

GENERATION

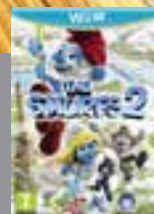


NAVŠTÍVILI SME
Mezinárodní Filmový
Festival Karlovy Vary

OTESTOVALI SME
Xperia™ Tablet Z

TOP HRA:
Pikmin 3

Súťaže
o hodnotné ceny



→ HRY MESIACA:

CivV: Brave New World
Deadpool
MOTO GP 13
Hotline Miami

→ HARDVÉR MESIACA:

ASUS S46CA
Logitech G400s
Sound Blaster EVO Zx
Xigmatek Shield D211

→ FILMY, KTORÉ ZAUJALI:

Kino: Ja zloduch 2
Kino: World War Z
Kino: Príšerky Univerzita
Bluray: Parker

GENERATION

Mission Games s.r.o.,

Železiarska 39, 040 15 Košice 15, Slovenská republika

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

REDAKCIA

Šéfredaktor / Zdeno HIRO Moudrý

Zástupca šéfredaktora / Patrik Barto

Webadmin / Richard Lonščák

Jazykové redaktorky / Zdenka Schwarzová /

Lenka Macsaliová / Kristína Gabrišová / Anna Javorská

Odborná redakcia / Branislav Brna / Dominik Farkaš /

Pavol Ondruška / Roman Kadlec / Tomáš Ďuriga /

Matej Minárik / Mário Lorenc / Martin Húbek /

Martin Sabol / Tomáš Kleinmann / Ján Kaplán /

Miroslav Konkol' / Jozef Andraščík / Eduard Čuba /

Adam Kollár / Linda Engelová / Lenka Vrzalová /

Matúš Slamka / Veronika Chlastová / Adam Zelenay

SPOLUPRACOVNÍCI

Matúš Paculík / Martin Pročka / Marek Líška

GRAFIKA A DIZAJN

TS studio / Jakub Branický / Deana Kázmerova /

DC Praha, grafik@gamesite.sk

Titulka

Obrázok zo Smurfs 2

MARKETING A INZERCA

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 redakcie.

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

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

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

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

ISSN 1338-709X



Editoriál

■ Leto sa konečne pochlopilo a vonku peče ostošesť.

Ale aby sa nepovedalo, že za ním zaostávame, tak aj my sme vám napiekli nové číslo Generation-u, a ako čerešničku, na našej pomyslenej torte, prinášame nový portál s názvom Moviesite.sk. Ten vám bude pravidelne prinášať to najnovšie zo sveta filmov a iných kultúrnych zaujímavostí.

Ako stvorené na leto!

Už tradične, augustový „plátok“ prináša množstvo recenzií na najnovšie tituly, ako je nový „datáč“ na Civilizáciu 5, s podtitulom Brave New World, ktorá sa, konečne, môže porovnávať s legendárnou štvorkou, Pikmini sa po takmer dekade vracajú späť, aby nakradli ovocie, lebo si „fičia“ na zdravej strave, Ja Zloduch kuje ďalšie „pikle“.

Čo sa týka hardvéru, ten napreduje tak rýchlo, že to už ani nestíham všetko sledovať. Spomenuté je, pravdaže, len fragmentom toho, čo si na ďalších stranách môžete prečítať.

Tak vytiahnite tablet či smartphon, natrite sa aspoň päťdesiatkou, bežte sa opalovať a popri tom si prečítajte tie najzaujímavejšie novinky zo sveta hier, filmov a technologických „vychytávk“. A keďže myslíme aj na vaše zdravie, tak dodržujte pitný režim!

Ako správni Slováci :)

Tomáš Klajo Kleinmann

Redakcia hodnotí mesiac júl...



Babli

Júl som trávil hocijako, len nie hraním hier. Výnimkou bolo klasické JRPG s názvom Xenogears, ktoré odporúčam každému, komu séria Final Fantasy z akéhokoli'vek dôvodu nesadla no stále by si niečo z tohto žánru radi vyskúšali.



JC

Júl, leto. Nie je čo hrať. Ak teda, podobne ako my, nedoháňate počas leta resty z predchádzajúcich mesiacov. U mňa sa však posledný mesiac niesol v znamení mobilného hrania – Deus Ex: The Fall je príjemné prekvapenie.



MarkusFenix

Júl patril hlavne výpredaju na Steame, no okrem sledovania zliav som dal šancu výbornému DLC k Borderlands 2. K tomu som doplnil Halo: Reach a popri tom sa k slovu dostala aj séria Total War, konkrétne Shogun 2.



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

Náš TIP

349 €

DARČEK

CPU
2,2GHzRAM
2GB

**HDD
320GB**

lenovo



- procesor Intel® Pentium® B960 2,20 GHz
- 15,6" LED displej s rozlíšením 1366 x 768 bodov, lesklý
- operačná pamäť 2GB DDR3, pevný disk 320 GB SATA
- zdieľaná grafická karta Intel® HD Graphics, HDMI

- Bluetooth 4.0, 2x USB 3.0, 1x USB 2.0, čítačka kariet, DVD±RW
- 6-článková batéria s výdržou až 5,5 hod.
- hmotnosť 2,6 kg, farba hnedá, **Windows 8**
- **DARČEK** taška Toploader T2050 a bezdrôtová myš Lenovo

75 €



429 €

TOSHIBA

149 €



GARMIN NŪVI 40 CE

- 4,3" dotykový displej, podrobné mapy 22 štátov Európy
- rozšírený asistent jazdných pruhov, 3d náhľad pri navigácii
- ukazovateľ rýchlostného limitu, plánovač trasy
- konvertor meny a jednotiek, kalkulačka, microSD slot
- držiak s príslavkou



TOSHIBA SATELLITE C855-1UD

- procesor Intel® Pentium® 8960 2.20 GHz
- 15,6" LED displej, rozlíšenie 1366 x 768
- operačná pamäť 4GB DDR3, disk 500 GB
- graf. karta AMD Radeon™ HD 7610M 1GB
- Wi-Fi, 1x USB 3.0, 2x USB 2.0, HDMI
- čítačka kariet
- webkamera, Bluetooth®
- výdrž bat. až 3,5 hod.
- Windows 8

**Nas
TIP**



**+ detský
bezén**

PRESTIGIO Multipad 5780D

- 8" dotykový displej, elegantný biely povrch
 - procesor Dual Core RK3066 1,60 GHz
 - 1GB RAM, interná pamäť 16GB, microSD až 32GB
 - Android™ 4.1 Jelly Bean
 - Wifi, 1x Audio Jack 3,5mm jack, Micro USB,
- Kožené púzdro**

**Navýšenie je len
0,5 % mesačne!**
Akontácia od 0 % do 50 % z ceny výrobku
Doba splácania 20 mesiacov

Quattro

NEWS

>> NOVINKY ZO SVETA HIER

>> Jozef Andraščík



F1 2013

V Codemasters sa rozhodli s čerstvo ohláseným F1 2013 tento rok svoje tajne držané nápady do budúcnosti užitočnosť. Najväčšou novinkou totiž bude nový F1 Classics mód, ktorý zaručene priláka fanúšikov F1.

Čo je vlastne F1 Classics? Posadíte sa v ňom do klasických starých formúl, budete v nich pretekáť po legendárnych okruhoch a navyše proti historicky najkultovejším jazdcom. Vďaka tomuto módu hráčom tvorcovia predstavujú storočný vývoj vozidiel Formula One. Classics mód sa však zameriava najmä na klasické stroje a pretekárov z obdobia 90. rokov. Aby bol mód čo najdefinujúcejšou súčasťou ročníka 2013, už teraz môžete rátať s jeho prepojením na split-screen ako aj v multiplayeri. Vďaka dohode s Formula One World Championship Limited

>> Firma Codemasters sa po oživení hernej F1 v roku 2010 podujala pokračovať a preto prináša F1 2013. Čo hra plánuje?

vyjde F1 2013 v dvoch edíciách – F1 2013 a F1 2013: Classic Edition. Štandardná F1 2013 edícia prinesie všetky autá, okruhy a pretekárov zo sezóny 2013, a to vrátane Lewisa Hamiltona či Sergia Pereza, každého hrajúceho za svoj tím. Samozrejmosťou je aj prítomnosť všetkých nových pravidiel s cieľom priniesť zarážajúcu realističnosť F1 zážitku. Samozrejmosťou v hre je aj split-screen, online multiplayer, staré, ale i nové módy (vrátane tohtoročného hviezdneho F1 Classics). Všetko s cieľom priniesť čo najplnší F1 videoherný zážitok vôbec. Classic Edition vám prinesie navyše

dva DLC balíčky s ďalšími okruhmi zo série z roku 1990, ktoré sa dajú užžiť v F1 Classics, ako aj vo zvyšku hry. Pack 1990 zahŕňa klasické autá i pretekárov ako David Coulthard, Eddie Irvine a i. Tieto DLC budú dostupné aj pre majiteľov štandardnej edície krátko po vydaní.

F1 2013 obsahuje aj RaceNet, online prepojenie všetkých štatistík, rekordov a úspechov komunity hráčov F1 celého sveta skrz-naskrz celým obsahom hry. Do formúl nasadneme s F1 2013 na jeseň tohto roku na PC, Xbox 360 a PS3.

Far Cry 4 vo vývoji

Masívny predajný úspech (aj kritický) Far Cry 3 rozhodol o tom, že Ubisoft vydá aj štvrtý diel. Ubisoft potvrdil, že vývoj sa už pomaly rozbieha. Odhady hovoria o vydaní začiatkom roka 2014. Detaily majú byť známe už čoskoro.



Limitka Watch Dogs

Ubisoft odhalil zberateľskú edíciu napäto očakávaného „hackovacieho“ titulu Watch Dogs. Nebude síce lacná (130 dolárov), ale okrem 22cm figúrky Aidena Pearca obsahuje soundtrack, 80-stranový artbook a kovový obal hry.





Grand Theft Auto V

Informácií nikdy nie je dost'

■ O najpredobednávanejšej hre všetkých čias, GTA V, nie je nových informácií nikdy dost'. Japonský magazín Famitsu preto priniesol novinky a hráčom odhalil, že hrdinovia budú mať každý rozdielne animácie a štýl pohybu. Pri Trevorovi a Michaelovi nás čakajú aj špecifické vodné misie na skútroch. Rockstar tiež predstavil koncept domáceho zvieratka, budete mu môcť vyberať obojky a iné príslušenstvo, a ak sa oň nebudete starať, zomrie. V hernom svete však narazíte na pätnásť druhov lovných zvierat, takže si môžete žiaľ vybiť na nich. Rockstar odhalil aj gameplay, ukazujúci intuitívne prepojenie troch postáv, masívnosť sveta a aj jeho výbornú detailnosť.



Epic Games

Pracujú na Fortnite aj na AAA projekte

■ Spoločnosť Epic Games hráčov po sérii Gears of War chystá vykrímit' viacerými novými hrami. Tim Sweeney, spoluzakladateľ štúdia, o tom prezradil viac. Priblížil ohlásený Fortnite. Má ísť o zábavný sandbox mix Minecraftu a Left 4 Dead, v ktorom je úlohou hráča prežiť. Zaujímavá je aj cifra ľudí, ktorí na ňom pracujú – 35. Na dnešné pomery a Epic Games je to málo, no o to viac to robí Fortnite zaujímavejším. Sweeney ďalej prezradil, že v štúdiu sa formuje aj veľká AAA strieľačka novej značky, pravdepodobne na next-gen konzoly. Aby toho nebolo málo, oznámil, že v plánoch sú aj malé projekty, na ktorých pracujú dvoj až trojčlenné tímy. Je sa na čo tešiť.

VIEME, ŽE UŽ ČOSKORO...

■ ...PC hráči budú hrať pôvodne konzolovú adventúru Deadly Premonition, a to vďaka Steam Greenlight kampani. A bude to rovnako Directors Cut s bonusmi, vrátane novej varianty v príbehu, rozšírenej grafike s HD textúrami, nový súbojový systém, DLC rozširujúce svet hry, achievementy a steam trading karty.

■ ...na PC dorazí Xbox hra State of Decay, ktorá u kritiky i v predajoch slávila výnimočný úspech, u zombie hier raritný, a to vzhľadom na to, že touto tematikou je hráčsky svet už trochu presýtený. Tvorcovia z Undead Labs sľubujú lepšiu grafiku, textúry, prítomnosť sandbox módu a vydanie hry už koncom roka.

■ ...opäť zaútočia nahnevané vtáky. A priamo vo svete Georgea Lucasa! Angry Birds (AB) Star Wars II od štúdia Rovio bude obsahovať nielen nové postavy a opäť bohatú hrateľnosť, ale najmä novinku vo forme podpory funkcie Telepods. Tá umožní prepraviť vaše fyzické AB hračky do hry. To všetko už 19. septembra.

Nový Ratchet & Clank

Sony ohlásilo nový diel série R&C, Into the Nexus. Má ísť o návrat ku koreňom série s co-opom pre štyroch hráčov a Frontal Assault Tower Defense. Je údajne najrozsiahlejšou R&C hrou doteraz a bude epilógom predošlých častí.



Avalanche Studios

Titul Mad Max, od tvorcov Just Cause značky, vás zavedie do postapokalyptickej púšte, v ktorej budete ako osamelý bojovník bojovať o svoje holé prežitie v tvrdom svete. Hra vyjde okrem old-gen aj na next-gen konzoly.



Galaxy S4 Zoom predstavil Samsung



Samsung predstavil Samsung GALAXY S4 zoom začiatkom júna a už od 30. júla začína jeho predaj na slovenskom trhu. Odporúčaná maloobchodná cena nového výkonného zariadenia je stanovená na 459 EUR s DPH. GALAXY S4 zoom tak definuje nový štandard v oblasti dokonalého fotografovania pomocou mobilu.

GALAXY S4 zoom nahrádza tradičné ovládacie koliesko a tlačidlá, používané na ovládanie zoomu jednoduchými, funkčnými a ľahko ovládateľnými digitálnymi prvkami. Kompaktný GALAXY S4 zoom ponúka 10-násobný optický zoom, ktorý v spojení s BSI CMOS snímačom s rozlíšením 16Mpx umožňuje robiť pekné fotografie z diaľky i zblízka za všetkých svetelných podmienok, bez nutnosti mať pri sebe ťažké fotografické príslušenstvo. Integrovaný optický stabilizátor pomáha navyše udržať objektív dokonale v pokoji, redukuje rozmazanie obrazu a stabilizuje obraz pri priblížení. Na elegantnom a štýlovom dizajne s výkonným a intuitívnym užívateľským rozhraním je jednoznačne zrejmé, z čoho GALAXY S4 zoom vychádza. Vďaka operačnému systému Android Jelly Bean 4.2 sa môže pochváliť mnohými rovnakými vlastnosťami ako na trh nedávno uvedený GALAXY S4. Platí to aj pre užívateľské prostredie TouchWiz, pomocou ktorého si možno plne prispôsobiť napríklad zobrazenie pri

uzamknutí obrazovky a oznamovacej lišty, a telefón sa tým pádom stáva naozajstnou súčasťou osobnosti používateľa.

Funkcia Fotopríbeh usporiada všetky cenné fotografie a videá, urobené napríklad z dovolenky, do jedného časového radu pre jednoduchšie zdieľanie s priateľmi a blízkymi. Fotografie sa tiež dajú upravovať a vďaka partnerstvu so službou blurb dokonca priamo z prístroja zadať aj ich tlač. Zhotovené snímky sa dajú tiež preniesť a bezpečne uložiť do notebooku či tabletu jednoduchým stlačením jediného tlačidla pomocou funkcie Samsung Link. Prostredníctvom funkcie HomeSync sa pre zmenu dajú synchronizovať všetky dáta v osobnom cloude používateľa, takže bude mať svoje fotografie a videá kedykoľvek k dispozícii.

GALAXY S4 zoom ponúka taktiež nový Samsung Hub, ktorý je univerzálnym miestom so všetkými najnovšími skladbami, videami, knihami a hrami. Jednoduchým stlačením tlačidla si používateľ vyhladá, stiahne a vychutná všetku oblúbenú zábavu priamo na svojom prístroji. Funkcia Group Play navyše umožňuje priame prepojenie s ostatnými prístrojmi Samsung. Používatelia si môžu oblúbenú skladbu či hru spoločne vypočuť alebo zahráť, a to bez nutnosti pripojenia pomocou prístupového bodu Wi-Fi alebo mobilného signálu.



NEWS FEED

Ideatab A1000 od Lenova



Na Slovenskom trhu sa objavil zástupca nového radu tabletov spoločnosti **Lenovo** s operačným systémom **Android**. Tablet **IdeaTab A1000** prináša dokonalejší zvuk, kvalitný obraz a vďaka svojmu kompaktnému rozmerom je ideálnym partnerom pre tých, ktorí si radi vychutnávajú hudbu, nech sú kdekokoľvek.

Na tablete IdeaTab A1000 si užijete vďaka technológii **Dolby Digital Plus** výnimočný zvuk bez skreslenia. IdeaTab A1000 so sedem-palcovým multitouchovým displejom je pri váhe 340 g ideálnym spoločníkom do vrecka na cestách či na dovolenke. Veľká výdrž

batérie a zároveň dostatočne vysoký výkon zaručujú dlhotrvajúci zážitok pri počúvaní hudby, hraní hier, sledovaní filmov či surfovaní na internete.

Tento šikovný tablet disponuje operačným systémom **Jelly Bean 4.1**, postavenom na 1,2GHz dvojjadrovom procesore so 16GB vstavanou pamäťou, ktorá je pomocou **micro SD** slotu rozšíriteľná až na 32GB. Ďalšie zariadenia je možné k tabletu pripojiť cez **USB** port. Na slovenskom trhu je tento tablet v čiernej alebo bielej farbe k dispozícii od júna 2013 s tlačidlami a reproduktormi v metalickom prevedení už od 139€.

Lumia 1020

so 41MPX fotoaparátom

Nokia v New Yorku predstavila vlajkovú loď **Lumia 1020** s operačným systémom **Windows Phone 8** a druhou generáciou fotoaparátu s **PureView** technológiou a rozlíšením **41Mpx**.

O výkon sa postará čip **Snapdragon S4** od **Qualcommu**, ktorý sa skladá z dvojjadrového procesora s taktom 1,5GHz a z grafického procesora **Adreno 225**. Operačná pamäť má veľkosť 2GB, zatiaľ čo vnútorná pamäť je 32GB. Na prednej stene sa nachádza 4,5-palcový **AMOLED** displej s rozlíšením 1280×768px, ktorý je chránený sklom **Gorilla Glass** tretej generácie. Hlavné lákadlo na kúpu Lumie 1020 sa však nachádza na zadnej stene. Je ním fotoaparát s technológiou **PureView** a rozlíšením 41Mpx. Tomu sekunduje xenónový blesk.



Moto X špecifikácie



Na internete sa objavili prvé rendre a špecifikácie smartphonu od **Motoroly** s označením **Moto X**. O výkon mobilu sa postará dvojjadrový

procesor **Snapdragon S4** a grafika **Adreno 320**. Prednej strane dominuje 4,7" displej s HD rozlíšením. Operačným systémom je **Android** vo verzii **Jelly Bean**.

Lumia s veľkým...

Najväčšia Lumia ponesie označenie **Lumia 625** a použitý displej bude mať veľkosť 4,7 palcov s rozlíšením 800×480. Na zadnej strane nájdeme fotoaparát s rozlíšením 5MPx. Po hardvérovej stránke smartphonu obsahuje dvojjadrový procesor s frekvenciou 1,2GHz, 512 MB RAM a 8GB úložného priestoru.

Samsung Exynos 5



Prvá verziu osem-jadrového procesora **Exynos 5** dostalo **Galaxy S4**. Po roka po jeho uvedení **Samsung**

plánuje vylepšenú verziu. Vylepšený **Exynos 5** si cestu nájde do modelu **Galaxy Note 3** a čip by sa mal dočkať zvýšenia pracovnej frekvencie a nárastu grafického výkonu.

Zmenšené HTC One

Vlajková loď od **HTC** sa dočká zmenšenej verzie. **HTC One Mini** bude disponovať 4,3" displejom s HD rozlíšením. Po výkonovej stránke bude mierne orezaný, použitý procesor má dve jadrá, frekvenciu 1,2GHz, pričom veľkosť pamäte ostala zachovaná. Dizajn smartphonu tiež zostal zachovaný.

Zbytky hvězdného prachu z Karlových Varů

V Karlových Varech se ve dnech 28. června až 6. července konal 48. ročník nejslavnějšího filmového festivalu v České republice.



Každoročně je toto západočeské lázeňské město vyhledáváno pro vysokou kumulaci filmových hvězd a odborníků, kvalitních filmů, akcí a zábavy. Stejně jako v letech předchozích, ani letos v tomto ohledu festival nezhálel.

Nabídka filmů a setkání s tvůrci byla velká, o tom není pochyb, ovšem ne každému z četných řad diváků se poštěstilo sehnat volný lístek. O ty byla jako obvykle nouze a také velký zájem a ne na všechny se vždy dostalo. Právě řady na lístky jsme mohli pozorovat již od čtvrté hodiny ranní

a právě vytrvalci měli štěstí. Příkladem toho byl snímek Pěna dní (2013), který přijel představit režisér Michel Gondry, kterého můžeme znát díky filmům Věčný svit neposkvrněné mysli (2004), Prosíme přetočte (2008) a Zelený sršeň (2011). Právě na jeho nejnovější film se stály ony dlouhé řady a právě na tento film se dostala jen opravdu časná ranní ptáčka. Gondry ovšem nebyl onou hlavní celebritou prvních dnů, na kterou čekali diváci u červeného koberce. Nejzářivější hvězdou na zahájení festivalu byl John Travolta, který si přijel převzít křišťálový

globus za mimořádný umělecký přínos světové kinematografii a mimo to uvést film Sezóna zabíjení nebo slavnou Pomádu. Největším paradoxem bylo, že právě tento muž, největší celebrita festivalu, se choval velmi přátelsky a s diváky strávil na červeném koberci delší než dlouhou dobu. Byl velmi potěšen zájmem i přívětivým přijetím a na rozdíl od některých menších pseudohvězd nebo nevýrazných a nezajímavých celebrit se choval velmi skromně a rozdával vděčné úsměvy. Druhý křišťálový globus za mimořádný umělecký přínos světové

kinematografii obdržel Theodor Pištěk, který navrhoval kostýmy pro filmy Františka Vlášila jako Markéta Lazarová a Údolí včel, či pro filmy Miloše Formana jako Valmont a Amadeus, jež mu přinesl i Oscara. Českému divákovi je nejvíce znám asi prací na pohádce Tři oříšky pro Popelku.

Poslední křišťálový globus v tomto ocenění obdržel kontroverzní americký režisér a scenárista Oliver Stone, z jehož filmografie se na festivalu představil za scenářistickou část snímek Zjizvená tvář režiséra Briana De Palmy, který přijel uvést i herec F. Murray Abraham, který během úvodu dostával diváky do varu teatrálním svlékáním a popichováním svých kolegů, a za režijní pak ultimate cut verze historického opusu Alexander Veliký z roku 2004. Nový režisérský sestřih byl uveden v evropské premiéře. Kromě těchto dvou filmů představil festival i dva vybrané dokumenty z dokumentárního projektu The Untold History of the United States, který produkoval, napsal a režíroval.

Cenu prezidenta festivalu si převzal režisér Vojtěch Jasný. Při této příležitosti byla uvedena digitálně restaurovaná verze snímku Všichni dobří rodáci z roku 1968, na který se přijely podívat i hvězdy z hereckého obsazení Pavel Pavlovský a Drahomíra Hofmanová. V čele mezinárodní poroty MFF Karlovy Vary usedla Agnieszka Hollandová, polská režisérka a scenáristka, která vytvořila třídílnou českou televizní minisérii Hořící keř, která byla uvedena na velkém plátně i v rámci programu karlovarského festivalu.

Velká cena byla udělena maďarskému filmu Velký sešit Jánose Szászse a zvláštní cenu poroty si odnesl režisér Ben Wheatley za snímek Pole v Anglii, který uvedl svůj



film prohlášením, že je šťastný, že se jeho film promítá právě na tomto festivalu, v tak obrovském sále a že si to prostě musí vyfotit a dát na Twitter. Cenu za režii si pak odnesl režisér Jan Hřebejk za film Líbáňky.

Po pravdě festivalová atmosféra byla z velké části založena na velmi příjemném vystupování a přijetí zahraničních hostů a režisérů. Byli očividně poctěni, že se dostali na takový festival, a k divákům byli velmi vstřícní a festival si užívali. Právě oni, některé filmy, které člověk nedostane z hlavy (jako byl strhující Otřes mozku od Stacie Passon, herecky a emocionálně skvělý Zánik od režiséra Sébastiena Pilotého nebo vizuálně podmanivý Velmistr od Wong Kar-wai), a energický a flirtující Vojtěch Jasný ve svých téměř osmdesáti osmi letech zanechali tu největší příjemnou stopu a vzpomínku na festival. Jak by tedy vypadalo shrnutí?

Karlovarský festival letos nabídl filmovým fanouškům 461 projekcí, na které přišlo 128 031 diváků. Tedy o sedm tisíc více než loni a pokořen byl i předložský rekord zhruba 125 000 lidí v sálech.

Akreditovalo se 12 028 lidí, z toho mělo 10 155 Festival passy. Přijelo 375 tvůrců, 855 filmových profesionálů a 643 novinářů. Jediné zklamání bylo, že všechna čísla převyšovala ruský mluvící komunita, která se pro město stává již typickou součástí, ovšem ani to nemůže pokazit radost z dobrého filmu, atmosféry a vtipnosti při pohledu na sympatického francouzsko-anglicky mluvícího režiséra, který se omluví za svoji špatnou angličtinu a jehož překladatele v závěru opravuje starší česká paní sedící za vámi.

Veronika Cholastová
Fotky: KVIFF, Lukáš Plaček





www.niagara.sk

- ✓ najširšia ponuka **DVD na trhu**
- ✓ pri nákupe nad 15 eur darček
- ✓ **poštovné zadarmo** pri nákupe nad 49 eur
- ✓ bezkonkurenčné ceny
- ✓ dvd, blu-ray, knihy, hračky



Sme výhradný distribútor filmov Hollywood classic entertainment a SPI na Slovensku.

web: **www.niagara.sk** tel. **0918 994 093** email: **info@niagara.sk**



Kladivo na vandalo

Široko diskutovanou témou je zabezpečenie poriadku najmä počas masových podujatí. Jedným z kľúčových nástrojov zvyšovania bezpečnosti na štadiónoch je kamerový systém, ktorý je nevyhnutnou súčasťou pri komplexnom riešení bezpečnostného problému.

Podrobnosti o kamerovom zabezpečovacom systéme ustanovuje Vyhláška MV SR 332/2009 z roku 2009, kde je kamerový systém rozdelený na identifikačný a monitorovací podsystém. Úlohou celého systému je generovať údaje pre informačný systém bezpečnosti pri masových športových alebo kultúrnych podujatiach a eliminovať tak možné hrozby. Na začiatku reťazca teda stojí monitorovací podsystém štadiónu, ktorý musí zdokumentovať všetky incidenty. Až na základe priestupkového alebo trestného konania môže byť následne

problémová osoba (vandal, chuligán) zavedená do informačného systému, ktorý ju bude vedieť označiť a následne jej odmietnuť ďalší vstup na športové podujatie v budúcnosti.

Zo skúseností vieme, že problémová osoba musí byť bez pochyb priradená k incidentu a to najlepšie ešte počas samotného podujatia. Monitorovací podsystém preto musí mať také parametre, aby vedel osobu na tribúne bezpečne rozpoznať a (ak to situácia umožňuje) aj identifikovať. Na to, aby sme vedeli

bezpečne identifikovať každého návštevníka na tribúne, by sme museli použiť doslova stovky kamier s veľmi vysokým rozlíšením aj pre stredne veľké štadióny. Použitie takých kamier je navyše dosť problematické pre ich malú snímkovú frekvenciu. Tribúna je predsa len živý, veľmi rýchlo sa meniaci organizmus, na ktorého zdokumentovanie je potrebná rýchlosť minimálne 10 snímok za sekundu.

Špičkové riešenie zo Slovenska

Celý problém dokáže veľmi elegantne vyriešiť unikátny systém cWatch



spoločnosti Canex a dokonca aj s výrazne menším počtom technických prostriedkov a neporovnateľne jednoduchšou obsluhou, než by sme očakávali.

„Chceli sme, aby systém nebol postavený len preto, lebo to ukladá zákon, ale aby skutočne poskytoval dostatok údajov, ktoré by mohli viesť k vyššej bezpečnosti pri masových podujatiach,“ povedal Ivan Bod'a zo spoločnosti Canex a dodal: „Už pri prvej analýze nám bolo jasné že systém sa nedá postaviť na existujúcich riešeniach a musí byť od základu založený na moderných IP kamerách Axis.“

V prvom rade bolo nutné vyriešiť umiestnenie kamier na štadióne. Tie totiž v žiadnom prípade nesmú ohrozovať hráčov a nesmú ani prekážať divákovi vo výhľade, no zároveň musia byť umiestnené tak, aby umožňovali zosnímať ich tváre. Logicky sa preto ako najvhodnejšie ukázali miesta priamo pred hracou plochou, kam sa diváci prirodzene pozerajú. Práve sem umiestnil Canex svoje „kamerové hniezda“ – špeciálne navrhnuté stojany s kamerami. Pri dodržaní predpisov FIFA nebudú tieto hniezda nebezpečné ani pre hráčov a nebudú ani prekážkou pre divákov. Celkom prirodzene sa preto stali základnými modulmi celého riešenia.



Hniezda môžu byť osadené rôznou kombináciou kamier, čo otvára priestor pre ich modularitu. Vhodným výberom kombinácií kamier sa dá celý systém ľahko aplikovať na rôzne veľké štadióny a na rôzne výšky tribún. Ideálnou sa ukázala napr. kombinácia otočnej HD alebo Full HD kamery Axis s dvoma, prípadne troma ďalšími IP kamerami Axis s rozlíšením minimálne 5 megapixelov, ktorá je nevyhnutná pre úplné pokrytie tribún a zároveň možnosti bezpečnej identifikácie osôb.

Kamerové hniezda je možné „zamaskovať“ aj ako reklamné pútače, takže ich bežný návštevník štadiónu nebude vôbec vnímať. Každý modul obsahuje aj záložné napájanie kamier, prepäťovú ochranu a optické pripojenie do infraštruktúry štadióna.

Pre úspech celého systému je veľmi dôležitý kvalifikovaný návrh dátovej siete. Ten by mala vypracovať firma s reálnymi a nielen deklarovanými skúsenosťami, pretože jeden modul produkuje pri maximálnej kvalite snímajúc dátový tok aj vyššie 300 Mb/s, čo predstavuje na štadióne s kapacitou cca 12 tisíc divákov pri použití 8 modulov dátový prúd vyššie 3 Gb za sekundu. Ak sa hniezda vhodne



rozmiestnia, získate už pri použití pár modulov naozaj dobrý prehľad o dianí na všetkých tribúnach a nebudete k tomu potrebovať stovku ďalších kamier.

Vysoko intuitívne ovládanie

Obslužný softvér VMS (Video Management Software) unikátneho ovládania otočných kamier Axis pochádza priamo z vlastného vývoja Canexu a je už overený pri viac ako tisícke ďalších inštalácií. Celé ovládanie systému cWatch je postavené na dotykových displejoch a má vysoko intuitívne rozhranie. Už po troch minútach ho zvládne obsluhovať každý, kto má aspoň jeden prst.

Dve pevné kamery v module vytvárajú panoramatický obraz jedného sektora tribún a operátor si v ňom len prstami označí veľkosť scény, ktorú chce zobraziť. V celom systéme neexistujú prednastavené pozície a preto sa nepoužívajú prepínače, ani pákový ovládač. Otočná kamera sa sama zameria daným smerom a zobrazí želanú scénu tak, aby sa zhodovala s označeným výrezom.

Rovnakým spôsobom môže obsluha zamerať konkrétnu osobu (aktéra incidentu) tak, aby bola zobrazená v najvyššom rozlíšení v maximálnom detaile (pozn.: na štadióne Slovan v Bratislave je to pri Full HD kamere reálne až 1150 pixelov na meter). Modularita tohto riešenia dovoluje zachytiť súčasne toľko incidentov, koľko má štadión inštalovaných modulov.

Skenovanie davu na pozadí a automatická archivácia dát

Dôležitou funkciou, ktorá pracuje trvalo na pozadí systému (pokiaľ nie sú otočné kamery využívané operátorom na identifikáciu osoby), je postupné skenovanie celého sektoru s divákmi v maximálnom rozlíšení. Vytvára sa tak priestorová matica snímok, v ktorej sú všetky osoby bezpečne identifikovateľné a to aj automaticky pomocou softvéru. Operátor má trvalý prehľad o dianí na





tribúnach, pretože ich vidí pred sebou zoskupené do sektorov a jeho reakcie na incident môžu byť okamžité a veľmi presné.

„Na jeden monitor obvykle umiestňujeme maximálne 3 sektory. Na slovenských štadiónoch preto nie je potrebné použiť viac ako päť monitorov súčasne. Po dvoch ligových sezónach máme skúsenosť, že obsluhu zvládne naozaj každý, aj v priebehu zápasu zaškolený operátor, či policajt,“ dodáva Ivan Bod'a.

Záznam zo všetkých kamier je počas celého zápasu ukladaný na spolahlivých priemyselných serveroch, na ktorých sa uchováva podľa zákona 7 dní a potom

je automaticky zmazaný. Intuitívne prehliadanie záznamov so zobrazenou časovou osou umožňuje presne označiť celý incident a exportovať ho v zvolenom formáte na prenosný disk alebo USB kľúč, čo je kapacitne aj časovo lepšie riešenie než vyhláškou požadovaná optická mechanika. Najčastejšie je používaný vlastný formát záznamu exportovaný na dátové médium spolu s prehrávačom, ktorý poskytuje polícii rovnaký komfort vyhľadávania ako konzola operátora.

Systém sa v praxi osvedčil

Boli sme svedkami vyhľadania osoby, ktorá zapálila na tribúne dymovnicu. Celé to trvalo sotva dve minúty a polícií asi d'alšie

dve minúty, kým ho za asistencie operátora našli v dave. Vyvedenie páchatel'a z tribúny do piatich minút od zapálenia dymovnice malo veľmi upokojujúci účinok na ostatných fanúšikov, ktorí zistili že systém na tomto štadióne reálne funguje a využíva sa.

Pokiaľ však nebudú inštalované aj identifikačné podsystémy, ktorými bude možné filtrovať návštevníkov už na vstupoch na štadióny, problém násilia na štadiónoch zostane nevyriešený. Máme už k dispozícii všetky nástroje – techniku (hardvér), aj softvér. Záleží preto len na kompetentných, či celý systém bezpečnosti na štadiónoch budú riešiť, ale to zostane len nedotiahnutým dobrým úmyslom.



Súťaž s portálom



GAMESITE.SK
VÁŠ HERNÝ SVET

telový holiaci strojček BG2036 od Philipsu v hodnote 49,99 eur

Otázka: Čo je výnimočné na novom telovom holiacom strojčeku BG2036 od Philipsu?

a. Keď je zapnutý pod sprchou, začne automaticky sám spievať

b. Má extra dlhú rukoväť, ktorou si pohodlne oholíte aj chrbát

c. Balenie obsahuje aj cukríky ako odmenu pre rodinných príslušníkov, ktorí vám chrbát oholia



PHILIPS
GENERATION 

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



Antichamber

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

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

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

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

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

Dátum vydania: 2013





Hráči, vyrastajúci na Genesis či SNES, možno občas premýšľajú nad tým, ako by to vyzeralo, keby vtedajší vývojári stvorili novú hru so znalosťami, ktoré tvorba hier od tých čias získala.

Štúdio Chucklefish Game medzi týchto ľudí určite patrí a namiesto premýšľania sa rozhodli konať.

Ak ste hrali Terrariu, tak vám okolité obrázky môžu pripadať povedomé. Je to vďaka tomu, že na Starbunde pracuje



pixelový umelec, ktorý sa podieľal aj na Terrarii. Samotná hra je pomerne odlišná napriek tomu, že v nej robíte podobné veci: skúmanie máp, bojovanie, stavanie budov a menenie terénu. Starbound je podstatne rozsiahlejšia záležitosť.

Na skúmanie budú k dispozícii celé planéty, ktoré budú navyše procedurálne generované, a tak nikdy nenarazíte na dve rovnaké mapy.

Každá planéta nielenže bude vyzerať inak, čo sa týka aj obyvateľov, zbraní a všetkých ostatných predmetov,



odlišovať sa bude aj gravitácia. Vývojári si dávajú na detailoch záležať a chcú, aby ste stále robili niečo nové. Začnete tvorbou svojho charakteru, s ktorým následne ujdete vo vesmírnej lodi zo svojej planéty tesne predtým, než ju zničia neznámi nepriatelia. Lod' sa dostane na neznámu planétu a odtiaľ je už len na vás, ako budete postupovať v tomto sandboxovom prostredí. Presný dátum vydania zatiaľ známy nie je, ale dočkať by sme sa mali ešte tento rok.

Dátum vydania: 2013



XING: The Land Beyond

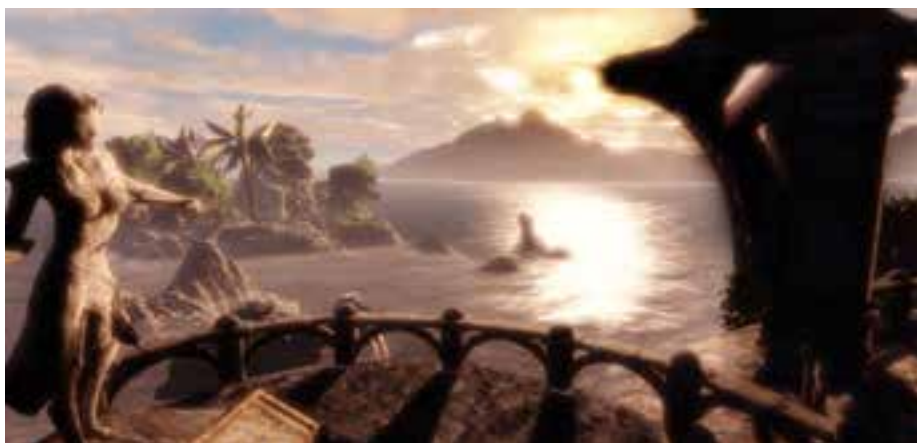
Vývojárske trio z Kalifornie, formujúce štúdio White Lotus Interactive, začalo na svojom prvom projekte pracovať začiatkom roku 2012, vtedy ešte len ako dvojica a išlo iba o školský projekt. Ten napokon prerástol v plnohodnotnú hru s názvom XING: The Land Beyond a ako už názov hry aj štúdia naznačujú, pôjde o niečo spirituálne.

Vývojári sa snažia spojiť spiritualizmus, mysticismus a logiku do jedného celku, pripomínajúc legendárny Myst. Xing začína smrťou hlavného predstaviteľa, ktorého sa chopíte v pohľade prvej osoby. V posmrtnom živote sa dostanete na tajomný ostrov a vašou jedinou nádejou na zodpovedanie otázok je postup ďalej a riešenie hádaniek.

Z obrázkov máte možnosť vidieť, že ide o titul s nádhernou grafikou a pohlcujúcou atmosférou. Lesy, hory, púšte aj vulkanické oblasti budú hýriť

farbami a do všetkej tej nádhery sa budete môcť ponoriť s Oculus Riftom, ktorý hra podporuje. Autori spomínajú ako inšpiráciu pre tvorbu prostredí Myst či Dear Esther. Hádanky zase inšpirovala Zelda. Prostredie bude dynamické a hráč bude môcť meniť denné obdobie aj počasie. Príbeh bude rozprávaný striktne cez poéziu a správy vytesané na kameňoch, nachádzajúcich sa vo svete. Nedočkavci si môžu vyskúšať aj demo, dostupné na oficiálnej stránke hry.

Dátum vydania: jeseň 2013



RETRO

Platforma:

PC

Žáner:

Point&click adventúra

Rok výroby:

1998

Výrobca:

Tribal Dreams



Of Light and Darkness: The Prophecy

PEKNÝ VZHLAD A DOSPELÝ PRÍBEH NESTAČIA NA DOBRÚ HRU

■ Určite ste aspoň raz v živote počuli od niekoho názor, že hry sú pre deti. Pri pohľade na dnešné portfólio titulov rôznorodých žánrov sa z toho názoru dá akurát tak smiať. No keď sa človek obhliadne v čase, tak si uvedomí, že tento precedens má svoje korene v hrách z minulých desaťročí.

Vtedy bolo cieľom takmer každej jednej hry získať čo najvyššie skóre. Žiadne ukladanie hier, iba zapnutie a hranie sa do nepríčetnosti. No vždy tu boli pokusy o to, posunúť žáner medzi staršie publikum. Tým netvrdím, že sa nehrali aj starší, no predsa, tí majú aj v dnešnej dobe trochu iné nároky na hry, ako tí neskôr narodení. Či už je to tematika, dôraz na atmosféru a hlavne kvalitný príbeh a vypilovanú hrateľnosť.

Podobné tituly prinášal až do svojho zániku vydavateľ a výrobca hier Interplay. Od kvalitných first-party titulov ako The Bard's Tale, Wasteland či Fallout až po umožnenie vzniku veľkej hromade kvalitných third-party hier od Baldurs Gate, MDK, Freespace... A práve medzi third-party tituly, ktoré sa snažili posunúť „vekovú hranicu“ hrania, patrila aj adventúra Of Light and Darkness: The

Prophecy. Tá skôr prispela k pádu veľkého mena Interplay. Namiesto obligátnych a stokrát rozprávaných príbehoch o záchrane princeznej multikulturálnym inštalatérom sa autori hry pokúsili vložiť hráčovi do hlavy omnoho dospeliešie a vážnejšie témy, zahrňujúce hriech, nebo a

peklo i vykúpenie. To všetko v žánri, ktorý mal svoje početné publikum, adventúra.

No to nebolo zo strany ambícií štúdia na jedno použitie s názvom Tribal Dreams všetko. Celý námet hry spískalo samotné Interplay, konkrétne jeho šéf Brian Fargo.



Fargo bol veľkým milovníkom umenia, vo firme či doma si ho zbieral a hlavne bol veľkým fanúšikom umelca Gila Bruvela. Preto ho požiadal, či by pre túto hru nevytvoril grafické spracovanie, ktoré by obsahovalo niečo z jeho umeleckého nadania. Interplay sa tak isto rozhodol pre profesionálne nadabovanie (podobne ako pri Falloute), v ktorom účinkoval napríklad James Woods. Na hudbe pracovali Millennium Fake Brothers.

Ludia, zodpovední za hru a hlavne hrateľnosť, boli príslušníkom toho, že sa investícia vypláti. Išlo hlavne o riaditeľa projektu, Davida Riordana, ktorý okrem tejto hry pracoval napríklad na hrách It Came from the Desert alebo Vouyer či Cliffa Johnsona, herného dizajnéra titulov The Fool's Errand či 3 in Three. Spolu boli s ďalšími vývojármi v štúdiu Tribal Dreams a Of Light and Darkness je ich jedinou hrou. Prečo? Sčasti za to mohol umierajúci Interplay, no sčasti aj hra samotná.

Of Light and Darkness: The Prophecy bola klasická adventúra z pohľadu prvej osoby, ktorá by sa dala prirovnať k populárnym hrám ako Myst alebo Riven. Na rozdiel od týchto hier mal však OLaD prepracované aj animácie pri prechode postavy do inej oblasti. Hra zaviedla hráčov do miesta medzi nebom a peklom. Súď dáva nášmu hrdinovi, ktorý je šibalsky

nazvaný „The Chosen One“, úlohu. Pokiaľ uplynie odpočítavanie na hodinách nazvaných „The Clock of Judgment“, musí hrdina vykúpiť zjavenia, ktoré sa na tomto mieste nachádzajú. Zjavenia sú tvorené reálnymi osobami histórie ľudstva, napríklad Ivan Hrozný, Caligula či Mária Antoinetta. Vykúpenie prebieha tak, že hráč musí hľadať artefakty a zobrať ich na miesto, zodpovedajúce hriechu, ktorého sa daný hriešnik dopustil. Každá jedna osoba má pridelenú guľu s farbou, ktorá ju charakterizuje. Pri spojení všetkých troch vecí (artefakt, správne miesto a farebná guľa) je Vyvolený vpustený do ďalšej úrovne. Ak neurčí správnu kombináciu, tak všetky artefakty sa vracajú na pôvodné miesta. Po absolvovaní troch úrovní je Vyvolený vpustený na Temný ostrov, kde musí zastaviť Gar Hobu a zachrániť ľudstvo.

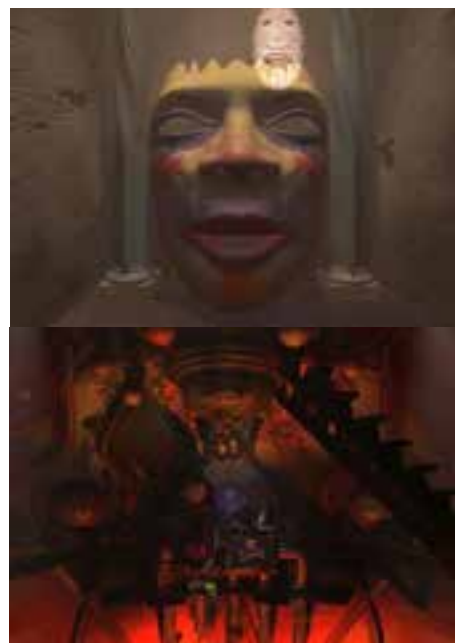
To všetko je podporené nádherným art štýlom od Bruvela, ktorý bol tvorený kompletne v 3D a podporený technológiou motion capture pri animáciách. Problémom tejto hry bol repetitívny gameplay a dosť zložité podanie príbehu, a tak hru nezachránili ani vyššie spomenuté vlastnosti. Hra mala dva základné problémy. Prvým bol fakt, že hráč bol obmedzený určeným množstvom času, za ktorý musel nájsť artefakty. Druhým bola absolútna neintuitívnosť hry. V praxi to

znamenal, že ste pri hraní museli mať otvorený herný manuál a každú chvíľu do neho nazerať. Navyše ani art štýl nepritiahol dostatok hráčov k monitoru, nakoľko recenzie boli rozporuplné. Ani oceňované vlastnosti ako snaha posunúť hry a témy, ktoré hry rozoberajú, na vyššiu úroveň či niektoré výborné nápady neposunuli. Hra sa navyše pýši jedným z najdivnejších koncov v hrách.

Hra stála veľa peňazí, no vzhľadom na dosť závažné chyby a slabé predaje veľa nezarobila. Výborný nápad Briana Farga zakomponovať do art dizajnu hry skutočného umelca vyšiel nazmar. Po tomto finančnom fiasku sa štúdio Tribal Dreams rozpadlo. Cliff Johnson vydal naposledy hru The Fool and His Money, pokračovanie jeho najlepšej hry The Fool's Errand a pre Riordana to bol posledný vytvorený herný titul.

Of Light and Darkness: The Prophecy ukázal jednu zásadnú vec, ktorú dokazujú aj dnešné hry. Pekná grafika hru nezachráni, ak technologickému aspektu nesekunduje hrateľnosť. No určite hru rešpektujeme ako jednu z tých, ktorá sa nebála serióznym tém a priniesla ich na monitory hráčov.

Dominik Farkaš



Pikmin 3

PIKMINI SÚ SPÄŤ V AKCII

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner: Real-time strategy

Výrobca: Nintendo EAD

Group No. 4

Zapožičal: Conguest

PLUSY A MÍNUSY:

- + originalita
- + vynikajúca hrateľnosť
- + nádherná grafika a zvuk
- chýba multiplayer cez internet
- Pikmini sa niekedy sami stratia alebo zaseknú

Návrat Pikminov – malých, smiešnych mimozemšťanov, s kvetinkou na hlave. Prichádzajú v pravý čas, keď Wii U potrebuje rozšíriť svoju škálu kvalitných hier. Hoci sa status tejto hry nedá porovnať s nintendoovskými veľikánmi, ako napríklad Mario alebo Zelda, postupom času si hráči obľúbili tieto farebné potvorky a séria Pikmin sa stala neodmysliteľnou súčasťou Nintendo kultúry. Preto očakávania a nároky na Pikmin 3 boli o to väčšie a na úvod vám prezradíme, že je sa na čo tešiť.

Kde bolo, tam bolo...

Hneď na začiatku hry sa dozvedáme, že niekde d'aleko vo vesmíre existuje planéta menom Koppai, kde sa miestnej civilizácii vedie veľmi dobre – až tak, že obyvatelia sa tam premnožili a začali im ubúdať zásoby jedla. Preto vyšlú sondy do galaxie, aby našli planéty s dodatočnými zásobami, ktoré by sa dali priniesť späť na Koppai. Všetky sondy sa vracajú s negatívnymi údajmi a všetci už začínú strácať nádej, až na jednu, ktorá donesie správu, na ktorú všetci čakajú – našla sa planéta so zásobami jedla. Ihneď sa tam vyšle trojčlenný záchranný tím, ktorý má tieto jedlá extrahovať a priniesť späť na Koppai. Na konci ich 279 000 svetlo-ročnej cesty sa však niečo pri pristávaní protokole pokazí a všetkých troch členov rozhodí po celej planéte.

Hoci rozmiestnení po celej planéte, všetci našt'astie prežili. Bud' vy ste veľmi malí, alebo všetko okolo vás je veľmi veľké, každopádne, veľmi rýchlo zistíte, že bez nejakej pomoci sa d'aleko nedostanete. V tom, samozrejme, už prichádzajú na scénu miestni Pikmini, ktorých si hneď spriatelíte, a ktorí vám so všetkým „mileradi“ vypomôžu. A tak začne vaša cesta za hľadaním vašich stratených kolegov a zároveň



zbieraním ovocia, ktoré predstavuje potravu nielen pre vašu planétu, ale aj zdroj obživy pre vás.

Pikmini sa vrátili!

A sú milší ako hocikedy predtým!

Pokiaľ ste ešte nemali tú česť sa s Pikminmi stretnúť, tak vám ich troška predstavíme. Pikmini sú malí mimozemšťania, ale zabudnite na stereotyp zelený mužíček s veľkými okrúhlymi očami. Pikmini sú „mrňaví“, stoja na malinkých



HODNOTENIE:

90%



tenkých nožičkách, z hláv im rastú kvetinky a vyskytujú sa v rôznych farbách. Okrem klasických červených, modrých, žltých, bielych a fialových Pikminov, ktorí boli už v predošlých hrách, sú v Pikmin 3 dva úplne nové typy – kameňoví Pikmini, ktorí sú tvrdí a ľahko rozbíjajú pevné

povrchy a okrídlení Pikmini, ktorí vedú preletieť cez prekážky. Pochopiteľne, každý typ je vhodný na iné úlohy a čaro je, ak správne Pikminov nakombinujete.

Prvý krok je, samozrejme, Pikminov nájsť a vytvoriť si z nich svoju légiiu. To je pomerne



jednoduché, pretože od začiatku sú vám nejakí pridelení a za každú Pikminorodú kvetinku alebo zabitého nepriateľa, ktorého prinesiete k Pikminovskej rakete menom Cibul'a, začnú nejakí noví Pikmini rásť zo zeme, ktorých len vytrhnete ako burinu von a šup – máte nových členov. To sa však nedá povedať o snahe udržať ich pri živote. Hoci Pikmini za vami verne vždy behajú, až príliš často sa niekde zaseknú alebo horšie, popadajú do vody a všetci sa utopia. Toto sú situácie, ktoré sa vám budú stávať častejšie než by ste chceli a bude to otravné, pretože čím dlhšie určitých Pikminov máte, tým sú rýchlejší, pracujú efektívnejšie a kvetinky na ich hlavách sú viac vyrazené.

Pikmin 3, podobne ako aj jeho predošlé časti, je hra, ktorá je celá založená na mikromanažmente. Budete chodiť po mape a Pikmini budú chodiť za vami ako poslušné kačičky. Pomocou veľkého kursoru na vašej obrazovke, ktorý sa relatívne dobre ovláda, budete Pikminov k sebe volať, hádzať ich na nepriateľa a prideliť im jednotlivé úlohy.

Narazíte na veľkú zábranu? Nevadí – červení pikmini ju prebijú hlavami. Potrebujete niečo získať z vysokého kopca? Žltí Pikmini vedú skákať obzvlášť vysoko. Alebo potrebujete rozbiť ochrannú kôru nepriateľa? Noví, kameňoví Pikmini sú na to ako stvorení. Ak si ale myslíte, že to znie jednoducho, tak predstavte si manažovanie sto malých farebných potvor. Až nájdete svojich ostatných členov posádky, budete medzi nich musieť deliť úlohy aj vašich nazbieraných Pikminov na tretiny a pendlovať medzi nimi, čo niekedy bude vyžadovať riadne plánovanie a pozornosť.

Pri plnení vašich misií musíte dbať aj na čas, ktorý je pre každý deň limitovaný. Levely sa dajú skončiť na viackrát s tým, že niektoré levely sa inak ani nebudú dať dokončiť. Vždy, keď nejaký level ukončíte a neskôr sa doňho vrátite, všetko nájdete tak, ako ste to nechali. To znamená, že budete môcť pokračovať tam, kde ste skončili. Musíte však dbať aj na svoju potravu, pretože každý deň vás bude stáť nejaké porcie ovocia, ktoré budete nachádzať po svete. Našťastie, nájdete týchto zásob pomerne dosť a nebudete mať o ne núdzu, aj keď budete prechádzať niektoré levely na viackrát.

Okrem hlavného príbehu budete môcť hrať aj misie, ktoré sú zamerané práve na plnenie konkrétnych úloh alebo ničenie



nepriateľ'ov, čo preskúša všetky vaše Pikminovské schopnosti. Tieto môžete hrať spolu s ďalším hráčom, čo vždy prináša kopec zábavy, avšak nastávajú momenty, keď si váš spoluhráč pokradne všetkých Pikminov a vám neostane ani jeden.

Veľmi špecifických módom viacerých hráčov je tzv. Bingo Battle, kde hráte proti inému hráčovi. Budete zbierať alebo ničiť to, čo máte na vašej Bingo kartičke, a keď sa vám to podarí, odškrtnete tým dané políčko, až kým jeden z vás nevyhrá. Bohužiaľ, podstatne chýba hra viacerých hráčov cez internet.

Krásny, farebný svet

Hneď po spustení Pikmin 3 sa vám otvorí krásny a farebný svet a tento pretrvá po celú hru. Daná atmosféra vás doslova vcucne do svojho farebného a rozprávkového sveta. Okrem toho sa tvorcovia nádhorne vyhrali s dizajnom a množstvom potvor a príšer, a najmä bossmi, mohli by sme povedať, že ide tu dokonca o umelecké diela. Práve detaily, ktoré budete stále nachádzať po svojej púti a nové výzvy a prekvapenia, ktoré sú roztrúsené po každom leveli,

vás budú držať pri obrazovke a čas bude letieť rýchlejšie než by ste chceli. Spolu s kvalitnou grafikou je výborná aj hudba, ktorá bude dopĺňať rozprávkovú atmosféru. Dovoľme si tvrdiť, že po audiovizualnej stránke je Pikmin 3 asi to najkrajšie, čo zatiaľ na Wii U vyšlo.

Verdikt

Stovky malých a zlatých Pikminov v nádhorne nadizajnovanom svete poskytujú hodiny zábavy, ktorú ocenia mladší či starší, hardcore či rekreační hráči. Od začiatku po celý čas sa budete široko usmievať a





originálna, no najmä návyková povaha hry vás udrží pri obrazovke dlhý čas. Kombinácia stratégie, mikromanažmentu a objavovania funguje vynikajúco a tento magický svet, ako aj osud hlavných hrdinov

a v neposlednej rade aj Pikminov, vás nenechajú ľahostajných. Pikmini sa dnes už zaradujú medzi ikony Nintendo a Pikmin 3 opäť obhajuje ich populárny status. Ide zatiaľ o jednu z najkvalitnejších

hier na Wii U, a pokiaľ túto konzolu vlastníte, dlho nerozmýšľajte a hneď si ich zaobstarajte.

Adam Zelenay



Civilization V: Brave New World

DATADISK AKO SA PATRÍ

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Výrobca: Firaxis Games
Zapožičal: Conquest
Žáner: ťahová
 stratégia

PLUSY A MÍNUSY:

- + nové prepracované mechanizmy
- + nové jednotky a civilizácie
- + Svetový kongres a ideológie udržujú dynamiku hry
- + množstvo nového obsahu
- niekedy je ťažké pochopiť, ako nové mechanizmy fungujú

HODNOTENIE:

90%



Pre fanúšikov ťahových stratégií stojí Civilizácia na vrchole rebríčka, o čom svedčí aj druhé rozšírenie už piateho vydania tejto kultovej série, ktorá nesie ikonický názov Brave New World (čo v preklade znamená nový odvážny svet). Svojím názvom tvorcovia narážajú na dystopické dielo z roku 1932 od Aldousa Huxleyho, ktorý v ňom opísal budúci svet ako triednu spoločnosť, v ktorej najvyššie vrstvy dosiahli všetkých svojich snov a pôžitkov, a to za cenu straty základných ľudských hodnôt a princípov. Pod'me sa teda pozrieť, aký svet budete môcť vybudovať v druhom rozšírení Civilization V vy.

Začneme najprv krátkym zhrnutím Civilization pre hráčov, ktorí túto kultovú hru ešte nehrali. Ide o ťahovú stratégiu, v ktorej hráte za jednu z mnohých civilizácií a snažíte sa stať dominantom na náhodne vygenerovanej mape, na ktorej budete hrať proti ostatným

národom. Vyhrať sa dá viacerými spôsobmi – či už hrubou silou a obsadením všetkých hlavných miest, technologicky, keď ako prví ovládnete vesmír, diplomaticky, keď ostatné národy za vás v OSN zahlasujú za svetového vodcu alebo kultúrnou cestou, keď naplníte päť stromov tzv. „social policies“ (pozn. red. spoločenské politiky) a vybudujete z vašej civilizácie utópiu. Ciest k dominancii je mnoho, a nikdy nie je vaša hra priamočiara. Aj keď má každá civilizácia určité predpoklady v jednotlivých sférach, všetky možnosti sú si v podstate rovnocenné a budete ich musieť často kombinovať. Keby ste sa totiž sústredili iba na hrubú silu, čoskoro by sa všetci proti vám spojili a spolupracovali by proti vám. Naopak, ak by ste boli diplomaticky aktívni a so všetkými by ste mali prímerie, eventuálne by sa vyskytol niekto, kto by vašu dôveru vo vhodnej chvíli zneužil.

Prvou zmenou, ktorá podstatne mení celú hru, je zavedenie ideológií. Po tom, čo postavíte tri továrne alebo sa dostanete do modernej éry, budete mať na výber jednu z troch ideológií – sloboda, poriadok alebo autokracia. Po tom, čo si svoju ideológiu zvolíte, budete do nej, po nahromadení určitého

množstva kultúry, pridávať tzv. zásady, ktoré jej pridávajú rôzne efekty a tým pádom si svoju ideológiu vybudujete podľa svojich predstáv. Každá ideológia sa hodí k inému typu víťazstva. Teba brat' do úvahy aj zvolené ideológie vašich spojencov a nepriateľov, pretože civilizácie s rovnakými ideológiami budú spolu omnoho ochotnejšie spolupracovať, čo je pri rôznych diplomatických hrách veľmi dôležité. Napríklad pri hlasovaní v OSN uvidíte, ako plánujú civilizácie s rovnakou ideológiou hlasovať. Otvorením ideológií sa vám pekne pomiešajú karty a udržia vás na špičkách aj v poslednej fáze hry, ktorá práve pred Brave New World trpela až chronickou pasivitou.

Podstatné zmeny nastali aj v podmienkach kultúrneho víťazstva. Zabudnite na budovanie utópie – v Brave New World vyhráte skrz turizmus. Ten chápate ako nástroj, ktorým rozširujete vašu kultúru do ostatných civilizácií. Ten sa buduje rôznymi umeleckými, hudobnými alebo inými dielami, ktoré môžu vyrobiť veľké osobnosti. Pri budovaní turizmu budete musieť myslieť aj troška dopredu, pretože diela treba umiestniť do rôznych budov, ktoré takéto miesta na uloženie poskytujú, ako napríklad



univerzity, múzea a rôzne iné. Turizmus v kultúrnom súperení predstavuje „meč“ a klasické kultúrne body sú naopak „štít“, ktorým sa turizmu môžete brániť. Keď váš turizmus presiahne hodnotu kultúry ostatných civilizácií, dosiahnete rozhodný vplyv na ostatné národy a naplníte kultúrne víťazstvo. Tento systém je výborným vylepšením starých podmienok kultúrneho víťazstva, ktoré je veľmi dynamické a udržuje všetkých konštantne na špičkách. Turizmus ovplyvňuje rôzne elementy, ale ide najmä o pomaly sa rozvíjajúci systém, ktorý sa rozvinie najmä v poslednej fáze hry, ktorý je ale úplne balansovaný a najmä originálny.

Úplnou novinkou je aj archeológia. Po jej objavení budete môcť stavať archeológov, ktorí budú chodiť po mape a hľadať rôzne archeologické náleziská. Tie potom môžete premeniť na historickú pamiatku alebo môžete jednotlivé artefakty extrahovať a priniesť ich späť do vášho mesta, čo pridá k vášmu turizmu. Ide o veľmi zaujímavý mechanizmus, ktorý sme u Civilization ešte nevideli, a ktorý výborne pasuje do danej atmosféry. V Brave New World sa kladie podstatnejší dôraz na vzájomnú spoluprácu a diplomatický styk medzi

národmi. Keď spoznáte všetky ostatné civilizácie v hre, otvorí sa svetový kongres, čo je určitý predchodca OSN, kde môžete hlasovať a navrhovať rôzne rezolúcie. Správnym taktizovaním, ovplyvňovaním ostatných národov a udržiavaním zdravých diplomatických vzťahov sa vám podarí presadiť rezolúcie, ktorými vyhlásite embargo na určité suroviny, zdvihnete dane za armádu alebo prehlásite svoje náboženstvo za svetové. Naopak, ak budete s ostatnými národmi „na nože“, bude viac pravdepodobné, že sa v svetovom kongrese proti vám spoja a presadia si rezolúciu, ktorá vaše doterajšie snaženia sťaží. A! je, štandardne, v tomto smere veľmi vyspelé a vaši protivníci budú sledovať všetky vaše kroky, ktorými ich potenciálne ohrozujete.

V hre figuruje aj nový systém obchodovania. Karavanom a obchodným lodiam budete vyberať destinácie, v ktorých majú obchodovať. Okrem zlata si však vzájomne vymeníte aj náboženský vplyv a nejaký ten výskum, preto budete musieť blízko sledovať, či sa skrz váš obchod nepriateľ nesnaží ovplyvniť vaše náboženstvo. Po tom, čo karavanom a obchodným lodiam vyberiete ich

destinácie, nebudete ich musieť už ďalej makromanažovať, nakoľko celý proces je viac-menej automatizovaný. S obchodom sa stretnete hneď od začiatku hry a veľmi jednoducho sa ním dá naplniť vaša pokladnica.

Brave New World priniesol do Civilization úplne nové aspekty a zmenil systém tých, ktoré nefungovali poriadne. K tomuto si pripočítajte nové civilizácie, jednotky a dve nové kampane, a výsledok je taký, že Brave New World je asi najrozsiahlejšie rozšírenie, aké sme tu mali. Najlepšie na tom je, že jej obsah posúva hru na takú vysokú úroveň, že sa pýtame, prečo tu tieto prvky neboli od začiatku. Ide, samozrejme, o nové mechanizmy a môže chvíľku trvať, kým sa naučíte, ako fungujú. Avšak, ako je už pre Civilization typické, mnohé užitočné nápovede a praktická civilopédia sa postarajú o to, aby ste sa hneď od prvej hry nemuseli zaoberať študovaním týchto nových mechanizmov, ale aby ste s nimi rovno robili. Pokiaľ vás Civilization V bavila, Brave New World je pre vás skoro povinnosťou. Ak ste Civilization V nehrali, Brave New World je dobrý dôvod začať.

Adam Zelenay



DeadPool

KOMIXOVÁ HERNÁ ZÁBAVA V HRE O HRE

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner: TPS

Výrobca: High Moon Stud.

Zapožičal: KON TIKI

PLUSY A MÍNUSY:

+ hrateľnosť, príbeh

+ hra o hre

+ explózia bizarných nápadov

+ zábava, dabing

+ Challenges mód je fajn

- umelé nat'ahovanie

dĺžky súbojmi

- miestami recyklovaný level dizajn

- niektoré slabšie textúry

- na druhej strane nie sú Challenges ničím objavným

Videohry podľa známych komiksových postavičiek zažívajú už od Batman: Arkham Asylum menšiu renesanciu, najmä vo zdvihnutí ich kvalít. Tento trend tohto roku nasledoval aj DeadPool, slávna postavička z X-Men univerza a dostal svoju vlastnú (a nutne treba dodať, že kvalitnú!) hru. Doslova. DeadPool je totiž nielen studnica zábavy, ale najmä uvedomelý sprievodca svetom hier a ich vývoja.

Mutant DeadPool s extrémne silným regeneračným faktorom tela sa doma nudí, a keď nevysedáva na internete alebo pred televíziou, či nepečie tisíceky lievancov, ktoré vyhodí von oknom, pravdepodobne je na fuške a zabíja nejakých zloduchov. Je to skrátka nuda. A tak napíše vývojáreskemu štúdiu High Moon, či by o ňom nespravili hru. Namiesto hry mu k nej pošlú scenár a o chvíľu je už vo víre príbehu, ktorý ho čiastočne nudí, no zároveň zabáva, lebo je to predsa jeho hra. Preto sa len tak z „psiny“ púšťa do prekazenia tradične zlých plánov o klonovanej armáde ničiacej svet. Pán Sinister, hlavný „záporák“ hry, sa nezastaví pred ničím, aby dosiahol svoj cieľ. To však ani DeadPool. Navyše mu na ceste pomáha celá plejáda rôznych X-Men postavičiek, vrátane Cablea, Wolverina či Rogue. Dôjde aj na zlé postavy univerza ako Vertigo či Blockbuster. DeadPoolovi je jedno, koľko nepriateľov bude musieť „skosiť“, kým jeho hra skončí. Chce však byť jej víťazným hrdinom, čo vďaka nemožnosti zomrieť nie je zasa také ťažké.

Nápad hry o hre je jednoducho super. DeadPool na hráča pokrikuje, niekedy mu káže zdvihnúť kameru či skúsiť postláčať nejaké tlačidlá, a pokiaľ vidí dostatok výbuchov, pochváli aj vývojárov. Tí mu na oplátku volajú, aby sa upokojil, lebo všetko závisí od rozpočtu, ktorý na hru dostanú. Hoci je všetko v zábavnom duchu, prebieha tu aj edukácia hráča –



videohry sú vo svojej podstate veľmi krehké a starostlivo vytvárané médium, pokiaľ ide o kvalitné hry. Tiež je to oslava vývoja hier ako taká. Hráč narazí na množstvo rôznych odkazov na rôzne herné epochy, vrátane 8-bitu, klasických 2D plošinoviek či tradičných truhličiek, ukrývajúcich nejakú odmenu. DeadPool týmto spôsobom správne poukazuje na to, čo majú hráči na hrách radi, a čo je ich hlavnou devízou – zábava, zábava a zábava. V hre je vďaka perfektnému dabingu (DeadPool daboval známy Nolan North, hlas Drakea z Uncharted) vystavaná hotová pyramída zábavných hlások a situácií, často veľmi bizarných. Spoznáte tak vernú hernú podobu komiksu.

Scenár k hre je zábava sama o sebe. Naratív vážne mienených

príbehových hier vtipne paroduje a posúva do konzistencie so šialeným obsahom zábavy. Zatiaľ čo v iných hrách je hlavný hrdina poháňaný túžbou zastaviť zlé postavu, DeadPool sa radšej pri vysvetľovaní zloduchových plánov odstreľí, až tak ho to nudí. Síce nevie, čo zloduch vlastne chce, ale keď mu jeho part'ák povie, že našiel jeho fanúšičku s pekným poprsím, DeadPool sa začne „plahočiť“ cez celé mesto, aby sa k nej dostal.

Nejde o žiadnu ťažkú hru. DeadPool dokáže hrať každý. Dvoma tlačidlami, pri istých kombách tromi, funguje boj s mečmi, resp. kladivami alebo dýkami. Je len na vás, čo si zvolíte. Každopádne ide vždy o zábavu plnej krvi, ktorá pri kombinácii s jednotlivými striel'anim dostane len rozšírenie.

HODNOTENIE:

80%



Pridajte možnosť skákať do vzduchu a sekať tam „ostošest“ či brať zbrane hromadného ničenia (raz za čas) väčším nepriateľom a dostanete pekne kalorickú hráčsku bombu. Hranie pritom oživujú aj stealth pasáže so zábavným duchom, lezecké sekcie hry či možnosť teleportu na krátku vzdialenosť. Nie je nič zábavnejšie, ako uhnúť sa pred fatálnym úderom nepriateľa – zmiznutím za jeho chrbát. A aby to nebolo vždy jednoduché, autori z High Moon Studios rozhodne nešetrili počtom druhov nepriateľov. Od tých najmenších so zbraňami cez najrôznejšie útočné potvory až po obrov, pre ktorých platí len taktika „udri a uteč!“. Nepriatelia sú navyše pekne rozmanití aj čo sa týka špecifikácie. Na niektorých neplatí frontálny útok, ale protiútok, niektorí majú ochranné silové pole, ktoré sa prelomí až zničením nepriateľa, ktorý ho generuje, a niektorí sú jednoducho takí tuhí, že najlepšie zaberie to, čo zaberá takmer na všetkých – gul'ky.

Zbraňový arzenál síce nie je široký, no zato účinný. Môžete strieľať z pištole, brokovnice, samopalov či pulznej zbrane. Vo výbere sú tiež rôzne pasce a granáty. Všetko sa dá, navyše, za nazbierané body vylepšovať, ako len chcete – zvýšiť účinnosť zbraní či mečov, alebo jednoducho dostať nové kombá a iné. Vylepšovať môžete aj samotného DeadPoola, napr. jeho schopnosť regenerácie.

Napriek nemožnosti zomrieť, totiž v hre zomrieť môže, aby to bola aj nejaká sranda. Súboje týchto možností ponúknu dost'. Niektoré sú jednoducho veľmi urputné, a kým si ich pekne dostanete pod kožu, iste vás pár úmrtí neminie. Na druhej strane sa dostávame k negatívu hry, a to niekedy veľmi citel'nému dopovaniu nepriateľmi. Niektoré levely, resp. súboje sú skrátka umelo nat'ahované neustálym dopĺňaním zloduchov na zabíjanie.

Našťastie, základná schéma hrateľnosti vždy dostáva množstvo oživení, sprevádzaných výborným DeadPoolovským humorom. Budete liezť po svojich črevách, polovicou tela byť zapichnutý do nepriateľa, na DeadPoolov rozkaz – chodiť za ním s kamerou či používať časti tela starého robota s extrémnou ničivou silou.

K slovu sa dostanú aj rotačné gul'omety, helikoptéry a iné. To všetko v sprievode fajn soundtracku a v príjemnej grafike s kvalitnými animáciami. Technickému spracovaniu chýbajú snád' len (miestami) lepšie textúry. Zato level dizajnu chýba niekedy rozmanitosť. Hra síce ponúka rôznorodé prostredia, no keď už ste v niektorých misiách, zdá sa, že chodby sú ustavične tie isté a trvá aj pár súbojov, kým ste konečne v odlišnom prostredí. Na rozdiel od spomínaného umelého nat'ahovania dĺžky hry je to však menej závažný problém a tiež menej viditeľný.

Keď hráč dokončí kampaň, zábava stále nekončí. A síce, vývojári do hry zabudovali Challenges mód, ktorý je len variabilnou verziou tradičného horda módu s pár obmenami. Vlny vás čakajú len tri, ale zato sú podľa jednotlivých možných medailí na čas, a pokiaľ nestihnute zabiť všetkých protivníkov, medailu nezískate.

Hrá sa na mapách, vybraných z prostredí v kampane. Celkovo je to síce pekný spôsob rozšírenia hry po dohraní, ale ako taký nie je ničím objavný a poteší snád' len lovcov rebríčkov, keďže sa dá váš výkon porovnávať online s inými hráčmi.

Záverečné hodnotenie

DeadPool je tá najrýdzejšia komiksová a pritom čistokrvne herná zábava. S bombasticky kreatívnymi nápadmi v naratívnom i hrateľnostnom smere vám môže poslúžiť najmä ako výborný spôsob odreagovania sa a namáhania bránice na solídnych šesť / sedem hodín.

Okrem toho vám aj pripomenie, že vo videohrách nič nespadne z neba samo od seba, „ergo“, aj tie videohry sú len výsledkom stoviek hodín práce. High Moon Studios týmto veľmi jednoducho, no pritom štýlovým titulom, s veľkým Š, rozširujú svoje portfólio o ďalšiu vydarenú hru!

Jozef Andraščík

MotoGP 13

PRESNÁ LICENCIA, BEZ PRÍDAVKU

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Výrobca: Milestone
Zapožičal: Comgad
Žáner: preteky

PLUSY A MÍNUSY:

- + pocit z jazdy
- + tri odlišné jazdné modely (medzi kubatúrami)
- + prezentácia
- grafické spracovanie
- nedostatky v AI
- slabý zvukový prejav
- bezvýznamné levelovanie

HODNOTENIE:

65%

Codemasters vlastní práva na Formulu 1. No talianske štúdio, Milestone, vlastní práva na dve populárne motoristické série, konkrétne WRC a Moto GP. Zatiaľ čo WRC si na svoje kvalitatívne vynikajúce tituly ešte bude musieť počkať, tak pri Moto GP by to mohlo pokojne vyjsť na prvý pokus. Avšak nevyšlo to úplne podľa očakávaní.

Aby sme si to vopred ujasnili. MotoGP 13 nie je vôbec zlou hrou, no Codemasters robí so svojou F1 licenciou, nepochybne, lepšie produkty. Ak je niekto fanúšikom kráľovskej motocyklovej triedy, tak sa určite poteší, že po dlhšej dobe prichádza na trh hra s touto tematikou.

Hlavným „ťahákom“ je, rozhodne, kariéra, ktorá v sebe zahŕňa všetky kubatúry, ktoré súčasný šampionát motocyklov obsahuje a úlohou hráča je vyšplhať sa do najvyššej Moto GP kategórie, čo

vám potvrdí minimálne tri sezóny, ak ste šikovní. Začiatok patrí určitej forme testov, kde sa zistí uje vaša výkonnosť a podľa toho dostávate ponuky od tímov v najnižšej Moto 3 kategórii. Ak ste dobrí, tak po vás siahnu tie najlepšie tímy, čo vám zaručí možnosť bojovať o titul. Rozdiel medzi jednotlivými

strojmi je obrovský, a ak sa nedostanete do top tímov, môžete sezónu stráviť „trmácaním“ sa v strede štartového poľa.

Celkový pocit z toho, že ste súčasťou kolotoča šampionátu Moto GP, je podobný s formulovou sériou od Codemasters. To



znamená, že hlavné menu kariéry tvorí akýsi karavan, v ktorom sa pomocou jednotlivých záložiek pohybujete. Šatňa, kde si upravujete svojho avatara, s ktorým jazdíte, komunikácia s manažérom a tímom, prezeranie si novinových titulkov, na ktoré sa chcete, samozrejme, dostať. Po obligátnom nastavení náročnosti, dĺžky pretekov (minimálne 15% z reálnej dĺžky) a asistentov riadenia sa presuniete do garáže, kde na vás čaká váš „tátoš“ a okolo neho veľa mechanikov. V Moto GP je váš výkon veľa závislý od nastavenia motocykla, čo vychádza z vašich preferencií.

Vyššia rýchlosť na rovinkách nemusí byť vždy prínosná, hlavne ak to spôsobí nestabilitu zadnej časti motorky pri výjazde zo zákrut. Takýchto príkladov je mnoho, a ak sa vám nad tým nechce lámať hlavu, tak v paddocku je hlavný mechanik, ktorému sa pokojne môžete zdôveriť s vašimi výhradami k motocyklu a on vám navrhne riešenie v podobe úprav nastavení. Tie si v tréningu môžete skúšať dovtedy, kým nenájdete to správne, ktoré vyhovuje nie len vám, ale aj okruhu. Na nižších náročnostiach to nie je až také potrebné, no na vyšších, kde je potrebná každá desatina, sa tomuto aspektu budete musieť venovať.

Vtipné na tom je, že po prestupe na vyššiu kategóriu sa môžete všetko učiť odznova. Správanie motocyklov medzi jednotlivými kategóriami je totiž veľmi rozdielne a tomu sa treba prispôbiť, inak vás motorka nemilosrdne potrestá. Ak ste, napríklad z Moto 3, zvyknutí počas plynutia zákruty pekne si pridávať, tak v Moto GP vás motocykel „kopne“ a trochu si „poletíte“. Rovnako sa to týka aj brzdenia do zákruty. V najnižšej stači stlačiť tlačidlo určené na brzdenie a potom ho pustiť, no najvyššia kubatúra má tendenciu ísť do šmyku.



Navýše, po zajazdení jedného kola na Moto GP, si v Moto 3 budete pripadať ako keby ste jazdili celý čas v boxovej uličke.

Jazdný model je niečo medzi arkádou a simuláciou, no dosť záleží aj od počtu asistentov, ktorých si navolíte, aby vám to vyhovovalo. Správanie motorky sa po čase stane predvídateľné. Nácvik jednotlivých okruhov nie je na škodu, a keď zvládnete aj rôzne poveternostné podmienky, tak máte vyhrané.

Iba žeby autori urobili pri prevedení určitých aspektov chyby. A tomu môžete veriť, že ich spravili. Celá hra vyznieva po dlhom hraní tak trochu budgetovo. Prvá vec, ktorá nám prekážala, boli trochu prestrelené implementované „realistické“ elementy pretekania sa v Moto GP, konkrétne máme na mysli poruchy. V reálnom motocyklovom šampionáte sme nepostrehli, že by sa jednému jazdci počas štyroch pretekov dvakrát pokazila motorka. V tejto hre je to možné, a preto je hranie so zapnutou funkciou „kazenia sa motoriek“ ťažkým orieškom na nervy, pretože budete preteky častejšie reštartovať kvôli náhlemu pokazeniu sa motorky, než kvôli chybám v pretekoch. Tie totiž eliminujú aj flashbacky, podobne ako to býva už v mnohých racingoch. Druhou chybou je slabý vplyv mokrej trate na jazdné vlastnosti. Prakticky sme mali problém vôbec nejaké postrehnúť, a to sme sa prehánali aj po vysychajúcej trati, ale aj po takej, ktorú aktívne kropili dažďové kvapky.

Celkové spracovanie, či už počasia, trati a okolia tratie je dosť slabé a na pomery končiacej generácie konzol podpriemerné. Jediné, čo tento aspekt „vytahuje z hĺbín“ podpriemeru sú modely jazdcov a samotných strojov. Zvyšok je mdlý, graficky



nedetailný. Ďalším prešlapom je prakticky nulová atmosféra. Hra síce celkom verne napodobňuje Moto GP prenos, k čomu nepochybne pomáha aj originálna TV grafika, prestrihy animácií pred začiatkom a na konci pretekov, no inak je atmosféra nezaujímavá. Respektíve, nijakú atmosféru sme nepostrehli. Žiadne pohyby fanúšikov na tribúnach, ich skandovanie a podobné drobnosti, ktoré by isto zlepšili celkový dojem. Rovnako sa to týka aj zvukovej stránky. Rešpektujeme, že všetko treba spraviť maximálne autenticky, no keď vo vás rev motorky vyvolá len pocit otravnosti, tak niečo nie je v poriadku.

Ani po stránke pretekania nie je všetko kôšer. Narážame hlavne na AI, ktorá má divnú tendenciu, za každú cenu sa držať svojej stopy, aj keď je jasné, že ste tam boli prví a druhý jazdec nemá šancu sa pred vás dostať. Z toho vyplýva, tak trochu, nepríjemný fakt, že vás nedokážu predbehnúť, lebo sa držia svojej stopy ako prilepení, a tak ich jedinou možnosťou je doba, kedy z ideálnej stopy vyjdete vy. To sa nám zdá trochu divné, pretože zo sledovania prenosov v televízii nám prišlo jasné, že na rozdiel od Formuly 1 je pri Moto GP tých ideálnych stôp viac a zákruty často prechádzajú rôzni jazdci rôznym štýlom.

Za svoje účinkovanie na trati zbierate skúsenostné body, ktoré slúžia na odomkykanie oficiálnych jazdcov v režime rýchlych pretekov či odomkykanie novej výbavy pre vášho jazdca v kariére. Okrem kariéry nechýba klasický Grand Prix mód, a aj rýchle preteky pre jazdcov, ktorí sú dostatočne leniví na to, aby si všetko nastavovali. Nechýba ani splitscreen a multiplayer, ktorý však hrá dosť málo hráčov, takže sa určite nejedná o silnú stránku titulu.

Hra, Moto GP 13, je trochu podobná svojmu WRC bračkov. Niečo im chýba, aby sa vyšplhali vyššie v hodnoteniach. Základ je zvládnutý plus/mínus dobre, hra sa hrá obstojne, no to je asi všetko. Preto viac ako 65 percent zo 100 udeliť nemôžeme.

Dominik Farkaš

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: 3DS
Žáner: plošinovka
Výrobca: AlphaDream
Vydavateľ: Conquest

PLUSY A MÍNUSY:

- + humor
- + súbojový systém
- + meniaci sa svet
- natiahnutý tutorial
- recyklované nápady

HODNOTENIE:

75%

Mario & Luigi Dream Team

FÚZATÍ INŠTALATÉRI ZNOVU ZASAHUJÚ

■ **Majitelia Nintendo 3DS sa na nedostatok hier, jednoznačne, sťažovať nemôžu. Exkluzívne tituly z dielne Nintendo, patriace medzi najslávnejšie značky tejto spoločnosti, sprevádzajú konzolu takmer od jej vydania. Tituly s Mariom už pomaly nespočítame na prstoch oboch rúk a je tu hneď ďalšia hra s fúzatým inštalatérom. A nie len jedným. Ako už názov napovie, v hre sa nachádza aj Luigi, ktorý mal premiéru už v tohtoročnom Luigi's Mansion 2. Tentoraz si zahráme za oboch bratov v titule Mario & Luigi Dream Team.**

Hra nás zavedie do dovolenkovej destinácie princeznej Peach, ktorou je Pi'illo Island. Dream Team Bros. sa na prvý pohľad podobá na minuloročného Paper Maria, ale nájdeme tu viacero odlišností. V úvode nás autori zaplavujú hromadou tutorialov, ktoré občas vysvetľujú až banálne jednoduché veci a zbytočne len zdržujú. Úvodné zoznamovanie s hrou trvá trochu dlhšie, ale potom sa hra rozbehne a môžete sa naplno venovať záležitostiam na Pi'illo Island.

Ovládanie je jednoduché a rýchlo prejde do krvi. Obe postavy ovládáte circle padom a tlačidlo A slúži na výskok pre Maria, stlačením tlačidla B skočí Luigi. Viac tlačidiel na ovládanie nie je potrebných. Vďaka prívetivému ovládaniu s hrou nebudú mať problém ani najmenší hráči.

Mario & Luigi Dream Team Bros. sa odohráva v dvoch svetoch, reálnom a snovom. V tom reálnom sa pohybujete voľne v prostredí ostrova Pi'illo Island a stretnúť môžete rôznych obyvateľov

ostrova, napríklad žlté kockové stvorenia. V snovej rovine sa dostávate do Luigiho sna. Tam spočiatku ovládáte iba Maria, no neskôr sa k vám pridá spiaci Luigi, ktorý vás bude sprevádzať týmito snami. V hre sa tiež strieda 3D spracovanie s 2D spracovaním. Primárne je hra spracovaná ako 3D, kde sa môžete pohybovať všetkými smermi, ale v niektorých pasážach si zahráte v klasickom 2D pohľade, ktorý je známy z bežných Mario titulov.

Autori zaujímavo spracovali súboje. Tie sa podobne ako v Paper Mario odohrávajú v t'ahovom režime. Ak je na rade hráč, môže si zvoliť, na ktorého nepriateľa má zaútočiť. Stlačením tlačidla A útok aktivuje a pri jeho opätovnom stlačení v čase dopadnutia na nepriateľa sa vykoná ešte druhý, dodatočný útok, ktorý uberie protivníkovi ďalšie cenné body zdravia. Keď útočí nepriateľ, je možné buď podľa jeho pohľadu, alebo správania určiť, či bude cieľom Mario alebo Luigi. Potom stačí odskočiť pred útokom protivníka, prípadne ešte lepšie je skočiť naňho a týmto protiútokom ho pripraviť o ďalšie body zdravia bez toho, aby ste stratili vlastné. Za súboje a ďalšie úlohy ste

odmeňovaní skúsenostnými bodmi. Klasický RPG systém umožňuje levelovanie postáv po dosiahnutí určitého stupňa skúsenostných bodov. Potom priradíte body k jednotlivým vlastnostiam, medzi ktoré patrí napríklad život, útok či obrana. Zaujímavo sú riešené súboje s bossmi, tie už tradične nestrácajú originalitu a v hre sa dočkáme aj mnohých humorných scén.

Po grafickej stránke na tom nie je titul najhoršie, no na 3DS sme už videli oveľa krajšie hry, dokonca aj z Mario série. Hra dokáže zaujať svojou farebnosťou a niektorými prostrediami, ale rozplývať sa nad grafikou nebudete.

Mario & Luigi Dream Team je ďalšou kvalitnou hrou, patriacou pod najsilnejšiu značku Nintendo. Síce jej náplň sme už čiastočne mohli vidieť v podobných hrách a úvodný tutorial je dosť natiahnutý, ale aj napriek tomu je hra v jadre zábavná, ponúka tradičný humor, je to jednoducho Mario. Fanúšikovia oboch inštalatérov by nemali byť sklamaní.

Martin Sabol





Aj chrbát potrebuje slnko

Hovorievalo sa, že poriadne ochlpenie je znakom muža. Platí to však aj dnes? V prípade tváre si čoraz viac pánov pestuje strnisko či fúziky. Úprava od krku dole sa však vyvíja celkom opačným smerom.

Nie každý muž je spokojný s tým, čo mu na hrudníku vyrastá – často je to len zopár riedkych chlpkov, alebo naopak hustý prales, ktorý sa tiahne až na ramená. Nie je lepšie dať to všetko preč? My hovoríme – áno.



Dôvodov pre hladkú mužskú hrud' či chrbát je hneď niekoľko. Potenie je nepríjemná záležitosť a mokré mapy pod pazuchami prezradia nervozitu a neistotu. Často nepomáha ani deodorant a husté ochlpenie, v ktorom sa baktérie potu rozkladajú, celý problém ešte zhoršuje. Pri športovaní chlčky na tele zadržiavajú špinu, pri mori zase sol' a to všetko spôsobuje nepríjemné svrbenie. No a nakoniec intímna sféra. Jedným z dôvodov, prečo sa muži holia aj na týchto chúlolistivých miestach je, že potom vynikne to, čo vyniknúť má.

Ako si však s ochlpením poradiť? Klasická žiletka je síce vždy poruke, s pánskym ochlpením však nie vždy drží krok a pokožku navyše môže podráždiť. Gymnastické výkony, aby sme dosiahli na všetky miesta na tele odrádzajú aj tých, ktorí už o riešení uvažovali.

Telový holiaci strojček **Philips BodyGroom BG2036** rieši veľa problémov.

Má dostatočný výkon, aby vás zbavil ochlpenia na tele a jeho zaoblené hroty ochránia vašu pokožku. Hlava na zastrihávajúce a holenie si poradí aj s dlhšími chlčkami jediným ťahom. Obsahuje tri hrebeňové nástavce pre 3, 5 a 7 mm dĺžku chlpkov. Vďaka extra dlhej rukoväti si jednoducho oholíte chrbát a pomôže aj v iných ťažko dostupných oblastiach.

Telový holiaci strojček Philips BodyGroom je vodotesný, a preto ho môžete bezpečne používať napríklad aj v sprche. Navyše sa ľahko čistí. Philips BodyGroom plus sa ľahko ovláda, indikátor batérie signalizuje úroveň jej nabitia.

Záleží len na vás, aký štýl úpravy "od krku dole" zvolíte, dobrého pomocníka už máte!

ZÁKLADNÉ INFO:**Žáner:**

puzzle-platform-FPS

Výrobca: Frogwarez St.**Vydavateľ:** Comgad**PLUSY A MÍNUSY:**

- + atmosféra
- + náročnosť
- príbeh
- frustrácia

HODNOTENIE:**70%****Magrunner: Dark Pulse**

LOGICKÉ STRAŠIDLO Z VESMÍRU

■ Je zaujímavé, ako dokáže jeden titul urobiť taký rozruch okolo svojej jedinečnej hrateľnosti. Až taký, že sa postupom času začnú vyrábať napodobeniny, ktoré potom hráči odsudzujú, že sú neoriginálne, ba ich priam nazývajú klonmi. Magrunner je v podstate klonom Portalu. Avšak je to zlé?

Jasné, že nie! Ako poznáme Valve, tretiu časť Portalu vydajú niekedy na jeseň 2024, čo žiadny fanúšik nenesie dobre. Magrunner pritom ponúka podobný zážitok, len mierne pozmenený, čo prináša diverzitu novému žánru. Tým je pravdaže puzzle-platform-FPS. Preto namiesto rôznych negatívnych reakcií, ktoré ste si mohli už prečítať na internete, vám prinášame presný opak. Magrunner ukazuje, ako sa dá na menších detailoch zmeniť celkový zážitok z hrania. Asi najzaujímavejšou zmenou je príbeh, ktorý spája riešenie logických hádaniek so strašidelnou tematikou. Áno, ide o hororový hru, kde monštrá nebudete masakrovať ani motorovou pílou, ani raketometom. Stačí vám váš um. Aj keď ide o celkom „bäckový“ príbeh, atmosféra a absencia zbraní vám prinesie hodiny nervózneho hrania, kde nejde o presnosť vašej zbrane, ale o výkon vašich mozgových závitov.

Príbeh sa odohráva v ultra-high-tech tréningovom tábore, do ktorého bola vybraná aj naša postava, a to za účelom cesty do vesmíru. Celý "background" je postavený na sociálnej sieti lifeNET (obdoba Facebooku) a jeho majiteľ, ktorý je asi dost' za vodou (zhodou okolností má tiež podobne skomolené meno ako Zuckerberg). A práve on sa rozhodol, že

svoje ťažko zarobené peniaze vloží do programu pre skúmanie našej galaxie.

Prvé okamžiky v tomto zariadení pripomínajú Portal, hlavne čo sa týka celého dizajnu oblastí, avšak postupom času sa začnú diať divné veci, ako výpadky energie, či desivé a krvilačné monštrá! Pridajte nástenné grafity prepnutých ľudí, ktorým pobyt v tomto zariadení asi neprospeje, a máme tu psychologický horor s bájnym stvorením Cthulhu (prečítajte a zlomte si jazyk).

Na to, aby ste sa bezpečne dostali do preč od tejto chobotnicovej potvory, budete musieť používať ultimátnu zbraň, ktorá mení magnetické pole rôznych objektov. To, že nejde o smrtiacu zbraň, vám už asi došlo. Hra je rozdelená do oblastí, v ktorých sa máte dostať z bodu A do bodu B, pričom budete hýbať platformami, hádzať kocky a stláčať tlačidlá pomocou vašej magnetickej rukavice. Znie to síce primitívne, avšak hra je v skutku logicky náročnejšia ako Portal. Na rozdiel od neho však nebudete nútení v takej miere rýchlo reagovať a svižne prepínať polaritu, čo je možno na škodu a uberá to na akčnosti. Záleží, pravdaže, od preferencií.

Náročnosť hádaniek postupom času pritvrdzuje (a pritvrdzuje naozaj dost'), pričom sa môžete stretnúť s okamžikmi, v ktorých si nebudete vedieť rady. Originálnosť mechaník je taká jedinečná, že hráčovi často nenapadne, že je možné urobiť taký úkon či onaký. A presne táto časť spôsobuje značnú frustráciu. Je pravda, že občas pomôže

nápoveda, ako napríklad, že magnetické pole funguje aj cez stenu, ale vyskytne sa približne po desiatich minútach márneho a frustrujúceho hľadania niečoho, čo ste si zabudli všimnúť.

Graficky je hra na celkom slušnej úrovni. Nejde pravdaže o žiaden skvost, avšak atmosféricky prechádza od lesklých interiérov do zničenej industriálnej stanice, čo dodáva značný pocit strachu. A skúste v strese myslieť logicky! Postavy sú nahovorené priemerne, niektoré pasáže vyznievajú tak trochu „cheesy“ a robia príbeh všeobecne priemerným. Nuž, dalo sa s tým spraviť aj viac. Popravde, hudbu sme v hre vôbec nezaregistrovali.

V konečnom dôsledku je Magrunner naozaj zaujímavým počínom, ktorý sa za svoju „originalitu“ nemusí vôbec hanbiť. Ak porovnáme cenu s dĺžkou a chytľavosťou hry, niet o čom diskutovať. Skrátka, oplatí sa to. Titul však nie je pre každého, hráčov môže odradiť svoju strašidelnou atmosférou či sám o sebe tým, že ide o puzzle-platformer. Avšak, ak si fičíte na Portal-i, stojí určite za vyskúšanie.

Tomáš Kleinmann



INTERNETOVÝ OBCHOD S HRAMI

GAME

EXPRES

<http://www.gameexpres.sk>

Predobjednajte
si Playstation 4
už teraz, aby sa
na vás dostalo.



Call of Juarez: Gunslinger

WESTERN TELOM I DUŠOU

Čo majú spoločné Battlefield 3 a najnovší prírastok do rodiny Call of Juarez – Gunslinger? Možno by ste sa čudovali, ale prekvapivo veľa. Minimálne dve veci... Aké veci to sú, či sa hra oplatí, či je grafický pekná alebo zastaraná, či sa dá hrať alebo budete hádzať klávesnice po stenách... to všetko sa dozviete v recenzii na najnovší herný westernový zážitok s názvom Call of Juarez.

Všetci, čo ste už stihli vyskúšať novú Call of Juarez, mi iste dáte za pravdu, že je ľahko zapamätateľný. Ani nie tak pre skvelú grafiku alebo pre skvelý dej, nebudaj dokonca pre nejaké nové herné mechanizmy. Ide hlavne o atmosféru. O atmosféru divokého Západu kde sa pomaly prechádzate s vetrom vo vlasoch a s klobúkom, nasadeným nakrivo na hlavu, westernovými exteriérmi a interiéromi, pričom vám ruka stále uteká k puzdru k vašim verným revolverom. Nikdy totiž neviete, aký bandita na vás môže vyletieť.

Call of Juarez a Battlefield 3 majú niečo spoločné. A nielen oni. Tak ako v Battlefielde, aj tu príbehom prechádzate formou rozprávania k obecenstvu. Tentoraz hráte ako Silas Greaves, ktorý sa zastavil čo-to vypit' v istom miestnom bare. Nie je tam však náhoda. Postupne rozprávate svojim poslucháčom o tom, čo všetko ste zažili, s kým ste sa stretli a koho ste zachránili, pričom mená, ktoré budú spomínané, nie sú ani zďaleka vymyslené. Ľudia ako Billy The Kid, Johnny Ringo alebo Sundance Kid naozaj existovali. Call of Juarez ich síce nepopisuje tak, ako sa v skutočnosti správali, a nehovorí o zážitkoch, ktoré sa stali (pridáva do nich vlastné vymyslené historky), no stále si zachováva rešpekt k daným postavám z westernových časov. Je síce pravda, že zabijete sem-tam nejaké známe meno v súboji pištoľníkov, no zvyčajne sa váš "mŕtvu" protivník vráti vo veľkom štýle. V hre dokonca prežijete rovnaké udalosti v iných verziách. Pri rozprávaní príbehu sa zastavíte a povieť poslucháčom, že to vlastne

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: akčná, FPS
Výrobca: Techland
Zapožičal: Playman s.r.o.

PLUSY A MÍNUSY:

- + pekný dizajn levelov
- + duely
- + spomalenie času
- + vyhnutie sa guľke
- + vtipné rozprávanie
- + atmosféra
- predvídateľný koniec
- slabší príbeh
- chyba multiplayer

HODNOTENIE:

85%

nebolo celkom tak, ako ste hovorili. Vtom sa ocitáte na mieste, kde ste boli pred desiatimi minútami, no udalosti sa už vyvíjajú inak. Nikdy presne neviete, čo sa stane a niekedy sa dokonca stáva, že sa pri rozprávaní s chuťou zasmejete a danú udalosť si prejdete ešte raz. Samostatné kapitoly sú riešené veľmi zaujímavým spôsobom, a to takým, že na konci každej z nich sa vám ukáže štatistika s tým, ktorú zbraň ste používali najčastejšie, akým štýlom ste s ňou bojovali, vašu presnosť strelby a ešte zopár zaujímavých a zábavných informácií. Samozrejme, nechýba ani možnosť zahrať si celú kapitolu odznova. Kapitoly (avšak nielen tie) sú potom oddelené komixovými animáciami, ktoré sú veľmi pekne spracované. Často sa vám nevysvetlí udalosť v animácii, avšak vysvetlí sa počas hrania formou stmavnutia obrazovky a úplného spomalenia postavy. V podstate sa ani nikam nepohnete, kým Silas neoboznami poslucháčov s faktom, na ktorý zabudol.

Dej nejde nijak extra do hĺbky, ale je príjemný. Aj keď je pravda, že sa na ňom dalo popracovať, hra vám to vynahradí tým, že prežijete v podstate každú nutnosť, ktorou si pravý westernový pištoľník musí prejsť. Tým myslím to, že sa dostanete do bankovej lúpeže, prepadnete vlak,

budete chodiť po baroch, kde zrazu vypukne prestrelka, budete sa bit' s indiánmi a podobné veci, ktoré poznáte, ak ste videli aspoň jeden seriózny westernový film. Áno, aj Limonádový Joe sa počíta.

Interiéry a exteriéry, v ktorých budete prežívať dobrodružstvá, vaše oko pohladia takzvanou cell-shade grafikou, ktorú ste mohli postrehnúť napríklad v hrách The Walking Dead (nie ten hrozný počin od Activision) alebo Borderlands. Síce nie v takom viditeľnom rozmedzí, ale je to určite kombinácia cell-shade a "normálnej" hernej grafiky. Svetlo, odrazy slnka od zbraní, budovy a samotné zbrane sú spracované dobre. Večným problémom, nielen v tejto hre, je samozrejme, tráva, na ktorej vidieť, že je neprirodzená. Na druhej strane si až tak nebudete všímať okolie v divokých prestrelkách. Prirodzená nie je ani krv. Tá sa pri každom zasiahnutí rozletí na všetky strany, ale to výrobcom odpúšťame, pretože je zjavné, že to tak urobili zámerne. Ak je nepriateľ dost' ďaleko a chcete si byť istí, že ste ho zasiali, okrem bodov, ktoré sa vám ukážu nad hlavou zastreleného nepriateľa, je krv dobrým indikátorom toho, že z daného chudáka je už nežožit' a popíja v nebeskom westernovom bare. Arzenál, ktorým budete disponovať, nebudete veľmi obmieňať. Je





síce pravda, že pravý westernový hrdina potrebuje len svoj revolver a plamienok pomsty v očiach, no vy budete mať na výber zo štyroch možností. Revolver, puška alebo brokovnica, dva revolyery a dynamit. Tieto štyri veci sú priradené k vašim číslam na klávesnici. Trochu mi vadilo, že pri používaní dynamitu chýba akýkoľvek indikátor sily, dial'ky alebo smeru, no ak ste ho nehodili veľmi blízko alebo úplne vedľa nepriateľa, máte vyhrané. Každé jedno zasiahnutie je bodované. Headshot je opäť najcennejší ako vo väčšine hier. Získané body potom premieňate na skúsenosti a schopnosti, ktoré si v štýlovom grafickom ukazovateli zlepšujete. Ak vás misie omrzia, môžete sa pustiť do arkádových misií, ktorých je tiež dosť. Pre niekoho môže byť tento mód zábavnejší, keďže tam ide len o dve veci... vyhrať alebo zomrieť. Nepriatelia sa na vás budú valiť v húfoch a vy, so svojím pištoľníkom, ktorému zameranie a schopnosti ste vybrali pred vstupom do misie, musíte všetkých pozabíjať a prežiť. Je to naozaj

zábava, skúste to. Hudba je vybraná solídne. Westernový nádych. Hodí sa k hraní hry. Chrome Engine 5 od Techlandu dokázal vykresliť krásne grafiku, ktorú si (povedzme si pravdu) užijete pomerne dobre. Inteligencia nepriateľov je tiež na uspokojivej úrovni. Skrývajú sa pred vami za rohom, neprenasledujú vás a celkom slušne mieria. Sem-tam budete mať aj výpomoc v podobe nejakého vášho známeho. Hra neobsahuje multiplayer, čo je škoda. Bolo by zaujímavé bojovať s kamarátmi vo westernovom štýle.

Call of Juarez: Gunslinger je hra, ktorá má pravé westernové srdce. Za málo peňazí dostanete westernovú zábavu na pár hodín, ak prejdete len dej. Na viac hodín, ak budete plniť aj arkádové misie. Určite odporúčam všetkým, ktorí majú záľubu v takýchto štýloch a pre tých, ktorí sa nevedia rozhodnúť. Stojí to len pár eur a zábava je zaručená.

Michal Frajkor

Hotline Miami

ROMANTICKÁ BRUTALITA

Hotline Miami je považovaný za jednu z najlepších nezávislých hier, ktoré sa na trhu objavili počas minulého roka. Autori pripravujú pokračovanie, medzitým však stihli pripraviť konverziu pre konzoly od spoločnosti Sony. Ak vlastníte PS3 alebo PS Vitu, môžete si túto virtuálnu romantickú brutalitu prežiť sami.

Na úvod zopár nezáživných faktov. Sony v poslednej dobe výrazne podporuje nezávislú scénu a hry, ktoré ste doteraz poznali maximálne z výpredajov na STEAME, sa objavujú aj na televíznych obrazovkách, respektíve na Vite. Sony v mnohých prípadoch podporuje takzvaný cross-buy, čo znamená, že si hru kúpite raz, avšak dostanete ju aj pre PS3 aj pre handheld. Hotline Miami v tomto smere nie je výnimka a ponúka aj ďalšie funkcie ako je cross-save, vďaka čomu si môžete medzi malým a veľkým PlayStationom prenášať uložené pozície.

Hotline Miami si však zrecenzujeme vo verzii pre PS Vitu, a to pre dva dôvody. HM je hrateľnosťou ideálny titul pre mobilnú hracu konzolu a veľá kritikov sa sťažuje na nedostatok kvalitných hier. Je pravda, že klasických AAA titulov nájdete na Vitu pomenej, najmä keď hľadáte skutočne kvalitný materiál. Na druhej strane, aktuálna stratégia, ktorú momentálne Sony praktizuje, má svoje opodstatnenie a minimálne v mojom prípade je Vita najviac využívanou prenosnou hernou konzolou.

Prístup Sony chválime aj z toho dôvodu, že mnohí hráči (vrátane mňa) majú obmedzený čas, ktorý môžu venovať hranu. Tých pár hodín týždenne, ktoré majú k dispozícii, obvykle trávia na gauči pri veľkej televíznej obrazovke hraním „povinných“ hier, ako je The Last of Us alebo Bioshock Infinite. Ak nie sú fanúšikovia nezávislej tvorby, mnohé klenoty jednoducho prehliadnu. Vita im tieto resty pomáha dohnať, a to aj počas cestovania. Podme však rozbíjať lebky. Hotline Miami je izometrická

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner: akčná
Výrobca: Dennaton Gam.
Vydavateľ: Sony

PLUSY A MÍNUSY:

- + brutalita
- + návykovosť, pocit výzvy
- + ideálna hrateľnosť z hľadiska mobilného hrania
- + PS3 verzia v cene, zdieľanie uložených pozícií
- presnosť mierenia budete chvíľu cvičiť
- ovládanie/držanie Vity pri hraní môže byť pre niekoho nepohodlné

HODNOTENIE:

90%

akčná hra s retro grafikou, ktorá sa odohráva v roku 1989 na Floride. Okolité screenshoty vám môžu evokovať spomienky na prvé GTA, Hotline Miami je však zameraný iba na boj – je jedno, či

s holými päsťami, chladnými alebo strelnými zbraňami, hlavne, aby tiekla krv a praskali lebky. To je hlavná náplň hry (pripomeňme, že titul nie je určený deťom) a vedzte, že lebka bude s radosťou





pokračujete neskôr. Neotravuje vás žiadny pátos okolo, HM ponúka iba číru hratel'nosť'. Jediným problémom môže byť návykovosť, Víťu budete odkladat' neradi.

Zaujímavosťou je aj grafické spracovanie. 2D retro grafiku s izometrickým pohľadom sme už spomínali, autorom sa však podarilo výborne a detailne zobrazit' brutalitu. Aj napriek tomu, že Hotline Miami nezobrazuje násilie tak okato ako niektoré akčné tituly s pohľadom z tretej osoby, z hry doslova srší brutalita. Keď hlavný hrdina zatlačí nepriateľovi oči do lebky, z hľadiska grafického zobrazenia ide o zmenu farby niekoľkých pixelov. Pocity, ktoré táto scéna vyvolá, sú však rovnaké, ako keď sa podobné scény zobrazujú v akčných filmoch, natočených vo Full HD rozlíšení.

PS verzia Hotline Miami je z technického hľadiska rovnaká ako pôvodné vydanie pre PC. Novinkou je jedna exkluzívna maska, avšak okrem toho žiadne zmeny nečakajte. Apropos masky. Hrdina počas hry odomyká nové zbrane a masky. Zbrane sa náhodne objavujú v hernom svete, masky poskytujú rôzne bonusy. Vďaka jednej maske sa vaše pästi stanú smrteľnými, ďalšia maska poskytuje viac munície a tak ďalej. Masky sú výborným spestrením, obohacujú hratel'nosť', zjednodušujú niektoré ťažké časti, a zároveň poskytujú variabilitu v prípade opakovaného hrania. Experimentovať s nimi sa vyplatí.

Na záver spomenieme ovládanie. Kombinácia klávesnica a myš má viacero výhod oproti klasickému gamepadu, respektíve analógovým páčkam v prípade Víty. Hotline Miami je hra, kde o úspechu/neúspechu môže rozhodnúť aj pol sekunda, takže rýchle a najmä presné reakcie sú potrebné. Zo začiatku budete mať pravdepodobne problém, najmä na Víte je mierenie so strelnými zbraňami trochu ťažkopádne. Časom si zvyknete a hoci ovládanie nie je také pohodlné ako v prípade PC verzie, na celkovú kvalitu hry nepôsobí negatívne a nespôsobuje ani prípadnú frustráciu.

Hotline Miami je výborná hra. Jej kvality ocenili hráči aj kritici už koncom minulého roka, kedy sa objavila na počítačoch. Verzia pre PlayStation, najmä pre Víťu, je rovnako kvalitná. Chvilu si budete zvykať na ovládanie, ktoré vyžaduje trochu cviku, najmä čo sa týka presnosti mierenia. Avšak Hotline Miami je svojou hratel'nosťou ideálnym titulom pre Víťu a dizajn hry je z hľadiska mobilného hrania v krátkych niekoľkých minútových intervaloch perfektný.

Roman Kadlec

praskat' aj vášmu hrdinovi. Na rozdiel od ostatných akčných hier, Hotline Miami je postavený na veľmi jednoduchej filozofii – kto neskôr uhne, ten skôr umrie. A je jedno, či sa hrdina alebo protivníci uhýbajú pästi, kovovej tyči, poriadnej náloži z brokovnice alebo jednému náboju z pištole. Jednoducho povedané, jedna rana a ste dole. Aby to bolo úplne presné, bežná päst' vašich nepriateľov iba omráči a „robotu“ musíte následne dokončiť obúchaním hlavy o zem, umývadlo či o záchodovú dosku. Hovoril som, že toto nie je hra pre deti?

Hotline Miami je ďalším dôkazom toho, že v jednoduchosti je sila. Herný mechanizmus, ktorý medzi život a smrť stavia iba jeden „dotyk“, je základom výborného konceptu. Autori na týchto základoch dokázali postaviť zábavnú hru, aj vďaka vhodne zvolenému dizajnu virtuálneho sveta. Mapy nie sú ani malé ani veľké, nepriateľov je tak akurát, možno sem-tam trochu viac, ale o to viac poteší úspech. Aby hra nebola príliš frustrujúca, nepriatelia nie

sú moc inteligentní, sú predvídateľní a s trochou šikovnosti sa s nimi môžete hrať ako mačka s myšou. Nemajte však pocit, že Hotline Miami je jednoduchá hra. Nie je ani prehnane ťažká, ale umierať budete veľmi často.

Našťastie, hra využíva checkpointy vždy na začiatku každého poschodia budovy. S niektorými časťami sa budete trápiť viac, párkrát vás na konci ťažkého úseku odpraví opäť na predchádzajúci checkpoint posledný živý nepriateľ. Hotline Miami však nefrustruje, zabíjanie a umieranie je zábavné, motivujúce a adrenalínové – hra vám jasne naznačuje, že vy máte na to, aby ste vyhrali, a syndróm „ešte jeden pokus a idem spať/jesť/pracovať/vystúpim z autobusu“ vás núti pokračovať. V tom je krása celej hry, a to je aj dôvod, prečo je Hotline Miami ideálnym titulom na mobilnú platformu.

Hratel'nosť' je rýchla a akčná, hru zapnete, pokúsite sa prejsť nejaký úsek, konzolu odložíte do vrečka a

Asus S46CA

Ultrabook pre každého

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Asus

Dostupná cena : 501 €

PLUSY A MÍNUSY:

- + dizajn
- + spracovanie
- + klávesnica
- + cena
- veko displeja
- slabší výkon
- horší touchpad
- hĺbkosť ventilátora
- absencia DVD mechaniky

ŠPECIFIKÁCIE:

Operačný systém:

Windows 8 SK 64bit

Procesor: Intel® Core

i3-3217U o takte 1,8GHz

Displej: 14" HD (1366

× 768) lesklý, LED

podsvietenie

Pamäť: 4GB

DDR3 1600MHz,

maximálne 12GB

Grafika: Intel HD

Graphics 4000

HDD: 750GB otáčiky

5400 rpm + 24GB SSD

Hmotnosť: 2kg

Rozmery: 348 ×

248 × 210mm



Už dávno neplatí, že pod pojmom ultrabook si treba predstaviť predražené zariadenie, ktoré si môže dovoliť málokto. Aj v tejto kategórii notebookov sa vyskytujú modely, ktoré cenovo konkurujú bežným notebookom.

KONŠTRUKCIA, DIZAJN

Silnou stránkou ultrabookov je, predovšetkým, pocit luxusu, vychádzajúci z dizajnu a použitých materiálov. Inak na tom nie je ani recenzovaný kus. Dominantným prvkom je hliník, ktorý sa nachádza na veku displeja a na vrchnej časti jednoliateho tela ultrabooku. Kým veko displeja je ladené do tmavého

čierneho odtieňa, telo je strieborno-sivej farby. Oba povrchy však majú rovnakú textúru v podobe brúseného hliníka a údajne sú odolné voči poškrabaniu. Zvyšok zariadenia tvorí plast, ktorý nájdete na spodnej časti a vo forme rámu displeja. Spracovanie ultrabooku je kvalitné, všetko pevne dolieha a lícuje, nič nevzga. Jediným mínusom je náchylnosť veka displeja na prach a odtlačky prstov, ktoré zanechávajú nevzhľadné fl'ačky, ktoré navyše „idú dole“ len ťažko. Hliníkové šasi takýto problém, našťastie, nemá. Akýmsi dizajnovým výstrelkom je batéria, ktorá výškovo presahuje cez okraj šasi a svojím povrchom s bodkovanou textúrou pripomína

reproduktor. Takémuto riešeniu je prispôbené aj veko s displejom, ktoré má v spodnej časti výrez, kopírujúci tvar batérie. Model S46CA v recenzovanej konfigurácii ponúka sympatické rozmery 348 × 248 × 210mm a vzhľadom na použité materiály, hmotnosť má príjemných 2000g. Veľkým plusom pre Asus je to, že sa nesnažil na šasi natlačiť množstvo tlačidiel, okrem klávesnice, sa na tele nachádza len jedno, tlačidlo power, ktoré je v ľavej hornej časti.

DISPLEJ

Recenzovaný model ponúkol lesklý TFT LCD displej s LED podsvietením na uhlopriečke 14" pri HD rozlíšení,

HODNOTENIE:

75%

teda 1366 × 768 pixlov.

V dnešnej dobe ide o úplne bežný štandard, čo je v prípade ultrabookov škoda. Displej S46-ky trpí rovnakými neduhmi ako ostatné displeje, a to predovšetkým vysokou odrazivosťou, horšími pozorovacími uhlami a oproti moderným IPS displejom aj vyššou spotrebou či horšou kvalitou obrazu. Ak si však odmyslíme jeho nevýhody, nie je to s ním až také zlé. Na svoje možnosti je obraz dostatočne ostrý a panel ponúkne dostatočnú svietivosť.

ROZHRANIE A KOMUNIKÁCIA

Rovnako ako displej, aj konektivita ponúkne len štandard. Väčšina konektorov sa nachádza na ľavej strane, konkrétne napájací konektor, miniVGA, HDMI, ethernetový konektor a USB 3.0. Na pravej strane nájdete dvojicu USB 2.0 portov a 3,5mm combo jack konektor. Čítačka SD/SDHC/MMC kariet sa nachádza v prednej časti pod LED diódami. Prevedenie všetkých portov je príkladné s patričným ohľadom na dizajn.

Komunikovať s okolitým prostredím môžete pomocou bezdrôtového prenosu, ktorý zabezpečia Wi-Fi štandardov b/g/n a Bluetooth 4.0, ale aj pomocou LAN kábla s rýchlosťami 10/100/1000Mbps. Pripojenie je vskutku bezproblémové.

KLÁVESNICA A TOUCHPAD

V prípade klávesnice, Asus stavil na značkou overenú chiclet klávesnicu, ktorá vďaka oddeleným klávesom poskytuje lepší komfort pri písaní a menej starostí s jej čistením. Samotná klávesnica je mierne zapustená do šasi ultrabooku, ponúkne pomerne dobrý zdvih klávesov, aj keď osobne by sme privítali ešte o malý kúsoček vyšší zdvih. Písanie na klávesnici je pohodlné, je však potrebné si zvyknúť na rozloženie kláves a niekomu možno bude prekážať menší pravý shift. Poteší však slovenská klávesnica.

Trošku horšie s pohodlnosťou je na tom touchpad, ktorý sa snažil čo najlepšie splynúť s okolitým hliníkom a dostal sivú, resp. šedú povrchovú úpravu, ktorá ho urobila matnejším a horším na pohodlné ovládanie, keďže pohyb prstov po jeho povrchu nie je hladký a plynulý. Jeho pozitívami sú veľkosť a takzvaný smart gestures, ktorý umožňuje ovládanie touchpadu pomocou rôznych "gest".

AKO PRE KOHO

Logitech G400s Optical Gaming Mouse je produkt, ktorý v sebe nesie užitočné technológie spríjemňujúce zážitok z používania, malé, no dôležité detaily, ktoré

dotvárajú celok. Na druhej strane stagnuje v kvalite materiálov a prvkov, ktorú by si daná cenová kategória určite zaslúžila. Tak či onak, sú len dve možnosti – buď zainvestujete viac, alebo sa poobzeráte po iných alternatívach, ktoré za rovnakú či jemne nižšiu cenu ponúkajú omnoho viac.

HARDVÉR

Človek by čakal, že kombinácia dvojjadrového i3 procesoru s taktom 1,8GHz pre každé jadro a integrovaného grafického čipu Intel HD4000 poskytne dostatočný výkon aj na náročnejšie procesy, napríklad na hranie hier. Podpora Direct X11 prináša ešte väčšie očakávania, no v tomto smere nastáva sklamanie, pretože si na ultrabooku v tejto konfigurácii nové zaujímavé hry jednoducho nezahráte. Nepomôže tomu ani prítomnosť 4GB DDR3 operačnej pamäte s frekvenciou 1600MHz. O slabom výkone ultrabooku svedčia výsledky niekoľkých benchmarkových nástrojov, v ktorých je možné vidieť veľmi nízku hodnotu FPS už pri defaultnom nastavení.

O uloženie vašich dát sa postará pevný disk s dostatočnou kapacitou 750GB v kombinácii s 24GB SSD diskom, ktorý slúži zrejme len pre vyrovnávaciu cache pamäť. Nezaškodilo by však, keby bol pevný disk rýchlejší. Štart z vypnutého stavu do



Windowsu je asi 20 sekúnd, d'alších 10 až 15 sekúnd treba prirátat' na spustenie všetkých procesov, potrebných na chod systému. Keď ultrabook uspí, po zapnutí je k dispozícii do dvoch sekúnd. Príjemnou je aj doba výdrže v stand by režime, ktorá sa vďaka SuperHybrid môže vyšplhať až na desať dní.

Pokiaľ si Asus S46CA zadovážite v konfigurácii, ktorú sme mali k dispozícii na recenzovanie, určite vašej pozornosti neunikne priestor na pravej strane, kde sa zvykne nachádzať DVD mechanika. Trvalo nejakú chvíľu, počas ktorej sme sa márne snažili nájsť spôsob, nejaké tlačidlo, hocičo, čím by sa dala mechanika otvoriť, až kým sme si neuvedomili, že tam vlastne žiadna mechanika nie je a diera je len šalamúnsky vyplnená záslepkou, ktorá mechaniku pripomína. Je škoda, že sa do rozpočtu pre túto konfiguráciu jedna DVD mechanika už nezmestila, a ak je pre vás potrebná, musíte siahnuť po drahšej konfigurácii.

ZVUK

Svoju samostatnú kapitolu si zaslúžila aj zvuková stránka ultrabooku. Asus už tradične vybavuje svoje notebooky technológiou Sonic Master lite, vďaka ktorej by mal byť zvuk z reproduktorov o niečo lepší. Konkrétne ponúka čistejšie

tóny, hlasnejší zvuk a hlbšie basy. S týmto tvrdením sa dá v podstate súhlasiť, zvuk z tohto ultrabooku možno zaradiť k tomu lepšiemu, avšak má to jeden háčik. Dvojica reproduktorov je totiž umiestnená zospodu ultrabooku, vďaka čomu sa zvuk výrazne mení v závislosti od toho, kde ho máte položený. Nemožno výrobcovi vyčítať, že nechcel dizajnovu narúšať krásne hliníkové šasi, no z praktického a funkčného hľadiska nejde o najšťastnejšie riešenie.

BATÉRIA - ŠEŠT' HODÍN

Aj napriek tomu, že štvorčlánková batéria je menších rozmerov, vtesnala sa do nej kapacita 2950mAh s energiou 44Wh. Výrobca na svojom webe udáva výdrž batérie až na šesť hodín, avšak pri recenzovaní sme sa dostali dokonca na slušných 6 hodín a 39 minút. Treba dodať, že takúto výdrž na batériu sme dosiahli aktiváciou režimu battery saving, minimalizáciou jasu na minimum a zapnutím režimu lietadlo, teda vypnutím Wi-Fi a Bluetooth. Ani to však nebránilo, aby sa s ultrabookom dalo bez problémov pracovať, pretože aj najnižšia úroveň jasu poskytuje dostatočnú svietivosť a viditeľnosť pracovnej plochy. Na dlhšiu cestu vlakom, autobusom alebo autom je takáto výdrž postačujúca. Horšie je na tom bežná prevádzka, ktorú reprezentoval režim

„vyvážený“, pri ktorom bol jas nastavený na polovicu a po celý čas bolo Wi-Fi a Bluetooth zapnuté. Výdrž sa v tomto prípade dostala na hodnotu 1 hodina a 42 minút, čo je o dosť menej ako predošlý prípad. Obe merania boli prevedené pomocou benchmarkového nástroja battery eater (idle mode) a pre časovú náročnosť boli vykonané len tieto dve.

VERDIKT

Pokiaľ patríte do skupiny, ktorá si nezakladá na výkone, ale ocení skôr estetickú stránku modelu S46CA, nemusí byť pre vás tento ultrabook zlou voľbou. Ponúka síce len štandardnú výbavu, no body si naženie hlavne na dizajne a kvalite spracovania, s ktorými sa Asus vie vyhrať. Sklamaním je, predovšetkým, veko displeja, ktoré je náchylné na nečistoty, s ktorými budete pri jeho používaní neustále zápasiť a o niečo horšia práca s touchpadom, ktorého povrch neposkytuje dostatočnú úpravu, a teda spomalí uje prácu s ním. Rovnako nešťastné je aj umiestnenie reproduktorov zospodu ultrabooku, ktoré značne skreslí zvuk v závislosti od podložky, na ktorom máte 46-ku položenú. Škoda týchto negatív, ktoré idú, žiaľ, len na úkor dizajnu.

Miroslav Konkol'



Súťaž s portálom



GAMESITE.SK

VÁŠ HERNÝ SVET



1. cena hra WiiU + tričko
2. cena hra PS3 + tričko
3. cena hra Xbox 360 + tričko

Šmolkovia 2 je akčne-adventúrna plošinovka, ktorá nasleduje strhujúci príbeh druhého filmu Šmolkov, ktorý sa odohráva v New Yorku a Paríži. Prevezmite rolu obľúbených modrých minihrdinov na výprave za zachránením Šmolinky zo zajatia zlého Gargamela. Pripravte sa na hodiny roztomilej a originálnej modrej zábavy, s malými Šmolkami, s ktorými nikdy nie je nuda.

- Zažite dobrodružstvo Šmolkov rovnako, ako vo filme, pričom budete putovať šiestimi rôznymi svetmi - Šmolkovskou dedinkou, New Yorkom, hustými lesmi, horami, trópmi a Parížom. Porazte 6 rôznych bossov, vrátane Gargamela, Azraela a Naughtliesa.
- Hrajte kooperatívne až so štyrmi hráčmi v lokálnom multiplayer móde s 9 rôznymi šmolkami (4 základnými a 5 odomknuteľnými) so špeciálnou schopnosťou pre každého šmolka.
- Zozbierajte až 20 rôznych šmolkov počas vašich ciest naprieč rôznymi levelmi a vezmite ich naspäť do Šmolkovskej dedinky.

 **CONQUEST**
entertainment

GENERATION

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

SONY XperiaTablet Z

ZÁKLADNÉ INFO:

Vyrobil: Sony

Dostupná cena : 629 €

PLUSY A MÍNUSY:

- + dizajn
- + hardvérová výbava
- + displej
- + konektivita
- + kamery
- neodstupnosť niektorých služieb
- nabíjanie

ŠPECIFIKÁCIE:

Displej: 10,1" WUXGA

LCD s Mobile BRAVIA

ENGINE 2

Operačný systém:

Android 4.1.2 (JellyBean)

Rozlíšenie:

1 920×1 200 obr. bodov

Technológia displeja:

TFT, kapacitný,

multidotykový

Procesor:

Štvorjadrový

QualcommSnapdragon

APQ8064, 1,5GHz

Grafický čip:

Adreno 320

Kamera:

2,2Mpx predná;

8,1Mpx zadná

RAM: 2GB

Pamäť: 16GB

Rozširovacie sloty:

Micro SD s podporou

kariet s kapacitou

až 64GB

Reproduktor:

Integrovaný, stereo,

viacsmerový

Konektivita:

WiFi 802.11 a/b/g/n

GPS, GLONASS

Bluetooth 4.0

Infračervený port

NFC, HSxPA, LTE

3,5mm audio jack

MicroUSB port

(podpora MHL)

Batéria: 6 000mAh

Rozmery (D x Š x V):

172×266×6,9mm

Váha: 495g

Príslušenstvo:

Nabíjačka

USB kábel

HODNOTENIE:

95%

Výkonný tablet nielen do sprchy



Mať to najlepšie a ešte niečo navyše? Je to možné!
Mať výkonný tablet, ktorý je najtenší, najľahší, vode- a prachuodolný, so skvelým displejom a konektivitou od výmyslu sveta. A ešte si s ním aj prepnete televízor. Musí tam byť niekde háčik... Alebo?

Sony. Globálny líder v technologickom napredovaní, inovátor, vynálezca. Takto ho poznajú milióny ľudí po celom svete, ktorým priniesol do obývačiek Trinitron televízory, prenosné kazetové prehrávače Walkman alebo konzoly PlayStation. Všetko to boli úspešné projekty. Naopak médiá MiniDisc, flash pamäte MemoryStick alebo kompresný formát ATRAC až takými úspešnými neboli. V oblasti tabletov je to jeho štvrtý model. Doteraz nedosiahli väčších úspechov, čo sa

však mení práve týmto modelom.

PRVÉ DOJMY

Do testu sme dostali nepredajný model, takzvanú DEMO verziu, určenú napríklad aj na testovacie účely. Od predajnej sa však ničím nelíšila. V škatuli sme našli samotný tablet a nabíjačku s USB káblom. Viac príslušenstva v škatuli nenájdete, ale ani sme ho neočakávali. Čo však ihneď zaujme je tablet samotný, ktorý je veľmi ľahký. Iba 495g a hrúbka len 6,9mm z neho robia najtenší a najľahší 10,1-palcový tablet na svete! Neodráža sa to však na jeho kvalitách pri ohýbaní. Nevzga ani sa neprehýba. Dizajn návrhári nazvali OmniBalance, ktorý dáva do rovnováhy dizajn a použité technológie. Dobré sa drží v rukách a zadná strana je pokrytá soft-touch

povrchom, ktorý je príjemný na dotyk. Hlavným benefitom je ochrana proti vode a prachu. Certifikácie IP55 & IP57 znamenajú ponorenie zariadenia 30 minút pod vodu alebo aj slabšie prúdenie vody bez poškodenia zariadenia.

VZHLAD A DIELENSKÉ SPRACOVANIE

Tablet nám bol doručený v čiernej farbe, je však dostupný aj v bielej. Rozmery sú 172×266×6,9mm. 10,1-palcový TFT displej je veľmi dobre čitateľný vďaka použitej technológii Mobile BRAVIA Engine 2, ktorá vylepšuje vernosť farieb, kontrast a ostrosť. S rozlíšením presahujúcim FullHD (1920×1200px) má tento tablet naozaj vynikajúci displej, ktorému sa dá len máločo vytknúť. Tlačidlo zapnutia/vypnutia sa nachádza na ľavej bočnej strane.

Nad ním je slot pre microSD karty a pod ním sa nachádzajú tlačidlá na reguláciu hlasitosti. Na dolnej hrane sa nachádza 3,5mm audio jack a micro USB konektor na napájanie a prenos dát. Mini HDMI chýba, ale výrobca použil štandard MHL (Mobile High-DefinitionLink), ktorý z USB spraví HDMI out pomocou redukcie. Všetky porty sú uzavreté pomocou krytky, aby nedošlo k vniknutiu vody alebo prachu. Horná hrana obsahuje mikrofón a infračervený port, ktorý slúži na obsluhu elektroniky ako diaľkový ovládač. Tablet obsahuje aj prednú a zadnú kameru. Predná je o rozlíšení 2,2Mpx, čo umožňuje snímať video v rozlíšení 1080p a hneď vedľa nej je senzor okolitého svetla. Zadná je o rozlíšení 8,1Mpx. Vzadu už nie je nič okrem loga NFC a Xperia.

Posledným prvkom sú stereo reproduktory, ktoré sú vyvedené do strán aj na spodnú hranu tabletu. Zamedzí to tomu, že ak držíte tablet v rukách, tak nedochádza k plnému prekrytiu reproduktorov rukami. Zvukové podanie sa nám páčilo, bolo aj dosť hlasité. Sony ponúka vylepšenie zvuku pomocou ClearPhase a xLOUD, ktoré naozaj vylepšili zvukovú kvalitu. Technológia S-Force Front Surround 3D, ktorá by mala evokovať 3D zvuk, však zvuk skôr zhoršovala ako vylepšovala. Pseudo 3D nikdy nebude reálne 3D.

HARDVÉROVÁ VÝBAVA

V tablete sa nachádza štvorjadrový čip Qualcomm Snapdragon APQ8064 taktovaný na 1,5Ghz, ktorému sekunduje grafický čip Adreno 320. Pamäť RAM má dostatočných 2GB a k dispozícii je teoretických 16GB interného priestoru, z čoho však môžete využiť o niečo menej kvôli samotnému systému a predinštalovaným aplikáciám. Pomocou microSD kariet môžete úložisko rozšíriť až o ďalších 64GB. Pripojíte sa pomocou Wi-Fi 802.11a/b/g/n, HSDPA do 42Mb/s a HSUPA do 5,8Mb/s. Podpora LTE je taktiež prítomná, momentálne na Slovensku ťažko uplatniteľná. Bluetooth 4.0, NFC, GPS sú samozrejmosťou. Dopĺňa



ho systém GLONASS. Poteší aj FM rádio s podporou RDS. Musíte však použiť slúchadlá ako anténu

SOFTVÉROVÁ VÝBAVA

Operačný systém bol použitý Android 4.1.2 JellyBean s nadstavbou Timescape, ktorá robí z tabletu viac ako len tablet postavený na Androide. Prináša aplikácie, ktoré sú pre Sony typické a uzatvárajú ekosystém. Sú to napríklad Walkman, Sony Select, Socialife, Video Unlimited, Music Unlimited, Play Memories Online, Let'sstart PSM, Track ID, Play Now, Smart Connect, Remotecontrol, Wisepilotfor XPERIA či Xperia Link. Problém je však v niektorých aplikáciách ako Video/MusicUnlimited, ktorá nie je dostupná pre slovenský trh. Alebo PlayNowsa neumožnil pripojenie k serveru. PlayNow odporúča užívateľovi aplikácie, hudbu, hry a obrázky. Zaujímavou je aplikácia Let'sstart PSM, kde môžete hrať emulované niektoré hry z PlayStation. Tie sú však skoro všetky platené a je ich veľmi málo. Track ID umožňuje na základe počutého zvuku priradiť interpreta a názov skladby. Wise pilot for XPERIA je obmedzená verzia GPS navigácie na mapách

Navteq. Xperia Link umožňuje vytvoriť hotspot. So Smart Connect môžete nastaviť konkrétne akcie po pripojení nabíjačky. Ďalšími pomocníkmi sú Filmové štúdio na strih videa a Centrum aktualizácií, ktoré sa postará o aktualizáciu celého softvéru v tablete.

Tablet je svižný a nemá problém s prepínaním obrazoviek. Na spodnej strane domovskej obrazovky nájdeme ikonu s najčastejšie používanými aplikáciami. Na ľavej strane je to skratka, ktorú si môžeme prispôbovať podľa chuti. Na pravej strane – najčastejšie používaná aplikácia.

TEST

Test sme podrobili benchmarku AnTuTu, kde dosiahol skóre 18 848 bodov, čo je na úrovni Sony Xperia Z, tesne nad Google Nexus 4 a Samsung Galaxy Note II. HTC One je však výkonnejší. V Quadrant Standard benchmarku dosiahol skóre 7 790 bodov a bol najvýkonnejší zo zariadení, ktoré má benchmark v databáze. Preto pokoril aj Asus Transformer Prime alebo HTC One X. Pí na 10 000 miest vie vypočítať za 0,22s





v aplikácii Real Pi Benchmark. Relative Benchmark ukazuje, kedy budú tablety rovnako výkonné ako konzoly súčasnej generácie. Musia však zvládnuť viac ako 11fps pri plnom rozlíšení, ako náš súčasný tablet. Hranie hier, ako napríklad Real Racing 3, prebehlo bez trhaní a hra išla plynulo.

Video sa krásne zobrazuje, pozorovacie uhly sú dostatočné a kvalita zvuku z reproduktorov je viac ako uspokojujúca. Obe kamery podávajú skvelé výkony. Fotografie sú ostré a plynulo zachytávajú dianie na obrazovke. Kamerový záznam je takisto plynulý a bez nedostatkov.

Batéria sa vďaka nízkej hrúbke musela zmenšiť, badať to však nebudete. Vydrží vám jeden deň pod silným zaťažením. V prípade väčšej úspory sa aktivuje režim STAMINA, kde si môžete nastaviť úsporné funkcie podľa vlastných kritérií. Problém nastáva pri nabíjaní, ktoré trvá príliš dlho. Pri iných zariadeniach máte po jednej hodine nabíjania 70% batérie nabité. Tu je to však len zlomok. Preto nabíjajte tablet radšej každú noc, aby vám neprestal ísť v momente, keď to budete najviac potrebovať.

Infračervený port slúžiaci na ovládanie elektrospotrebičov som nastavil na LCD

televízii Tesla bez problémov a na set-top-box Sagem IAD84HD, ktorý je dodávaný k Orange FiberTV takisto. Ovládanie prebiehalo ukážkovo, nepotrebuje preto už ani ovládanie na televízor a set-top-box. Stačí vám len tablet.

ZÁVEREČNÉ HODNOTENIE

Spoločnosť Sony mala ťažké obdobie, nevedela si dať rady, ako preraziť v mobilnom segmente, preto si prizvala

partnerskú spoločnosť Ericsson, aby jej pomohla. Na začiatku spojenie oboch firiem prinášalo ovocie, neskôr sa už museli spoločnosti rozdeliť, lebo partnerstvo nevedlo k dlhodobému nárastu trhového podielu. Spoločnosť Sony začala odznovu sama a mobily série Xperia sú v rukách recenzentov veľmi obľúbené. Tablet Xperia Z nie je výnimkou.

Nízka váha, tenkosť zariadenia, výkonné štvorjadro s grafickým čipom, WUXGA Mobile BRAVIA ENGINE 2 displej, rýchla





konektivita všetkého druhu, kvalitné kamery a nadstavba operačného systému Android systémom Timescape robia z tohto tabletu jeden z najlepšie vybavených Android tabletov súčasnosti. A ešte k tomu je vode a prachu odolný. Nedostatkov je pomenej, napríklad nedostupnosť niektorých služieb mimo určený región alebo pomalé dobíjanie. Cena sa môže zdať vyššia, ale kupujete si to najlepšie, čo súčasný trh ponúka, preto cena 620 – 630€ je opodstatnená. Odteraz si môžete zobrať svoj tablet už aj do sprchy...

Marek Štubniak



Creative Inspire A250, A550

Vreštiače Áčka od Creative

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Creative

Dostupná cena:

A250: 35 €

A550: 70 €

PLUSY A MÍNUSY:

A250

- + kvalita zvuku
- + DSE, IFP
- + cena
- + hmotnosť

- výkon
- prevedenie

A550

- + diaľkové ovládanie
- + DSE, IFP
- + cena
- + hmotnosť

- cena
- skreslenie zvuku
- ovládanie BASS
- prevedenie



ŠPECIFIKÁCIE:

A250:

2 reproduktory

1 subwoofer

(183 × 225 × 190mm)

3,5mm audio stereo jack

A550:

5 reproduktorov

1 subwoofer

(190 × 230 × 210mm)

1 3,5mm 5.1 audio jack

A250

HODNOTENIE:

85%

A550

HODNOTENIE:

70%

Najnovší rad reproduktorov, Creative série A, so sebou prináša technologicky vyspelé a dizajnovy vylepšené reproduktory, ktoré ponúkajú detailnejší zvuk, lepšie frekvenčné pásmo, no hlavne presnejšie vykreslenie hrajúceho zvuku. V recenzii sa sústreďíme na obe verzie.

A250 s dvoma reproduktormi, subwooferom a A550 s piatimi reproduktormi a subwooferom.

BALENIE A PRVÉ DOJMY

Obe verzie reproduktorov boli zabalené v obyčajnom kartóne tak, aby bol nevyužitý priestor čo najmenší. To malo za následok náročnejšie vytahovanie subwoofera. Po vytiahnutí nás čakalo ďalšie rozbalovanie, keďže aj samotné satelity a subwoofer boli zabalené

vo vreckách. Každý satelit bol primerane ťažký, subwoofer tiež. Dizajn sa nám, na prvý pohľad, zdal obyčajný a kvalitou nás ani jedna z verzií neohúrila.

TECHNOLÓGIE

Creative DSE (Dual Slot Enclosure) predstavuje zasadenie skutočného funkčného bassreflexu do malej ozvučnice. Tým sa v celom systéme značne zlepšuje distribúcia frekvencií, zvuk je hlasnejší a má viac stredových basov.

Technológia IFP (ImageFocusing Plate). Táto technológia pozostáva z malého reproduktora a špeciálne tvarovaného satelitu, ktorý rozširuje smerovanie a vykreslenie zvuku. Rozširuje tak priestor, v ktorom je zvuk najkvalitnejší, je ho lepšie počuť a reprodukcia tónov je presná.

PRIPOJENIE

Reproduktory sa pripájajú pomocou audio jackov, pri 2.1 verzii jedným výstupným jackom, pri 5.1 verzii sú tri, a to zelený, oranžový a čierny.

DIZAJN

Samotný dizajn je jedna z vecí, ktorá je zásadná pri rozhodovaní o kúpe. Dizajn satelitov sa nám zdal úplne obyčajný a celoplastové prevedenie nás o tom neskôr aj presvedčilo. Čo stojí za povšimnutie, Creative sa podarilo "natlačiť" do malých rozmerov všetko, čo sa dalo.

Subwoofer na nás pôsobil podobne, avšak nebol už čisto plastový. Na svoj výkon bol však primerane veľký, to platí pre verziu A250, kde bol menší, tak isto aj pre A550, ktorý bol značne

väčší a nachádzal sa na ňom aj ovládací potenciometer na reguláciu basov.

TEST

Ako prvé som testoval reproduktory typu A550. Najprv som ich zapojil do zvukovej karty na PC, išli v režime stereo. Pri tomto zapojení bola reprodukcia celkom príjemná, basy pri maximálnom vytočení potenciometra duneli mierne nezniesiteľne, ale v rámci možností celkom slušne.

Kvalita hudby, vzhľadom na rozmery satelitov, bola dobrá. Reprodukory pri maximálnom nastavení potenciometra hlasitosti na ovládacom paneli hrali veľmi hlasno a na maxime už s veľkým skreslením.

Po nastavení reproduktorov na režim 5.1 sa hlasitosť prehrávania zvýšila o viac než polovicu, no myslím si, že s hlasitosťou klesla o viac než polovicu aj kvalita prehrávania a skreslenie bolo miestami až priepastné.

Pri hlasitosti, nastavenej potenciometrom ovládača na maximum zvuku vo Windowse, nastavenom na viac než 20%, bola kvalita zvuku slušná (skúšané na mp3 piesňach). Len čo som nastavil hlasitosť vo Windowse nad dvadsať percent, kvalita sa rapídne zhoršila, zvuk bol absolútne otrasný a hralo to veľmi hlasno. Reprodukory mali obrovské skreslenie a basy boli taktiež otrasné.

Po ubratí na basoch sa kvalita mierne upravila a zvuk vychádzajúci zo satelitov bol prijateľnejší. Pri pozeraní filmu bola kvalita prehrávaného zvuku oveľa lepšia, basy krásne vynikali a skreslenie bolo menšie, reproduktory podávali slušný výkon.

Ako domáce kino by som túto zostavu isto nezapájal, no k počítaču na sledovanie filmov sú ako stvorené. Počúvanie hudby má už svoje výrazné limity, čo sa kvality týka, hlavne pri vyššej hlasitosti prehrávania.

Trochu ma zamrzelo, že regulácia basov sa nenachádzala priamo na ovládači, kde by sa s prehľadom zmestila, keďže tam bolo iba koliesko na hlasitosť a zelená LED-ka, ukazujúca zapnutý stav reproduktorov.

Regulácia ovládania hlasitosti je prívět' citlivá, koliesko mohlo byť oveľa väčšie a presnejšie. Viackrát sa mi stalo, že som chcel hlasitosť pridať o niekoľko percent



viac/menej, no pri pridávaní/uberaní hlasitosti bola odchýlka oveľa väčšia.

Ako druhé som testoval reproduktory typu A250. Táto verzia bola oproti 5.1 verzii ochudobnená o tri reproduktory a subwoofer bol taktiež skromnejších rozmerov, no absolútne dostačujúcich. V tomto prípade sa ovládanie v podobe točiaceho sa potenciometra nachádzalo na jednom z dvoch reproduktorov.

Po pretočení o niekoľko milimetrov, tak ako aj u A550, sa reproduktory zapli a rozsvietila sa zelená LED-ka, ukazujúca zapnutý stav.

Táto zostava sa zdá byť vyladenejšia, čo sa týka pomeru cena/výkon/kvalita. Prehrávanie hudby bolo dostatočne kvalitné, pri maximálnom výkone bolo skreslenie opäť väčšie, kvalita reprodukcie zvuku sa tiež znížila, avšak s verziou 2.1 som bol oveľa viac spokojný, ako s vyniknutím výšok, tak aj s basmi.

Prehrávanie mp3 pesničiek bolo dostatočne hlasné, do deväťdesiat percent výkonu bolo skreslenie malé, nad deväťdesiat percent – skreslenie a kvalita už mierne „trhala uši“. Pri prehrávaní filmu sa prejavila kvalita v plnej paráde, krásne vyniknutie basov bolo citel'né, no aj keď som mal zvuk reproduktorov na maxime, miestami mi chýbalo pár decibelov navyše.

Technológiu DSE hodnotíme ako niečo pozitívne, no nedostatočne prepracované. Reprodukory hrajú veľmi hlasno, avšak vyberá si to svoju daň – kvalitu prehrávaného zvuku. Pri menšom výkone hrajú celkom slušne, no pri vyššej hlasitosti

vám budú „trhať uši“.

IPF nie je ani zďaleka taká, ako ju opisuje výrobca. Síce má niečo do seba, dostať z takých malých reproduktorov kvalitný zvuk, nie je predsa jednoduché, ale až taká presná reprodukcia tónov tu nie je.

VERDIKT

Spoločnosť Creative sa vydaním novej A série veľmi nevytiahla, pozliepala malé rozmery satelitov s DSE a IPF technológiami, čo jej nevyšlo celkom ideálne.

Kvalita oboch verzií je podobná a celkovo slušná, pri verzii 5.1 natrafíme na vyšší výkon, ale aj vyššie skreslenie. Jednoducho povedané, hrajú veľmi hlasno, no chcelo by to väčšie satelity, aby sa mal výkon aj kam usmerniť. Počúvanie hudby si až tak nevychutnáte, avšak na pozeranie filmov sú viac než vhodné.

Pri 2.1 verzii si prevedenie pýta menšiu daň. Kvalita reprodukcie je lepšia, vyváženie cena/kvalita je podstatne vyššia a oceníte ju hlavne pri pozeraní filmov. Zároveň sú vhodné aj na bežné počúvanie hudby a na zapojenie k PC sú viac než vhodné.

Dizajn oboch verzií pôsobí celkovo lacnejšie. Je to jedna z mnohých vecí, na ktorých by spoločnosť Creative v budúcnosti mohla viac zapracovať, no každopádne v tomto segmente je to za ponúkanú cenu prijateľné, predsa len, nie je to to najlepšie z najlepšieho od Creative.

Lukáš Libica

LOGITECH G400s

Priemerný výkon za vysokú cenu

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Logitech
Dostupná cena : 60 €

PLUSY A MÍNUSY:

+ váha
+ senzor
+ ergonomia
+ dizajn

- cena
- kábel

ŠPECIFIKÁCIE:

Senzor: Delta
Zero Sensor
Rozhranie: USB 2.0
Rozmery (v x š x h):
131 x 73 x 43mm
Váha: 137g
Počet tlačidiel: 8
Najvyššie rozlíšenie:
4000DP
Životnosť tlačidiel:
20 000 000 stlačení



Logitech G je už známou značkou nejaký ten čas. Tento rok dostala refresh celého produktového radu a prináša nám nové kúsky s dizignátorom "s" na konci. Do tejto "rodiny", ktorá je uspôsobená predovšetkým pre hráčov, patrí aj G400s, o ktorej si povieme viac v nasledujúcich riadkoch.

"SIVÁ MYŠKA"

Pocity, ktoré vo mne vzbudil prvý pohľad na túto myšku pri rozbalení, boli prinajlepšom neutrálne. Prvé, čo vám udrie do očí, je tradičný Logitech G dizajn, čiže veľká čiernej farby po bokoch, modrá v strede a vrchná časť je sprevádzaná čiernymi a bielymi grafickými prvkami, ktoré sa snažia budiť dojem, že ide o high-tech hračku. V zadnej časti vrchnej strany „tróni“ veľké zapustené logo G Series, ktoré na rozdiel od vyššie postavených myšiek, G500s

a G700s, kde je len vo forme potlače, pôsobí trochu luxusnejšie. Tento malý detail však poteší.

NIE JE TO LEN O VÝZORE

Po vzore svojich kolegov z Logitech G rodiny, aj G400s dostala „do vienka“ väčšinu technológií, ktoré ju posúvajú v hodnoteniach nad konkurenciu. Môžete počítať s hydrofobickou povrchovou úpravou, ktorá odpudzuje tekutiny, teda nezachytáva pot z rúk a aj počas dlhých herných chvíľ ostáva pevne v ruke. Taktiež je potiahnutá vrstvou, odpudzujúcou prípadné nečistoty a otlaky prstov. Čo však stráca, oproti drahším modelom, je štruktúrovaný povrch po stranách, čo nie je nič tragické, pretože slúži k lepšiemu uchopeniu myšky.

Ako by sme od Logitechu čakali, ergonómia ako celok, je na úrovni. Tvarovo táto myška odzrkadľuje

typické Logitech krivky, gulatý dizajn a oblé tvary. Na rozdiel od modelu G500s sa drží oveľa lepšie, aj keď viac-menej zdieľajú rovnaký tvar. Na ľavej strane na vás čaká rest na palec, ktorý sa už pomaly stráca a je minimálny, ale vášmu palcu ešte stále ochotne poslúži ako oddychová zóna. Stred je vyvýšený miernym spádom pre vaše prsty v prednej časti, ktorý zabezpečuje pevné držanie ruky na myške.

KONŠTRUKCIA

Logitech G400s pozostáva z tvrdých plastov, ktoré síce na pohľad vyzerajú pevne, ale na "omak" je cítiť, že nejde o kvalitu materiálov ako pri drahších modeloch. Napriek tomu ostávam presvedčený, že táto myška čo-to určite vydrží a nenechá vás v "štichu" pri prvej nehode.

Exceluje práve tlačidlami, ktorých

HODNOTENIE:

70%



práve nastavenú citlivosť senzora. Na spodnej strane sa nachádza niekoľko protišmykových teflonových podložiek, ktoré majú výrobcom garantovanú až 250-kilometrovú životnosť.

KONEKTIVITA A VÝKON

G400s komunikuje prostredníctvom USB 2.0 káblu o dĺžke dvoch metrov. Najväčšou slabinou tohto produktu je práve kábel – zatiaľ čo samotný kábel je v poriadku, ide o spoj, v ktorom preniká do konštrukcie produktu. Počas testovania nepreukázal žiadne problémy, ale budí dojem, že neopatrným zaobchádzaním a častým zmotávaním pri prenášaní sa môže časom opotrebovať alebo poľamať.

Nejde o laserovú myš, ale o myš s optickým senzorom. Ten podporuje citlivosť od 200 do 4000DPI, ktorú môžete zvoliť pomocou prednastavených tlačidiel, alebo manuálne nastaviť odlišné úrovne citlivosti cez Logitech Gaming Software. Logitech svoj senzor nazýva Delta Zero Sensor, je vysoko

citlivý a poskytuje optimálny výkon na všetkých druhoch povrchov.

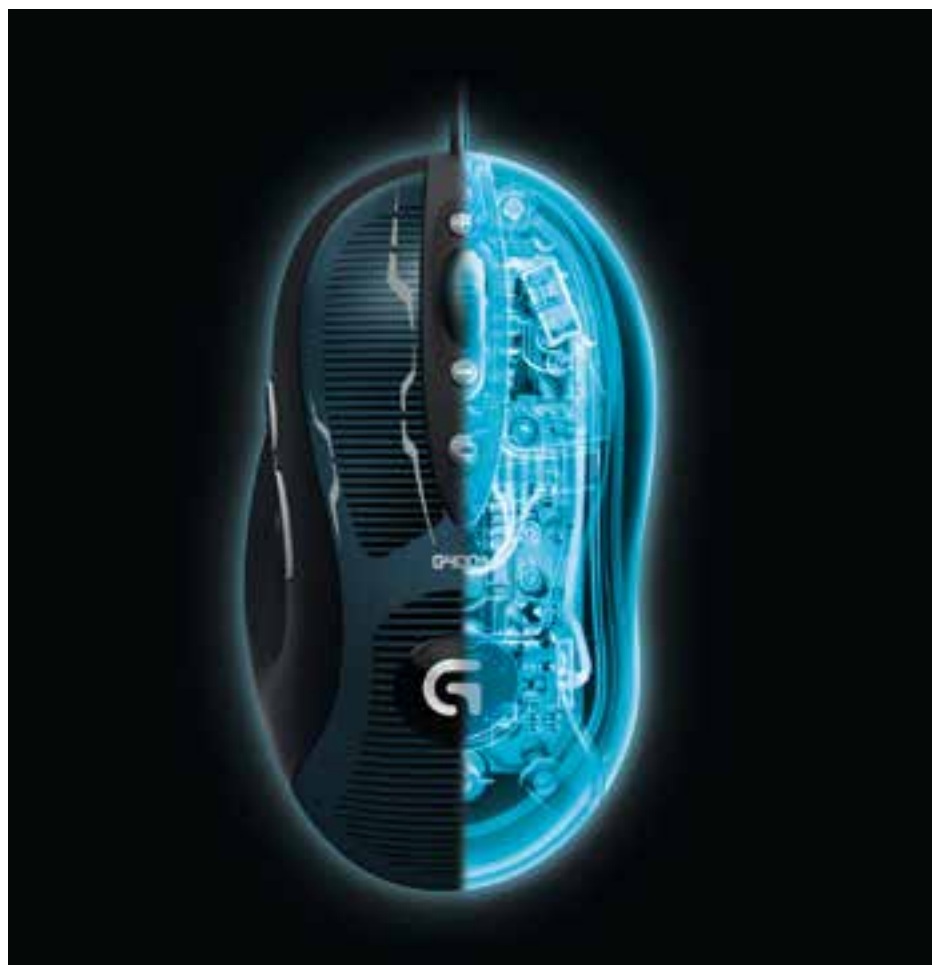
Myška bola testovaná v rôznych prostrediach, predovšetkým v hrách. Od MMORPG až po FPS kúsky fungovala bez chyby. Odozva, ktorá je podľa výrobcu stanovená na jednu milisekundu, zodpovedá popisu a zážitok z používania tejto myšky bol na výbornú. Taktiež nemožno G400s nič vytknúť pri práci v desktopových aplikáciách či pri surfovaní po internete.

AKO PRE KOHO

Logitech G400s Optical Gaming Mouse je produkt, ktorý v sebe nesie užitočné technológie spríjemňujúce zážitok z používania, malé, no dôležité detaily, ktoré dotvárajú celok. Na druhej strane stagnuje v kvalite materiálov a prvkov, ktorú by si daná cenová kategória určite zaslúžila. Tak či onak, sú len dve možnosti – buď zainvestujete viac, alebo sa poobzeráte po iných alternatívach, ktoré za rovnakú či jemne nižšiu cenu ponúkajú omnoho viac.

Martin Húbek

je osem. Každé jedno z nich je programovateľné (pomocou stiahnutého Logitech Gaming Software) a ich tuhosť je to "práve orechové". Ľahko sa stláčajú aj tlačidlá po stranách, nepotrebujete kľčovite vynakladať silu, aby ste stlačili potrebné tlačidlo a zároveň minuli cieľ v hre. Tlačidlá na vrchnej a spodnej strane stredového kolieska slúžia na nastavenie citlivosti Delta Zero senzora (o tom neskôr). Koliesko samotné má síce iba jeden mód, a to sekvenčný (vynikajúci na precízne selekcie v hrách a podobne), ale funguje výborne a ľahko sa ovláda. Nanešťastie, G400s neobsahuje indikátor, ktorý by ukazoval



Belkin Dual-Band Wireless Range Extender

Nenahraditeľný
pomocník

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Benkin
Dostupná cena: 74 €

PLUSY A MÍNUSY:

+ rozsah signálu
+ zvýšená
prenosová
rýchlosť
prevedenia
+ dizajn
+ zabudovaná
anténa

- rozmery
- povrch

ŠPECIFIKÁCIE:

Bezdrôtové štandardy:

IEEE 802.11n

(až 300MB/s na

2,4GHz a 5GHz)

IEEE 802.11g (až 54Mb/s)

IEEE 802.11a (až 54Mb/s)

IEEE 802.11b (až 11Mb/s)

Pásmo prevádzky

bezdrôtovej siete:

2,4GHz a 5GHz

Zabezpečenie

bezdrôtovej siete:

256-bitové šifrovanie

WPA2 64/128-bit WEP

Rozhranie: 4 × Ethernet



Nie je to tak dávno, čo sme recenzovali takzvaný wifi range extender od Belkinu a teraz k nám od tohto výrobcu zavítal ďalší extender. Ten sa však od toho predošlého v mnohom odlišuje.

"EXTENDER"

Pre tých, ktorí predošlú recenziu nečítali, prípadne nevedia, o čo ide, vysvetlíme. Wireless Range Extender, respektíve po slovensky zosilňovač bezdrôtového rozsahu/dosahu, je zariadenie, ktoré vám pomôže zosilniť signál wifi routera v dome, byte, prípadne v inom priestore, vďaka čomu je možné odstrániť takzvané mŕtve zóny bez pokrytia signálu alebo zvýšenie intenzity signálu v tých častiach, kde je signál slabý. Z toho dôvodu prichádza

Belkin s ďalším zariadením, ktorého modelové označenie je F9K1106v1. Ako z názvu vyplýva, tento model je dual-band, čiže dvojpásmový, čo mu umožňuje komunikáciu so zariadeniami okrem frekvencie 2,4GHz aj na frekvencii 5GHz. Tento produkt ponúka takzvanú Multibeam anténu, ktorá zabezpečí maximálny výkon a stabilitu bezdrôtového signálu a prenosovej rýchlosti.

V závislosti od štandardu Wi-Fi sa môžete tešiť na prenosovú rýchlosť až 300MB/s. Príjemným prekvapením je štvorica ethernetových portov, vďaka ktorým pripojíte k sieti aj zariadenia, ktoré nevedia komunikovať bezdrôtovo, ako napríklad určité modely televízií, bluray/DVD prehrávačov, ale aj počítače či tlačiarne.

VZHľad A DIELENSKÉ SPRACOVANIE

Extender sa svojím tvarom a rozmermi dá prirovnáť k zvyšku portfólia od Belkinu, ktoré sa vyznačuje predovšetkým extravagantným dizajnom. Zariadeniu dominuje čierna farba, výnimkou je len sivé logo a názov značky po bokoch a štvorica LAN portov, ktoré sa však nachádzajú v zadnej časti, a preto nebudú viditeľné. Okrem nich sa vzadu nachádza ešte tlačidlo reset a konektor pre sieťové napájanie. Na prednej strane sa nachádza už len tlačidlo WPS a signalizačná LED dióda.

Extender stojí na podstavci, ktorý mu poskytuje dostatočnú stabilitu. Treba však povedať, že podstavec nie je odnímateľný, ale pripevnený napevno, vďaka čomu zariadenie nemôžete položiť naležato. Teda môžete, no bude to vyzerať čudne. Druhou negatívnou stránkou je farba, ktorá je ladená do klavírnej čiernej, vďaka čomu bude na extenderi každú chvíľu vidieť značné množstvo nečistôt. Každopádne, Belkin svojimi výrobkami dokáže prekvapiť a čo sa týka dizajnu, fakt mu nie je čo vyčítať. Veľkým plus je umiestnenie antény dovnútra zariadenia.

Snáď netreba ani spomínať, že základným stavebným prvkom je plast, ktorý je však spracovaný dobre, bez akýchkoľvek známok vôle či vrzgania.

INŠTALÁCIA

Belkin aj v tomto prípade stavil na jednoduchosť, a preto sa nemusíte obávať žiadnych náročných inštalácií, všetko potrebné totiž nastavíte v priebehu minúty. Na svojom notebooku či smartphone sa stačí len pripojiť k sieti extendera

HODNOTENIE:

95%



pod názvom Belkin a prejsť približne piatimi krokmi, v rámci ktorých si vyberiete bezdrôtovú sieť, ktorú chcete zosilniť, zadáte svoje heslo, vyberiete si možnosť nastavenia 5GHz siete, potvrdíte svoju voľbu a extender pre vás vytvorí sieť s príponou _ex, ktorá je pripravená k použitiu. Naozaj jednoduché.

TEST PRIPOJENIA

"Zosilnenú" sieť máte teda vytvorenú. Najlepšie pokrytie signálom získate vhodným umiestnením oboch zariadení. Pre predstavu, ako takýto zosilňovač funguje, sme pre vás vykonali menší test, ktorý bol vykonaný v bytových podmienkach a výsledky sa merali pomocou smartphonu. Ako prvé sa vykonalo meranie rýchlosti na domácom routri, v jeho blízkosti a bez prekážok v ceste. Router sa nachádzal v strede bytu a vysielaniu signálu bráni niekolkó stien. Pre porovnanie sa vykonalo meranie rýchlosti pripojenia cez extender, ktorý bol položený hneď vedľa routra. Namierané hodnoty reprezentujú nasledujúce dva obrázky. Prvý obrázok zodpovedá rýchlosti cez router, druhý

cez zosilňovač. Z nameraných hodnôt je vidieť, že aj napriek tomu, že signál bol distribuovaný hneď dvojnásobne, a to najprv cez router a potom cez extender, rýchlosť predovšetkým sťahovania cez zosilňovač bola takmer o 50% vyššia ako za rovnakých podmienok cez router. Po premiestnení do bodu A, ktorý sa nachádzal pri vchode do bytu o osem metrov a dve steny ďalej, sa vykonalo ďalšie meranie. Rovnako ako v predošlom prípade, prvá hodnota zodpovedá routru, druhá extenderu. Z týchto obrázkov je vidieť, že domáci router bol na tom čo do kvality a rýchlosti pripojenia pomerne zle. Rýchlosť sťahovania sa znížila približne o 50% a rýchlosť odosielania až takmer o 93%. Rovnako sa rapídne znížila aj intenzita signálu, a to takmer na minimum. Výrazne lepšie na tom bol extender, ktorý síce stratil vyše 50% na rýchlosti sťahovania, ale len približne 30% na rýchlosti odosielania, pričom ale stále ponúkol veľmi slušné rýchlosti a intenzitu pripojenia. Nasledovalo premiestnenie do bodu B, ktorý sa nachádzal o ďalších desať metrov ďalej, na balkóne. Žiaľ, ani jedno zo zariadení neponúklo dostatočne silný signál k pripojeniu.

Z toho dôvodu sa zmenilo umiestnenie extendera od routra k bodu A, pri vchodových dverách a nasledovalo ďalšie meranie, pri ňom.

Výsledok tohto merania je celkom prekvapivý, pretože na rovnakom mieste router dosiahol výsledok 1706kbps pre download a 428kbps pre upload. Rýchlosti cez extender dosiahli až 6930kbps pre download a 6377kbps pre upload, čo je len o niečo málo menej, ako tomu bolo pri zdroji signálu, no neporovnateľne viac, ako bolo možné dosiahnuť

cez router. Ako posledný nasledoval presun so smartphonom do bodu B, teda na balkón. Signál bol síce už slabý, no aj napriek tomu sa podarilo extenderu dostať z neho maximum.

Ako je možné z obrázku vidieť, intenzita signálu a prenosové rýchlosti na takúto vzdialenosť od zdroja signálu už nie sú najlepšie, no aj napriek tomu by postačovali na sledovanie mailov a nenáročné surfovanie po internete.

ZÁVEREČNÉ HODNOTENIE

Ak bývate v dome a trápia vás problémy s mŕtvymi zónami bez pokrytia signálu z domáceho routra, tento extender, respektíve zosilňovač, nemusí byť zlým riešením. Veľmi veľa však urobí aj vhodné rozmiestnenie týchto zariadení, vďaka čomu môžete získať bezproblémový prístup na internet v celom dome, prípadne aj na záhrade. Výsledky v recenzii však ukazujú, že nie je router ako router, a preto na jeho kvalite záleží. Prijemným prekvapením teda je, že zosilňovač dokáže svojím výkonom ďaleko prevýšiť väčšinu domácich routrov a ponúknuť ďaleko lepšie prenosové rýchlosti, aké ponúkajú route samotné. Kúpou tohto modelu extendera navyše získate možnosť pripojenia až štvorice zariadení pomocou sieťového kábla, ako napríklad televízie, domáceho kina či tlačiarne, čo je bezpochyby veľkým plus. Z toho dôvodu však treba rátať s trochu väčším rozmermi, ktoré sú na úrovni dizajnovovo podobných routrov od Belkinu. Menším negatívom môže byť jedine len napevno pripevnený podstavec, vďaka čomu budete musieť zosilňovač položiť niekde na výšku a kvôli klavírnej čiernej farbe ho budete musieť pravidelnejšie čistiť od nečistôt. Inak žiadna vážnejšia výhrada, okrem ceny, ktorá môže odradiť asi najviac.

Miroslav Konkol'



LOGITECH G500s

Veľa muziky za málo peňazí

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Logitech
Dostupná cena: 72 €

PLUSY A MÍNUSY:

+ váha
+ senzor
+ rozloženia
a tuhosť tlačidiel
+ materiály

- ergonómia

ŠPECIFIKÁCIE:

Senzor: GamingGrade
Laser

Rozhranie: USB 2.0

Rozmery (v x š x h):

129,7 x 76 x 44 mm

Váha: 170g (bez závaží)

Počet tlačidiel: 10

Najvyššie rozlíšenie:

8200 DPI

Životnosť tlačidiel:

20 miliónov stlačení

Životnosť podložiek:

250 km



Logitech G500s sa radí do hernej rodiny myšiek Logitech G, ohlásenej na jar roku 2013. Tak, ako jej staršia sestra, Logitech G700s, ktorá sa radí na čelo tejto rodiny a zastupuje úlohu vlajkovej lodi, G500s je hneď v druhej rade a svoju rodinu reprezentuje rovnako dobre, ak nie ešte lepšie.

DIZAJN

G500s zdieľa dizajn hernej série Logitech G, čo znamená, že na vás čaká klasická trojkombinácia – čierna, šedá a biela. Ako celok pôsobí solídne a na prvý pohľad je každému jasné, že ide o gamerskú myšku. Po bokoch sa nesie matná čierna, ktorá pokrýva kvalitný štrukturovaný povrch a vrch myšky je potiahnutý šedou farbou, sprevádzaný čiernymi a bielymi grafickými prvkami.

konštrukciu, pokrytú tvrdenými plastmi. Bočné strany myšky sú potiahnuté hydrofobickou vrstvou, ktorá odpudzuje kvapaliny a tým pádom ostáva myška suchá, čím pevne drží v ruke aj počas dlhých hracích časov. Primárne tlačidlá na vrchnej strane sú tiež ošetrené špeciálnymi vrstvami, ktoré zabraňujú zachytávaniu špiny a odtlačkov prstov.

Na vrchnej strane je v ponuke dvojica tlačidiel, ktorým môžete za chodu meniť citlivosť senzora. Kúsok pod touto dvojicou sa nachádza LED indikátor, ktorý zobrazuje úroveň nastavenej citlivosti. Na ľavej strane, na boku, sa nachádza zvyšná trojica tlačidiel. Dokopy aj s hlavnými tlačidlami to predstavuje desať plne

Tvarovo je G500s gul'atejšia, vajcovitého tvaru a spočiatku sme si museli zvykať na ergonómiu, hlavne čo sa týka predných dvoch tlačidiel. Myška sa radí medzi väčšie, a tak máte k dispozícii veľa miesta pre vašu ruku. Na ľavej strane sa už klasicky nachádza rest pre váš palec, ktorý pohodlne oddychuje na myške a nešúcha sa po povrchu.



HODNOTENIE:

70%

ERGONÓMIA

"Päťstovka" má kvalitnú



LOGITECH "G"

Pohyb myškou uľahčujú teflónové podložky na spodnej strane, ktoré majú garantovanú trvanlivosť až 250 kilometrov. Čo ale G500S ponúka navyše oproti vyššie radenej G700S, je možnosť manipulácie s váhou samotnej myšky. K dispozícii máte niekoľko závaží a celkovo môžete pridať až do 27 gramov. Pre niekoho detail, pre iných dosť zásadná vec.

G500S komunikuje prostredníctvom USB 2.0 kábla o dĺžke dva metre. Kábel je navyše obalený v látke pre dlhšiu trvanlivosť. Logitech sa hrdí odozvou jednej milisekundy a až osemkrát väčšou rýchlosťou ako bežná USB rýchlosť. Tento fakt môžeme potvrdiť, myška fungovala počas používania bez jediného zádrhu. Samozrejmosťou je aj GamingGrade Laser, senzor s citlivosťou od 200dpi do 8200dpi. Užívatelia, ktorí nepreferujú herné podložky, neodídu skrátka – senzor zvládne všetky druhy povrchov, či už drevo, plast alebo sklo.

V PLNOM NASADENÍ

Aj keď ide o hernú myšku, každý z nás

potrebuje myš aj na iné úkony ako len na fragovanie oponentov. Logitech G500S sa osvedčila ako v kancelárskom, tak aj v hernom prostredí. Veľmi oceňujeme výkon tejto myšky v testovanom Call of Duty: Black Ops II, hlavne teda bočná trojica tlačidiel, ktorá sa ľahko a intuitívne stláča. Taktiež sa osvedčila možnosť prepínania citlivosti senzora počas hrania.

Desktopové aplikácie a softvér zvláda rovnako dobre, bez prekážky a efektívne. Tak, ako v hrách, aj tu si môžete namapovať rôzne akcie na niektoré z desiatich programovateľných tlačidiel.

NA ZÁVER

Logitech G500S, mladšia sestra bezdrôtovej G700S, má určite vo svojej kategórii čo ponúknuť, a to hlavne hráčom, ktorí hľadajú kvalitu bez kompromisov za rozumnú cenu. Komu nevaďí káblové pripojenie, nie je čo riešiť. Možno až na trochu nesúrodú ergonómiu, na ktorú si treba chvíľu zvykať, táto myš ostáva bez výhrad.

Martin Húbek

programovateľných tlačidiel, ktoré môžete prispôsobiť pomocou stiahnuteľného Logitech Gaming Software (ktorý nie je súčasťou balenia). Prostredníctvom tohto softvéru si môžete manuálne prednastaviť úroveň citlivosti senzora. Myška má taktiež vnútornú pamäť, a tak si pamätá vami nastavené herné profily.

Tuhosť tlačidiel je na dobrej úrovni, musíme pozitívne vyzdvihnúť aj trojicu bočných tlačidiel, ktoré idú veľmi ľahko stláčať (na rozdiel od G700S). Stredové koliesko na vrchnej strane má taktiež na výber dva módy, a to plynulý mód, ktorý nájde využitie hlavne pri surfovaní po internete a sekvenčný mód pre precízne selekcie v hrách. Logitech sľubuje trvanlivosť až dvadsať milión kliknutí.



ZOWIE CELERITAS

Jednoduchá mechanika

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Zowie gear
Dostupná cena : 99,99 €

PLUSY A MÍNUSY:

- + kvalitná mechanická technológia
- + užitočné funkcie

- cena
- nekvalitná potlač

ŠPECIFIKÁCIE:

Rozmery:

440 × 37 × 162mm

Farba: čierna

Hmotnosť: 1.2kg

Dispozícia: americká

Konektory:

USB (pozlátený),

PS2 adaptér

Dĺžka kábla: 1.8m



Aj keď sa v dnešných dňoch každý snaží zaujať dotykovým ovládaním, stále sa nájdu miesta, kde dotykové ovládanie jednoducho nezapadne. Takýmto miestom je herný priemysel. Pre tých, ktorí uprednostňujú platformu PC a potrpia si na kvalitné príslušenstvo k počítaču, prináša firma ZOWIE jednoduchú mechanickú klávesnicu, ktorá sa pokúsi uspokojiť potrebu každého hráča.

PREČO MECHANIKA ?

Väčšinu ľudí, v prvom rade, zaujme to, v čom je lepšia mechanická klávesnica a prečo je o toľko drahšia od bežnej. Základný rozdiel je v použitej technológii. V klávesnici nenájdeme žiadne gumené čapíčky, ktoré po stlačení len spoja dva kontakty. Každé tlačidlo je obsluhované samostatným mechanickým spínačom, čo zaručuje pomerne dlhú životnosť klávesov, približne dvadsať miliónov stlačení. Taktiež sa vyhneme situáciám, kedy nevieme, či sme nejaký kláves vôbec stlačili, čo sa často stáva pri lacných klávesniciach. Tu je citel'ný bod, v ktorom klávesnica zaregistruje stlačenie tlačidla.

PRVÉ DOJMY

Firma ZOWIE sa rozhodla prezentovať svoj produkt ako kvalitné zariadenie s "prímesou luxusu". Nepotrebovala mlieť ďalšie peniaze na balenie a mal'ovať škatul'u kadejakými hernými vzormi. Vystačili si s elegantným balením, ktoré obsahuje len to podstatné. Jednoduchá škatul'a s motívom nesúcim názov firmy, v ktorej sa skrýva len klávesnica, redukcia z USB na PS/2 a nálepka ZOWIE. 1,8-metrový kábel je zakončený pozláteným konektorom. Aj samotné spínače skrývajú osemnásť karátové zlato.

KLASIKA

Firma sa hrdí tým, že ich klávesnica je, s odozvou 0,2s, najrýchlejšou mechanikou na trhu. Síce v názve máme uvedené, že ide o profesionálnu hernú klávesnicu, nestretávame sa so žiadnym extravagantným dizajnom, charakteristickým pre herné klávesnice.

Od bežnej klávesnice sa na pohľad odlišuje len svietiacim logom vpravo hore, ktoré má dve polohy – modrá a červená, podľa toho, ako je nastavené ľavé tlačidlo WIN. Totiž pravé WIN je nahradené logom ZOWIE a funguje ako tlačidlo function – Fn. Pri stlačení tlačidla ZOWIE a ľavého WIN začne ľavý WIN fungovať ako Ctrl, čo nám začne pripomínať logo zmenou farby na modrú. Táto funkcia má pomôcť prispôbiť si klávesnicu pre hráčov, ktorí sú zvyknutí na túto pozíciu klávesy Ctrl, ktorá



HODNOTENIE:

70%



sa často vyskytuje v notebookoch. Tiež má minimalizovať riziko, že počas hry stlačíte klávesu WIN a hra sa vám vypne.

RÝCHLOSŤ OPAKOVANIA

Okrem toho slúži Fn na používanie multimediálnych funkcií, ktoré sú na tlačidlách F1 až F6. Druhá, pomerne zaujímavá funkcia, je ukrytá v klávesoch F9 až F12. Pomocou stlačenia tlačidla ZOWIE a jedného z týchto klávesov si meníte opakovaciu frekvenciu tlačidla, teda ako rýchlo budú pribúdať znaky, keď podržíte nejaké tlačidlo. Táto funkcia je dostupná len pri PS/2 pripojení. Pri pripojení USB je predvolená hodnota 1x, teda 32ms. K dispozícii sú možnosti 1x - 32ms, 2x - 16ms, 4x - 8ms a 8x - 4ms. Počet milisekúnd naznačuje dĺžku pauzy medzi jednotlivými stlačeniami klávesu. Ak máme zapnuté nastavenie 8x, pri pridržíaní ľubovľného tlačidla ho za rovnaký časový úsek stlačíme osemnásobne viackrát ako pri predvolenom nastavení.

6xANTI GHOSTING

Pri herných klávesniciach je anti-ghosting veľmi dôležitá vec. Pre tých, ktorí o takom slove ešte nepočuli, ide o technológiu, ktorá dovolí uje stlačiť viacero klávesov naraz. Bežné klávesnice väčšinou zvládnu len tri klávesy naraz. To by však bolo pre hernú klávesnicu dosť málo. Už bežné „racingovky“ využijú viac. Napríklad chcem ísť dopredu, zatáčať dol'ava, pridať nitro a pri pokuse pozrieť si svoje auto spredu či zatrúbiť, by nám vydal náš stroj nepríjemné pípnutie či by kláves nezaregistroval stlačenie. ZOWIE svoju klávesnicu prispôbila až pre šesť klávesov stlačených naraz, čo bohato postačí pre každého hráča.

ACH, TÁ POTLAČ ...

Jedna z vecí, v ktorej sa tvorcovia poriadne prepočítali, je potlač kláves. Po týždni

testovania, surfovania internetom, písania a hrania hier "všeho druhu", sa nám podarilo zodrat' potlač klávesy W A S D do polovice, tab, ľavý Shift, ľavý Ctrl a už aj písmeno E začína strácať svoju farbu. Na klávesnicu za 115€ je to naozaj "bieda". Z ostáva nám dúfať, že ide len o chybný kus či sériu. Zrejme by stačil ďalší týždeň/dva hrania a pozerat' sa na klávesnicu by už bolo zbytočné.

ZASE TÁ AMERIKA

Pohl'ad na klávesnicu človeku často nepomôže ani teraz. Klávesnica má totiž americkú lokalizáciu, diakritiku by ste hľadali zbytočne a pod klávesmi znakov sa skrývajú iné znaky. Na hru je klávesnica ideálna, no keď príde na písanie, človeka z toho riadne zabolí hlava. Potlač sa nezhoduje so slovenskou, takže to chce

hodiny a hodiny cviku, kým si človek zvykne, kde čo je. Možno si hovoríte, je to pre mňa maličkosť, ved' ovládam strojopis, no ani to vás v niektorých situáciách nezachráni.

V rámci zjednodušovania ovládania výrobca premiestnil tlačidlo "ñ" o riadok nižšie. Pri americkom rozložení to dáva zmysel, pretože je to pekne usporiadané podľa znakov, no nemysleli na nás, chudákov, že tam máme "ñ" či „ñ“. Používanie diakritiky je teda celkom komplikované. Aby toho nebolo málo, tlačidlo „&“ budete hľadať márne, aj keď v písaní to nevadí, v hrách sa to zide ako hotkey, napríklad na nejakú vedľajšiu zbraň.

VERDIKT

ZOWIE CELERITAS Pro Gaming keyboard je veľmi slušná herná klávesnica, ktorá bez problémov obslúži väčšinu hráčov. Nemá žiadne špecifické prídavné prvky či ďalšie tlačidlá, je to jednoduchá klávesnica s multimediálnymi klávesmi a niekoľkými užitočnými funkciami. Hlavným problémom mechaník naďalej zostáva cena, ktorá je neprimerane vysoká oproti bežným klávesniciam, ktoré sa dajú zohnať za pár eur. Mrzí nás chybná potlač, ktorá kazí dojem kvalitnej klávesnice a americké rozloženie, ktoré z nej robí klávesnicu nie práve najvhodnejšiu na písanie.

Eduard Čuba



FUNC MS-3 Gaming Mouse + Surface 1030 XL

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: func.met

Dostupná cena:

FUNC MS-3: od 50€

Surface 1030: od 42€

PLUSY A MÍNUSY:

MS-3

- + Istant Aim
- + široké rozpetie rozlíšenia
- + prehl'adný softvér

- cena
- kábel

Surface 1030 XL

- + rozmery
- + dva povrchy

- cena

ŠPECIFIKÁCIE:

MS-3

Pamäť: 16KB

Rozlíšenie: 90-5040DPI

FPS: 12 000

Surface 1030 XL

Rozmery: 36×28×0,4cm

Hmotnosť: 500g



Kvalitné herné príslušenstvo

Aj keď je dnes trh s herným príslušenstvom vedený pár firmami, ktoré majú medzi hráčmi svoje meno, stále sa objavujú aj menej známe spoločnosti, ktoré sa snažia presadiť či už cenou alebo kvalitou ich výrobkov. Nedávno v redakcii zakotvili herná myš a podložka od menej známej značky FUNC, ktorá sa ako nováčik na našom trhu snaží zaujať kvalitným herným príslušenstvom.

PRVÉ DOJMY

Ked' sme počuli, že ide o hernú myš, hneď sme si predstavili, že to znova bude škatuľka, vyšperkovaná hernými motívami. No netrafili sme, škatuľka prišla celá v bielom prevedení, vpredu sa týčil len názov firmy a názov produktu. Síce to neznie veľmi lákavo, no treba povedať, že to výrazne pridalo na profesionálnom vzhľade myšky. Po bližšom preskúmaní sme odklopili predný kryt, kde sa pod plastovým obalom nachádzala samotná myška, aby

ju mohli potenciálni záujemcovia obdivovať aj v reáli, nielen na obrázku, ktorý je umiestnený na zadnej strane. Vo vnútri na nás čakala len myška, krátky manuál a inštalačné CD.

Na balení podložky sa toho veľa vymyslieť nedá, a tak nezazlievame výrobcovi, že to vyriešil jednoduchou škatuľkou bez nejakých špeciálnych prvkov.

PLASTY...

Nič iné sme ani nečakali, no pri myške za 50€ by sa možno badlo pouvažovať nad niečím ako hliník. Horná strana myšky je plastová, s matnou povrchovou úpravou. Zospodu ide o plast lesklý, aby pri kontakte s povrchom kládol čo najmenší odpor. Kontakt sa však snažia zabrániť štyri nôžky, na ktorých myška stojí, a ktoré sa snažia zaručiť ideálny pohyb myšou.

Podložka sa skladá z dvoch častí.

Na spodku je niečo ako stojan, ktorý drží podložku na stole, aby sa nezošmykla. Do neho sa vkladá samotný povrch, po ktorom chodíme myšou. Je obojstranný, a tak si viete doladiť, aký drsný ho chcete mať. No, bohužiaľ, i tu sme zostali len pri plastoch a stojan, ktorý nie je nejaký extra pevný, nepôsobí tak, že by sme za neho mali zaplatiť takmer toľko, čo za myšku.

MYŠ VO SVOJOM ŽIVLE

Povedzme si na rovinu, kupovať hernú myš a používať ju na hrbolatom stole nemá veľký význam. Firma FUNC si svoje produkty urobila tak, že jeden zvyšuje zážitok z toho druhého. Myš sa na podložke používa skvele. Na výber máte dva typy povrchu, jeden jemný, po ktorom sa myš ľahko kľže, a druhý drsnejší, pri ktorom jemne cítite, že sa myš hýbe o čosi ťažšie. K zážitku pomáhajú aj obrovské rozmery podložky, dosahujúce 38 na 28 centimetrov, čo sú približne

MS-3

HODNOTENIE:

90%

Surface 1030 XL

HODNOTENIE:

70%



rozмеры bežného, 15,6-palcového notebooku. Vďaka tomu sa málokedy stáva, že musíme počas hry myš prekladať, lebo sa potrebujeme do nejakého smeru otočiť viac, ako nám bežná podložka dovolí uje.

Keď človek chytí myš prvýkrát do ruky, príde mu neskutočne veľká, zvlášť, ak je navyknutý na bežnú myš k notebooku. Tu je však priestor pre celú ruku, každý prst má svoje miesto. Treba si na to zvyknúť, no po pár hodinách hrania už iný tvar chcieť nebudete.

LASER A TLAČIDLÁ

O snímanie pohybu sa stará laser, ktorý dokáže na jeden palec (cca 2,5cm) zaznamenať od 90 až po 5400 bodov. To všetko pri obnovovacej frekvencii 12 000-krát za sekundu. Je teda na výber pohyb od skutočne pomalého, ktorý mnohí využijú s okom pri optike odstrel'ovacej pušky, až po pohyb taký rýchly, že na otočenie o 360 stupňov bude stačiť minimálny pohyb. Možností je teda veľa a výrobca to vyriešil priam geniálne.

Okrem toho, že máme na myške dve tlačidlá, ktorými upravujeme DPI nahor a nadol, nachádzame na myške tlačidlo s podsvieteným krúžkom, takzvaný Instant aim. Pri jeho držaní myška zmení svoje DPI na nastavenú hodnotu. Napríklad, ak v hre hráte za odstrel'ovača, no zároveň potrebujete rýchlo narábať s pištol'ou,

pri odstrel'ovaní stačí pridržať tlačidlo a môžete si precízne zamieriť aj na vzdialenosť, z akej nepriateľ nemá ani poňatie, odkiaľ na neho strela letela.

Okrem bežnej trojice tlačidiel, meničov DPI a Instant aim sú na myške ďalšie štyri tlačidlá. Dve, na ktoré sme z herných myšiek už zvyknutí na ľavej strane myšky, jedno naspodku ľavej strany, ktoré základne slúžia ako tlačidlo mute a jedno nenápadné vedľa pravého tlačidla, ktoré slúži na zmenu profilov. Tlačidiel je tak akurát, nie je núdza o doplnkové tlačidlá, a zároveň pri ovládaní nevzniká chaos, kde je čo.

JEDNODUCHÝ SOFTVÉR

Nie je práve príjemné, ak nám výrobca k produktu dodá obrovský, graficky vyšperkovaný softvér, ktorý jednak zaberá veľa miesta a zbytočne spomaľuje počítač. FUNC to vyriešil ideálne, jednoducho a prehľadne. Myška si vie vo svojej pamäti zapamätať tri profily. V každom si vieme nastaviť DPI, funkcie tlačidiel a podsvietenie. Ak by nestačili bežné funkcie tlačidiel, tak je možné si vytvárať vlastné makrá.

Čo sa podsvietenia týka, podľa našej mienky celkom zbytočné mať paletu 16,8-milióna farieb, keď podsvietená plocha je minimálna. Je to síce aj dobré, aspoň to netráhajú oči a v noci neosvetľuje izbu. Podsvietenie vieme nastaviť



na scroolovacom koliesku, kde je to asi najvýraznejšie, na tlačidlo Instant aim a na zobrazovači aktuálneho DPI, ktorý je skrytý v štrbine na ľavej strane myšky. Aj kvôli tomu myška pôsobí celkom nevýrazne, celá v čiernom, len drobné svetielka.

VERDIKT

FUNC MS-3 patrí k tým kvalitnejším myšiam, ktoré uspokojia väčšinu hráčov. Kvalitné spracovanie, presné senzory a veľká miera možností si myš prispôbiť tvoria kvalitné zariadenie. Avšak ako sa hovorí, za kvalitu sa platí a v tomto prípade to platí viac, než by malo. Myš sa predáva približne za 50€, čo je podstatne viac, ako pri bežných herných myšiach. Veľmi sa nám páčil softvér, v ktorom sa jednoducho dali nastaviť mnohé veci, ktoré konkurencia zanedbala.

Čo sa týka podložky, na jej kúpu sa zrejme podujmú len ozajstní "fajnšmekri", 42€ za podložku pod myš je dosť veľa, povrch je príjemný a dobre sa na ňom hrá.

Eduard Čuba



Unique T+4™ thumbzone button placement for more accurate gameplay. When you find yourself in a critical play movement, the importance of easily accessible buttons and an optimized Thumbzone is crucial to avoid miss-clicks.

Creative SoundBlaster EVO Zx

Kvalita ako na PC a mobilita v jednom

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Creative
Dostupná cena : 220 €

PLUSY A MÍNUSY:

- + kvalita zvuku
- + kvalitný audio procesor
- + NFC, apt-X, ACC kodeky
- + dizajn
- + kábel
- + SB Central na mobily

- cena
- hmotnosť
- ovládače
- prevedenie
- Bluetooth 3.0

ŠPECIFIKÁCIE:

Zvukový Processor:
SB-Axx1™
Hlasová Technológia:
CrystalVoice
Zvuková Technológia:
SBX Pro Studio
Slúchadlá:
Frekvenčný rozsah:
20Hz ~ 20kHz
Výdrž batérie: do 8 hodín
Zvukové meniče:
40mm FullSpectrum™
Active Noise Cancellation (ANC): ANO
Používateľské rozhranie: USB 2.0
Bluetooth Wireless
Analog 3.5mm
Používanie popri nabití: ANO
Bluetooth®: Bluetooth 2.1 + EDR
Near Field
Communication:
ANOA Audio Codec:
AAC, apt-X, SBC
Operating Range:
do 10 m
Mikrofón:
Typ mikrofónu: Voice
Focus Beamforming
Microphones
Odnímateľný: NIE

HODNOTENIE:

90%



Očakávaná evolúcia v podaní Creative, slúchadlá, ktoré ako prvé na svete majú v sebe viacjadrový procesor SB-Axx1, pripojenie v každom smere, vylepšenie zvukovej kvality, vynovený dizajn, 40mm meniče. Toto je len zlomok toho, s čím prišla na trh spoločnosť Creative a my sme mali možnosť recenzovať práve jedny z dvoch najlepších slúchadiel zo série Evolution, a to Sound BlasterEvo Zx.

PRVÉ DOJMY

Do rúk sa nám dostala pekná, primerane veľká škatuľa v čierno-červenom prevedení. Po jej otvorení sa nám odkryli samotné slúchadlá, pripojené štyrmi drôtkami. Ďalej sme v menšej škatuli pod slúchadlami našli malú viacjazyčnú príručku, čierne – z vnútra semišové puzdro na uloženie

slúchadiel, 1,8m dlhý mini USB kábel a 1,2m dlhý audio kábel. Slúchadlá po nasadení na hlavu sa zdajú byť priveľké, no veľkosť si môžete nastaviť podľa potreby.

TECHNOLÓGIE

Doteraz bolo možné vychutnať si vysokú kvalitu zvuku iba pomocou PCIe zvukovej karty Sound Blaster, avšak Creative integrovalo do slúchadiel procesorový čip SB-Axx1, ktorý upravuje zvuk v reálnom čase v najvyššej kvalite, a tak je možné vychutnať si kvalitný zvukový zážitok bez kompromisov aj na cestách.

40mm Full Spectrum meniče, ktoré zaručia kvalitu zvuku v plnom spektre bez straty výšok či bassov.

Crystal Voice – integrovaná

dvojica mikrofónov pre najlepšiu komunikáciu, či už pri tímovom hraní, alebo telefonovaní pre čistejšiu komunikáciu.

HD Voice – služba dostupná v mobilných zariadeniach, podporujúca väčší dátový tok prostredníctvom Bluetooth pre lepšiu kvalitu zvuku.

HD Audio – Bluetooth so špeciálnymi kodekmi aptX, AAC pre kryštálový čistý a kvalitný bezdrôtový prenos.

7.1 Virtual Surround – vychutnať si môžete aj 7.1-kanálový zvuk, ak pripojíte slúchadlá k PC alebo MAC.

NFC – Near Field Communication pre rýchle spárovanie zariadení pomocou Bluetooth.

SBX Pro studio – zatlačením príslušného tlačidla na slúchadlách môžete ovládať hlasitosť zvuku a prepínať pesničky alebo ich jednoducho prenášať.

Multifunkčné tlačidlo na slúchadle

– vďaka nemu môžete prijať hovor jednoduchým stlačením, podržaním spárovať Bluetooth zariadenia, dokonca zastaviť a znova spustiť práve hranú pesničku.

PRIPOJENIE

Recenzované slúchadlá môžete pripojiť viacerými spôsobmi.

Bezdrôtovo: Pre bezdrôtové počúvanie budete potrebovať zariadenie, ktoré podporuje Bluetooth technológiu. Jednoducho zapnete slúchadlá, podržite multifunkčné tlačidlo a zariadenia sa automaticky spárujú. Taktiež je možné spárovať zariadenia pomocou NFC, takéto spárovanie zariadení prebehne rýchlejšie, zariadenia priložíte k sebe a sú spárované.

Pre nastavenie slúchadiel

a informácie o stave nabitia batérie si môžete stiahnuť Sound Blaster Central aplikáciu pre Android a Iphone zariadenia.

Drôtovo: Možnosti, ako pripojiť slúchadlá káblom, sú hneď dve, a to klasickým 3,5mm Audio jackom alebo USB 2.0 káblom k PC alebo MAC. Pre PC a Mac je dostupná aplikácia Sound Blaster EVO Control Panel, kde si taktiež môžete nastaviť rôzne parametre a ekvalizéry.

DIZAJN

Dizajn spájajú okrúhle tvary s dvoma prevažujúcimi farbami, čiernou a sýtou červenou, zosobňujúcimi výkon a osobitý štýl. Náušníky majú dve farby podsvietenia, základné červené, ktoré nebije do očí a zároveň dodáva dizajnu niečo „IN“, a modré podsvietenie, ktoré je aktívne pri párovaní s Bluetooth zariadeniami.

V náušnikoch sú vstavané batérie, ktoré majú maximálnu výdrž, stanovenú na osem hodín pri bezdrôtovej komunikácii. Pravý náušník je ovládací, nachádzajú sa na ňom Mini USB a 3,5mm audio konektory, ďalej ovládacie prvky na prepínanie skladieb, upravovanie hlasitosti a multifunkčné tlačidlo, ktoré sa zatláča.

TEST

Najskôr sme slúchadlá spárovali cez Bluetooth so smartphonom. Pustili sme nejaké pesničky a hralo to celkom kvalitne. Odskúšali sme aj vzdialenosť dosahu : keď sme sa vzdialili od smartphonu na viac ako päť metrov, zvuk začal sekať, no kvalita zostala rovnaká.

Keď sme mali slúchadlá nasadené niekoľko hodín, oblasť pod slúchadlami sme mali trochu spotenú, no najväčším problémom bolo to, že nám prišli ťažké. Aj napriek tomu, že majú penový vankúšik priamo na vrchnej časti a meniče sú tiež obalené mäkkým materiálom, boleli nás uši z prítlaku náušníkov a hlavne hlava.

Z obchodu Google play sme si neskôr stiahli aplikáciu Sound Blaster Central, na ktorej si môžete nastaviť rôzne efekty a funkcie. Dosiahli sme tak lepšiu kvalitu zvuku než bola prednastavená. Ďalej nám aplikácia umožnila zobrazit' stav nabitia batérií, a tak sme mohli vidieť, koľko ešte vydržia. Avšak škoda, že kontrolka výdrže batérií sa nezobrazovala v percentách, ale iba graficky.

Výšky zneli na výbornú, basy sa prejavili až pri vyšších úrovniach hlasitosti, ale zneli taktiež celkom slušne.

Po skúšaní Bluetooth cez smartphon sme vyskúšali spárovať aj notebook. Vzdialenosť prenosu sa zvýšila a prenos bol čistý aj cez viacero stien domu, dokonca to ani neprerušovalo prenos signálu. Prekvapilo nás, že keď sme skúšali Bluetooth na notebooku na druhý deň a sedeli sme priamo pred notebookom, kvalita zvuku bola otrasná. Mali sme zapnutú nejakú hru a slúchadlá prenášali zvuk s veľkým oneskorením a skreslením. Taktiež je škoda, že Bluetooth je použitý iba vo verzii 3.0.

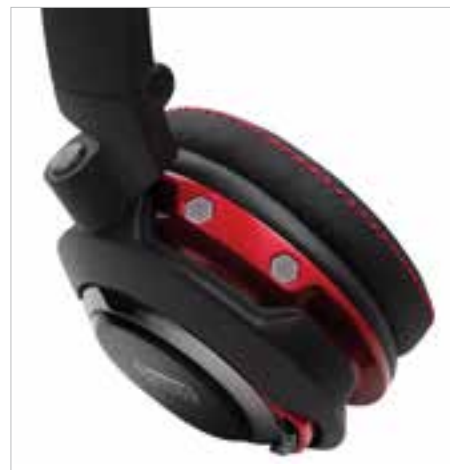
Na druhú stranu nás príjemne prekvapili, kde bez straty a skreslenia signálu dokázali prenášať zvuk na vzdialenosť do 25m na prázdnom priestranstve. Cez Bluetooth sa dala regulovať hlasitosť prehrávania zvuku, pretáčanie a prepínanie skladieb či prijať hovor.

Po pripojení cez USB kábel k PC a audio kábel nebol žiadny rozdiel v kvalite zvuku, ibaže cez USB kábel sa dala regulovať hlasitosť a prepínať skladby, ale pri pripojení audio káblom iba počúvať.

Slúchadlá mali mať kryštálovo čistý prenos zvuku a hlavne mikrofóny. Iba slúchadlá nás o tom presvedčili. Pri rozhovore cez Skype nás druhá strana slabšie počula a v pozadí bolo počuť nejaké praskanie. Je pravda, že na PC sme nemali nainštalovaný Sound Blaster EVO Control Panel, no myslíme si, že aj bez neho by mala byť kvalita lepšia.

Po nainštalovaní Control Panel sa kvalita zlepšila, dali sa zapnúť už aj 7.1-kanálový virtuálny zvuk, crystal voice a rôzne ekvalizéry a štýly ako gaming, music, movie, no dalo sa nastaviť aj podľa svojho gusta. Po aplikovaní týchto nastavení sme si na to veľmi rýchlo zvykli a po vypnutí SBX nám zvuk znel obvyčajne. So zapnutým SBX bola kvalita zvuku vynikajúca a prejavila sa aj perfektná kvalita basov.

Výdrž vstavaných batérií bola približne rovnaká, akú stanovil výrobca. Na tieto slúchadlá je úplne adekvátne – vyše sedem hodín. Headset je vhodný vyžívať aj na hranie PC hier, kde sa dá pekne využiť priestorové vnímanie zvuku, a taktiež na pozeranie filmov. Počúvanie rôznych štýlov hudby odporúčame skôr pre tých, ktorí obľubujú trance alebo house, kde vyniknú výšky. No na počúvanie rockovej



muziky headset nie je vhodný. Headset, ktorý prekvapí nielen krásnym dizajnom, vstavanou technológiou, ale predovšetkým kvalitou zvuku. Týmito vlastnosťami sa EVO Zx radí medzi špičku svojej kategórie. Je to niečo ako „hybrid“ – počúvať môžete bezdrôtovo, a keď sa vstavané batérie vybijú, zapojíte jack a počúvate ďalej.

VERDIKT

Ako negatívum hodnotíme hlavne dvojicu mikrofónov, ktoré neprenášajú zvuk tak kvalitne, ako je opísané, a to ani drôtovo ani bezdrôtovo. Pre niektorých možno menší prítlak náušníkov, ktorý nám sadol a do tretice hlavne nevyladenie PC aplikácie Sound Blaster Evo Control Panel, ktorá neustále zamrzala a nedalo sa na nej poriadne nič nastaviť.

Celkový pocit z nosenia na hlave je skvelý. Oslovia každého, ktorého zaujme nielen dizajn, ale aj kvalita prevedenia.

Lukáš Libica

Epson L550

Tlačte lacno aj s atramentom

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Epson
Dostupná cena : 312 €

PLUSY A MÍNUSY:

- + náklady na tlač
- + kvalita výstupu
- + rýchlosť
- + možnosti
- + iPrint a Epson Connect
- + nízka hlučnosť
- zbytočný fax
- iba malý displej

ŠPECIFIKÁCIE:

Skener rozlíšenie:

1200 x 2400 DPI

Výstupný formát: PDF

Formáty papiera:

A4, A5, A6, B5, C6 (obálka),

DL (obálka), No.10

(obálka), Letter, 9 x 13 cm,

10 x 15 cm, 13 x 18 cm,

13 x 20 cm, 20 x 25 cm,

100 x 148 mm

Spotreba:

10 W (ISO24712)

2 W (úsporný režim)

Rozmery:

474 x 377 x 226 mm

Hmotnosť: 6,2 kg

Rýchlosť tlače: čiernobiely

A4 až 33 strán/min,

farebne až 15 strán/min

Rýchlosť tlače

(ISO24734): čiernobiely

A4 až 9 str / Min,

farebne 4,5 str / Min

Rozlíšenie tlače:

5760 x 1440 DPI

HODNOTENIE:

87%



UŽ dávno neplatí, že laserová tlač je tá najvýhodnejšia. Atramentové zariadenia nám denne dokazujú, že tlačiť sa dá aj s menšími nákladmi a rýchlosťou, ktorá rozhodne v ničom nezaostáva za laserovou tlačou.

Dôkazom toho je aj multifunkčné zariadenie Epson L550, ktoré vďaka veľkokapacitným atramentovým zásobníkom znižuje náklady na vytlačení stránku na minimum pri čiernobielej aj pri farebnej tlači. S každou súpravou veľkoobjemových atramentových náplní dokáže, podľa údajov výrobcu, vytlačiť až 4 000 čiernobielych alebo 6 500 farebných strán. Samozrejme, reálne to môžu byť trochu iné čísla, pretože pri testovacej metodike sa vytlačnosť simuluje na základe určitej špecifickej metodiky stanovenej výrobcom. V reálnom prostredí to môže byť o pár stránok viac alebo menej – závisí od toho, čo a ako

budete tlačiť. Ak vás to zaujíma viac, naštudujte si, ako vyzerajú obrazce, používané pre normu ISO/IEC24712. Uvedené výťažnosti sa môžu meniť aj v závislosti od typu použitého papiera, frekvencie tlače a od prevádzkového prostredia, napríklad od teploty okolia.

Podstatné však je, že aj pri tom najhoršom scenári ide o veľmi zaujímavé a pre používateľa veľmi výhodné náklady na tlač. Tlačiareň L550 využíva pri tlači technológiu Micro Piezo a odporúča sa používať originálny atrament Epson Dye Ink. Šetriť na atramente pri tomto systéme naozaj nemá zmysel. S účelovo navrhnutým atramentovým

zásobníkom, plne integrovaným do tlačiarne, sa môžete spoľahnúť na farebnú tlač bez neporiadku či ťažkostí, často súvisiacich s neoriginálnym dopĺňaním a systémami atramentových zásobníkov iných spoločností. So zárukou výrobcu na 12 mesiacov (alebo 30 000 strán) a technickou podporou vám zaručuje menej starostí a pomoc v prípade



potreby. Epson reálne tlačí rýchlosťou 9 čiernobielych alebo 4,5 farebných výtlačkov za minútu, no maximálna rýchlosť tlače v režime náhľadu je až 33 čiernobielych alebo 15 farebných strán. Pri tlači fotografií na špeciálny papier je možné dosiahnuť rozlíšenie tlače až na úrovni 5 760 × 1 440 DPI. Kvapôčka atramentu má objem iba 3-piko litra, čo je pre ľudské oko takmer nerozlíšiteľná bodka. Výtlačky sú prakticky ihneď po vytlačení suché.

Integrovaný skener ponúka výstupné rozlíšenie 1200 × 2400 DPI, čo prevyšuje potreby bežných používateľov. Zariadenie kopíruje a skenuje aj bez počítača (na USB disk dokáže uložiť aj PDF dokument). Použitý je CIS snímač.

Zariadenie síce nemá duplexnú jednotku, ale má špeciálny manuálny režim pre obojstrannú tlač. Stačí ho aktivovať a môžete ľahko vytlačiť aj rozsiahle mnohostránkové dokumenty obojstranne. Najprv sa vytlačia párne strany, prehodíte listy do zásobníka a následne sa na druhú stranu vytlačia nepárne stránky. Ovládače obsahujú aj aplikácie na tlač plagátov alebo brožúr, takže vašej kreativitě sa

medze nekladú. Zariadenie je určené skôr pre malé firmy alebo domáce kancelárie, takže má integrovaný aj FAX s rýchlosťou 33,6kbps a vlastnú pamäť. V dnešnej dobe, internetovej komunikácie, je však táto funkcia už predsa len trochu zbytočná. Oveľa praktickejšie je podávač dokumentov, integrovaný v skeneri, a priame pripojenie do počítačovej siete, ktoré umožňuje ľahko tlačiť aj z tabletov či smartphonov.

VERDIKT

Epson L550 je špičková multifunkčná tlačiareň s rozumným pomerom ceny k výkonu, určená pre ľudí, ktorí častejšie tlačia a chcú znížiť svoje náklady na farebnú aj čiernobielu tlač. Jej cena je v porovnaní s bežnou malou domácou tlačiarňou trochu vyššia, no peniaze sa vám rýchlo vrátia na atramente a prevádzkových nákladoch. Tlačiareň L550 má navyše o 12 percent menšie rozmery ako predchádzajúce modely a ľahko sa stáva interiérovým doplnkom v akomkoľvek pracovnom prostredí.

Marek Líška



Xigmatek Shield D211

Tepelný štít

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Xigmatik
Dostupná cena : 38 €

PLUSY A MÍNUSY:

- + USB hub
- + AL konštrukcia
- pomalý a hlučný ventilátor

ŠPECIFIKÁCIE:

Rozmery:
400mm (dĺžka)
390mm (šírka)
55mm (výška)
Materiál: Hliník
Rýchlosť ventilátora:
500 otáčok za minútu (±10%)
Životnosť:
30,000 hodín
Hlučnosť:
20.1 dBA (max.)
Hmotnosť: 1800g

Tak ako sa výrobcovia snažia napchať čo najvyšší výkon do čo najmenšieho šasi, čoraz častejšie sa stretávame s prehrievaním našej hernej či pracovnej mašiny. Ak s prehrievaním nepomáha ani prečistenie vetrania, tak na rad prichádzajú chladiace podložky, ktoré sa snažia eliminovať teplý vzduch, zdržujúci sa pod počítačom. S chladiacou podložkou pre tých náročnejších prichádza firma Xigmatek, ktorá predstavuje model Shield D211.

PRVÉ DOJMY

Prvé, čo nám uderilo do očí, boli rozmery škatule, ktorá k nám dorazila. Očakávali sme niečo menšie. Všetko sa však vysvetlilo po otvorení. Vyukla na nás podložka, ktorá svojimi rozmermi prevyšovala naše predstavy o tom, čo k nám dorazí. Okrem podložky sa v balení nachádzal len USB kábel, ktorým je podložka napájaná.

HLINÍK

Vzhľadom na to, že podložka je stavaná na notebooky až po uhlopriečku 19 palcov, sa výrobca rozhodol vynechať plasty, aby zaručil pevnú konštrukciu, ktorá sa neohne ani pod ťažkým herným notebookom. Okrem hliníkového rámu je v priestore, kde sa ukladá notebook, kovová mriežka, ktorá umožňuje, aby vzduch samovolne prúdil.

USB

Aby sme sa zbytočne neobťažovali d'alšími adaptérmami a káblami, celý chladič je napájaný prostredníctvom USB portu. Nedostatok USB portov nie je problém, chladič totiž slúži aj ako USB hub, teda sa dá do neho zapojiť d'alšie USB príslušenstvo a zapojením chladiča neprídete o voľný USB port. Ovládanie je jednoduché, chladič má pri USB portoch len jedno tlačidlo

na zapínanie a vypínanie podložky.

ÚČINNOSŤ

To, či chladiace podložky vôbec nejaký význam majú, sa rozoberalo na mnohých fórach či v IT časopisoch. Došlo sa k záveru, že záleží od daného notebooku i chladiacej podložky. Napríklad pri notebooku, ktorý nasáva vzduch cez klávesnicu a vyfukuje ho dozadu, neurobí chladiaca podložka veľký rozdiel. Podložka najviac pomôže, ak je vzduch nasávaný zdola. Notebook je nahriaty a ventilátor do seba ťahá vzduch, zohriaty samotným notebookom. V takomto prípade urobí podložka asi najväčší rozdiel.

V dnešnej dobe však málokto kvalitatívnejšie notebooky nasávajú zdola. Tento spôsob je nevýhodný nielen z hľadiska nat'ahovania teplého vzduchu, ale aj ventilátor sa skôr zašpiní a upchá. Taktiež keď notebook položíme na nejaký mäkký povrch, napríklad posteľ, nôžky sa zaboria do vnútra, telo notebooku bude priliehať na matrac a stroj sa behom chvíľky prakticky "zadusí" a prehreje. Takže vo väčšine prípadov podložka robí len to, že umožňuje prúdenie vzduchu pod notebookom a jemne ho zospodu ochladzuje.

Pomáha však aj z toho hľadiska, že je to podložka. S ňou je možné notebook používať i na posteli, či hoci kde inde, kde na to nie je vhodný povrch.

TESTY

V našom prípade bol vzduch nat'ahovaný zozadu a vyfukovaný doprava, takže k nejakým extrémnym zmenám nedošlo. Tak sme si zapli obľúbenú hru na maximálnych nastaveniach. Popri hraní sme sledovali, ako sa nám vyvíja teplota jednotlivých komponentov. Celkom nás prekvapilo, že už samotná podložka urobila rozdiel skoro



6 stupňov. Kým pri notebooku, položenom na stole, sme miestami dosiahli až 90 stupňov. Po premiestnení na vypnutú podložku nám teploty zliezli pod hranicu 84 stupňov Celzia.

Potom však prišlo sklamanie, zapnutý chladič na podložke nám hranicu posunul len o 1 stupeň nadol a spôsobil väčší hlučnosť, ako robil samotný notebook. Stále je to síce v rámci normy a pri používaní to nevedí, no nemôžeme súhlasiť s výrobcom, ktorý tvrdí, že chladič je "ultra tichý". Problém je zrejme v zbytočne veľkých rozmeroch ventilátora, čo spôsobuje, že motor neuvládne ubehnúť viac ako 500 otáčok za minútu.

TESTY

V testoch nám podložka schladila testovaný notebook o 7 stupňov. Ak by notebook mal nasávanie vzduchu zospodu, zrejme by bola zmena výraznejšia. Podložka je priedušná a s vypnutým ventilátorom dokáže schladiť notebook o pár stupňov, ktoré nás môžu zachrániť pred prehriatím. Vyniká kvalitnou hliníkovou konštrukciou, ktorá zvládne aj tvrdšie zaobchádzanie a jedným 20cm ventilátorom, ktorý fúka chladný vzduch na notebook. Cena je však o niečo vyššia, ako sme pri podložkách zvyknutí, no je vcelku odôvodniteľná kvôli 19-palcovej kovovej konštrukcii a USB hubu.

Eduard Čuba

HODNOTENIE:

75%

V KINÁCH OD 22. AUGUSTA AJ V 3D



Disney

LIETADLÁ

SO SLOVENSKÝM DABINGOM
facebook: LIETADLA FILM

©2013 Disney

U

ZÁKLADNÉ INFO:

The Smurfs 2, 105 min., USA, 2013

Réžia: Raja Gosnell

Scenár: David Stern, David Weiss

Hudba: Heitor Pereira

Kamera: Phil Meheux

Produkcia: Columbia Pictures,
Sony Pictures Animation,
Hemisphere Media CapitalHrajú: Neil Patrick Harris, Hank
Azaria, Brendan Gleeson, Jayma
Mays, Jacob Tremblay

PLUSY A MÍNUSY:

- + lepšie spracovanie
- + nový príbeh
- + morálne ponaučenia
- + narážky na popkultúru
- postavy Grace a Modríka Winslowowcov
- krutý product-placement
- stále len pre deti

HODNOTENIE:

72%



Šmolkovia 2

JEDNOZNAČNE PRE DETI!

Prví 3D animovaní Šmolkovia neboli práve vydarení, ale vďaka faktoru nostalgie prilákali rodičov aj s deťmi do kín. Hoci u kritiky prepadli, zožali dostatočný divácky úspech, aby sa natočilo pokračovanie.

Prvý film ustanovil základné pravidlá a zoznámil detských divákov s fenoménom Šmolkov, ktorý naštartoval belgický umelec Peyo vo svojich komiksoch z roku 1958. Prechod do filmársky náročnej kombinácie živých hercov s digitálnou animáciou však nedopadol najšťastnejšie, Šmolkom z roku 2011 chýbal v prvom rade originálny príbeh a herectvo bolo samé o sebe dosť smutné. Avšak položili základ pre značne lepšie pokračovanie. Na konci jednotky sa Šmolkovia vrátili do svojej rozprávkovej dimenzie, zatiaľ čo zlý Gargamel (Hank Azaria) zostal uväznený vo svete ľudí.

Nový príbeh

Dvojka začína prípravami osláv narodenín Šmolinky. Zároveň ukazuje, ako sa Gargamel prebýja v našom svete. Popravde, darí sa mu viac než dobre – ako skutočný čarodejník žne úspechy po celom svete a teraz sa na svojom turné zastavil v Paríži. Nebol by to však on, keby nespriadal plány na ovládnutie sveta a pochytenie všetkých Šmolkov!

Šmolkovia 2 obsahujú, na pomery detských a rodinných filmov, celkom

slušný a najmä konzistentný príbeh. Ten sa odohráva vo viacerých rovinách. Jedna je na úrovni Gargamela a jeho motivácie, druhá ukazuje Šmolinku a jej snahu o nájdenie vlastnej identity. Tretia je o Lapajoch, Gargamelových zlých napodobenínach Šmolkov, štvrtá o výprave Šmolkov za unesenou Šmolinkou a piata rieši rodinu Winslowowcov. Všetky tieto roviny sa vzájomne prelínajú a okrem povinnej zábavy prinášajú aj jednoduché morálne posolstvá a ponaučenia pre deti a celú rodinu. V tomto smere sa filmu darí v pútavej forme prebrať funkciu bájak





(čo v dnešných rozprávkach už nie je takou samozrejmosťou).

Stvárnenie

Technické spracovanie od prvého dielu pokročilo míľovými krokmi. Omnoho lepšia je kamera, ktorá získala na dynamike a akčnosti. Lepšie sú aj masky, napríklad Gargamel vyzerá o dost' zvrätenejšie a vyšinutejšie než predtým. Za to môže hlavne jeho nový chrup a lepšia plešina. Najviac pokročili samotní Šmolkovia a Azrael. Sú realistickejší, uveriteľnejší, živší, detailnejšie spracovaní. Lepšie sa pohybujú, animácie sú omnoho plynulejšie a lepšie zapadajú do skutočného prostredia. Azraela je dokonca niekedy náročné odlíšiť od skutočného kocúra.

Zlepšilo sa herectvo Neila Patricka Harrisa a Hanka Azariu. Samozrejme, ťahá sa na humor a expresívne gestá, ktoré deťom neuniknú, ale mali sme pocit, že sa so svojimi úlohami viac zžili a jednoducho si ich užívali. Horšie sú na tom postavy pani Winslowovej (Jayma Mays) a malého Modríka (Jacob

Tremblay), ktoré nám pripadali ako piate a šieste koleso na voze – akoby vo filme boli len preto, aby doplnili kolorit.

Narážky na skutočný svet

Nemusíte ani veľmi hľadať a v druhých Šmolkoch nájdete mnoho narážok na popkultúru. Či už je to neustály nárast popularity sociálnych sietí, ovplyvňovanie detí skupinou, filmy ako Armageddon (1998) či Pinocchio (1940), ošial' okolo celebrit a paranoidný strach rodičov o vlastné deti, asociácie so skutočným svetom sú vo filme hojne zastúpené a pomáhajú to rodičom v kine zvládať.

Ako päť na oko však pôsobí krutý product-placement spoločnosti Sony. Vieme, že Šmolkov produkovali, ale to neznamená, že sa na ich logo musíme pozerat' takmer polovicu filmu.

Nebezpečenstvo vidíme aj v tom, že si mnoho detí môže začať pýtať ako darček presne taký istý tablet, aký mal Gargamel.

Šmolkovia 2 sú určené hlavne malým deťom a tomu je vo filme podriadené všetko. Dospelých až tak nezabaví, ale aj v tomto smere spravili tvorcovia pokroky. V konečnom dôsledku je vidieť snahu o nápravu chýb z prvého dielu a to si ceníme. Film patrí k tomu lepšiemu, čo je z tohtoročnej produkcie určené pre deti.

Pavol Ondruška



ZÁKLADNÉ INFO:

Despicable Me 2, 2013, 98 min.

Réžia: Pierre Coffin, Chris Renaud

Scenár: Ken Daurio, Cinco Paul

Produkcia: Illumination Entertainment

Hudba: Heitor Pereira, Pharrell Williams

PLUSY A MÍNUSY:

- + romantická línia medzi Gruom a Lucy
- + solídna porcia dobrých vtipov
- + mohlo to byť aj horšie

- priveľa mimoňov
- charakterovo ploché postavy
- nudnejší (vykastovaný príbeh

HODNOTENIE:

60%



Ja, zloduch 2

GRU OPÄŤ V AKCII

Gru zavesil zločinecké remeslo konečne na klinec a odteraz väčšinu svojho voľného času venuje výhradne trojici svojich ratolestí a výrobe ovocného džemu. Všetko sa ale zmení vo chvíli, keď stretne agentku Lucy Wilde pracujúcu pre Antizločineckú ligu. Tá mu dá ponuku, zásadne líšiacu sa od tých, ktoré dostával v minulosti: postaviť sa na stranu zákona a zachrániť svet.

Nad dvojkami animákov sa už dlhé roky vznáša akási kliatba. Kliatba, ktorá ich drží v tieni svojich starších súrodencov a nie a nie ich pustiť naplno sa prejaví. Pritom potenciál by bol. Či už to bol Madagaskar 2 (2008), Doba ľadová 2 (2006), Shrek 2 (2004) alebo Príbeh hračiek 2 (1999), všetky boli o triedu horšie ako originál. Autori sa ale nevzdávali bez boja, a tak boli tieto pokračovania akčnejšie, preplnené vtipmi a posilnené na tých miestach, ktoré sa divákovi páčili najviac. Napriek tomu, u mňa prepadli. Chýbalo im

totíž určité kúzlo pôvodných príbehov. Ako sa ale s týmto preklatím vysporiadal Ja, zloduch 2?

Ja, zloduch 2 zobral svet jednotky a namiešal z neho nový kokteil, pričom ale výrazne zmenil pomer ingrediencií. Prvý Ja, zloduch vznikol v roku 2010, teda v čase, keď v kinách bežal Príbeh hračiek 3. Obidva filmy oplývali špecifickým čarom animákov. Ponúkali pestrý svet s originálnymi nápadmi, posolstvom naplneným rodinnými hodnotami (v strávitelnej miere) a zaujímavé postavy.

Aktuálna kino novinka je akčnejšia, je v nej viac mimoňov (Gruových žltých poskokov), viac vtipov, jednoduchší príbeh a kvalitné 3D. Pokiaľ niektoré časti jednotky pripadali deťom nudné, v dvojke také už nenájdú.

Tentokrát majú deti jasne navrch, nakoľko

nový film je určený práve im. Pre dospelého diváka to nevyhnutne znamená krok späť. Inteligentné vtipy a narážky nahradilo viac vtipov grgovo-prdových. Postavy stratili hĺbku a dušu, stali sa z nich už len komické figúrky. Samozrejme, aj predchádzajúci film bol dosť predvídateľný, nakoľko v žánri animákov sú karty dopredu rozdane, ale z možností, ktoré dostal dokázal vytlažiť maximum. S príbehom aktuálneho





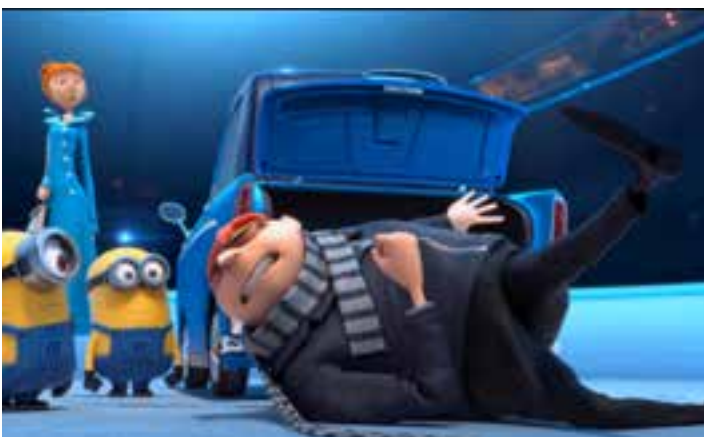
počinu si autori t'ažkú hlavu nerobili, striedajú jedno klišé za druhým. Pritom občas pozabudnú na logiku. Nemajú na ňu čas. Takisto ako na niektoré postavy. Z Gruových troch dievčatiek už zostali len dve a jeden prívesok, ktorý je vo filme jedine preto, že bol aj v jednotke a povie maximálne desať viet.

Mimoňi sú Gruovi pomocníci z jednotky, stojaci za solídnu porciou fantastických vtipov. A tak sa autori rozhodli dať im ešte väčší priestor. No, čoho je veľa, toho je príliš. Iste si pamätáte na otravné reklamy s mobíkmi, ktoré bývali v telke pred Superstar. Prvýkrát sa človek pousmial, ale keď sa už na to musel pozerat' po päťdesiatykrát, začal ich úprimne nenávidieť. S mimoňmi je to podobne. Skáču, kričia, spievajú, až z toho človeka chytá žiaľudočná nevoľnosť.

Aby som ale stále nefrflal, musím uznať, istý záblesk starej slávy sa predsa len objavil. Prináša ho romantická línia medzi Gruom a Lucy. Scény „nevydareného rande“ asi z polky filmu sú smutnou ukážkou toho, že keby autori chceli, mohol byť animák lepší. Majú totiž to spomínané kúzlo. Priam naštartujú film a v divákovi vzbudia hlad po ďalších podobných scénach, ktorý, žiaľ, ostane neukojený. Slovenský dabing prináša čistý priemer. Pitvoriaci sa dableri sa snažia zo všetkých síl, no originálne znenie to nie je. Jediná vec, ktorá mi vyslovene nesesedla, bol hlas Gruovej najstaršej dcéry, ale inak sa to dalo prežiť.

Aj napriek spomínaným výhradám je Ja, zloduch 2 zábavným, dobre odsýpajúcim filmom. Det'om sa bude páčiť a rodičia to ako-tak pretrpia. A pokiaľ nevideli jednotku, snáď sa zabavia aj oni, lebo neuvidia úpadok kvality, ktorý druhý diel prináša.

Adam Schwarz



ZÁKLADNÉ INFO:

World War Z, USA/Malta, 116 min.

Réžia: Marc Forster

Námet: Max Brooks (kniha)

Scénár: J. M. Straczynski, M.

M. Carnahan, D. Lindelof

Kamera: Robert Richardson

Hudba: Marco Beltrami

Hrajú: Brad Pitt, Mireille Enos,

Matthew Fox, David Morse,

Daniella Kertesz, James B. Dale

PLUSY A MÍNUSY:

- + napätie
- + viacero perspektív
- + zobrazenie zombie
- + príležitostné vtipy

- neprehľadnosť
- akčných scén

HODNOTENIE:

80%



Svetová vojna Z

PROSÍM, VYPNITE SI SVOJE MOBILNÉ TELEFÓNY

Predstavte si, že natáčate film. V tíme máte veľké množstvo umelcov, ktorí si stoja za svojím a nie sú schopní kompromisov. Preto sa neustále prepisujú scenáre, pretáčajú a dotáčajú scény... Je možné za takých podmienok vytvoriť dobrý film? Áno, je.

Brad Pitt si opäť nechal narásť vlasy a fúzy, aby sa mohol zhostiť svojej role tvrdého chlapíka s citom pre rodinný život. Je načase konať, pretože jeho dve dcéry a manželku, rovnako ako celé mesto, čosi začína ohrozovať. Nekonkrétne správy z médií vystrieda pri ceste do školy reálna hrozba. Ľudia začínajú šaliť. Naháňajú jeden druhého, prerážajú hlavami čelné sklá áut s vydesenými vodičmi. Nakazený jedinec sa mení na besniacu, dezorientovanú paródiu človeka takmer okamžite. Po dvanástich sekundách múk je schopný myslieť len na jediné – pohryznúť čo najviac okoloidúcich.

Tak začína prvá tretina filmu, kedy spoločne s rodinou, z ktorej sa stali zajatci vo vlastnom automobile, pozorujeme, čo sa vlastne deje. Sme svedkami besnenia nemŕtvych v uliciach veľkomesta, dopravného kolapsu a všade je prítomný zmätok a strach. Režisér Marc Forster sa rozhodol túto časť filmu natočiť z veľkej časti ručnou kamerou zameranou na detaily tvárí postáv, čo sa môže zdať, že vytvoril tiesnivejšiu a osobnejšiu atmosféru. Roztrasená kamera však pôsobí viac rušivo ako približujúce dianie. Preto celková akcia útokov zombie v konečnom dôsledku vyznieva neprehľadne. Na druhej strane to však podnecuje diváka k väčšej pozornosti.

Po vyslobodení z auta sa kamera pomerne ustáli a zábery sú o niečo prehľadnejšie.

Ústredný motív prvej tretiny filmu tvorí záchrana rodiny. Ten však ustupuje do úzadia s príchodom druhej tretiny. Plynule prechádzame z mikro-roviny do vnímania problému ako globálnej záležitosti. Dozvedáme sa, že epidémia zaplavila pravdepodobne celý svet a je nutné zistiť jej príčinu. Čím viac informácií dostaneme, tým skôr budeme schopní vynájsť protilátku. V stávke sú milióny ľudských životov a čas sa každú sekundu





kráti. Keďže je Gerry Lane (Brad Pitt) bývalý expert OSN na krízové situácie, získava azyl pre svoju rodinu na lietadlovej lodi. No má to jeden háčik – je nutné opustiť rodinu a zistiť, s čím má vlastne l'udstvo dočinenia. Film sa tým pádom stáva ešte akčnejším, tentoraz však v štýle, na ktorý sme viac zvyknutí. Cesty tímu odborníkov sú poprepletané scénami, pri ktorých neraz napätím zabudnete, že sedíte v kinosále a postavy nie sú skutočné.

Rovnako ako postavy, aj my sa dozvedáme informácie o zombie-epidémii postupne. V úvode zist'ujeme dĺžku medzi pohryznutím a prejavom nákazy (spomínaných 12 sekúnd), neskôr sa dozvedáme o ich citlivosti na hluk, preto sú telefóny len na vlastné riziko!

Medzi druhou a tret'ou tretinou sme svedkami udalostí v lietadle, ktoré však podľa môjho názoru presahujú hranice i tak otvoreného žánru ako je akčný zombie-film. Faktom je, že vo fikčnom svete je dovolené všetko.

Posledná časť, ktorú by sme mohli charakterizovať ako zvyšok filmu, sa odohráva v interiéri výskumného strediska. Návrat k makrorovine tentoraz nie je spájaný ústredným príbehom prvej časti – záchranou rodiny. I keď na ňu počas celého filmu nezabúdame a niektoré zábery nám ju počas celého filmu pripomínajú. Práve táto rovina je kl'účová pre súdržnosť filmu, spája všetky jeho časti a my máme pocit, že sledujeme film, ktorého dej nepodliehal počas natáčania

žiadnym podstatnejším prepisovaniu. Časti možno chápať aj ako samostatné celky, ktoré sa na problém nákazy pozerajú každá z viac či menej odlišnej perspektívy, a tým pádom vytvárajú spektrum možných uchopení témy. Preto sa môže stať, že niektorá časť vás pri sledovaní filmu zaujme viac a iná menej. Každopádne ide o svieži prírastok medzi zombie a akčné filmy, za ktorým je vidieť prácu profesionálov, ktorí vedia, ako a čo chcú divákovi rozpovedať.

Matúš Slamka

ZÁKLADNÉ INFO:

The Lone Ranger, USA, 151 min.

Réžia: Gore Verbinski

Scenár: Ted Elliot, Terry

Rossio, Justin Haythe

Kamera: Bojan Bazelli

Hudba: Hans Zimmer

Obsadenie: Johnny Depp, Armie Hammer, Ruth Wilson, Tom Wilkinson, Timothy Hutton, Barry Pepper, Helena Bonham Carter, James Badge Dale, William Fichtner, James Frain

PLUSY A MÍNUSY: ...

- + technicky skvelá akcia
- + výborné vizuálne efekty
- + Depp – Tonto
- naratívne slabé
- scenáristicky nevyužitie postavy
- nezábavné dlhé
- nemá čo povedať

HODNOTENIE:

58%



Osamelý jazdec

KOVBOJI Z KARIBIKU

Gore Verbinski si po mega úspešnej trilógii Pirátov z Karibiku mohol dovoliť skutočne všetko. Po animáku Rango (2011) sa preto pustil do nového projektu, snímky Osamelý jazdec. Ojedinelý fenomén, ktorý sa len tak nevidí ani v Hollywoode...

Indián Tonto (Johnny Depp) je v roku 1869, kedy sa stavia posledná časť transkontinentálnej železnice v USA, uväznený vo vlaku spolu s hrozným vrahom a banditom Butchom Cavendishom (William Fichtner). Keď sa Butch snaží uniknúť, Tonto sa mu v tom snaží zabrániť, nakoniec to celé odpáli John Reid (Armie Hammer), snažiaci sa ich zatknúť oboch. Nielenže Butch utečie, ale Johnovho brata neskôr spolu s ním zabije. Kôň oslobodzujúci duše však Johna vzkriesil z mŕtvych, a ten sa nakoniec rozhodne Tontovi pomôcť v snahe nájsť Butcha. Netuší však nič o Tontovej záhadnej minulosti a ani o tom, aké dôvody k Butchovmu zabitíu vlastne má.

Príbeh je síce zložitejší, ako v jeho ľahkom náčrte, ale hlavné je vedieť, že

celá naratívna funkcia stojí na veľmi nevydarenom scenári od pisateľov trilógie Pirátov z Karibiku v spolupráci s Justinom Haytheom. A tu sa dostávame k bodu, ktorý sme načrtli v úvode, a síce, režisér Gore Verbinski sa spolieha len na podobnosť s Pirátmi. To by vôbec neškodilo, pokiaľ by predstrel aj zaujímavejšiu dramatizáciu a príbeh. Keď už ale všetky postavy slúžia len ako nudné a otravné schránky s vopred jasnými osudmi a Depp svoju rolu Tonta hrá presne ako kapitána Sparrowa, niečo je zle. Dokonca horšie. Režisér sa ani nesnažil zamaskovať svoju snahu spraviť z indiána

známeho piráta a v akčnom vlakovom finále túto transformáciu dokonca predkladá v zábere ako vystrihnutom z Preklatia čiernej perly (2003), kedy Sparrow na potápajúcej sa lodi vystrie nohu, aby včas dopadol na mŕtvolu. Tu sa rovnaká vec deje s vlakom. Po chvíľke pozornosti je to rovnaké aj s divokým západom, ktorý nahradil širé moria.

Vážna chyba je aj v zábavnosti. Hoci je Osamelý jazdec väčšinu času konzistentný a predkladá dnešný hollywoodsky štýl rozprávania, kvôli spomínaným nudným postavám nemá ako podoprieť svoju snahu





o konvenčnosti humoru. „Pirátsky“ humor Tonta kinosálu maximálne posunul k malému „heh“, rovnako ako séria menších gagov vrcholne absurdných vraždiacich králikov. Hlavná dvojica John a Tonto by navyše bola absolútne nezaujímavá, nebyť Deppovho hereckého výkonu. Butch Cavendish, hraný výborným Fichtnerom, je tiež fajn záporák, ale limituje ho scenár ako, koniec koncov, každú čo i len trochu schopnejšiu postavu filmu. Osamelý jazdec má bez nadsadenia asi najzbytočnejšie hviezdne obsadenie vo filme z posledných troch rokov. To aj tvorcovia série Rýchlo & Zbesilo vedia svojich hercov využiť lepšie.

Osamelý jazdec poteší výbornou hudbou od Hansa Zimmera. Síce má svoje najlepšie diela zrejme už za sebou, stále patrí k najlepším skladateľom filmovej hudby, ktorá jednoducho nesklame. Vhodne vyberá jednotlivé témy na divoký západ a Verbinski ich zasa príznačne kombinuje, najmä v akčných sekvenciách,

ktoré sú výborne zrežirované, čím sa len potvrdzuje, že Verbinski nie je ani taký zlý režisér, veď Piráti sú solídnu filmovou sériou, ale že si vybral zľú predlohu na svoj nový film. Osamelý jazdec je prepálený, nesmierne nudný a hlavne príliš dlhý (151 min.). Možno, ak máte radi krásne kaňony a zábery na púšte, možno, len možno, budete tiež potešení. Lokality sú totiž skutočne krásne.

Osamelý jazdec stál závrtných 250 miliónov amerických dolárov. Ako sa však vraví, menej je niekedy viac. Megaporcia peňazí, ktorá do filmu bola investovaná, vyšla, seriózne povedané, navnívoč. Efektmi sa síce nešetrí a aj vďaka nim existuje skvelá výprava a naozaj zábavná finálová akcia (áno, zábavná, vrcholne nerealistická, ale jediná prirodzená zábava v celom filme). Ale čo z toho, keď sa ani len minúta filmu alebo aspoň jedna postava nevyužije nad rámec bežných desať miliónových trápnych komédií?

Záverečné hodnotenie

Režisér Gore Verbinski to nemyslel s Osamelým jazdcom zle. Bohužiaľ, to zle dopadlo a snaha predkladať asociácie k Pirátom z Karibiku to nezmení. Osamelý jazdec je tak iba bublina nafúknutá do megalomanských rozmerov. Skočte si do kinosály a keď už sa tam nedokáže žiadny divák dobre zasmiať na silených vtípoch, niečo je seriózne dokaličené. Navyše, to sa často nevidí ani v Hollywoode, aby film s astronomickým rozpočtom nedokázal byť aspoň rozprávaním nadpriemerný. Osamelý jazdec očakáva, že divák sa bude baviť na Tontovi/Sparrowovi a výborne natočenej akcii. To by sa aj dalo, ale ak sa to prepojí vyššie dvojhodinovou nezáživnosťou s množstvom nevysvetleného, je ťažké sa na tom baviť.

Jozef Andraščík



ZÁKLADNÉ INFO:

Pacific Rim, 2013, USA, 131 min.

Žáner: akčný, sci-fi

Réžia: Guillermo del Toro

Scenár: Travis Beacham,
Guillermo del Toro

Hudba: Ramin Djawadi

Kamera: Guillermo Navarro

Strih: Peter Amundson, John Gilroy

Produkcia: Warner Bros.,

Legendary Pictures,

Hrajú: Charlie Hunnam, Idris Elba, Rinko
Kikuchi, Charlie Day, Burn Gorman

PLUSY A MÍNUSY:

- + najlepšie digitálne efekty za posledné roky
- + epickosť
- + cit pre detail
- + nové herecké tváre
- + málo silného humoru
- + vyváženosť filmových zložiek

- diery v logike
- neuzavreté bočné línie
- nenadchne každého

HODNOTENIE:

85%



Ohnivý kruh

MONŠTRUÓZNA SILA (DETAILOV)

Mal to byť len ďalší z obyčajných letných blockbusterov. Trailery naznačovali, že Ohnivý kruh bude nejaký zvláštny klon Transformerov skrížený so Strážcami vesmíru. To by ho však nemohol točiť fenomenálny Guillermo del Toro!

V ned'alekej budúcnosti sa zjavia monštrá zvané kaiju (z japončiny: obrovská obluda). Vynárajú sa z portálu do inej dimenzie, ktorý sa nachádza v trhlne na dne Tichého oceánu. A cieľ týchto päťdesiat metrových tvorov? Okrem deštrukcie ľudstva zdanlivo žiadny.

Samozrejme, ľudia sa začnú brániť. Konečne prestanú viesť svoje žabomyšie vojny a vytvoria spoločný anti-kaiju bojový program. Výsledkom sú mechovia, gigantickí roboti ovládaní ľudmi, ktorí sa pýšia pomenovaním Jäger (z nemčiny: lovec). S pomocou Jägrov dokáže ľudstvo

hravo odolávať útokom kaiju a ich piloti sú novými megahviezdami planéty. Títo piloti sú so svojimi robotmi prepojení neurálne, ale kvôli obrovskej záťažii musia každého mecha ovládať aspoň dvaja, vzájomne kompatibilní ľudia.

Jedným z takýchto pilotov je aj Raleigh Becket (Charlie Hunnam), s ktorým sa zoznámite hneď vo veľkolepom úvode. Spolu so svojím bratom patria medzi najlepších mecho-pilotov na svete. Del Toro zbytočne nezdržuje a úvodné scény sú príbehovo poriadne zhustené. Niet sa čomu diviť – potrebuje predsa položiť základ pre nadupaný dvojhodinový sci-fi epos!

Kult z kultu

Zvyšok filmu sa už odsýpa v pokojnejšom tempe, pričom Ohnivý kruh vzdáva hold japonskému anime a ďalším dobrým

(aj horším) sci-fi filmom. Medzi inými filmami, seriálmi, hrami, komiksmi cituje Gojiru (1954), Final Fantasy: Esencia života (2001), Neon Genesis Evangelion: Death & Rebirth (1997), Real Steel: Ocel'ová päsť (2011), Transformers (2007), Avengers: Pomstiteľia (2012), It Came From Beneath The Sea (1955). Geekovia sa budú cítiť ako doma, hneď sa vrátia do detstva a do sveta oblúbených animákov a počas celého filmu môžu hľadať odkazy na kultovú pop-kultúru.

Pocit, že ste sa vrátili do svojho detstva, je správny. Ale namiesto nostalgického úsmevu prichádza skutočné nadšenie. Príbeh vznikol v hlave scenáristu Trávsa Beachama a nápad mu ďalej pomohol rozvinúť samotný Del Toro. A práve vďaka jeho estetickému cíteniu, citu pre detail a dávkovaniu príbehu sa film posúva na úroveň umenia.

Čo teda vo filme uvidíte? Okrem iného, jašteroidné monštrá prichádzajúce z inej dimenzie, gigantických superrobotov, neskutočne veľkolepé súboje na pevnine i vo vode, zaujímavé použitie tankera



namiesto palice, fosforeskujúcu krv, mozog kaiju, steampunkových stavbárov, dvojicu strelených vedátorov (Charlie Day, Burn Gorman), drsného ex-vojaka (Idris Elba), parodovanie stereotypov, dokonalé efekty a bizarre pestrý Hong Kong budúcnosti.

Vizualizácia digitálnych snov

Už niekoľko rokov som nevidel tak ú precízne a realisticky spracovanú animáciu v digitálnom filme. *Hobbit* (2012) či *Avengers* so svojimi lacno vyzerajúcimi efektmi na úroveň *Ohnivého kruhu* ani len nesiahnu. Aj 3D spracovanie je na vysokej úrovni, režisér je umiernený a tretí rozmer zbytočne neznásilňuje. Lahko sa vám môže stať, že po chvíli zabudnete na okuliare na nose a 3D začnete vnímať ako niečo úplne prirodzené.

Fantastická je detailnosť spracovania celého filmu. Jägri vyzerajú na plátne impozantne a skutočne z nich máte pocit veľkosti práve kvôli najmenším detailom. Ich konštrukcia je vykreslená do poslednej skrutky a piloti riadia mecha z jeho hlavy, v ktorej majú ešte kopolu miesta. Del Toro si neodpustí občasné krátke prestávky uprostred akčných scén, v ktorých sa zameriava na úplne nepodstatné detaily. Toto pôsobí ozvlášťujúco a osviežujúco zároveň, pričom divákovi dovolí na chvíľku si vydýchnuť.

Pod lupou

Ohnivý kruh však nie je len o akcii a efektoch. Je prekvapivo ľudský, a čo je v blockbusteroch naozaj nezvyčajné, svoje postavy psychologizuje. Samozrejme, nie je to ani zd'aleka ako v konverzačných filmoch, ale charakter postáv, ich rozvoj a odkrývanie sú zručne spracované. Hlboko vykreslený je vzťah medzi

Raleighom a jeho ženským náprotivkom Mako Mori (Rinko Kikuchi), postavený na vzájomnom porozumení, dôvere, pričom sa vo filme neobjaví ani jedna postel'ná scéna. Ďalšou drobnosťou, ktorá ma prekvapila, je využitie skutočných jazykov. Japonka hovorí po japonsky, Američania anglicky a Rusi zase používajú svoju rodnú ruštinu. Oceňujem, že Del Toro sa vyhýba najstaršiemu hollywoodskému kliše a všetky národnosti v jeho filmoch nehovorila len dokonalou angličtinou.

Fanúšikovia logiky budú pravdepodobne na niekoľkých miestach vo filme škrípať zubami. Napriek tomu, že v prípade akčných sci-fi sa automaticky počíta s popustením uzdy fantázie, niekedy sa človek nestačí čudovať. Vopred vám nemôžem nič prezradiť, a tak len odporúčam dať si pohov, nič neriešiť, príliš neskúmať, len si užívať jazdu.

Film rozvinul pár bočných motívov, ktoré potom neuzavrel. Tie sa spájali hlavne s komickými postavami dvoch vedátorov. A ani tí vedátori neboli vždy takí úžasne vtipní, aj keď pár dobrých scén sa im naozaj vydarilo. Našťastie hlavný hrdina žiadny komediant nie je, a tak sa

v konečnom dôsledku *Ohnivý kruh* skôr vyhýba křčovitým pokusom o humor.

Hoci je film vhodný takmer pre každého (bitky medzi Jägri a kaiju nie sú vlastne expresívne násilie, žiadne postel'né scény,...), v skutočnosti nie je adresovaný všetkým. Cieľovou skupinou sú podľa mňa ľudia, čo odrástali na japonskom anime, béčkových sci-fi a akčných filmoch, videohráč a komiksoch. Del Toro stavia na našich spomienkach a nostalgii mení na nadšenie.

Záverčné hodnotenie

Odchádzal som z kina maximálne spokojný. Tento film by sa jednoznačne mal vidieť v kine, kde vynikne kolosálnosť kaiju aj Jägrov a akcia naberá doslova epické rozmery. V kontraste s dokonalou vybrúsenosťou väčšiny zložiek filmu veľmi rýchlo vyblednú isté nedostatky. *Ohnivý kruh* nie je dokonalý film a ani veľmi originálny, všetky filmové prvky však spája novým spôsobom, kde výsledný tvar pôsobí skvele.

Pavol Ondruška



ZÁKLADNÉ INFO:

Monsters University, USA, 104 min.

Réžia: Dan Scanlon

Scenár: Dan Scanlon, Daniel

Gerson, Robert L. Baird

Hudba: Randy Newman

Produkcia: Pixar

PLUSY A MÍNUSY:

- + hra so žánrom
- + technické spracovanie
- plochý príbeh
- slabý scenár
- dojenie značky

HODNOTENIE:

65%



Príšerky: Univerzita 3D

PRÍBEH PRÍŠERIEK PIXARU

Príšerky s.r.o. (2001) boli jedným z najúspešnejších filmov od Pixar a už dlho sme vedeli, že sa chystá pokračovanie. Napokon sa z pokračovania vykl'ul prequel a my sme, samozrejme, boli zvedaví, ako to celé dopadne. Výsledok však nenaplnil naše očakávania.

Hoci tvorcovia z Pixar už majú na svedomí pár pokračovaní svojich úspešných filmov (Príbeh hračiek 2 (1999) a 3(2010), Autá 2 (2011)), Príšerky: Univerzita sú ich debutom v oblasti prequelov. Keďže John Lasseter sa podieľal aj na tvorbe hry Disney: Infinity, je možné, že sa zviezli na trende zo sveta videohier – vyrozprávať príbehy známych hrdinov z čias, keď sa formovali ich charaktery.

A Príšerky: Univerzita to spĺňajú do bodky. Celý film je vlastne len o tom, ako sa Mike a Sully stali priateľmi a prečo jeden pracuje ako "strašič" a druhý len ako jeho koordinátor. To je na pomery Pixaru dosť netradičné, ich filmy sa zvyčajne

odohrávajú vo viacerých rovinách a majú čo ponúknuť nielen deťom, ale aj dospelým. Takýto plochý príbeh však nemotivuje k opätovnému zhliadnutiu, druhýkrát už dospelému divákovi nemá čo ponúknuť.

Univerzita stojí a padá na zahrávaní sa so žánrami. Je skvelé vidieť, že aj Pixar dokáže vytvoriť bežnú žánrovku, v tomto prípade študentskú komédiu na štýl Pomsty šprtov (1984). Samozrejme, nebol by to Pixar, keby sa aspoň trochu nepohrali s pravidlami žánru, ktorý na viacerých miestach okorenili trochu hororom. Z tohto hľadiska hodnotíme film pozitívne.

Horšie je to už s využitím potenciálu značky. Takto vystavaná "teen" komédia dokáže obstáť aj sama o sebe, ale s novými postavkami a novým prostredím by sa ťažšie predávala. Film by bol vlastne rovnaký a rovnako zábavný aj s úplne inými charaktermi. Zasadenie do univerza Príšeriek je len čisto marketingový ťah, ktorý sa postaral o masívnu návštevnosť v kinách.

Univerzite chýba totiž čaro, ktoré bolo donedávna vo filmoch od Pixaru





všadeprítomné. Mnohovrstevnosť, humor vystavaný na slovných hračkách a referenciách na pop-kultúru, či skutočne emóciami nasiaknutý príbeh – to všetko sa niekde po ceste vytratilo. Príšerky sú plné skečov a situačnej komiky, akosi v nich však chýba to hrejivé teplo, ktoré sme čakali.

Našťastie nejde o podobný "prúšvih" ako v prípade Áut 2 (2011), niečo nám však vraví, že aj v tomto prípade rodičia posadia doma deti pred telku a film si s nimi druhýkrát už radšej nepozrú.

Pritom po technickej stránke nie je novým Príšerkám čo vytknúť. Detailnosť spracovania je fantastická, animácia takisto neskĺzava pod štandard Pixaru. Žiadne námietky nemáme ani voči hudbe z pera ostrieľaného Randyho Newmana, ktorý má na konte množstvo soundtrackov pre Disneyho, Pixar aj iných. Napriek tomu,

film v rukách mladého režiséra Dana Scanlona pokrívka na úrovni scenára, ktorý stavil všetko na fyzickú akciu. Univerzita je preto viac o gagoch a má bližšie ku groteske než k rafinovanej rodinnej komédii.

Príšerky: Univerzita stále patria k tomu najlepšiemu pre deti, čo tento rok vyšlo. Scenáristi nestrelili úplne mimo, ako tomu bolo v prípade Áut 2, decká sa na filme budú náramne baviť a sem-tam sa na filme schuti zasmejú aj dospelí. V porovnaní s predchádzajúcou tvorbou štúdia ale ide o sklamanie, hoci

v kinách mimoriadne úspešné, ktoré patrí k tomu najslabšiemu z ich produkcie. Pevne veríme, že ide len o menší prešlap a vo svojich filmoch si Pixar naprávi svoju reputáciu.

Pavol Ondruška



ZÁKLADNÉ INFO:

Silver Linings Playbook, USA, 122 min.

Réžia: David O. Russell
Scenár: David O. Russell
Hudba: Danny Elfman
Kamera: Masanobu Takayanagi
Strih: Jay Cassidy, Crispin Stuthers
Produkcia: The Weinstein Company
Hrajú: Bradley Cooper, Jennifer Lawrence, Robert De Niro, Jackie Weaver, Chris Tucker

Na recenzii poskytol:
 Magic Box Slovakia

PLUSY A MÍNUSY:

- + herecké výkony
- + dynamika vzt'ahov
- + posolstvo filmu
- + práca so stereotypmi
- + kamera
- + hudba

- žiadne

HODNOTENIE:

90%



Terapia láskou

BI-POLÁRNA ROMANCA

Sem-tam sa stane, že vám rupnú nervy. A keď nacytíte svoju ženu nahú v sprche s učiteľom histórie, máte naozaj namále. Presne to sa stalo Patrickovi. Lenže to ešte nevedel, že trpí neliečenou psychickou poruchou.

Terapia láskou začína vo chvíli, keď Patricia Solitana (Bradley Cooper) púšťajú na slobodu z liečebného ústavu a sledujú jeho snahu o rekonštrukciu svojho rozbitého života. Vopred však upozorňujeme, že táto cesta za šťastím sa vzd'al'uje zaužívaným konvenciám.

Je to najmä kvôli hlavnému hrdinovi, ktorý to nemá v hlave úplne v poriadku. Niežeby bol hlúpy, ale jeho impulzívne výbuchy, spoločensky nevhodné správanie a absolútna nechápavosť v niektorých oblastiach života mu robia neustále problémy. Jeho hlavným cieľom je získať späť priazeň svojej manželky Nicky, ktorej nevôľu s ním komunikovať potvrdzuje aj súdny zákaz. Chce preto ovládnuť svoje

vznetlivé správanie, zoznámiť sa bližšie s jej záujmami a pravidelne športovať, aby schudol a bol pre ňu príťažlivejší. Márna snaha!? Hoci každému je to jasné, on to vníma inak a nestráca nádej.

Situácia sa komplikuje, keď stretnie Tiffany, ktorá tiež nie je úplne normálna. Majú mnoho spoločného, napríklad pri ich prvom stretnutí zanietené rozoberajú účinky niektorých liekov a ako sa po nich cítili, a napriek tomu, že sme svedkami preskakovania iskier, poriadne si lezú na city. Tiffany je však jediná, kto môže doručiť jeho list nevernej manželke, a tak Pat chciac-nechtiac pristane na jej pravidlá hry.

Na Terapii láskou je najzaujímavejšia dynamika vzt'ahov medzi Patom a jeho okolím, najviac však medzi ním a Tiffany. Základom pre vykreslenie zvláštne spontánnych charakterov a ich prudkých výkyvov nálad sú skvelé herecké výkony. Iné sa však od Bradleyho Coopera a Jennifer Lawrence, ktorá za rolu v tomto filme dostala aj Oskara, ani nedalo očakávať. Vo vedľajších úlohách hlavným hrdinom kontrujú Robert De Niro a Jackie Weaver ako

Patovi rodičia a Chris Tucker ako Danny, Patov strelený kamarát z liečebne.

Snímanie prevažne ručnou kamerou dodáva filmu punc spontánnej autenticity. Terapiu láskou sledujeme akoby sme boli priamo tam, uprostred diania, svedkami všetkých udalostí, dobrých či zlých.





Zaujímavé je, že hoci kamera plynie filmom úplne prirodzene, jej pohyby a kompozícia obrazu sú spracované s (doslova) japonskou presnosťou.

Prirodzená ľudská vlastnosť držať palce problémovému hrdinovi a stotožňovať sa s jeho osudom len podporuje emocionálne spojenie divákov s Patrickom. Vidieť jeho pády a vzostupy je skutočne napínavé. Film v réžii Davida O. Russela plynie s prirodzenou ľahkosťou a ani na chvíľu neskĺzne do nudy. Ostatne, režisér si scenár na motívy knihy Matthewa Quicka aj sám napísal a nie je problém uveriť, že do toho vložil srdce.

Celkovú atmosféru podčiarkuje nevtieravá hudba skvelého Dannyho Elfmana, dvorného skladateľa Tima Burtona. Vzhľadom na prudko sa meniace nálady filmu oceňujeme jeho precíznu prácu, ktorou potvrdzuje svoju reputáciu.

V tomto príjemnom filme je ťažké hľadať nejaké zásadné negatíva. Dotýka sa mnohých stereotypov a problémov spoločnosti, najmä však lásky na viacerých úrovniach – partnerskej, rodičovskej, súrodeneckej, platonickej a najmä čistej a úprimnej. Všetky spoznávame očami Patricka, ktorý si nedáva servítku

pred ústa, a s ľahkosťou tak ničí všetku pretváрку a faloš v jeho okolí. Tým, ako len tak mimochodom poukazuje na niektoré neduhy, vysiela posolstvo lásky nielen smerom k ostatným hrdinom vo filme, ale aj k divákovi samotnému.

Film práve u nás vychádza na DVD nosičoch a rozhodne stojí za zhladnutie. Neohúri vás síce žiadnymi bonusmi, ale pri takej poctivej filmárskej práci to ani nie je potrebné. Dôležitý je film samotný a prekvapivo kvalitný český dabing.

Pavol Ondruška



ZÁKLADNÉ INFO:

Oz: The Great and Powerful, USA, 2013,
125 minút

Žáner: fantasy / dobrodružný / rodinný,

Réžia: Sam Raimi

Scenár: Mitchell Kapner,

David Lindsay-Albaire

Kamera: Peter Deming

Hudba: Danny Elfman

Hrajú: James Franco, Mila Kunis, Rachel
Weisz, Michelle Williams, Abigail Spencer

Na recenzii poskytol:

Magic Box Slovakia

PLUSY A MÍNUSY:

- + charaktery postáv
- + variácie postáv

- prvoplánová akcia
- umelosť prostredia
- vizuálne chyby
- všednosť príbehu

HODNOTENIE:

65%



Mocný vládca Oz

ČO SA STALO PRED ROKOM 1939

Počuli ste o obl'úbenom príbehu o malej Dorotke a jej kúzelnéj ceste do krajiny Oz? Či už áno alebo nie, teraz máte jedinečnú možnosť vymeniť ručne maľované kulisy a „na kolene“ vyrobené kostýmy za pestrofarebnú exkurziu do tajov digitálnej zeme plnej čarov a... trikov. HLAVNE trikov.

Písal sa rok 1939 keď prišiel režisér Victor Fleming so svojou takmer dvojhodinovou verziou čarovného príbehu o odvahe, priateľstve, ale aj láske k domu Čarodejník zo zeme Oz. Keďže ide o jednu z najznámejších amerických rozprávok, niet sa čo čudovať, že sa dočkala niekoľkých svojich remake verzií, v deväťdesiatych rokoch dokonca aj vo forme televízneho seriálu. Od tej doby po čarovnej zemi Oz, ako sa ľuďovo hovorí, ani (Dorotkin) pes neštekol. Potom však prišiel Sam Raimi a rozhodol sa zistiť, ako to s tým vládcom kúzelnéj krajiny vlastne je. V závere verzie z roku 1939 sa dozvedáme, že kúzelník je len obyčajný podvodník. Ako je teda možné, že zemi vládne? A ako sa v nej vlastne ocitol? Pán Raimi sa rozhodol toto tajomstvo rozlúsknuť a umožnil nám vrátiť sa

do obdobia, keď krajina túžobne čakala na svojho záchrancu a verila, že koniec nadvlády zlej kráľovnej je len otázka času.

Úž úvodné animované titulky nás pripravujú na dobrodružstvo plné fantázie. Podfarbené Elfmanovou hudbou v nás vyvolávajú očakávanie takmer Burtonovského rozmeru. O tom, či sa v ďalších minútach skutočne stretávame s výbuchom originality, sa však dá polemizovať. Pod'me ale pekne po poriadku.

Úvod v čiernobielych netradičnom formáte nás na prvých 20 minút zavedie do centra cirkusovej púte, pravdepodobne kdesi v Kansase. Práve tu sa zoznamujeme s hlavným hrdinom snímky, nie veľmi úspešným, sebeckým sukníčkarom a v prvom rade kúzelníkom Oscarom Diggsom (James Franco), prezývaným rovnako Oz. Hneď na začiatku je divákovi jasné, čo bude nasledovať: voči okoliu ľahostajný hrdina musí absolvovať cestu, na ktorej prekoná pár nástrah, aby sa mohol zmeniť k lepšiemu. Bežný vzorec si vyžaduje štipku originality, ktorá film odliší od ostatných, podobne vybudovaných snímok. Štúdio

Disney stavilo, ako už neraz predtým, na vizuálne očarenie diváka. Práve kúzelné prostredie krajiny Oz však na mňa často bohužiaľ pôsobilo až príliš umelo a presýtené. Čo sa týka pestrofarebnosti, animátori sa mohli tiež o niečo viac držať na uzde, i keď v konfrontácii s Čarodejníkom zo zeme Oz tvorí líniu, ktorá oba filmy spája.

S filmom z roku 1939 má moderný Oz spoločné viac, ako sa možno na prvý





pohl'ad zdá. Okrem zjavnej podobnosti zámku v smaragdovom meste, žltej cesty, podoby zlej čarodejnice a iných maličkostí (napríklad čarovná gul'a, či Ozov trik so závesom), sú oba filmy vystavané na paralelách a variáciách reálneho sveta s tým čarovným. V čiernobielym úvode Ozove vystúpenie navštívi dievča na invalidnom vozíku, prosiace kúzelníka o vyliečenie. Ten však samozrejme žiadny trik na rozhýbanie jej ochrnutých nôh nepozná, za čo je publikom vypískaný a šou sa končí. V čarovnom svete sa Oz stretáva s porcelánovou dievčinkou, ktorej nohy rozbili poslovia zlej kráľovnej. Keďže sa nachádzame vo svete kúziel, je väčšia pravdepodobnosť, že sa riešenie problému nájde. Ozov asistent z reálneho sveta je zas nahradený lietajúcim opičiakom, ktorému v kúzelnej zemi náš hrdina zachráni život. Už v úvode kúzelník nazve svojho asistenta „cvičenou opicou“. Spojitosť oboch postáv je vďaka tejto poznámke o to zjavnejšia. Uvedené príklady nie sú jediné, ktoré nám príbeh ponúka. Ich nachádzanie počas filmu môže zážitok z celkového diela umocniť.

Scény, ktoré majú pôsobiť akčne a zdvihnúť divákovi adrenalín nefungujú tak, ako by mali. Dianie na obrazovke nás preto nechá mnohokrát chladnými a pozornosť venujeme nepodstatným detailom. A práve v detailoch spočíva najväčšia slabina Mocného vládca OZ. Keď sa kôš z teplovzdušného balóna potopí vo vode, ktorá kúzelníkovi siaha sotva po kolená, hrad vzdialený niekoľko kilometrov sa v nasledujúcom zábere priblíži na sotva pätnásť krokov, pričom saz lesa stane pláň

a z pláne les, asi nie je všetko s kostolným poriadkom. Hoci spomínané chyby nie sú na prvý pohľad bijúce do očí, po pozornejšom preskúmaní výrazne znižujú zážitok z filmu. Pokiaľ by však tvorcovia dokázali udržať divákovu pozornosť nasmerovanú na akciu, je viac než pravdepodobné, že by si podobných nedostatkov drvivá väčšina divákovani len nevšimla.

Nebolo by však správne len kritizovať. Aj keď príbeh neprináša nič svetoborné a podobných scenárov už bolo napísaných stovky, hrdinovia nezostávajú len plochými rozprávkovými postavami. Ústredné figúry, čiže Oz a tri čarodejnice: Theodora (Mila Kunis), Evanora (Rachel Weisz) a Glinda (Michelle Williams) netvorí len jasne určené protipóly dobro verzus zlo. Ich charaktery skrývajú rôznorodé vlastnosti a postavy sa v priebehu filmu vyvíjajú. Ich konanie je motivované emóciami a úspešne sa vyvíjajú rozumom: „zničím vám mesto pretože som proste zlá“. Čo sa týka celkového posolstva filmu, dá sa vziať dvojakým spôsobom. Šikovným patrí svet a vynaliezavosťou môžeme úspešne bojovať s náročnými prekážkami. Rodičov však asi nepoteší to, keď si ich ratolesť z filmu odnesie druhú alternatívu poučenia, že „aj vďaka klamstvu sa dá zvíťaziť“. Čo je bohužiaľ pravda, ale asi sotva bude tvoriť motto výchovy vášho dieťaťa.

V konečnom dôsledku ide o nenáročnú, farebnú a miestami (veľmi striedom) vtipnú zábavu pre celú rodinu, síce neočarí svojou originalitou ale na druhej strane ani neunudí k smrti. Film by som prirovnal k Snehulienke (2012) s Juliou Roberts

bez oduševneného tanečného čísla na konci filmu a možno so zaujímavejšou vizuálnou podobou, hlavne pokiaľ si zabezpečíte 3D verziu filmu. Ak teda chcete zahnať nudu a nevadí vám (veľmi) mierny nadpriemer, hor sa do krajiny Oz!

Matúš Slamka



ZÁKLADNÉ INFO:

Parker, 2013, USA, 118 min.

Žáner: Akčný/krimi/triler

Réžia: Taylor Hackford

Produkcia: Incentive Filmed Entertainment, Sierra/Affinity, Alexander/Mitchell Productions, Current Entertainment, Sidney Kimmel Entertainment, v spolupráci s Anvil Films

Predloha: Donald E. Westlake

Scenár: John J. McLaughlin

Kamera: J. Michael Muro

Hudba: David Buckley

Obsadenie: Jason Statham, Jennifer Lopez, Nick Nolte, Michael Chiklis, Clifton Collins Jr.,

Na recenzii poskytol:

Bontonfilm

PLUSY A MÍNUSY:

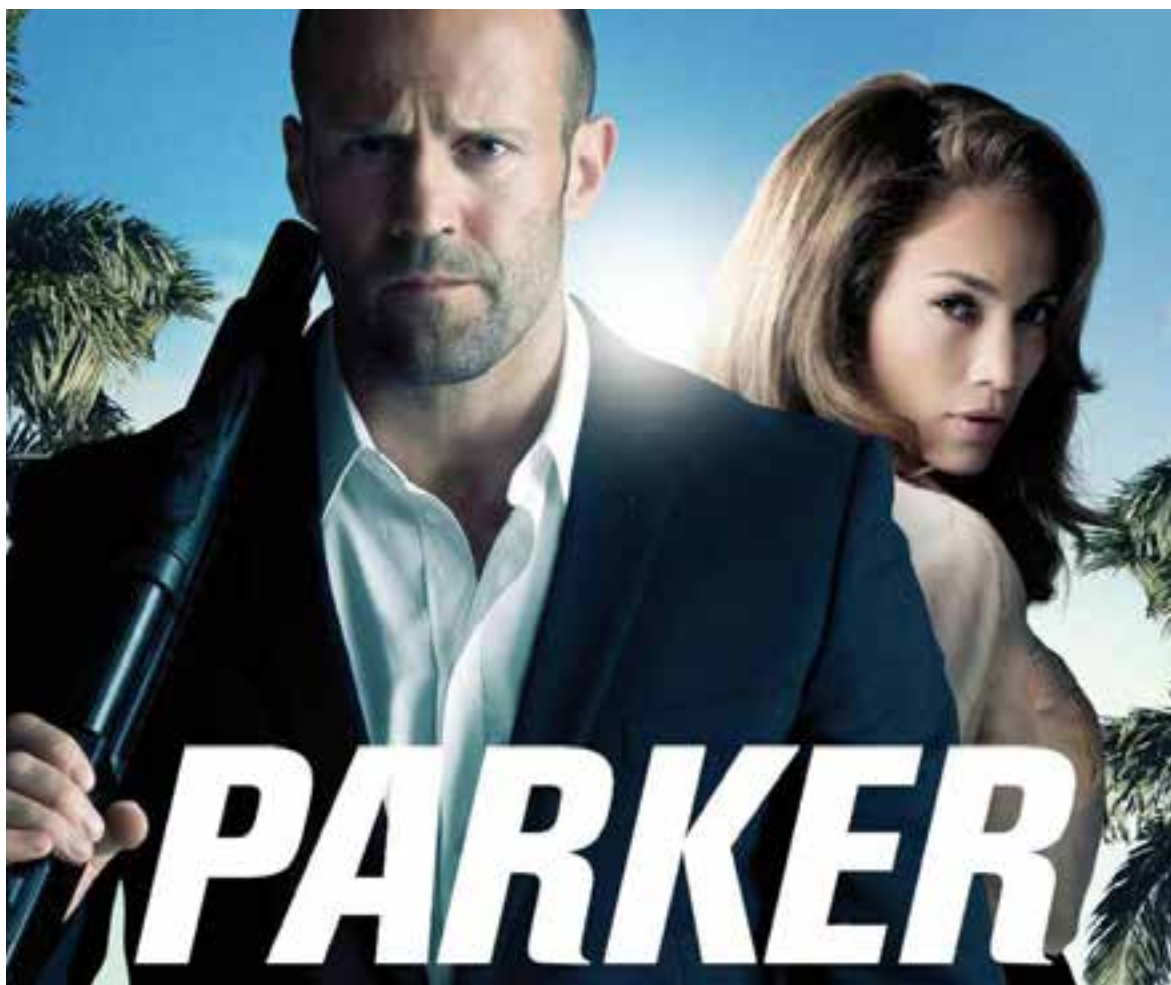
+ scéna v hoteli

+ prvotné vykreslenie Parkera

- nudná a nenápaditá réžia
- otravné postavy
- príšerný scenár
- na akčný film to nespĺňa divácke očakávania

HODNOTENIE:

35%



Parker

SYMPAŤÁK STATHAM SKLAMAL

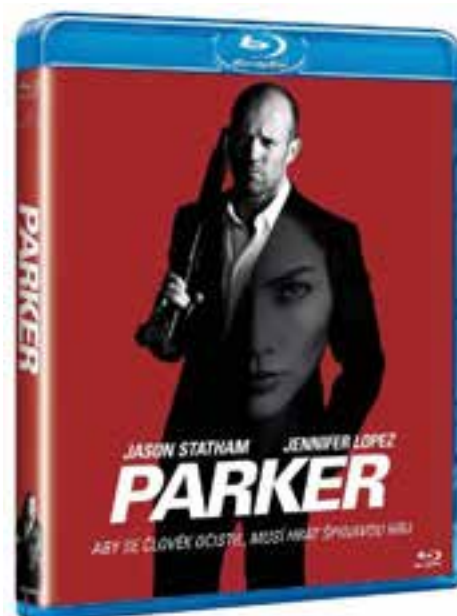
Akčných béčiek s Jasonom Stathamom v hlavnej role bolo už veľa. Kategoricky prídu aspoň dva podobné filmy za rok. Ani ten terajší nie je výnimkou. Avšak, oproti iným béčkovým akciám, je Parker, najnovší akčný film s populárnym Britom, oveľa horší než čokoľvek, čo sme s ním videli doteraz.

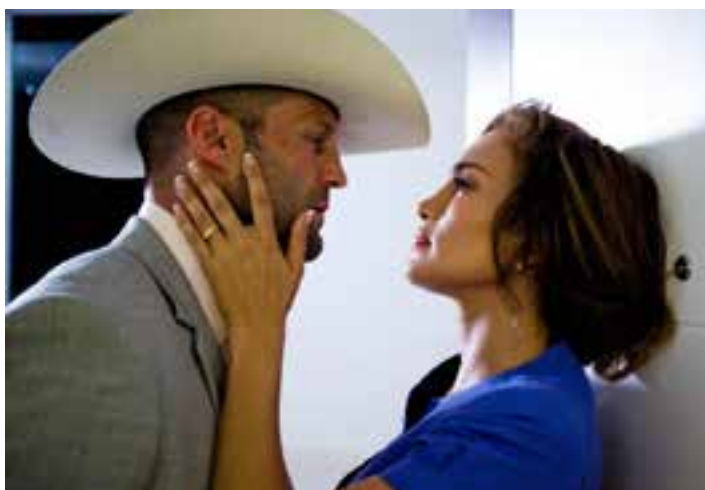
Parker je natočený na motívy rovnomennej knihy Donalda E. Westlakea a hlavným motívom príbehu je pomsta hlavnej postavy – profesionálneho zloдея Parkera (Jason Statham), ktorý si po jednej úspešnej lúpeži chce vybrať svoj podiel peňazí. Kolegovia lupiči ho navádzajú k tomu, aby im svoj diel nechal a išiel s nimi do ešte väčšej akcie, kde peniaze zužitkujú a v konečnom dôsledku dostanú ešte viac. Parker chce len svoje peniaze, a to sa šéfovi miestneho podsvetia Melanderovi (Michael Chiklis) nepáči.

A tak Parkera so svojimi kumpánmi takmer k smrti dobijú. Ten sa ich rozhodne nájst'. Vystupuje ich až do Miami, kde sa mu rozhodne pomôcť neúspešná realitná agentka Leslie (Jennifer Lopez).

Westlake v Parkerovi využíva autobiografický motív. On sám bol autorom predlohy výbornej gangsterky s Melom Gibsonom Odplata (1999). Režisér Parkera, Taylor Hackford, si túto podobnosť uvedomoval, bohužiaľ, nijako ju nevyužil a ani sa nedokázal priblížiť kvalitám Odplaty. Dôvodov je na to hneď viacero. Pozoruhodne, ani jeden z nich netkvie v hlavnej postave. Parker je fajn postavou (hoci Statham nemá čo hrať), úvodná trištvrte hodina ho pomaly vykresľuje ako morálnymi zásadami riadeného gangstra, ktorému pri pomste nejde o peniaze, ale o spravodlivosť. Horšie to je, keď začne Hackford po príchode postáv do

Miami ignorovať aj túto ľahko načrtnutú pseudo pointu a zabíja ešte aj akú-takú náklonnosť diváka k hlavnej postave. Výsledná pointa a celá kontúra pomsty





naberie len „klišeovitý“ obal v nezaujímavých a predvídateľných zvratoch.

Na tomto aspekte sa osobitne podieľa aj veľmi nevydarený scenár. V akčnom bēčku by sa hodili aspoň odl'ahčujúce hlášky, no tu žiadne nenájdeme. Celý film je sériou dialógov, posúvajúcich Parkera z jedného miesta na druhé až do finále. Nehovoriac o tom, že kým k nemu dôjde, existuje vážne riziko smrti nudou. Hackford zjavne nezvládal prácu s tempom. Absentuje tiež jeho snaha pracovať s ostatnými postavami. Záporák Melander nemá (kvôli scenáru) čo povedať, hoci sa o to Chiklis herectvom snaží. Vrcholne otravná Leslie, podaná neprofesionálnym herectvom Lopezovej, navyše tvorí väčšinu nat'ahovanej dĺžky filmu. Parker má totiž dve hodiny, dve dlhokánske hodiny, ktoré nijakým spôsobom nezúročuje. Celá časť v Miami sa pritom dala zostrihať aj tak, že by film mal len znesiteľnejších 90 minút.

Aby sme len nekritizovali, Hackford prezentuje solídnu akciu a najlepším bodom filmu je výborná scéna bitky v hoteli. Intenzita a výborný strih v danej scéne však následne len viac podporujú krútenie hlavou nad nezvládnutou, príšerne nenápaditou, stereotypnou réžiou v neakčných pasážach, ktoré zaberajú takmer 90% filmu. Na 35 miliónový rozpočet je exotické prostredie absolútne nevyužit.

Záverečné hodnotenie

Navzdory niektorým úspešným projektom Taylora Hackforda je jeho filmová adaptácia Parkera, čoby čistokrvného zástupcu „Stathamoviek“, po formálnej i naratívnej stránke vysoko nedostačujúca a veľmi nerovnovážna. Hoci začiatok sa ešte ako-tak drží dnešných

hollywoodských štandardov, hrozný scenár zvyšok filmu degraduje, nadmieru rozťahuje a nepodáva ani len odl'ahčujúce hlášky. Toto nesie za vinu otravnosť postáv, v druhej polovici dokonca aj tej hlavnej. Hackford síce celkom dobre zvláda akciu, výborne dokonca aj v hotelovej scéne, ale je príšerne nudný a režijne nenápaditý vo zvyšku filmu. Na akčný žáner dokonca aj tej akcie prináša až zarážajúco málo, čím nenaplnia ani len základné divácke

očakávaní. Inými slovami, Parker nedosahuje ani len na kvality bēčka a zručne ignoruje aj tie najrutinnejšie hollywoodske rozprávačské postupy. Jeho sledovanie je kvalitnou stratou času, či už ste fanúšik JASONA STATHAMA alebo nie. Na Blu-Ray disku vás okrem originálneho znenia čaká aj päťkanálový český dabing.

Jozef Andraščík



>> Amanda Hockingová

Príbeh o Tryloch (trilógia)

Na poli hviezdnej young-adult literatúry tu bolo takmer všetko.

Krásni nesmrteľní upíri, vlkolaci, anjeli, bytosti s nadprirodzenými schopnosťami... Čo hovoríte na trolov? Že to neznie príliš atraktívne? Prečítajte si prítiažlivý Príbeh o Tryloch (trilógia: Dedička, Prímerie, Boj o trón) a možno vás Amanda Hockingová presvedčí o opaku.

Hlavná hrdinka Príbehu o Tryloch Wendy je trochu tak povediac knižným stereotypom. Bežné dievča, ktoré sa dozvie, že nie je až tak obyčajou smrteľníčkou. Wendy je trolkou, dedičkou trylského kráľovstva vo Föreningu, a disponuje nadprirodzenými vlastnosťami, o ktorých spočiatku, samozrejme, nevie. Vzdáva sa predchádzajúceho nudného života a spoznáva doposiaľ nepoznané.

Trolovia v Hockingovej trilógii nie sú takí, akých poznáme napr. z Tolkienoviek. Nezhromažďujú poklady, nezabíjajú, nie sú hlúpi, škaredí, urastení, zelení či sopľaví. Spoločne s nimi majú akurát tak bosé nohy, silu a mierne špecifický vzhľad. Vyzerajú ako ľudia, sú však krásni, inteligentní, nadaní. Trylovia vymieňajú svoje deti za deti ľudí, aby sa finančne zabezpečili ich ríša. Podhodencia po dovŕšení dospelosti vyhládajú stopár a privedie do kolónie. Aj Wendy je podhodencou, pre ktorého si príde stopár Finn Holmes. V ríši Trylov vládne hierarchia týkajúca sa spoločenského statusu a postavenia. Najvyššie postavení Trylovia majú zvláštne schopnosti ako napr. persúázia, ovládanie živlov, telekinéza či jasnovidectvo. Hockingová nevsadila trolov do nového sveta, dej sa odohráva v USA. Predstavivosť tak nedáva voľnú ruku nekonečnej fantázii, ale priestorová obrazovnosť ostáva „stáť“ pevne na zemi.

Aj keď sa možno celková koncepcia príbehu javí ako klišeovitá, knihy sú niečím zaujímavé a výnimočné. Majú

niečo do seba a dokážu zaujať nielen mládežníkov. Čítajú sa ľahko, dej jednoducho plynie a čitateľ preveria jednu stranu za druhou, knihu za knihou. Dej nie je ťažkopádny, no nemožno očakávať ani rýchly spád či nečakané zvraty.

Prvá kniha (Dedička) je pre čitateľa akousi „zoznamkou“. Uvádza do deja, popisuje Trylov, zoznamuje čitateľa s postavami a systémom, ktorý v ich ríši vládne. V jej závere sa prvýkrát stretávame so zlom, ktorému musí Wendy a jej priatelia čeliť. Nepriateľ Trylov – Vitrovia. Príbeh v samej podstate je založený na boji dobra (Trylov) a zla (Vitrov). Wendy sa musí priamo postaviť svojmu vlastnému otcovi – krutovládovi Vitrov.

V Prímerí sa dievčatám najviac zapáči motív nenaplnenej i zakázanej lásky či „lásky“ z povinnosti. Postavy ako Finn Holmes, Loki Staad, Tove Kroner, ktorí sa objavujú vždy v pravom čase na pravom mieste, práve vtedy, kedy ich Wendy potrebuje, dostanú zelenú. Primárnym sa stáva Wendino rozhodnutie medzi povinnosťou, zodpovednosťou, trylským ľudom a osobným blahom, úprimnou láskou, sebou samou.

Boj o tón sa blíži, Vitrovia útočia. Posledná časť trilógie prináša však predvídateľný záver. Veľké finále sa až príliš jednoducho a rýchlo odohrá na zopár stranách. V priebehu všetkých troch častí zachytávame Wendino dospievanie, najmä z pohľadu jej psychologického vývoja,

premeny na dospelú samostatne mysliacu osobu. Vysporiadáva sa so zodpovednosťou a láskou a buduje svoj vzťah s matkou Elorou, ktorý sa v závere zmení o 180°.

Dá sa koniec koncov povedať, že príbeh o Tryloch je príjemným oddychovým čítaním, nad ktorým nie je potrebné hlbšie sa zamýšľať a je určený aj pre netrolov...).

Viktória Semaníková

Autor knihy: Amanda Hockingová

Originálny názov: Switched

Počet strán: 312 strán

Jazyk: slovenský jazyk



Darčkové poukazy!



**Najväčší trapas je nechcený dar.
S darčkovým poukazom**



potešíš každého!

Viac informácií vo vašom kine CINEMAX

>> Francis Scott Fitzgerald

Vel'ký Gatsby

■ Neuveriteľne záhadné a tajomné – každý jeho krok, pohyb, rozhodnutie, či „naoko“ premyslené, no nepredvídateľné správanie. Gatsby. Vel'ký Gatsby. Temer 200 stranová románová predloha jedného z najnavštevovanejších filmov súčasnosti, ktorý svojou premiérou otváral tohtoročný filmový festival v Cannes, je jedným zo štyroch románov, ktoré F. Scott Fitzgerald za svojho života napísal.

Takpovediac rozprávanie malicherného dobráka Nicka Carrawaya, ktorý odišiel do New Yorku v presvedčení, že práve tu dosiahne svoje šťastie, no namiesto toho sa mu do života pripletie záhadný a nepredvídateľný, a v neposlednom rade majetný sused, Jay Gatsby, ktorého život, tragédia osudu, nesplnené sny a viera v nemožné, sa stávajú podkladom pre Nickove rozprávanie a zároveň príčinou jeho absolútnej zmeny pohľadu na svet – ktorý je odrazu celkom bez ilúzií a okolkov. Čo tajomný sused skrýva a prečo sa u neho noc čo noc vystriedajú tisíce ľudí, takzvaní samozvaní hostia jeho veľkolepých párty?

To je hlavným motívom celej knihy a aj nosnou myšlienkou, ktorou sa Nick zaoberá hneď po absolvovaní prvého večierku u kultivovaného Jaya – lenže ako jediný je aj jeho čestným hosťom. Je totiž bratrancom Gatsbyho životnej lásky Daisy, ktorej sa ešte ako chudobný mladý dôstojník zo zlých pomerov musel vzdať, až kým si nevybuduje postavenie a nebude jej mať čo ponúknuť. No nielen bratrancom, ale aj jediným možným spojovacím bodom, ktorý by ho k nej dostal aspoň na krok bližšie. Už v začiatkoch príbehu je jasné, kam sa celá melodráma okolo Gatsbyho, jeho záhadnej minulosti a výdaje Daisy bude uberať, aspoň si to čitateľ môže spočiatku myslieť. Avšak Fitzgerald príbeh jednoducho zauzluje, vkladá doň nové a nové myšlienky, ktoré vnášajú samotnému deju akúsi veľkosť, dušu a rozmanitosť. Možno po prečítaní knihy budete v pomykove, márne hľadať to

niečo, čo vám snáď uniklo, alebo kvôli čomu ste sa rozhodli prečítať si najprv knihu a potom ísť do kina na film. Pretože Gatsby je iný – nevtieravý, nevnučuje myšlienky, len rozpráva príbeh minulej lásky tak trochu tajomne a akoby nikdy neprenikol do hĺbky. Nie stručne či neprecítene, no nie každého po poslednej strane prevalcuje vlna vzrušenia a „taký ten“ pocit, ktorý občas cítime, keď sa nám kniha dostane pod kožu. Možno si ju ale treba prečítať viackrát a vždy v inej etape života.

Podobne to urobil aj Leonardo DiCaprio predtým, než sa chystal stvárniť rolu veľkého Gatsbyho. Vo filmovom spracovaní je totiž hlavnou hviezdou a verte mi, na plátne si preexponovanosti, vzrušujúcich momentov a niekedy až prílišného afektu užijete dosť. Nevravím, že Vel'ký Gatsby v dvojhodinovom prevedení nie je hodný pozretia, no mne osobne sa viac páčila

knih. Čo je však hlavné, obe – aj film aj kniha – zachytávajú to podstatné:

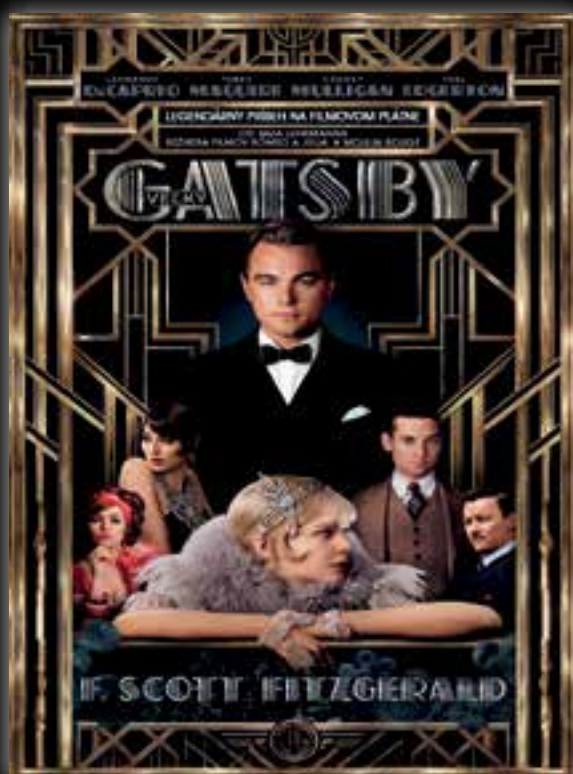
„Gatsby veril v zelené svetlo, v opojnú budúcnosť, ktorá rok čo rok pred nami ustupuje. Tentoraz nám ušla, ale nič zato – zajtra pobehneme rýchlejšie, lepšie vystrieme ruky... A jedného krásneho rána...

A tak sa zmietame d'alej, člny proti prúdu, neprestajne unášané nazad do minulosti.

(Nick Carraway)

Eva Frantová

Autor knihy: Francis Scott Fitzgerald
Vydavateľstvo: Slovart
Počet strán: 176 strán
Jazyk: slovenský jazyk



GAMEBOT

VTIAHNE ŤA
DO SVETA HIER!

HEJ TY!

PRÍĎ SA NA
NÁS POZRIEŤ

WWW.GAMEBOT.SK

