Keď náš drogový magnát otvorí svoje ústa, jeho aura strachu pomaly vyšumí do nenávratna. To, čo by mali byť slová človeka, ktorý v zapadnutom mexickom bare pozýva Smrť na tequilu, znie ako táraniny. Eduardo Noriega hrá

narkobaróna, ale v jeho podaní je to skôr otravný Mexičan, ktorý si ku vám prisadne, začne rozprávať o svojej rodine a nakoniec sa opýta, či náhodou nemáte nejaké drobné nazvyš. A tak sa napínavý thriller zvrháva na frašku. Je to prerod naozaj bolestivý. Ale pozor, priatelia! V okamihu, keď už má divák chuť poslať Schwarzeneggera na dôchodok, prekvapivo zistíte, že sa mu tá fraška začína páčiť. Arnold sa už absolútne neberie vážne, sype jednu hlášku za druhou. A Knoxville mu svojou hlúposťou skvelo kontruje. Bol to práve on, čo ma dostal niekde kokrát v smiechu do kolien. Žiaľ, na filme je vidno menší rozpočet, ktorý je citel'ný hlavne ku koncu. Ako sa na béčko patrí, očakával som v posledných minútach ohňostroj výbuchov, ale namiesto toho mi Arnold podáva iba jednu prskavku. Síce peknú, štýlovú, ale aj tak vidno, že rozpočet záveru filmu moc

nedoprial. Mimochodom, poznáte režiséra tohto filmu? Je to Je-Woon Kim, známy vo svojej kórejskej domovine najmä filmom Dobrý, zlý a divný (The Good, the Bad, and the Weird), čo je „western“, odohrávajúci sa v tridsiatych rokoch dvadsiateho storočia v Mandžusku. Mám pocit, že režisér si do Konečnej prepašoval typickú filmovú kórejskú divnosť (hlavne Knoxvilleove scény). Tá sama o sebe nie je zlá, len nezvyknutým môže prekážať. Nie je to totiž to, na čo sme vo Schwarzeneggerovských filmoch zvyknutí.

Stál teda Arnoldov návrat za to? Podľa mňa áno. Konečná je jednoduchá zábava, natočená s láskou. Vie, čo chce a od druhej polovice sa na nič nehrá. Chce pobaviť, a to sa jej veľku darí.

Adam Schwarz



ZÁKLADNÉ INFO:
Hansel and Gretel: Witch Hunters,
2013, 87 min.

Réžia: Tommy Wirkola
Scénár: Dante Harper, Tommy Wirkola
Hudba: Atli Örnarsson
Hrajú: Jeremy Renner, Gemma Arterton,
Famke Janssen...

Na recenzii poskytol:
Magic Box Slovakia

PLUSY A MÍNUSY:

- + bezmyšlienkovitá zábava
- + krvavá rýchla akcia
- + výprava
- + technická réžia
- scenár
- málo priestoru pre hercov
- zbytočné 3D techniky v záberoch



Kto nepozná príbeh o Janíčkovi a Marienke, ktorí stratení v lese zablúdili k perníkovej chalúpke, akoby ani nežili. Táto rozprávka, dodnes rozprávajú deti pred spaním, sa na jar stala podkladom pre rýchly akčný a najmä krvavý snímok s podtitulom Lovci čarodejníč.

Bez preháňania sa dá povedať, že Hollywood v posledných rokoch pravidelne opierať klasické rozprávky do podoby veľkolepého fantasy alebo hororu, ako tomu bolo v minuloročnej snímke Snehulienka a lovec (2012) a staršej Red Riding Hood (2011). Uvedené filmy boli poňaté vážne, snád' v snahe využiť svoj pôvod ako rozprávku pre dospelých. Lovci čarodejníč sú tiež rozprávku pre dospelých, ale predsa iní. Nijako sa netaja tým, že ich úmyslom je len čistá krvavá zábava. Hoci pôvodne tomu tak nemalo byť. Film mal byť premietaný bez akejkoľvek krvi kvôli prístupnosti pre menšie deti. Producenti a režisér Tommy Wirkola si však uvedomili, že film by bez tej krvi jednoducho nemal šťavu.

Janíčko (Jeremy Renner) a Marienka (Gemma Arterton) sa v príbehu filmu stali po upálení zlej čarodejnice ich lovcami. Nie preto, že by chceli. Zistili, že sú zvláštnym spôsobom imúnni voči ich kúzlam, a preto ich môžu ľahšie prekabátiť. Keď už v dospelom veku zavítajú do mestečka Augsburg, sú v najlepšej forme. V Augsburgu čarodejnice unášajú deti a

Janíčko a Marienka: Lovci čarodejníč

ROZPRÁVKOVÉ JATKY

HODNOTENIE:

50%



nikto nevie prečo. Preto lovecká dvojica dostane za úlohu nielen zabiť čarodejnice, ale aj vrátiť deti domov. To ešte netušia, že za únosmi stojí Muriel (Famke Janssen), jedna z najmocnejších čarodejníč na svete.

Áno, príbeh nie je nič moc. Rovnako ako rada menších motívov odvíjaných súčasne s dejom. Napriek tomu však film baví, z veľkej miery iste invenciou nehollywoodského režiséra Tommyho Wirkola. V akcii (zaberajúcu dve tretiny filmu) predvádza prehl'adnú strihovú skladbu, výborné ozvučenie a v neposlednom rade využíva naplno skvelú výpravu, ktorá akoby z oka vypadla takmer dekádu staršiemu Van Helsingovi (2004). V pokojnejších momentoch treba oceniť rýchlosť dialógov, ktoré skrátka plynú rýchlo napriek nie unáhlenej reči, aby sa uvoľnil priestor krvavej akcii. Aj tu sa rysuje jeden z cielených motívov nórskeho režiséra a síce, prostá radosť z uletenej akcie so zaujímavými nápadmi a odl'ahčujúcimi hláškami.

Neveríte tej šialenosti? Nuž, príbeh sa odohráva v stredoveku a okrem pokročilých strelných zbraní hlavných protagonistov sa vo filme dostane k slovu aj rotačný guľomet či injekcie. Zhrmaždenie čarodejníč pripomínalo prechádzku cirkusom, plným ľudských mutantov. Nórsky režisér viditeľne odmietol plkanie sa v tradičných konvenciách a na plátno priviedol nevážnu rýchlu jednohubku ratingu s veľkým R. Na začiatku sme predsa spomínali, že bez tej krvi by to proste nebolo ono, aj keď predvídateľný scenár stojí za "starú belu". Je to totiž také jednoduché a bezmyšlienkovité, že to divák

rozpozná, no šialený spôsob spracovania dodáva filmu charakter pozerateľnosti.

Verte či nie, ale aj pozitívna technická stránka filmu má svoje proti. Tak ako v desiatkach iných filmov, ktoré sa premietali v 3D, sa v snímke objavujú často úplne zbytočné zábery s cieľom vyvolať dojem vystúpenia z obrazu. Našťastie ich nie je tak veľa a nepotrebnú vždy spomalenú záberu, čo platí aj pre väčšinu akcie. Ruku na srdce, komu tie spomalené zábery na každý pohyb už neliezli na nervy?

Lovci čarodejníč v podaní Rennera a Artertonky, bohužiaľ, nemajú čo hrať. Vinným je v tomto prípade scenár, ktorý im, ako v mnohých podobných filmoch, skrátka nedáva priestor. Napriek tomu sú ako duo viac-menej vydarení. Ďalší herci sú takisto len zástupcami potrebných typov postáv, od nepravíka, zloducha, cez fanúšika až po pomocníka v núdzi. Ale úprimne, čakalo sa niečo iné?

Záverečné hodnotenie

Zostáva len zosumarizovať, čo už bolo povedané. Janíčko a Marienka: Lovci čarodejníč nie sú zlým filmom. Ale rozhodne ani nie dobrým. Potešia predovšetkým milovníkov krvavých jázd bez pointy, túžiacich pri podobných snímkach hlavne po bezmyšlienkovitom uvoľnení. Lovci čarodejníč sú presne takí – jednohubkou s kvalitnou technickou réžiou a akciou, pár hláškami a fúrou zaujímavých uletených nápadov. Avšak pod tým sa skrýva len zle napísaná, herecky slabá využiteľná a príbehová prázdnota.

Jozef Andraščík

OSLAVUJEME 7. NARODENINY



VYHRAJ SUPER VÝLET DO LOS ANGELES, PREHLIADKU ŠTÚDIÍ WARNER BROS., STRETNUTIE S REŽISÉROM ZACKOM SNYDEROM A ĎALŠIE SKVELÉ CENY!

ZAREGISTRUJ SA V NEWSLETTERI NA WWW.CINE-MAX.SK A SI V HRE!



>> George R. R. Martin

Hra o trůny

Rozsiahly 846-stranový fantasy epos Hra o trůny je prvou zo zatiaľ piatich vydaných častí série Piesní l'adu a ohňa. Kniha sa stala podkladom pre rovnomenný seriál v produkcii HBO. Prostredníctvom príbehu sa prenášame do tajomného obdobia pripomínajúceho temný stredovek. Stredoveká kultúra, mystika, dobrodružstvo, intrigy, zrada...

Prvá časť ságy rozostavuje figúrky na veľkolepú šachovú partiu. Hra o trůny, nesúca výstižný názov, zoznamuje čitateľa s prostredím, postavami a štýlom autora – slovom, pripravuje na veľkolepý dej rozvíjajúci sa v piatich ďalších tisícstranových knihách. Skutočná gradácia a vytriezvenie zo zjavnej knižnej idylky prichádza na stránkach posledných kapitol. Zrada a intrigy sú hlavnými heslami knihy a súčasne aj východiskom úspešného boja o železný trón Siedmich kráľovstiev. Morálne konanie je opovrhnutia hodné, česťnosť sa nenosí a je prejavom obvyčajnej slabosti. Jedinou cnosťou je zákernosť...

„Ked' hráš hru o trůny, vyhraj alebo zomrieš.“

Rod Starkovcov, ktorého symbolom je šedý zlovík, tisíce rokov vládne severu. Lord Eddard Stark je správcom Zimohradu, a keď je kráľom a dlhoročným priateľom Robertom Baratheonom povolaný na juh do Kráľovho prístaviska zastávať post pobočníka vládcu Siedmich kráľovstiev, nie je tejto pocte veľmi potešený. S dcérami Aryou a Sansou opúšťa Zimohrad a presúva sa na juh, odkiaľ sa žiaden člen jeho rodiny doposiaľ nevrátil.

Za „vodou“ v Slobodných mestách čaká na svoju odplatu Viserys, pravý potomok bývalého kráľa železného trónu Targaryena, ktorému bol trón násilne odcudzený. Príbeh Viserysa a jeho sestry Daenerys čitateľa osloví natoľko, že má tendenciu v knihe vopred listovať s túžbou

dozvedieť sa viac o tom, čo sa stane s nevinnou pannou Daenerys, ktorú predal jej vlastný brat za manželku kráľovi divokých Dorthrakov. Daenerys a sa stáva ženou khala Drogha a teda novou khaleese (kráľovnou). Ich príbeh násilne vynútenej lásky sa javí ako keby len tak pomaly plynul v pozadí, nezávisle a mimo všetkých bojov a konfliktov v Kráľovom prístavisku, ktorým „vládne“ Robert Baratheon. Je však jeden z potomkov z rodu Targaryenov pravým „drakom“, ktorý dokáže ovládnuť svet a vziať si čo mu patrí?

G.R.R. Martin rozvíja niekoľko dejových línii, ktoré sa upriamujú na ústredné postavy príbehu. Hra o trůny prináša prepracovaný príbeh do najmenších detailov. Sám Martin sa v podakovaní knihy vyjadril: „Diabol je v detailoch“. A práve jednotlivé maličkosti sú nosnými piliermi celej knihy. Čitateľ by sa mohol spočiatku strácať v rôznorodosti a početnosti postáv, no na lepšiu orientáciu v rozsiahlej línii rodov slúži Dodatok ku knihe. Bližšie špecifikuje bohaté obsadenie kráľovských či



lordských rodov, približuje dané rodové línie s prepracovanou heraldikou a slovesnosťou. Správna fantasy by sa taktiež nezaobišla ani bez vlastnej mapy, ktorá prispieva k lepšej názornosti a je pomôckou pri správnej čitateľskej interpretácii a priestorovej vizualizácii.

Dielo možno označiť za historické fantasy. Martin však neoperuje s bežnými postavami z ríše fantasy (ako sú napr. škriatkovia, kentauri či elfovia) a neprináša do deja klasické prvky takejto literatúry. Stretávame sa s fantastickým, ktoré je zahalené rúškom tajomstva. Autor sa snaží vytvoriť ľahko uveriteľný svet, ktorý pôsobí realisticky, historicky usadený do stredoveku. Nenechajte sa teda len tak ľahko zmiasť povedačkami starých pestúnok. Bieli chodci, draky, mágia, obri... To všetko sa javí, že neexistuje. A predsa!

Po zopár stranách vám dokáže Martin vyvrátiť všetky mylné predstavy o kráľoch „brániaciach boha a národ“, „čestných“ rytieroch, „krásnych a múdrych“ princoch či „nežných a zdvorilých“ lady a kráľovných. Postavy nie sú prezentované ako prehnane nádherné, extrémne nadané či nadprirodzené (čo je taktiež akýmsi fenoménom súčasných pseudofantasy). Za krásneho je v príbehu označovaný akurát Jamie Lannister, kráľokat, ktorý si svojím skazeným charakterom len veľmi ťažko získava srdcia žien v príbehu či čitateľov mimo neho. Nemanželské deti, tzv. bastardi, sú plodom semena všemožných pánov zasadeného do lón ľahkých žien v nevestincoch. Čitateľ má možnosť sledovať incest priamo v podaní najvyššie postavených... Juh rieši „žabomyšie vojny“ o železný trón, no na severe sa „lámu ľady“. Prichádza zlo! Po sedemročnom lete sa ochladzuje a... **„Zima sa blíži.“**

Viktória Semaniková

Vydavateľstvo: Talpress
Jazyk: český
Počet strán: 846 strán

>> Paulo Coelho

Rukopis z Akkry

„Najhroznejšia zo zbraní je slovo.“ Tak uvádza vydavateľstvo Ikar na trh ďalšiu novinku brazílskeho majstra Paula Coelhoa.

Na egyptskom území našiel anglický archeológ rukopis v arabčine, hebrejčine a latinčine, ktorý nás zavedie do Jeruzalema v roku 1099. Tento papyrus zachytáva udalosti jedného večera, aby vyrozprával príbeh nie tohto slávneho mesta, ale ľudí, ktorí v ňom žili.

Na nádvorí, kde pred niekoľkými rokmi súdili Krista, sa tesne pred vpádom križiakov stretli kresťania, židia i moslimovia a spoločne si vypočuli gréckeho učenca menom Kopta. Ten si je veľmi dobre vedomý moci slova a tak v predvečer vopred prehraného boja občanov Jeruzalema upokojuje a presviedča ich o tom, že križiaci „môžu zničiť mesto, ale nepodariť sa im skončiť s tým, čo nás naučilo.“ Je presvedčený, že to, čo im mesto dalo sa zachová naveky práve v podobe slova – ich príbeh sa bude tradovať z generácie na generáciu. Samotný príhovor Gréka je rozdelený na 20 kázní, v ktorých sa snaží prítomným vysvetliť, že hodnota naplneného života sa skrýva v skúsenostiach, poznaní múdrosti a pravdy. Občania mu kladú otázky a on odpovedá. Napomína a vyzýva k lepšiemu životu. Dodáva odvalu. Ľudia sa pýtajú na samotu, krásu, strach zo zmeny, úspech, zázraky, oddanosť či priateľstvo a on sa im snaží na príkladoch z jednoduchého života priblížiť význam každej ľudskej činnosti, každého ich pocitu alebo javu, ktorý si nevedia vysvetliť. Rozpráva im o prekonávaní prekážok a hľadani príležitostí, no na svet sa pozerá inak ako sme zvyknutí.

„Samota nie je neprítomnosť spoločnosti, ale okamih kedy sa naša duša s nami slobodne rozpráva a pomáha nám pri životných rozhodnutiach.“

Spoločným motívom Koptových kázní

je láska ako samotná podstata bytia, ako sila, ktorá všetko ťahá vpred, ako energia, ktorá drží všetko pri živote. Spojitosť s láskou dokáže tento Grék nájsť naozaj všade – v príprave jedla, v honbe za úspechom i v putovaní po púšti na chrbte ťavy. Prítomných nabáda k láske každým jedným podobenstvom.

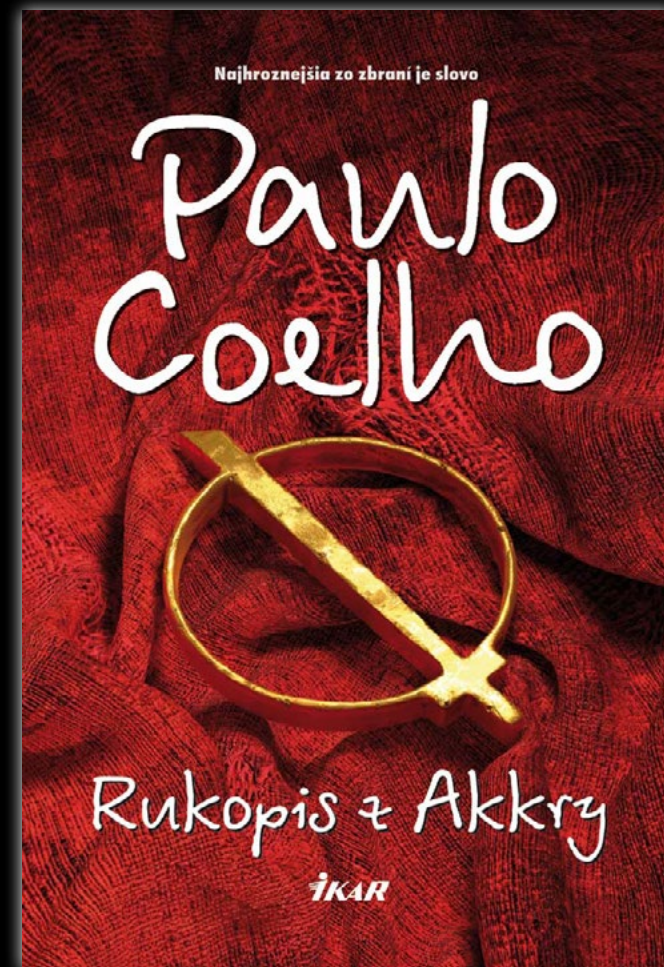
„Lúb. Nehovorím len o láske k druhému človeku. Lúbiť znamená byť pripravený na zázraky, výhry aj prehry, na všetko, čo sa prihodí každý deň, ktorý nám bolo určené stráviť na tejto Zemi. Lúb. Lebo ty prvý z toho budeš mať osov – okolitý svet ťa odmení...“

Kniha sa číta ľahko, ak ste, pravdaže, s Coelhoom naladení na rovnakej vlne optimizmu a otvorení novému pohľadu na svet. A ak ju chcete dočítať dokonca, mali by ste v tomto optimizme aj vytrvať. V opačnom prípade sa vám všetky myšlienky postupne zlejú do jednej a prestanete tomu veriť, pretože to znie až príliš ideálne. Treba uznať, že podobenstvá gréckeho učenca pripomínajú hodnoty, na ktoré ľudia možno už zabudli. A s trochou nadsázky možno uznať aj to, že ak by sa im venovala patričná pozornosť, mohli by spôsobiť nápravu celého chorého ľudstva. Ale ved' aj lieky treba dávkovať postupne. Inými slovami, je badateľné, že autor chcel toho povedať veľmi veľa a naraz. Či

to však stálo za ten risk, už posúďte sami. Rukopis z Akkry od Paula Coelhoa sa venuje viacerým oblastiam každodenného života, jedno však majú spoločné – posolstvo, ktoré vystihuje veta: „Najväčším cieľom života je ľúbiť.“ S miernym pátosom by sa dalo povedať, že tento rukopis ukrýva návod na život v mene lásky.

Lucia Kériová

Autor knihy: Paulo Coelho
Vydavateľstvo: Ikar
Počet strán: 144 strán
Väzba: pevná väzba
Jazyk: slovenský jazyk



GAMEBOT

VTIAHNE ŤA
DO SVETA HIER!

HEJ TY!

PRÍĎ SA NA
NÁS POZRIEŤ

WWW.GAMEBOT.SK

