

GENERATION

PREDSTAVUJEME
Prestigio MultiPad 2
Ultra Duo 8.0

VIDELI SME
The Wolverine

TOP HRA:
Splinter Cell: Blacklist

Súťaže
o hodnotné ceny



→ **HRY Mesiaca:**

Halo: Spartan Assault
New Super Luigi U
Stealth Inc.
The Bureau: XCOM Declassified

→ **HARDVÉR Mesiaca:**

Lenovo ThinkPad Edge E531
Logitech headset G230
Projektor Epson EB-W16SK
GX Gaming Maurus X

→ **FILMY, KTORÉ ZAUJALI:**

Kino: Elysium
Kino: White House Down
Bluray: G.I. Joe 2
Bluray: Nevedomí

→ **TOP TÉMY:**

SW Celebration Europe II
Komunita vypovedala CD Projekt RED
Kniha: Bojová pieseň tigrej matky
Kniha: Posledná večera a iné radosti

GENERATION

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

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

REDAKCIA
Šéfredaktor / Zdeno HIRO Moudrý

Zástupca šéfredaktora / Patrik Barto
Webadmin / Richard Lonščák
Jazykové 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 Cholastová / Adam Zelenay

SPOLUPRACOVNÍCI
Matúš Paculík / Martin Pročka / Marek Liška

GRAFIKA A DIZAJN
TS studio / Jakub Branický / Deana Kázmerova /
DC Praha, grafik@gamesite.sk

Titulka
Obrázok z hry Splinter Cell® Blacklist™
MARKETING A INZERCIA
Marketing Director / Zdeno Moudrý
T: +421 - 903-735 475
E: marketing@gamesite.sk

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

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

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

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

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

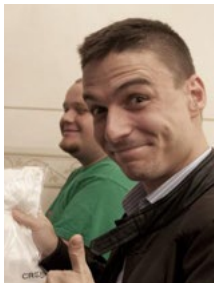
Vydavateľ nenesie žiadnu zodpovednosť za obsah
inzerátov, reklamných článkov a textov dodaných redakcii
tretou stranou. Za obsah inzerátov sú zodpovední
výlučne len inzerenti, prípadne ich zástupcovia/agentúry.

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

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

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

ISSN 1338-709X



Editoriál

■ Aj keď mnohí považujú odchod leta za negatívnu vec, pre nás, hráčov, prináša september zmiešané pocity.

Dve (na svete najväčšie) výstavy zábavnej elektroniky sú za nami a my sa už nevieme dočkať, kedy začne nová sezóna najočakávanejších titulov tohto roka. A netreba čakať ani do Vianoc!

Dôkazom toho je aj nový Splinter Cell, ktorý sa vracia späť ku svojim koreňom a nadchne okrem zaujímavého príbehu aj klasickým stealth gameplayom. Do starých dobrých časov sa vracia aj čoraz viac štúdií, ktoré za posledný rok a pol siľbovali návrat veľkánov z 90-tých rokov, financovaných davmi v podobe kickstarterov. Aj keď množstvo malých hier s týmto biznis modelom uspelo, čakali sme na prvý veľký projekt, ktorý by nás presvedčil, že kickstarter nie je len nafúknutou bublinou. Vďaka Shadowrun Returns si môžeme vydýchnuť s tvrdením, že to ide.

Taktiež môžeme považovať koniec leta aj za ten náš, čo sa týka filmov. Komixového Wolverine či sci-fi Elysium už hádam všetci videli a myslím, že sa určite zhodneme, že takýchto filmov konečne začína pribúdať. Ak ste náhodou niečo z tohto mesačného line-upu premeškali, šprintom listujte strany, nech vám nič neunikne!

Tomáš Klajo Kleinmann

Redakcia hodnotí mesiac august...



Babli

August som strávil pri dlho odkladanej Civilization V a celé hodiny trávil na čele ruského impéria v boji proti Džingischánovi. Pri písaní tohto stĺpca som už aj získal svoje prvé superschopnosti v Saints Row IV.



JC

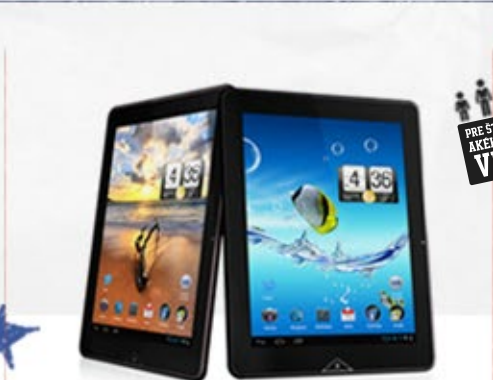
Letné sucho sa „zabilo“ neočakávaným výletom na Gamescom. Inak sa o moju hernú zábavu postarala kombinácia PS3, VITA a PS PLUS. Vďaka tejto službe mám stále čo hrať a v podstate si nemusím kupovať hry.



MarkusFenix

August patril najmä výstave Gamescom, ktorá bola celkom fajn. Okrem toho som sa venoval povinnostiam recenzenta Castlevanie, SplinterCellu a TheBureau. Na viac nezvyšil čas.



 Notebooky	 Tablety	 Počítače
Notebooky a ultrabooky dnes svojim výkonom dokážu konkurovať aj bežným stolným počítačom. Svojimi rozmermi a hmotnosťou sa stali najpraktickejšou pomôckou každého užívateľa, ktorý preferuje prácu mimo svojej kancelárie. Dostatočne veľký displej s ostrými farbami Vám zabezpečí zážitok pri bežnej práci ale aj pri sledovaní dobrých filmov vo FullHD kvalite. Zrelaxujte sa vo voľnej chvíli pri kvalitnej hre.	Najpopulárnejšie multimediálne pomôcky na trhu sú jednoznačne tablety ! Pohodlná manipulácia vďaka dotykovým displejom podstatne urýchlí prácu. Vo voľnom čase sa môžete odreagovať skvelými hrami s peknou grafikou a výbornou hrateľnosťou. Samozrejme tablety dnes zvládajú aj náročnejšie úlohy a teda je na Vás čo si doň nainštalujete. Na výber máte z viac než 1 milióna aplikácií ;)	Najpopulárnejšie multimediálne pomôcky na trhu sú jednoznačne tablety ! Pohodlná manipulácia vďaka dotykovým displejom podstatne urýchlí prácu. Vo voľnom čase sa môžete odreagovať skvelými hrami s peknou grafikou a výbornou hrateľnosťou. Samozrejme tablety dnes zvládajú aj náročnejšie úlohy a teda je na Vás čo si doň nainštalujete. Na výber máte z viac než 1 milióna aplikácií ;)

	Výpočtová technika richard@prva.sk +421 (0)52 2865432 kl.1	Biela technika maros@prva.sk +421 (0)52 2865432 kl.2	Čierna technika slavo@prva.sk +421 (0)52 2865432 kl.3
THS Kežmarok, s.r.o. Garbiarska 19 060 01 Kežmarok		Servis a reklamácie servis@prva.sk +421 (0)52 2865432 kl.7	
			
www.prva.sk			

the Humble Origin™ Bundle

Rušné obdobie pre EA

V poslednej dobe totižto urobili dostatok zlých rozhodnutí, aby sa stali v očiach hráčov firmou, ktorá ich absolútne nezaujíma. A aj keď niektorým takýto obraz nevedí, EA sa rozhodlo, že je na čase to zmeniť. Po výmene CEO, ktorá nastala v marci tohto roka, sa do vedenia firmy postavil Peter Moore, ktorý už má skúsenosti z vysokých pozícií vo firmách Sega a Microsoft.

Prvým krokom k udobreniu si verejnosti sa stalo vydanie balíčka hier prostredníctvom známeho portálu Humble Bundle. V praxi ste si teda mohli kúpiť hry Dead Space, Dead Space 3, Crysis 2: Maximum Edition, Mirror's Edge, Burnout Paradise, Medal of Honor za ľubovoľnú cenu, no ak ste zaplatili viac ako je priemer (ten sa pohyboval na úrovni

>> Ako výherca neslávne známej ceny o najhoršiu firmu v posledných dvoch rokoch sa EA snaží napraviť svoju poškodenú povest'.

cca 4,7\$), tak ste dostali aj Battlefield 3, The Sims 3 + Starter Pack, C&C: Red Alert 3 – Uprising a Populous. Všetky vybrané peniaze smerujú na konto šiestich charitatívnych organizácií. Bundle sa stal okamžitým hitom, ktorý pravdepodobne prekročí čiastku desať miliónov dolárov a predá viac ako dva milióny kópií, čím sa stane najúspešnejším Humble balíčkom histórie.

Tým druhým krokom je niečo, čo momentálne v sfére digitálnej distribúcie neponúka žiadna

iná služba. V týchto dňoch totiž spúšťa Origin, digitálny distribučný systém EA, nový program s názvom The Origin Great Game Guarantee, ktorý umožní do určitého času prostredníctvom tejto služby vrátiť digitálne zakúpené hry. V praxi by to malo vyzeráť tak, že do siedmich dní po zakúpení a dvadsaťštyri hodín od prvého spustenia budete mať možnosť bez udania dôvodu vrátiť hru s tým, že všetky peniaze dostanete späť.



Dátum vydania PS4

Odhalený na Gamescome

Spoločnosť Sony na tohtoročnom Gamescome oznámila, kedy uvidíme v obchodoch ich novú konzolu Playstation 4. Tá privedie so predajní nával zákazníkov už v novembri 2013, konkrétne pätnásteho. V latinskej Amerike si na konzolu budú musieť počkať do 29. novembra. Škoda len, že Slovensko ako aj Česko boli z tridsať tri členného zoznamu krajín vyškrtnuté, a tak sa u nás konzola objaví až neskôr. Ako na tom bude jeho konkurent Xbox One, nie je momentálne známe, no špekuluje sa, že Microsoft vyčkával, pokiaľ dátum vypustí Sony, aby sa mohli prispôbiť.



PS Vita za nižšiu cenu

Stojí to za to?

Spoločnosť Sony tiež počas svojej press konferencie na Gamescome ohlásila, že ich handheld postihne zníženie ceny. Doteraz bola oficiálna cena handheldu 250€, no po zlacnení sa jej cena dostala na úroveň 199€. No nie iba to. Sony taktiež znižuje ceny príslušenstva konzoly, hlavne predražených pamäťových kariet. Konkrétnu sumu síce nespomenuli, no zakomponovali tu čarovné slovíčko „significant“, takže uvidíme. Taktiež predstavili niekoľko zaujímavých hier, ktoré sa na Vitu chystajú, napríklad Borderlands 2, Batman: Arkham Origins, Blackgate, Lego Marvel Heroes, Football Manager 2014 či Murasaki Baby.

VIEME, ŽE UŽ ČOSKORO...

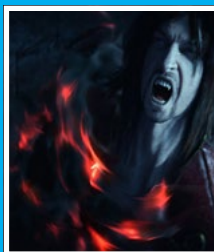
Battlefield 4 bude mať pri vydaní desať máp a sedem herných módov. To je o trochu viac, ako mala trojka. Tá sa mohla pyšniť deviatimi mapami a piatimi hernými módmi. Hra sa bude dať ďalej rozšíriť, a to pomocou piatich DLC balíčkov, ktoré by mali priniesť ďalšie mapy a herné módy, a to v priebehu roku 2014.

Nová MMORPG od Bethesdy, The Elder Scrolls Online, bude vyžadovať každomesačné poplatky. Dost' neobvyklý krok, vzhľadom na to, že v dnešnej dobe fičí "F2P" a posledný pokus s poplatkami v podobe The Old Republic skončil neslávne. Uvidíme, ako dlho vydrží s poplatkami TES.

Štúdio Deep Silver je spokojné s predajmi Metro: Last Light a plánuje pokračovanie. Presné čísla síce nepovedalo, no vzhľadom na priebežné správy predaja je hra Last Light určite úspechom. Problémom je, že pokračovanie má byť prístupnejšie širšiemu publiku, čo pridalo vrásky na čele fanúšikom.

Nová Castlevania

Hra Castlevania: Lords of Shadow, ktorej prvý diel nedávno vyšiel na PC v Ultimate edícii, bude mať svoje pokračovanie. Druhý diel si budú môcť zahrať majitelia PC, Xbox360 a PS3 už 28. februára 2014...



Thief 4

...čo však nemusí byť najšťastnejšou voľbou, nakoľko presne v ten istý deň príde na trh dlho očakávaný Thief 4, no ten sa okrem old-gen konzol a PC objaví aj Playstation 4 a Xbox One.



The Division next-gen

Vývojári MMO hry The Division, švédski Massive Entertainment, pomocou videa potvrdili, že hra okrem next-gen konzol príde aj na PC. Dátum vydania je zatiaľ stanovený na rok 2014.



SK PlaystationStore

Príspevok na fóre spoločnosti Sony prezradil, že by sme sa čoskoro mali dočkať SK verzie PlaystationStore. Naša krajina sa tam objavila spolu s ďalšími siedmymi krajinami s popisom „as soon as possible.“



HP rozšírilo ponuku 7-palcových tabletov



HP sa so svojim posledným Slatom púšťa do vôd kompaktných 7-palcových tabletov, postavených na OS Android. Zo škafule vytiahnete pomerne obyčajne vyzerajúci tablet, ktorý na prvý pohľad ničím neprekvapí.

Spoločnosť HP tu vsadila na tradičný vzhľad. Vertikálne pripomína veľmi prerastený telefón, nakoľko je širokouhlý. Už od prvých momentov vás to bude nabádať k tomu, aby ste ho držali vertikálne, a to svojou konštrukciou, svojím vyvážením a aj lepším prehľadom, ktorý na displeji získavate. Pôsobí to celé oveľa prirodzenejšie. Horizontálne sa aj lepšie drží. Fotoaparát sníma presne to, čo by ste čakali, po ruke máte vypnutie, ovládanie hlasitosti, len reproduktory si zakrývate. Zadný kryt je z matného plastu, ktorý sa dobre drží a je pozbavený výraznejších prvkov. Iba výrazné logo spoločnosti, logo beatsaudio a fotoaparát narúšajú matnú šedú. Maximálnu hrúbku dosahuje 11mm, čo je veľmi príjemné. Hlavne pri prenášaní oceníte kompaktné rozmery. Taktiež vás určite poteší aj prijateľná hmotnosť – niečo málo cez 350g. Tablet dobre sadne do rúk a nebude vás otravovať ani v takom prípade, keď ho budete držať len jednou rukou. Rovnako oceníte, že sa, v porovnaní s niektorými konkurenčnými tabletmi, na zadnom kryte až tak veľmi neprehrieva. Prekvapí vás kvalitný

HFSS displej s rozlíšením 1024 x 600 pixlov. Pôsobí matne, čo oceníte hlavne vtedy, ak sa s ním budete pohybovať na slnečnom svetle. To by ste v tejto cenovej kategórii nečakali. Zobrazenie na ňom je kvalitné a poteší aj širokými pozorovacími uhlami. Surfovanie po internete, hranie hier, prezeranie videí a počúvanie hudby je lepším zážitkom vďaka Beats Audio. Mnoho tabletov sa nemôže pochváliť takouto licenciou.

Takisto „vnútornosti“ HP Slate 7 sú dnes už štandardom. Dvojjadrový procesor ARM Cortex A-9 s frekvenciou 1,6GHz je jeho srdcom. Dopĺňa ho 1GB RAM a k dispozícii máte aj úložný priestor s kapacitou 8GB. Ten môžete ďalej navýšiť prostredníctvom pamätej karty. Nechýba akcelerometer, predná kamera s rozlíšením 0,3MP a zadná kamera 3MP. Tablet podporuje Wi-Fi b/g/n, Bluetooth 2.1 a nájdete na ňom aj micro USB port. Bohužiaľ, nenájdete tu HDMI port, slot na SIM kartu a ani blesk pre kameru či GPS. Batéria sa podľa výrobcu vybijie po piatich hodinách prehrávania HD videa.

HP Slate 7 je osadený stock Androidom vo verzii 4.1 Jelly Bean. Spoločnosť HP sa nespoliehala na žiadne svoje rozšírenia. Zo škafkových aplikácií určite oceníte napríklad HP ePrint, ktorá vám výrazne uľahčí tlačenie na podporované zariadenia.

LG predstavilo novú vlajkovú loď



LG nedávno predstavilo novú vlajkovú loď mobilnej divízie s označením G2. Tá so sebou prinesie niekoľko zaujímavých hardvérových, ale aj softvérových noviniek.

Veľkým prekvapením nie je použitie čipsetu Snapdragon 800 od Qualcommu. Ten sa skladá zo štvorjadrového procesoru so základným taktom 2,3GHz na jedno jadro a výkonného grafického akceleračného Adreno 330. Tomu sekunduje operačná pamäť s kapacitou 2GB. Pre vaše dáta bude k dispozícii interná pamäť s veľkosťou 16 alebo 32GB. Bohužiaľ, nebude sa dať rozšíriť pomocou microSD kariet.

Prednej stene bude dominovať veľký 5,2-palcový True HD-IPS displej s Full HD rozlíšením. IPS displej zaručuje podanie farieb a skvelé pozorovacie uhly, zatiaľ čo Full HD rozlíšenie jemnosť 424 ppi. Displej je navyše chránený Corning Gorilla Glass 3 sklom. Najzaujímavejšia je však zadná stena. Tá, okrem objektívu 13Mpx fotoaparátu, ktorý disponuje aj optickou stabilizáciou obrazu, obsahuje aj tlačidlá na reguláciu hlasitosti a vypínacie tlačidlo. LG G2 bude ako operačný systém používať Android vo verzii 4.2.2 Jelly Bean. Na našom trhu sa zrejme objaví na prelome októbra a novembra. Cenu zariadenia spoločnosť LG nezverejnila.

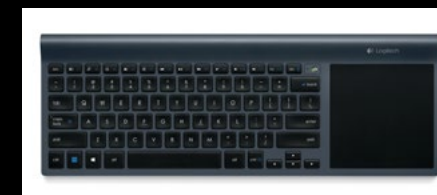
Asus uviedol na trh 4K monitor

ASUS uviedol na trh profesionálny monitor PQ321QE s uhlopriečkou

31,5-palcov a rozlíšením Ultra HD 3840 x 2160. Monitor PQ321QE je vybavený 4K Ultra HD displejom s LED podsvietením (140-pixlov na palec) s pomerom strán 16:9. Zaujme tiež kvalitným IGZO panelom, ktorý ponúka obraz vo výnimočne vysokom rozlíšení, lepšiu energetickú účinnosť a široké pozorovacie uhly. Monitor je ideálny pre animátorov, konštruktérov, programátorov, grafikov alebo užívateľov, zaoberajúcich sa fotografickým dizajnom či úpravou videa. Novinka sa na českom trhu predáva za 89 990 Kč s DPH. IGZO panely podporujú oveľa jemnejšie prechody ako panely z amorfným silikónom a tiež oproti nim majú oveľa menšie pixle.



All-in-One oc Logitech



Spoločnosť Logitech rozšírila svoj rad klávesníc o nový model s označením Wireless All-in-One Keyboard TK820. Konštrukcia kláves nesie označenie Logitech PerfectStroke, vďaka čomu je každý úder tichý a presný. Klávesnica disponuje aj vstavaným touchpadom. Cena je stanovená na 99,99 eur.

Tablet Nvidia?

Nvidia pracuje na vlastnom tablete, využívajúcom čipset Tegra 4, zložený zo 4-jadrového procesoru a grafického akceleračného so 72 výpočtovými jadrami. Tablet bude disponovať 7-palcovým IPS displejom s rozlíšením 1280 x 736 pixlov. Na zadnej strane nájdeme fotoaparát s rozlíšením 5Mpx.

Vodotesný Genius



Spoločnosť Genius prináša na trh fotoaparát s odolnou vodotesnou konštrukciou. S Genius G-shotom sa môžete bez problémov potápať až do hĺbky troch metrov. Fotoaparát disponuje dvoma displejmi, vzadu je umiestnený displej s veľkosťou 2,7" a vpredu menší 1,8" displej. Samozrejmosťou je vstavaný blesk.

Rýchla SSD od Asusu

ASUS predstavil prvú SSD jednotku založenú na PCI-E zbernici s funkciou, ktorá jej umožňuje pracovať ako s tradičnou verziou BIOS-u, tak aj s UEFI BIOS. Vďaka 240GB, sekvenčnému čítaniu 830MB/s, zápisu 810MB/s je RAIDR ideálnou voľbou pre hráčov a PC nadšencov.

Logitech G602

Nová bezdrôtová herná myš s bezkonkurenčnou výdržou batérie



„Ked' sa hrám na počítači, nechcem myslieť na nič iné než na svoju hru a aký bude môj ďalší krok. Ak sa však pozrieme na bezdrôtové herné myši na trhu, majú jeden hlavný nedostatok – nemáte istotu, že nebudete musieť prerušiť hranie kvôli výmene batérií. To však už neplatí,“ povedal Ehtisham Rabbani, generálny riaditeľ obchodnej skupiny herných produktov spoločnosti Logitech. „Stanovili sme si až škandálny cieľ – a dosiahli sme ho. Zdvojnásobiť, trojnásobiť alebo aj zoštvornásobiť výdrž batérie bežnej bezdrôtovej hernej myši nám nestačilo. Chceli sme hráčom ponúknuť inováciu, ktorá by navždy zmenila tvár

Mení zákonitosti bezdrôtového hrania - ponúka viac než osemnásobnú výdrž batérie oproti iným bezdrôtovým herným myšiam! Až 250 hodín nepretržitého hrania a to bez oslabenia vlastností senzoru hernej triedy pre sledovanie pohybu myši alebo bezdrôtového pripojenia. Logitech súčasne uvádza dve nové podložky pod myš navrhnuté tak, aby poskytovali pri hraní optimálne druhy povrchu.

Bezdrôtová herná myš Logitech G602 Wireless Gaming Mouse v sebe spája výdrž 250 hodín pre nonstop bezdrôtové hranie na počítači bez zadrhávania a precíznosť technológie snímacieho senzoru DeltaZero™, ktorú spoločnosť Logitech používa exkluzívne v produktoch radu G, aby pomáhala hráčom porážať jedného protivníka za druhým.

A aby bolo zaručené, že hráči budú mať k dispozícii aj najlepší možný povrch pre svoj štýl hrania, spoločnosť Logitech taktiež vytvorili dve nové podložky pod myš: pre „vážne“ hranie slúži podložka Logitech G440 Hard Gaming Mouse Pad a pre bežne náročné hranie potom model Logitech G240 Cloth Gaming Mouse Pad. Podložky pod myš majú každá iný povrch, ktorý je optimalizovaný buď pre hranie s vysokým rozlíšením snímania pohybu (DPI) u prvej, alebo s nízkym u druhej podložky.



bezdrôtového hrania. S výdržou batérie až 250 hodín spĺňa myš G602 presne tento cieľ. Nastal čas, aby sa hráči mohli oprieť o skutočnú vedu, ktorá by zaistila, aby im niečo tak elementárneho, ako sú batérie, neprekážalo v ceste za víťazstvom.“

Bezdrôtová herná myš Logitech G602 Wireless Gaming Mouse je najnovším prírastkom do rodiny herných produktov spoločnosti Logitech radu G, a preto tiež nastavuje nový štandard pre bezdrôtové hranie. Bez káblov, neporiadku alebo rušenia – bezdrôtové pripojenie tejto myši nezadrháva a výdrž jej batérie je bezkonkurenčná, takže vaša hra bude príjemnejšia a nič ju nebude rušiť. Herná myš G602 Wireless Gaming Mouse má dva režimy prevádzky: Performance (výkon) a Endurance (vytrvalosť), pričom v plnom hernom režime Performance ponúka 250 hodín nepretržitého hrania a v režime bežného (neherného) používania Endurance výdrž batérie presahuje 1400 hodín. Pre tento model myši je charakteristická technológia snímacieho senzoru DeltaZero, ktorá je exkluzívne používaná v produktoch Logitech radu G a ktorá garantuje ovládanie kurzoru myši s vysokou presnosťou. Konštrukcia myši je navyše ultra odolná – hlavné tlačidlá sú navrhnuté tak, aby vydržali 20 miliónov kliknutí. A vďaka jedenástim programovateľným herným „G“ prvkom môžete ľahko ovládnuť svoje obľúbené hry, keď pomocou konfiguračnej aplikácie Logitech Gaming Software priradíte akcie, ktoré používate najčastejšie, tlačidlám podľa svoje voľby.

Očakáva sa, že bezdrôtová herná myš Logitech G602 Wireless Gaming Mouse bude k dispozícii za doporučenú maloobchodnú cenu 79,99 €.

A pretože myš, ktorá mení spôsob hrania, si zaslúži pre svoj pohyb najlepší možný povrch, pribudli do radu herných produktov Logitech G dve nové podložky pod myš, ktoré prešli mnohými testami čo preverili ich schopnosť poskytnúť optimálny povrch pre vašu myš hernej triedy Logitech G.



Herná podložka pod myš Logitech G440 Hard Gaming Mouse Pad je ideálna pre „tážké“ hranie s vysokým rozlíšením sledovania pohybu (DPI) a nechá vás pocítiť adrenalin pri dosiahnutí vysokej rýchlosti pohybu, bez toho aby ste nad ním strácali kontrolu. Vyznačuje sa povrchom z polypropylénu s nízkym trením a jemnou textúrou, ktorá je spevnená vysoko odolným polymérovým jadrom, čo zaručuje, že sledovanie pohybu bude konzistentné na celom povrchu podložky. Táto podložka pod myš bola vytvorená špeciálne pre súhru so snímacími senzormi pohybu myši radu Logitech G, aby ich už tak ohromná presnosť bola ešte vyššia a vy ste tak mohli ľahšie dosiahnuť svoj cieľ. Navyše má 3 mm

silnú trojvrstvovú konštrukciu, takže podložka zostane na svojom mieste aj počas veľmi intenzívneho hrania. Očakáva sa, že herná podložka pod myš Logitech G440 Hard Gaming Mouse Pad bude k dispozícii za doporučenú maloobchodnú cenu 29,99 €.

Podložka s textilným povrchom Logitech G240 Cloth Gaming Mouse Pad je určená pre hranie s nízkym rozlíšením DPI. Je skvelá pre hráčov, ktorí hrajú „striel'ačky z pohľadu prvej osoby“ (FPS) a jej tepelne upravený textilný povrch zlepšuje konzistentnosť sklzu, pretože zaisťuje práve potrebnú mieru trenia pre presný pohyb a kontrolu, ktoré sú potrebné na povýšenie vášho pocitu z hrania. Vďaka gumovej základne s hrúbkou 1 mm bude podložka úplne stabilná. Rovnako ako podložka Logitech G440 Hard Gaming Mouse Pad je aj táto podložka pod myš vytvorená s cieľom pomôcť vám uplatniť plný potenciál vášho herného senzoru radu Logitech G, nech už budete používať ktorúkoľvek myš z tohto radu. Očakáva sa, že podložka pod myš s textilným povrchom Logitech G240 Cloth Gaming Mouse Pad bude k dispozícii za doporučenú maloobchodnú cenu 19,99 €.

Dostupnosť

Tieto produkty budú k dispozícii začiatkom septembra 2013. Podrobnejšie info môžete získať na adrese gaming.logitech.com.



Celý svet Tchibo odteraz aj v mobilných telefónoch

Pre koho je určená

Aplikácia je určená pre chytré telefóny s operačným systémom iOS (od verzie 4.3) a Android (od verzie 2.2). Nájdete ju v Apple App Store alebo Google Play, kde sa dá stiahnuť ZDARMA! Aplikácia pre svoj chod vyžaduje len internetové pripojenie (bud' mobilné od vášho operátora, alebo cez Wi-Fi). Náklady na prevádzku sú tak závislé od vašej dátovej prevádzky.

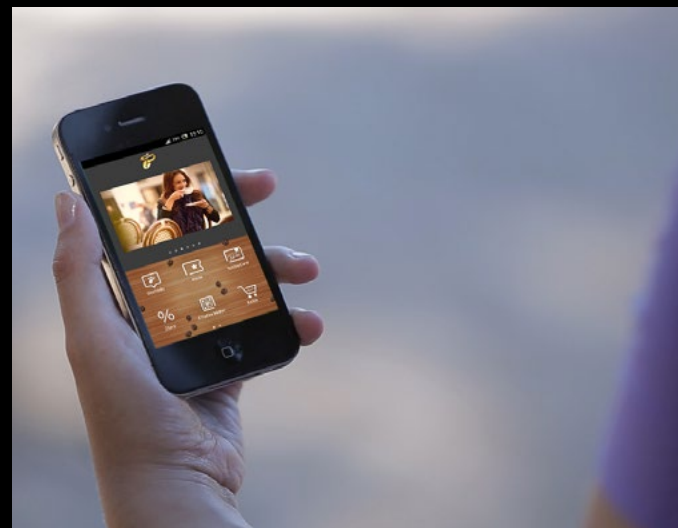
Čo ponúka

Pokiaľ máte na svojom smartphone aktívne pripojenie na internet, st'ahuje pre vás aplikácia automaticky najnovší obsah a poukážky. Vždy tak máte k dispozícii úplne aktuálne informácie o špeciálnych akciách, či zľavách. Pokiaľ ste majiteľmi TchiboCard, máte k dispozícii aj okamžitý a presný prehľad o stave vášho Tchibo účtu.

V aplikácii tiež nájdete zoznam všetkých kamenných obchodov a navigácia Vám k nim ukáže tú najrýchlejšiu cestu. Obsahuje aj čítačku QR kódov, vďaka ktorej môžete zosnímať kód výrobku z tlačenej katalógu alebo aj priamo v obchode. Výrobok sa Vám následne zobrazí v telefóne, kde máte možnosť si ho pozrieť, získať doplňujúce informácie a prípadne si ho rovno objednať.

Cez aplikáciu môžete nakupovať ako spotrebný tovar, tak aj kávu, kávovary alebo doplnky ku káve. Ako uvítací darček získa každý, kto nakúpi prostredníctvom mobilnej aplikácie Tchibo, s prvou objednávkou dopravu zdarma.

Táto prehľadná aplikácia je skratka sprievodcom vo svete Tchibo, ktorého máte neustále pri sebe. Zároveň spĺňa aktuálne požiadavky používateľov na jednoduché ovládanie, atraktívny vzhľad, prepracovanú interakciu a možnosť zdieľať alebo získať obsah kedykoľvek a kdekoľvek.



Na svete je nová aplikácia Tchibo pre chytré telefóny. Tá ponúka nielen možnosť nakupovania 24/7, ale zároveň je aj sprievodcom vo svete Tchibo, ktorého máte vždy pri sebe. Vďaka nej máte v mobile tie najaktuálnejšie informácie o stave svojho zákazníckeho účtu, špeciálnych akciách, či virtuálnu vernostnú kartu. Všetky informácie k aplikácii, vrátane návodu na použitie a vysvetlení jej funkcionality, nájdete na www.tchibovmobile.sk.

„Sledujeme kontinuálny nárast dopytu po moderných spôsoboch nakupovania, vrátane toho mobilného. Neustále rastie penetrácia chytrých telefónov a ľudia ho chcú používať. K tomu by sa convenience, experience a dokonalý zákaznícky servis mali stať najcennejšími faktormi úspechu v maloobchode. Preto chceme našim zákazníkom poskytnúť unikátny zážitok kedykoľvek a kdekoľvek. Skrátit' si môžu trebárs cestu do práce alebo využiť čas, kedy čakajú u lekára. Nakupovať skratka kedy a kde sa im to hodí,“ povedal marketingový riaditeľ Steffen R. Saemann zo spoločnosti TCHIBO SLOVENSKO spol. s r.o.

Výhodné riešenie pre upgrade PC



Spoločnosť ADATA Technology oznámila uvedenie pamäťového úložiska Premier Pro SP310 mSATA. Disk je určený pre spotrebiteľov, ktorí hľadajú cenovo výhodný upgrade s rozhraním SATA III a podporuje technológiu Smart Response Technology (SRT) spoločnosti Intel, ktorá umožňuje používať mSATA SSD v spojení s tradičnými pevnými diskami ako disk cache. Táto hybridná konfigurácia potom dosahuje zrovnateľné rýchlosti prenosu dát ako systémy, ktoré používajú SSD disk ako primárny.

SSD disk Premier Pro SP310 ponúka rýchlosť čítania až 410 MB/s a zápisu

až 180 MB/s s maximálnou rýchlosťou náhodného zápisu 4K paketu až 45.000 IOPS. Kapacity 32, 64 a 128 gigabytov poskytujú väčšiu flexibilitu pre výrobcov počítačových zostáv, v ktorých môže byť disk SP310 použitý buď ako cache disk v hybridnej konfigurácii, alebo ako bootovací. V oboch prípadoch je zlepšenie pozoruhodné vzhľadom k nízkej cene celkovej investície. Disk používa radič JMicron radu JMF667 a podporuje funkcie sady S.M.A.R.T., NCQ a aj príkaz TRIM. Trojročná záruka a životnosť 1.200.000 hodín (MTBF, čiže stredná doba bezporuchovej prevádzky) garantujú dlhodobé používanie bez starostí.

S IP kamerou vybavíte návštevu aj cez mobil

Sieťové kamery tu už dávno nie sú len pre videodohľad. Vďaka aplikácii, ktoré môžu bežať priamo v kamerách, je pre ne možné nájsť stále nové a nové využitie. Kamera vám napríklad dokáže automaticky zdvíhať závoru, keď si prečíta vašu ŠPZ alebo vás upozorní, keď sa vaše deti na dvore hrajú príliš blízko bazénu. S jednoduchou aplikáciou môže fungovať aj ako inteligentný videovrátnik, ktorý však zvoní na váš mobil. Aj keď nie ste doma, môžete sa cez mobil pozrieť, kto prichádza na návštevu, otvoriť mu dvere alebo vďaka obojstrannej komunikácii sa s ním na diaľku porozprávať a dohodnúť iný termín návštevy. Možnosti IP kamier ešte neboli ani zd'aleka preskúmané...



ADATA zvyšuje náskok



USB flash disk ADATA DashDrive Elite UE700 vychádza z nedávnych úspechov spoločnosti ADATA a stále silnejšieho postavenia tejto značky na trhu a stelesňuje vynikajúcu kombináciu technologického vývoja a estetiky dizajnu.

Vylepšená rýchlosť prenosu dát u disku UE700 prichádza v správnom čase, kedy sa od USB flash diskov očakáva, že budú slúžiť na ukladanie a prehrávanie osobného multimediálneho obsahu vo vyššej kvalite a s väčším objemom súborov než doposiaľ. Disk naplno využíva väčšiu šírku prenosového pásma, ktorú umožňuje rozhranie USB 3.0, a dosahuje rýchlosti prenosu dát neuveriteľných 200 MB/s pri čítaní a 100 MB/s počas zápisu, čím prekonáva drvivú väčšinu USB flash diskov, ktoré sú na súčasnom trhu. Zároveň je tiež vo svojej najvyššej verzii vôbec najtenším 128 GB USB Flash diskom na svete.

Z pohľadu dizajnu ponúka disk UE700 štýl a symetriu. Povrch z brúseného hliníku zdôrazňuje štíhle sústredné línie, ktoré elegantne vystupujú zo stavovej LED kontrolky. USB konektor je zasúvací a jeho použitie je tak rýchlejšie a pohodlnejšie, pričom je dobre chránený v tele disku v prípade, že sa práve nepoužíva. Vďaka integrovanej slučke sa dá disk ľahko pripnúť na šnúрку alebo krúžok na kľúč.

Disk UE700 je k dispozícii v kapacitách 16 GB, 32 GB, 64 GB a 128 GB.

Používatelia diskov môžu navyše naplno využívať prednosti bezplatného softvéru spoločnosti ADATA, ktorý sama vyvíja a ktorý predstavuje pridanú hodnotu, ako napríklad aplikácie UFDtoGO, OStoGO, a najnovšia verzia bezpečnostného balíku Norton Internet Security 2013 (60-denná skúšobná verzia). Disk UE700 je chránený doživotnou zárukou.

Podrobnejšie informácie môžete získať na webových stránkach spoločnosti ADATA na adrese www.adata-group.com.

Star Wars Celebration Europe 2013

Konečne sa mi splnil detský sen! Odmalička som bol veľkým fanúšikom Hviezdnych vojen (Star Wars) a od roku 1999, keď sa uskutočnila prvá Star Wars Celebration som sníval, že sa na jednej takejto akcii aj osobne zúčastním.



Kto nevie, čo je Star Wars Celebration (ďalej len ako SWC), ako už napovedá preklad z anglického jazyka, je to oslava Hviezdnych vojen a všetkého s nimi spojeného. Organizátori pripravujú pestrý program pre fanúšikov, stále sú predstavované nejaké exkluzívne novinky, fanúšikovia majú možnosť stretnúť sa s „kolegami“ z celého sveta, zakúpiť si nepreberné množstvo suvenírov a v neposlednom rade sa stretnúť s hercami, ktorí hrali v Hviezdnych vojnách väčšie alebo menšie role.

Cesta na slávnosť

Takže ako začať? Moja cesta na tohtoročnú Star Wars Celebration Europe v Essene začala v lete minulého roku, keď bolo oznámené miesto konania ďalšej SWC. Len pre úplnosť uvádzam, že doteraz jediná SWC v Európe sa konala v Londýne pred 6-timi rokmi, takže takéto podujatie v starej dobrej Európe je veľkou vzácnosťou. Viete si preto dobre predstaviť moje nadšenie, keď som sa dozvedel, že netreba lietať niekam na „koniec sveta“. Stačí tam prísť

autom... Hneď som sa začal zaujímať o cenách hotelov a ubytovania. Okamžite ako boli lístky na SWC v predaji, zakúpil som si ten trojdňový, aby som si mohol celé podujatie naplno vychutnať.

Čas čakania ubehol ako voda a 24. júla 2013 sme už boli aj s manželkou na ceste z rodných Košíc. Prenocovali sme v Drážďanoch a vo štvrtok v popoludňajších hodinách sme dorazili do Essenu, dejiska túžobne očakávanej SWC. Už vo štvrtok poobede sa dalo zaregistrovať a vyzdvihnúť si lístky tak na podujatie, ako aj lístky

na autogramy. Áno, čítate správne. Aj za autogramy sa platilo. Ale o tom neskôr.

Prvý deň medzi hviezdami

V piatok ráno som už pred siedmou stepoval pred výstaviškom Messe Essen a bol som tam skutočne medzi prvými. Brány SWC sa otvárali až o 10.00, takže ma čakalo skutočne dlhé čakanie. Zároveň ma však hrial pocit, že budem vo vnútri medzi prvými. Spolu so mnou tam už boli členovia Star Wars fan klubu z Francúzska a nabudení fanúšikovia z USA, ktorí sa tešili na exkluzívne figúrky z Celebration Store. Na každej takejto akcii sú v predaji exkluzívne kúsky, pričom každá je dostupná len jeden deň. Preto majú, najmä celé kompletne sady, časom obrovskú zberateľskú hodnotu.

Ja som sa však najviac zo všetkého tešil na stretnutie s Markom Hamillom (Luke), Carrie Fisher (Leia), Ianom McDiarmidom (cisár Palpatine) a ďalšími. Takže hneď po otvorení som utekal do Autograph Hall, aby som získal pre mňa tak vzácne autogramy. Ako som už spomenul, boli spoplatnené a lístky stáli, v závislosti od herca, od 20 EUR do 100 EUR. Pri týchto konkrétnych hercoch sa platilo aj za fotku. Pri ostatných to bolo zadarmo a navyše, boli mimoriadne sympatickí a milí. To sa však dá povedať o všetkých hercoch a pozvaných host'och. Každý prehodil pár milých slov, opýtal sa odkiaľ ste a tak... no samozrejme, žiadne dlhé debaty sa nekonali, keďže v rade za mnou čakali ďalšie stovky ľudí.

Markovi Hamillovi som povedal, ako ma dostal svojim stvárnením Jokera v Arkham Asylum a Arkham City, a že ma mrzí jeho absencia v plánovanej hre Arkham Origins. Aj on vyjadril poľutovanie nad jeho neúčast'ou v najnovšej hre zo série Arkham, ale zároveň povedal, že sa jedná o tzv. prequel, ktorý sa odohráva



cca 15 rokov pred Arkham Asylum a Arkham City, a preto nie je možné jeho účinkovanie. Celkovo bol veľmi milý a pri fotení si ma pamätal ako „Arkham-guy“.

Carrie Fisher bola tiež veľmi milá, ale pôsobila dosť unavená. Mala najviac prestávok zo všetkých zúčastnených a veľkú pozornosť venovala svojomu psíkovi, ktorý jej pomáha prestať s fajčením a abstinovať (Carrie má dlhoročné problémy s alkoholom). Úžasne príjemný bol aj Ian McDiarmid, ktorý dokonca vedel kde je Slovensko.

Anthony Daniels (C3-PO), ktorý mal vo zvyku spraviť si pauzu pri dávaní autogramov, išiel medzi fanúšikov, odfotil sa s deťmi a „smrteľne vážne“ nás upozornil, že ak sa stretneme s veľkou hviezdou Anthony Danielsom, máme sa správať prirodzene, keďže on nemá rád hysterické záchvaty fanyniek. Veľmi dobrý dojem zanechal aj tvorca mnohých zvukových efektov a držiteľ

4 Oscarov Ben Burt. Bol neuveriteľne komunikatívny a zakaždým vyzeral prekvapený, že ľudia vedia kto je.

Kenny Baker, ktorý hral robota R2-D2 bol bol dosť unavený a Peter Mayhew (Chewbacca), ktorý má problémy s chrbticou, sa tiež nesnažil o nejakú extra komunikáciu. Veľmi sympatická bola dvojica hercov z Nového Zélandu, Temuera Morisson (Jango Fett a kloni) a Daniel Logan (mladý Boba Fett). Obaja sa často zarožpávali s fanúšikmi a nehľadiac na čakajúcich sa vďačne s každým odfotili. Mladý Daniel mi povedal, že je smutný najmä kvôli zrušeniu seriálu Clone Wars, kde taktiež daboval mladého Boba. Prezradil, že už má nadabované takmer celé ďalšie dve série, ale o detailoch hovoriť nemohol.

Tohtoročná SWC bola výnimočná tým, že na nej boli až štyria herci, ktorí hrali Bobu Fetta. Okrem spomínaného Daniela Logana to bol asi najznámejší Boba



Jeremy Bulloch, d'alej John Morton, ktorý hral najslávnejšieho lovcu l'udí v Imérium vracia úder a Dickey Beer. Mimoriadne sympaticky pôsobila Ashley Eckstein, ktorá dabovala Anakinovu padawanku Ahsoku Tano v seriáli Clone Wars. Táto mladá dáma mala veľmi nabitý program, pretože každý deň trávila takmer polovicu času propagovaním svojej módnjej značky pre hardcore fanynky Star Wars – Her Universe. Jedná sa o vtipné a celkom nositeľné kúsky. Najmä na akcie ako SWC.

Na podujatí boli samozrejme aj d'alší hostia, ale o všetkých sa nebudem rozpisovať. Prvý deň pre mňa znamenal najmä státie v radoch. Bud' na autogram, alebo fotku. A musím povedať, že aj napriek tomu, že som bol popoludní ut'ahaný ako kôň, energiu mi dodávali stretnutia s l'ud'mi, ktorí sa navždy zapísali do filmovej histórie. Záver dňa bol korunovaný premietaním poslednej časti pôvodnej trilógie Návratu Jediho, ktorá tohto roku slávila tridsiate výročie. Predstavenie sa konalo v krásnom parku v blízkosti výstaviska a bol to nezabudnuteľný zážitok.

Sobotňajšia konferencia

V sobotu som sa zúčastnil na dvoch vystúpeniach na tzv. Celebration Stage. V prvom účinkovala Kathleen Kennedy (nová prezidentka Lucasfilmu) a v druhom tvorca a režisér seriálu Clone Wars Dave Filoni. Obe vystúpenia moderoval Warwick Davis, herec nízkeho vzrastu známy ako Ewok Wicket z Návratu Jediho, alebo profesor Flitwick z Harryho Pottera. Počas čakania na hostí l'udí zabávali DJ Elliot (miluje Ackbarovu repliku „It's a trap!“) a komik Mark Daniel.

Prvý prišiel na pódium Warwick Davis, ktorý l'udí upozornil, že nemajú klásť žiadne otázky ohľadom chystanej Epizódy VII. Potom nasledovalo takmer desaťminútové video predstavujúce kariéru Kathleen Kennedy. Pre tých, ktorí nevedia, táto pani pôsobila dlhé roky ako producentka mnohých filmov Stevena Spielberga a podpísala sa pod filmy ako E.T. mimozenšťan, Jurský park, séria Indiana Jones, séria Návrat do budúcnosti, Šiesty zmysel a mnohé mnohé d'alšie. Počas svojej doterajšej kariéry produkovala viac než 60 filmov, ktoré získali spolu 25 Oscarov a viac ako 120 nominácií. Dost' však odbiehania od témy. Na pódium prišla Kathy, neuveriteľne milá

a sympaticky pôsobiaca dáma. Na úvod sa samozrejme privítala s fanúšikmi a veľmi pekne im pod'akovala za všetku doterajšiu podporu. Zažartovala, že teraz by rada mala pri sebe svetelný meč, aby mohla fanúšikom zamávať, načo Warwick vytiahol spod pultu hračkársku verziu a podal jej ju.... Keďže však nesvietila, na Kathy to až taký dojem nespravilo.

Počas rozhovoru prezradila veľa detailov zo svojej kariéry. Napríklad film, kvôli ktorému sa dala na tento biznis boli Blízke stretnutia tretieho druhu od Stevena Spielberga, prvý film ktorý produkovala boli Dobytelia stratené archy, v ktorom zároveň spoznala svojho manžela, taktiež producenta Franka Marshalla. Priznala, že keď v októbri 2012 prevzala vedenie spoločnosti Lucasfilm Ltd. od Georgea Lucasa, ani netušila, že ide o takú obrovskú spoločnosť. Ako sama priznala nevedela, čo sú tie Celebrations zač a uznala, že má obrovskú úctu k l'ud'om, ktorí tieto akcie organizovali. Nikdy si neuvedomovala, že Star Wars má takú úžasnú a talentovanú fanúšikovskú základňu (najviac bola uchvátená plne funkčnými modelmi robotov R2).

Čo sa týka chystanej Ep. 7 prezradila, že pred dvomi dňami bola na večeri s Johnom Williamsom, a ten definitívne potvrdil svoju účasť na projekte. Nešlo síce o žiadne prekvapenie, avšak toto oznámenie sprevádzalo milé video od Johna Williamsa, ktorý sa prihovoral návštevníkom SWC. Kathy zároveň na obrovskú radosť publika oznámila, že v novom filme budú opäť použité vo veľkej miere aj praktické efekty, a že všetko nebude točené na zelenom plátne ako Lucasove prequely. Počas rozhovoru zároveň prezradila viac o fungovaní spoločnosti, ako skvelo teraz spolupracujú jednotlivé oddelenia, že v jednej budove sedia scenáristi, tím pracujúci na špeciálnych efektoch, tím pracujúci na novom animovanom seriáli ako aj marketingové oddelenie. Všetky aktivity budú realizované koordinovane a maximálne efektívne. Znelo to veľmi slubne, takže sa máme na čo tešiť.

Po odchode Kathy z pódia začali diváci opúšťať halu. Mne sa samozrejme veľmi nechcelo odísť a v tom som zbadal hlúčik l'udí na druhej strane budovy. Ostal som naozaj potešený a prekvapený keď som tam zbadal Davea Filoniho, ktorý sa bavil s fanúšikmi, rozdával autogramy a v pohode sa s ním dalo odfotiť. Dave

pôsobil neuveriteľne skromne, každému d'akoval za účasť a hovoril, že sa cíti byť veľmi poctený. Po tom, čo ho odtiahla jeho manažérka sa začali približovať usporiadatelia, aby nás vypravali z haly. V tom sa mi však podarilo dať do reči Markom Danielom, komikom, ktorý robil predskokana a tak si ma nikto nedovolil vyhodit'. Aj on bol veľmi príjemný a spomenul, že s manželkou ostávajú ešte 4 dni v Nemecku a pôjdu si pozrieť Alpy. Pýtal som sa ho, či sa už stretol s Kathy a on, že ešte nemal tú možnosť. Vtom zo zákulisia vyšla pani Kennedy obkolesená usporiadateľmi. Hneď som k nej priskočil, povedal som jej, že som jej veľký fanúšik, veľmi si vážim jej prácu a požiadal som ju o autogram. Bola naozaj veľmi zlatá, zastavila sa, prehodili sme pár slov a konečne si s ňou potriasol rukou aj Mark. Potom ju už t'ahali usporiadatelia na d'alší meeting. Kathy ešte nestihla odísť a už vyšiel Warwick Davis. Aj s ním sa mi podarilo chvíľu porozprávať. Smeroval k vodičkárom, venoval sa im asi 20 minút a potom sa išiel pripraviť na d'alšiu show.

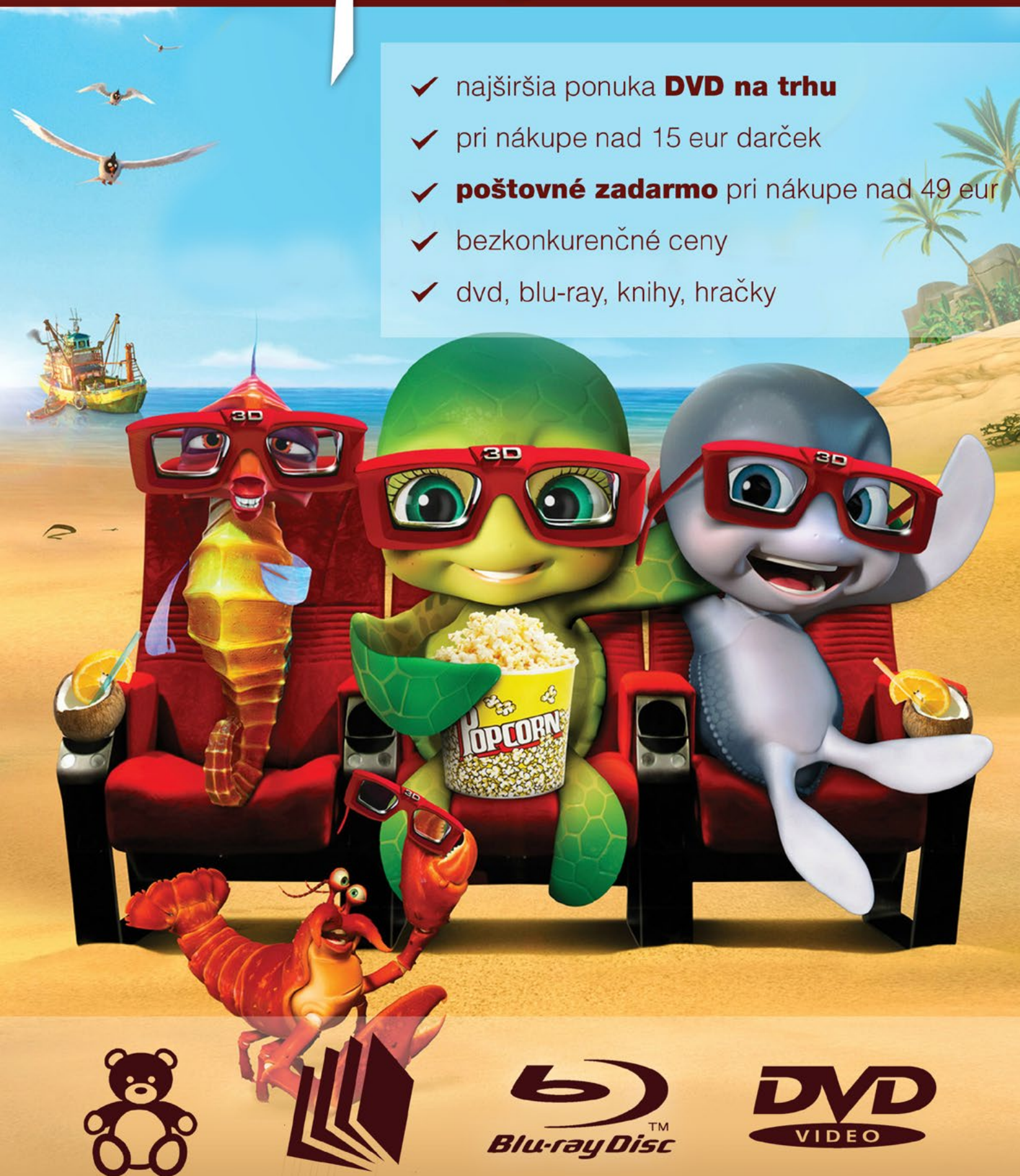
Tieto stretnutia ma tak vykol'ajili, že som si ani neuvedomil kedy začala show s Daveom Filonim. Tá sa týkala hlavne predstavenia nového seriálu Star Wars Rebels. Dave prezradil, že tento sa bude odohrávať v období medzi Epizódou III a IV, ale časové obdobie viac neupresnil. Povedal, že vizuálne bude seriál inšpirovaný dielom Ralpa McQuarrie, ktorý robil mnohé grafické návrhy pre pôvodnú trilógiu. Predstavil tím producentov, pár záberov novej lode Ghost, nový dizajn stormtrooperov a na záver logo nového seriálu. Pre fanúšikov Clone Wars jemne naznačil, že postavy ktoré vytvoril mu prirástli k srdcu, takže viacerí dúfame, že v seriáli zohraje Ahsoka nejakú rolu.

Zvyšok soboty som strávil motaním sa po výstavisku a fotením sa s fanúšikmi v maskách. Stretol som tam aj príslušníkov slovenskej jednotky 501. légie a jej zakladateľa Juraja „Mad“ Maxona. Pre fanúšikov to bolo skutočne krásne a nezabudnuteľné podujatie. Bežný smrtník by skôr krútil hlavou nad tými bláznami, čo sa v 30-ke premávajú v kostýmoch. Ak by ste mali príležitosť na niečo také ísť a viete kto je Lando Calrissian, alebo admirál Ackbar, určite si ho nenechajte újsť. Budete mať zážitok na celý život!!!

Emanuel Olšavský

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**



„Ľudia, ktorí sú dostatočne blázniví na to, aby si mysleli,
že dokážu zmeniť svet, ho aj zmenia.“

Reklama spoločnosti Apple Think Different (1997)

Vizionár, génius, manipulátor a egocentrik

Steve Jobs – osobnosť, ktorá raz a navždy zmenila náš svet a naše vnímanie technológií.

Bol bezpochyby jedným z najväčších vizionárov 20. storočia, technologickým géniom a mimoriadne schopným obchodníkom. Jeho spolupracovníci ho často nenávideli za to, aký bol, ale milovali pre to, čo stvoril – Apple, Macintosh, iPhone, iPad alebo filmové štúdio Pixar.

Ukázal cestu celému ľudstvu, ale pracovať bol schopný len s vybranými jedincami. Ved' kto by nepoznal jeho slávnu vetu: **"Pracujte len s gémiami, idiotov vyhod'ť!"** Mal na to právo – sám bol génius.

Mal veľmi bohatý život. Zažil vzostupy, ale aj veľmi kruté pády až na úplné dno. V roku 1976 ako 20-ročný založil s priateľom Stevom Wozniakom v garáži svojich rodičov spoločnosť Apple a začal vyrábať a predávať počítače. Vo veľmi krátkom čase sa stal miliardárom. V roku 1983 naverboval z Pepsi do Apple riaditeľa Johna Sculleyho,

ktorého pritiahol výzvou: **„Chcete do konca života predávať sladenú vodu, alebo chcete zmeniť svet?“** O pár rokov neskôr to však oľutoval, pretože Sculley presvedčil správnu radu a tá Jobsa v roku 1985 zbavila vedenia a prepustili ho. Jobs následne založil spoločnosť NeXT Computer, ktorú o desať rokov neskôr odkúpil Apple a vrátil Jobsa do vedenia spoločnosti. Medzitým ešte stihol Jobs kúpiť majoritný podiel v spoločnosti The Graphics Group, ktorú neskôr premenoval na Pixar (dnes už vo vlastníctve štúdia Disney – Steve sa tak stal najväčším samostatným akcionárom Disney).



Jobs dlho váhal s návratom do vedenia Apple, až napokon ponuku prijal a sám si určil ročný plat iba 1 dolár, avšak vďaka akciám, ktoré vlastnil zomrel v roku 2011 ako jeden z najúspešnejších, najvplyvnejších a aj najbohatších mužov Ameriky.

Jobs – meno ktoré predáva

O Jobsovej veľkej popularite svedčí aj predaj knižného bestselleru nesúceho jeho meno, ktorý vyšiel len mesiac po jeho smrti a okamžite sa stal jedným z najpredávanejších titulov na celom svete. Biografiu, ktorá ponúka stovky pohľadov na túto kontroverznú osobnosť a výpovede samotného Jobsa, si technologický génius objednal u slávneho životopisca Waltera Isaacsona v roku 2004.

Pracovať na nej začali ale až o päť rokov neskôr, keď Isaacsonovi zavolała Jobsova manželka Laura: **"Pokiaľ chcete niekedy ten životopis napísať, musíte tak urobiť teraz."** 5. októbra 2011 vo veku 56 rokov Steve Jobs zomrel.

Neuveriteľný príbeh jednej z „iKon“ súčasnej doby, po knižnom bestselleri

teraz oživa aj na striebornom plátne. Na filme JOBS sa začalo pracovať krátko na to a rovnako ako v knihe, aj pri filme sa jeho tvorcovia opierajú o svedectvá Jobsových priateľov a spolupracovníkov, vrátane spoluzakladateľa značky Apple – Stevea Wozniaka.

Film tak prináša jedinečný a detailný pohľad na jeho osobnosť a vývoj Jobsovej hviezdnej kariéry. Mapuje jeho život od okamihu, kedy spolu so svojimi kolegami montoval v garáži prvý prototyp budúceho počítača a divák je postupne krok za krokom svedkom jeho úspechov, ale aj pracovných a osobných konfliktov.

Film veľmi realistickým spôsobom vykreslí aj kontroverzný moment, keď bol Jobs správnou radou odvolaný z vedenia Apple, rovnako ako aj dôvody, ktoré vedenie spoločnosti k tomuto kroku viedli.

Životná výzva pre Ashtona Kutchera

Hlavnú postavu vo filme stvárnil Ashton Kutcher, ktorý sám patrí medzi technologických nadšencov a významných

technických investorov – ponuku na túto rolu dostal správou na svoj nový iPhone 4S.

"Nesmierne si prácu Steva Jobsa vážim a mám veľa priateľov, ktorí ho osobne poznali alebo pre neho pracovali. Rozhodovanie, či túto rolu prijmem alebo nie však bolo ťažké. Stvárniť autenticky niekoho, kto bol natoľko významný nielen za svojho života, ale aj po ňom, koho všetci poznali a majú ho stále v čerstvej pamäti, ma trochu desilo. Na druhú stranu to však bola životná výzva," priznáva Ashton Kutcher.

To, že si režisér vybral správne potvrdzujú aj prvé ohlasy medzinárodných médií, ktoré výkon Ashtona Kutchera hodnotia ako najlepší, či zlomový v jeho doterajšej kariére a referujú o tom, ako postavu Steva Jobsa priviedol k životu neuveriteľne realistickým a strhujúcim spôsobom.

Od septembra aj vo vašom kine

Film do slovenských kín uvádza 5. septembra 2013 spoločnosť **Bontonfilm a.s.**

Viac info hľadajte na www.bontonfilm.sk

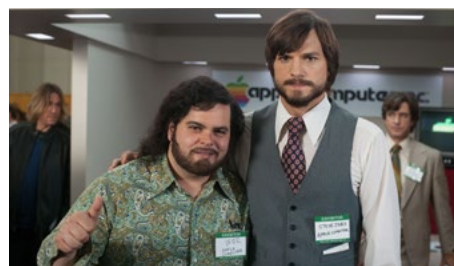


ASHTON KUTCHER (Steve Jobs)

Vlastným menom Christopher Ashton Kutcher sa narodil ako o 5 minút mladšie z dvojvaječných dvojčiat 7. februára 1978 v štáte Iowa. „Starší“ brat, dvojča Michael, od narodenia trpel závažnou srdcovou chorobou a pežil iba vďaka transplantácii srdca. Bratova choroba ho inšpirovala k štúdiu biochémie, avšak v miestnom bare ho našla modelingová agentka a odišiel za novou kariérou do New Yorku. Hereckú

kariéru začal v roku 1998 keď v LA získal hlavnú rolu v TV seriáli "That 70's Show". O dva roky neskôr si zahral menšie postavy aj vo filmoch Reindeer Games - Falošná hra (2000) a Down to You (2000), ale jeho filmovú kariéru odštartoval film Dude, Where's My Car? - Kámo, kde mám fáro? (2000). Film sa stal celosvetovým hitom a Ashton získal nomináciu na cenu MTV za najlepšie mužský objav roka. Na svojom konte má aj niekoľko úspechov ako televízny a filmový producent. Je spoluzakladateľom produkčnej

spoločnosti Katalyst, ktorá sa v roku 2010 umiestnila v rebríčku Top 10 najinovatívnejších spoločností podľa magazínu Fast Company. Kutcher v roku 2011 spolu s Ronom Burkleom a Guy Osearynom založili rizikový investičný fond A-Grade Investments, prostredníctvom ktorého investovali do niekoľkých technologických spoločností vrátane Spotify, Airbnb, Foursquare, Fab, Uber, Dwolla a Path. Ashton hrá rád šach, golf a zbožňuje bowling.



JOSH GAD (Steve Wozniak)

Do svojich postáv prináša na filmovom plátne aj televíznych obrazovkách vtip, humor a hĺbku. Nedávno ste ho mohli vidieť

po boku Vince Vaughna a Owena Wilsona v Shawn Levyho snímke The Internship alebo po boku Gwyneth Paltrow, Marka Ruffala a Tima Robbinsa vo filme Thanks for Sharing, ktorý mal premiéru na tohtoročnom Medzinárodnom filmovom festivale v Toronte. Po absolvovaní štúdia na Carnegie Mellon School of Drama odštartoval Gad svoju kariéru najskôr v divadle, no neskôr objavil svoj komediálny talent a založil vlastnú spoločnosť The Lost Nomads Comedy Troupe. Gad sa ako autor podieľal na niekoľkých úspešných komediálnych televíznych show. V súčasnosti spolupracuje ako scenárista

na snímke Triplets („Trojičky“), ktorá má byť pokračovaním komediálneho hitu Ivana Reitmana Twins („Dvojčky“). V hlavných úlohách sa opäť predstavia Arnold Schwarzenegger s Danny DeVitom, ktorým však bude tentoraz sekundovať Eddie Murphy. Na svojom konte má množstvo filmových postáv a svoj herecký talent využíva aj v dabingu animovaných filmov. Hlas prepožičal napríklad postavám v snímkach ako Frozen a Ice Age: Continental Drift. V súčasnosti spolupracuje s Kate Hudson a Billom Haderom na animovanom filme Me and My Shadow.



JOSHUA MICHAEL STERN (režisér a producent)

Na svojom konte má film Swing Vote, na ktorom pracoval ako scenárista a režisér s hviezdami ako sú Kevin Costner, Stanley Tucci, Dennis Hopper, Kelsey Grammer alebo Paula Patton. Jeho debutový film Neverwas, v hlavných úlohách Aaron Eckhart, Ian McKellen, Brittany Murphy, Nick Nolte, William Hurt a Jessica Langeová, mal premiéru na Medzinárodnom filmovom festivale v Toronte. Stern bol pre svoje rodinné zázemie predurčený pre kariéru vo

filmovom biznise. Jeho stará mama Nancy Green pracovala pre East Coast studio, kde objavili talenty ako je Marlon Brando a priviedli do Ameriky britských hercov ako Alec Guinness alebo Jessica Tandy. Sternov starý otec Jules Green bol výkonným producentom "The Tonight Show," ktorú vytvoril spolu so Steveom Allenom. Má prirodzený talent na výber hercov a veľkú filmársku vášeň. V súčasnosti pracuje na niekoľkých významných projektoch.

Súťaž s portálom

gamesite.sk
VÁŠ HERNÝ SVET

o 2x obojstranný zastrihávač brady Philips Styleshaver QS6140 v hodnote 81,99 eur

1. cena Philips Styleshaver QS6140 (žrebované v tejto súťaži)
2. cena Philips Styleshaver QS6140 (žrebované zo súťažiacich, ktorí sa zúčastnili všetkých troch Philips súťaží)

Otázka: Obojstranný zastrihávač brady Philips Styleshaver QS6140 dokáže:

- a. Zastrihávať fúzy a druhým koncom ich následne umožní zafarbiť namodro
- b. Oholiť dohľadka, pričom vnútri sa zlepie a z opačného konca vychádzajú ako jeden dlhý fúz
- c. Zastrihávať fúzy, tvarovať ich aj oholiť dohľadka

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

<http://www.youtube.com/watch?v=LwiPP3g3g-A>



GENERATION

PHILIPS



Interview s CD Projekt RED

Komunitná stránka Zaklínač 3: Divoký hon CZ/SK vám v spolupráci s portálom Gamesite.sk prináša exkluzívne interview s pol'ským štúdiom CD Projekt RED. Otázky, ktoré trápili mnohých fanúšikov, sa konečne dostali až na stôl Konrada Tomaszewicza, ktorý je vo vedení vývoja jedného z najočakávanejších titulov budúceho roku. A čo netrpezlivých fanúšikov zaujímalo? Pýtali sa na herný soundtrack, erotiku či alchýmiu, ale nevynechali napríklad ani spojenie s prvým Zaklínačom. Otázky na telo – aj tak sa dá charakterizovať zvedavosť zaklínačských nadšencov. Tí, vďaka fanúšikovskej stránke Zaklínač 3: Divoký hon CZ/SK, mali možnosť participovať na tvorení rozhovoru s pol'ským CD Projektom, uznávaným autorom hernej adaptácie príbehov zaklínača Geralta z Rivie, profesionálneho lovca príšer. Kol'ko toho Tomaszewicz prezradil, si môžete prečítať priamo tu.



Zatiaľ sme videli štyri až päť druhov monštier, pričom celkovo ich je vyše 80. Všetky boli veľmi odlišné, unikátne. Vyzerali ako nejakí "bossovia". Môžeme očakávať rovnakú rozmanitosť medzi všetkými druhmi príšer? Stretne sa aj s takými, ktoré sa po nejakej dobe "znovuzrodia" a my ich budeme môcť zabíjať znova a znova, až pokiaľ napríklad nezničíme ich hniezdo ako v Zaklínačovi 2?

Chceme sa vyhnúť označeniu "boss". Leshen a Fiend nie sú "bossovia", ale jednoducho potvory, prechádzajúce sa po zemi Geraltovho sveta. "Boss" je niečo, čo na vás čaká na konci chodby, úrovne alebo úlohy. V Zaklínačovi 3 máme monštrá, ktoré sú náročnejšie, ale môžete na ne naraziť tým, že preskúmate svet. Zvyčajne sú spojené s dejom, ale nemusíte nasledovať príbehovú linku, aby ste na ne narazili. Naviac, ako v každej RPG, aj tu máme vami zmienené davy, ktoré sa rôzne opakujú a nie sú spojené s herným dejom. Myslíme si, že je vážne super mať rôzne variácie príšer. Vezmite si napríklad mladého, slabého bazilišteka, a potom staršieho a silnejšieho s viditeľnými vizuálnymi rozdielmi. Je to prirodzené a hráči to očakávajú.

Tútorál je súčasťou hlavného príbehu v Zaklínačovi 3. Je možné vypnúť ho, aby neobťažoval hráčov, ktorí už poznajú herné mechaniky a nechcú ním byť spomáľovaní?

Tak to v Zaklínačovi 3 nie je. Chceme uľahčiť hráčov zážitok, takže tútorál nebude zvláštnou jednotkou a bude do hry integrovaný neinvazívnym spôsobom. V Zaklínačovi 3 sme vytvorili mnoho plynulejšieho zručenia – to bolo niečo, čo hráči chceli. Okrem toho máme veľa nových herných mechaník, v skorších hrách nevidených. Jednou z nich je lov monštier (Monster Hunting), ktorý bude úplne rozdielnym zážitkom. Hráči nachádzajú stopy a dedukujú z nich, aká príšera ohrozuje ich klienta. Ako príklad si môžete vziať demo z E3 a to, čo sme predviedli s Leshenom. Každé monštrum, ktoré môže byť ulovené, je jedinečne zakotvené v ľudovej tradícii. Tieto nové mechaniky musia byť vysvetlené a preskočenie niečoho by vážne ohrozilo zábavu.

V jednom preview na nemenovanej stránke bolo spomenuté, že hra v aktuálnej fáze vývoja nedisponuje úlohovými značkami. Plánujete túto funkciu udržať až do finálnej verzie a umožniť tak hráčom tieto značky vypnúť, aby sa mohli do herného sveta ponoriť ešte viac?

Nezabúdajte, že sme uprostred vývoja – stále vylepšujeme mnoho vecí v hrateľnosti a ešte je potrebné vykonať veľa rozhodnutí. Do vydania hry sa môže zmeniť mnohé. Ako som povedal: Divoký hon je obrovská hra. Behanie sem-tam bez úlohových značiek by bolo pre väčšinu hráčov veľmi únavné. Viete si predstaviť 100-hodinový zážitok vo svete 35-krát väčšom ako v Zaklínačovi 2 bez akejkoľvek pomoci?

Hovorili ste, že spolupracujete s rovnakými skladateľmi herného soundtracku ako v minulosti. Je Paweł Błaszczak, skladateľ soundtracku prvého Zaklínača, jedným z nich?

Nie, nie je. Hudobný sprievod Zaklínača 3 je tvorený výlučne naším interným tímom – presúvali sme vývoj zvukov a hudby do nášho zázemia. Dost' to pomôže, pokiaľ ide o plánovanie produkcie a tak ďalej.

Alchýmia v Zaklínačovi 1 obsahovala alkoholický základ a vedľajšie substancie – Albedo, Rubedo a Nigredo. Plánujete niečo podobné aj v Zaklínačovi 3?

Systém alchýmie je úplne prepracovaný, ale ešte je skoro na detaily.

Je nejaká šanca, že uvidíme alebo sa dozvieme niečo o rasách popísaných v Sapkowskiho knihách, ktoré predtým neboli prítomné v hre, ako napríklad Bobolaci?

Leshen i Fiend sú novými prídavkami do hry. Neboli prítomné v predchádzajúcich dieloch. Ohľadne iných prekvapení – vydržte!

Na E3 sme videli prvý gameplay trailer. Sú všetky zábery v ňom obsiahnuté z nového rendereru alebo to je premiešané? A jedna bonusová otázka: bude "najáda", alebo čo to bolo za bytosť, ktorú sme videli v traileri, aj vo finálnej hre zahalená lístím alebo niečím podobným?

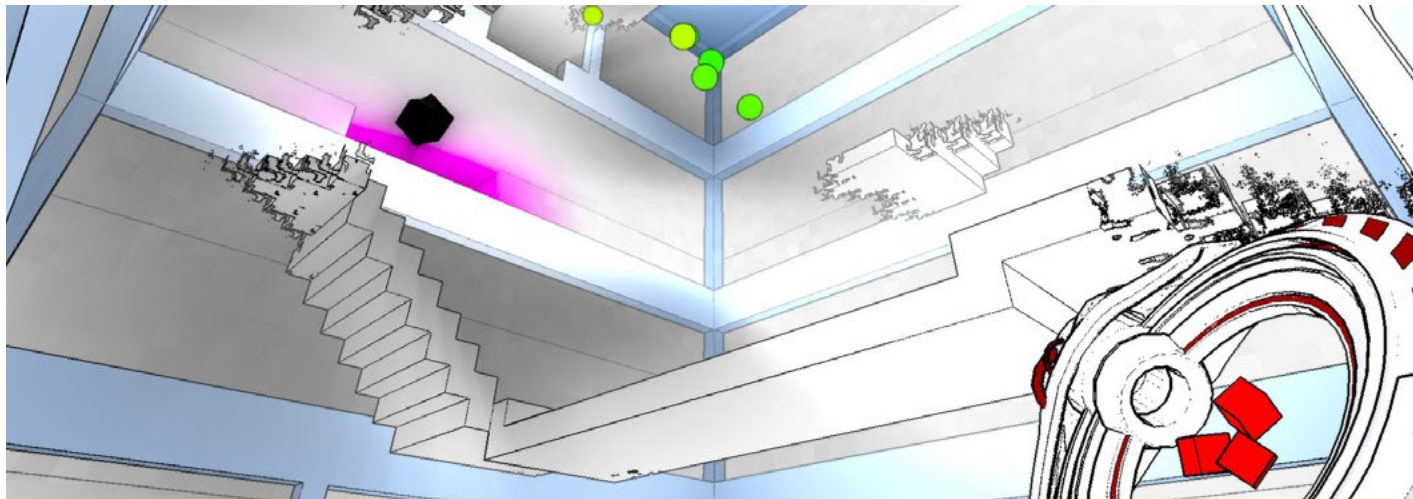
Náš renderer je neustále vylepšovaný a zdokonaľovaný. To, čo ste videli na E3, bola júnová verzia. Očakávajte pokrok zároveň s tým, ako sa budeme posúvať po kalendári. K druhej časti otázky: závisí to od oblasti, kde bude hra zverejnená. Niektoré krajiny nedovolia ujsť odhalené prsia či viditeľné bradavky.

Bude hra ovplyvnená niektorými rozhodnutiami zo Zaklínača 1?

Nie, rozhodnutia z prvého Zaklínača ovplyvnili herné udalosti Zaklínača 2. Tie z dvojky sa odrazia v trojke, je to logické a postupné. Nemôžeme zájsť v tomto ohľade do detailov kvôli spoilerom.

www.facebook.com/Zaklinac3





Antichamber

O indie hre, ktorá sedem týždňov po svojom vydaní presiahla 100 000 predaných kópií, nepočujeme každý deň. Antichamber bol však hrou, ktorej úspech neprekvapil nikoho z tých, ktorí vývoj titulu sledovali od začiatku.

Austrálsky vývojár, Alexander Bruce, predstavil svoju hru ešte pod názvom Hazard: The Journey Of Life na Tokyo Game Show v roku 2009 ako mód pre Unreal Tournament 3. Ten zaujal prezidenta Epic Games, Mikea Capps, ktorý ho zasvätil do prípravy Unreal Development Kitu.

Odvtedy sa z hry stal nezávislý projekt, zbierajúci ocenenia na každej výstave, na ktorej sa ukázal. Cynickejší hráči môžu na prvý pohľad Antichamber odsúdiť ako ďalší pokus o zvezenie sa na vlne popularity Portalu, no čas i reakcie kritikov

a hráčov ukázali, že tentoraz ide o niečo podstatne odlišnejšie. Antichamber skúma, kam až môže zájsť herný dizajn v mätení hráča a testovaní jeho mozgových závitov.

Začínate pohľadom na mapu, ktorá sa bude časom rozširovať, ako budete skúmať nové miesta. Ich prechádzanie nikdy nebude také jednoduché, ako už na prvý pohľad zdá. Zdanlivo správna cesta vás môže zaviesť do slepej uličky, resp. nekonečnej špirály rovnakých chodieb bez konca.

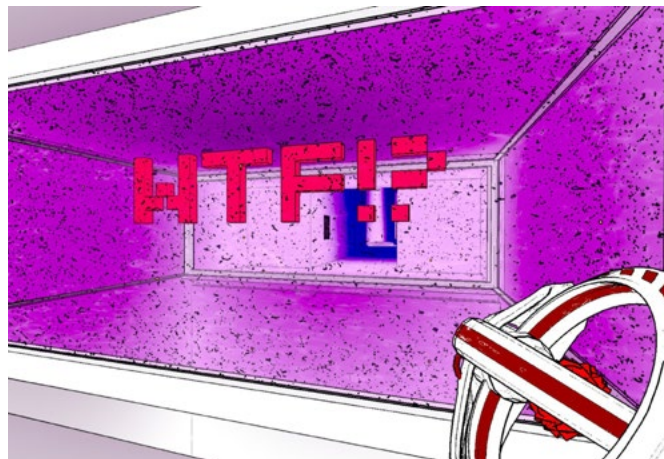
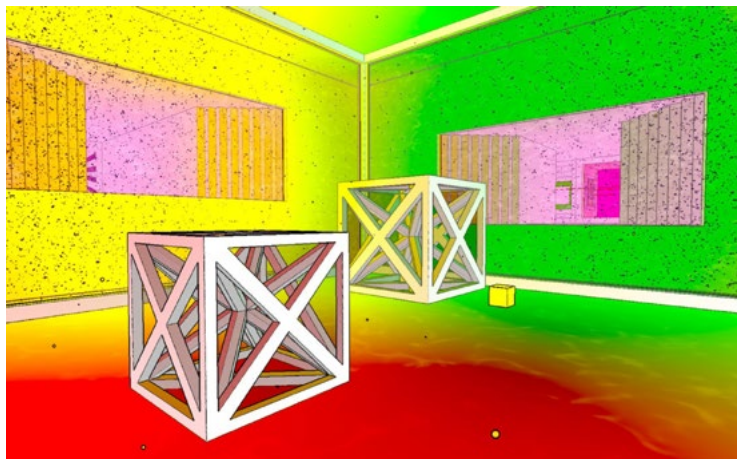
Ako najlepšie prirovnanie poslužia rôzne hlavolamy, ktoré sa dajú nájsť či už v časopisoch alebo na internete, kde vás klame samotná vaša perspektíva a na rozlúštenie hádanky budete musieť myslieť mimo boxu. Náročnosť závisí na jednotlivci rovnako ako

dĺžka hrateľnosti. Tá sa v priemere pohybuje okolo desiatich hodín. Tradičný príbeh sa tu síce nevyskytuje, to ale neznamená, že hra chýba výpravnosť.

Tej je tu na rozdávanie a čo je najlepšie, funguje striktne cez hrateľnosť bez akýchkoľvek cutscén. Jednou z najväčších výhod podobných hier je ich jednoduchosť, čo sa týka ovládania a interfaceu. Medzi hráča a hádanky nestavia žiadne prekážky a stará sa o jednoliaty, súvislý zážitok.

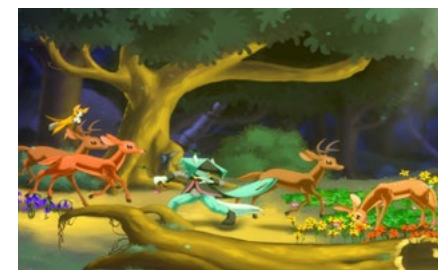
Minimalizmus sa premietla aj do grafického a hudobného spracovania, dodávajúceho Antichamber špecifický vzhľad a zvuk. Pridajte k tomu nelinearitu a máme pred sebou titul, na ktorý sa na konci roka určite nezabudne.

Dátum vydania: 31. január 2013



Niet pochýb, že mnohé deti snívajú o tom, že až vyrastú, stanú sa imigračnými kontrolórmí, pracujúcimi na hraniciach komunistického štátu. Niet sa čomu čudovať, predstava celodennej rutiny, pozostávajúcej z kontroly pravosti pasov a iných dokumentov, je priam strhujúca.

Lucas Pope, nezávislý vývojár, ktorý v minulosti pracoval napríklad na sérii Uncharted, sa rozhodol opustiť vývoj veľkých hier, aby nám toto detské želanie



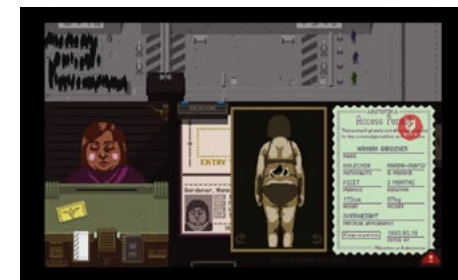
Dust: An Elysian Tail

Dean Dodrill si vyslúžil pochvalnú kritiku a úspech, keď mu pred rokom vyšla na Xbox Live jeho hra Dust: An Elysian Tail. Niet teda divu, že po necelom roku sa portu dočkali hráči aj na PC. V tomto 2D side-scrolling akčnom RPG sa hlavný hrdina menom Dust snaží s pomocou živého meča Ahraha a jeho strážcu Fidgeta spomenúť si na svoju



splnil. Teraz však vážne. Predstava hry, v ktorej strávime čas pečiatkovaním dokumentov, nemusí znieť práve najlákavejšie. Najmä ľuďom, ktorí presedia celý deň v kancelárii. Napriek tomu si Papers, Please po svojom vydaní získalo slušnú pozornosť aj hodnotenia.

V hre sa chopíte úlohy imigračného kontrolóra na hranici komunistického štátu Arstotzka. Po šesťročnej vojne so susednou Kolechiou si rozdelili mesto Grestin na polovicu. Budete musieť kontrolovať, či ide o vhodných občanov, alebo či tá nevinne vyzerajúca



tvár skrýva špióna, pašeráka alebo teroristu. Neustále rozhodnutia menia priebeh príbehu, ktorý ponúka dvadsať zakončení. Vzhľadom na to, že jedno prejdenie trvá zhruba štyri hodiny, hra vydrží dlhšie. Okrem kontroly dokladov musíte manažovať aj vlastné financie, aby ste sa postarali o svoju rodinu. To môže byť, v prípade odňatia časti výplaty za pochybenia v práci, celkom náročné. Ak to chcete skúsiť, môžete si pred kúpením stiahnuť demo verziu zadarmo.

Dátum vydania: 8. august 2013

minulosť. Na začiatku hry sa preberá na lesnej lúke a spolu so svojimi novými spoločníkmi sa vyberá do neďalekého mestečka, aby prišiel na to, čo sa deje. Mestečko je však napadnuté akýmisi monštrami. Na žiadosť miestneho starostu sa Dust rozhodne nájsť a poraziť vodcu nepriateľov, od ktorého sa dozvie informácie, zamotávajúce príbehové dianie. Na príbehových kvalitách sa síce ľudia nezhodujú, no prvoradá je zábavná hrateľnosť, ponúkajúca dostatok novosti na ceste k záveru. Nejde o obyčajnú 2D platformovú lineárnu sekačku. Svet

ponúka mnoho príležitostí na objavovanie nových, prípadne skrytých zákutí, ktoré nemusia byť dostupné, až kým nezískate špecifické schopnosti. Tie sa k vám dostanú klasickým spôsobom RPG, kde ich vymieňate za skúsenosti. Tie môžete investovať do zdravia, sily, obrany či mágie. Navyše sa to všetko predvádza v peknom, tradične animovanom spracovaní s kvalitným soundtrackom, na ktorom sa podieľal aj jeden z tvorcov hudby pôvodného Deus Ex.

Dátum vydania: 24. máj 2013



Platforma:
PC, Apple Macintosh

Žáner:
FPS, horor

Rok výroby:
1997

Výrobca:
Monolith Productions

Vydavateľ:
GT Interactive

Blood

BRUTALITA, CYNIZMUS A SPÍLENÉ BROKOVNICE

■ „I live again“ (znova žijem) – legendárna veta vypožičaná z filmu Armáda temnôt (Army of Darkness), s ktorou vstáva Caleb z hrobu, aby sa pomstil Tchernobogovi. V hre nájdete množstvo odkazov na kultové filmy ako Čeluste, Frankenstein, Sedem, sériu Piatok trinásteho či na poviedky od H.P. Lovecrafta.

Hru vyvíjali Q Studios ako nezávislí vývojári pre 3D Realms, v novembri 1996 ich však kúpili Monolith Productions, ktorí následne v roku 1997 kúpili aj právo na hru Blood. Vydavateľom sa stal GT Interactive.

Hra Blood je postavená na vylepšenom Build engine od Kena Silvermana. Oproti Build enginu, použitom v Duke Nukem 3D, boli pridané vortexty – priestorová verzia pixlov (volumetric pixel). Samotný Build engine býva označovaný ako 2,5D, pretože základná geometria sveta je iba 2D s pridanou informáciou o výške. Svet je zobrazený ako 3D, ale perspektíva závisí iba od horizontálnej vzdialenosti.

Hlavný hrdina Caleb sa narodil v roku 1847 v západnom Texase a už v 17-tich rokoch mal reputáciu neľútostného pištolníka. Jeho hlad po krviprelievani však narástol do nových výšav o sedem rokov neskôr,



prívržencov kultu, ale svojho manžela. Cez Opheliu sa dostal Caleb do kultu a neskôr sa do nej aj zamiloval. Spoločne stúpali v radoch kultu, až sa dostali medzi štyroch Vyvolených – elitných služobníkov spiacceho boha Tchernoboga, „Jedného, ktorý spája“, „Požierača duší“. V Hall of the Epiphany,

keď stretol Opheliu Price. Tá už bola za hranicou prítomnosti, keď ju našiel skrývať sa v ruinách zhoreného domu, v ktorom zahynuli jej manžel a syn. Jej manžel chcel vystúpiť z Kultu Tchernoboga, a tak prívrženci tohto kultu podpáli ich dom. Ophelia však nevinila zo smrti svojho syna

chráme, ktorý sa rozprestiera v priepasti medzi svetmi, stáli štyria Vyvolení pred procesiou uctievačov. Zrazu však bez akejkoľvek známej príčiny Tchernobog všetkých zabil. Pohltla ich temnota, ich duše sa prepadli do priepasti a zhořeli.

O desaťročia neskôr, v roku 1928, sa Caleb zobudí v tele, ktoré odmietlo zhnúť. Sústreďí svoju bolesť do nenávisti a jeho agonický výkrik roztriešti kameň jeho hrobky. V hlave mu víri otázka „Prečo?“, ktorú chce položiť Tchernobogovi.

Tu prichádza do deja hráč a začína sa masaker prívržencov kultu vidlami. Repertoár zbraní postupne rastie o raketnicu (flare gun), spílenú brokovnicu, samopal Thompson, napalm, dynamit, plameňomet domácej výroby, elektrickú zbraň Tesla, magickú palicu pre vysávanie života a voodoo bábiku. Okrem zbraní narastá aj počet rozmanitých nepriateľov o zombíkov, kerberusov, chrličov či samotné ruky, ktoré sa vás snažia uškrtiť. Ak nájdete spílenú brokovnicu – paráda, ak ale nájdete aj druhú, môžete strieľať z oboch naraz, a to platí pre všetky strelné zbrane. Blood je aj jedna z prvých FPS hier, v ktorej majú zbrane primárny aj sekundárny typ útoku. Namiesto obvyklých lekárničiek nachádza Caleb náhodne esencie života po mŕtvych nepriateľoch. Cestou môže nájsť aj brnenia troch



druhov – proti fyzickým útokom, proti ohňu a proti mági, ale aj ďalšie vylepšenia.

Základná hra má štyri epizódy a ďalšie dve epizódy priniesli dva datadisky. V prvých troch epizódach musí Caleb zabiť troch hlavných Tchernobogových pomocníkov a vo štvrtej epizóde bude môcť konečne položiť svoju otázku „Prečo?“ samotnému Tchernobogovi. Tchernobog vraj vedel, že sa Caleb vráti za ním a na svojej ceste

zabije každého, kto sa mu postaví do cesty, čím Caleb získa veľkú moc, ktorú chce Tchernobog pre seba. Asi tipujete správne, že Tchernobogova odpoveď si Calebove srdce nezískala a od pomsty ho neodradila.

V piatej epizóde sa Caleb dozvedá, že prívrženci kultu trénujú náhradníkov za mŕtvych Vyvolených a rozhodne sa tento ich zámer ukončiť. V šiestej epizóde sa dozvie o starovekej listine, ktorú sa rozhodne získať na vlastné temné ciele.

Hra Blood bola v čase svojho vzniku najkrvavejšia, najnásilnejšia hororová FPS, vďaka čomu sa dostala v Nemecku na index (zákaz predaja maloletým, zákaz reklamy aj vystavovania na regáloch) a Wal-Mart pred povolením predaja požadoval vytvorenie menej násilnej verzie a odstránenie nahoty. Ak si budete zháňať hru Blood z druhej ruky, pozor, nech to nie je verzia pre Wal-Mart.

Na dej hry Blood nadviazala hra Blood II: The Chosen, v ktorej Caleb zachraňuje mŕtvych Vyvolených vrátane jeho Ophelie a nakoniec aj celý svet od záplavy príšer z iného sveta.

Hra Blood vyšla pôvodne pre MS DOS, neskôr aj verzie pre Mac a Windows.

Patrik Barto

Splinter Cell: Blacklist

ZASTAVIŤ „INŽINIEROV“, ZACHRÁNIŤ DOMOVINU

Šiesty diel znamená, že séria Splinter Cell sa radí medzi videoherné klasiky. Základ položili prvé tri hry, zatiaľ čo Double Agent zaistil prechod medzi starou a novou generáciou konzol. Conviction poznával problémový vývoj, vyústiac do kontroverzného produktu, ktorý v mnohých fanúšikoch vyvolal skôr negatívne pocity. Blacklist sa preto mal postarať o to, aby Sam Fisher získal svoju stratenú tvár. Aj keď na druhej strane je pravda, že svoju tvár stratil.

Tým dôvodom je Michael Ironside. Ubisoft sa rozhodol, že pre Blacklist urobia plný mo-cap hlavnej postavy, vrátane pohybov tela a tváre. Sam Fisher stratil svoj ikonický hlas. Napriek tomu, že Eric Johnson odviedol vynikajúcu prácu, nezvykli sme si do konca hry na jeho Sama Fishera.

Blacklist kombinuje dobré prvky z predchodcov, svižný animovaný a grafický štýl z Convicion, aby vytvoril pravého Splinter Cella a ukončil pôsobenie na terajších konzolách. Opäť bude musieť zachrániť Ameriku pred zlými ľuďmi. Jednoduché to určite nebude. Avšak zase to bude generické ako každá druhá hra, ktorá rozpráva „reálny“ príbeh z dnešného obdobia. Amerika je dobrá a musí trestať každého, kto sa ju bezdôvodne snaží napadnúť. Príbehu v mnohých momentoch chýba logika a zmysel.

Spojené štáty majú po celom svete rozmiestnené tisíce vojakov a tajomná organizácia, ktorá si hovorí „Inžinieri“, sa vyhráza, že ak tak do určitého času neurobí, začnú v určitých časových intervaloch útočiť na strategické hodnoty (sloboda...) a bohatstvo (ropa...) Ameriky. Všetko to začína útokom na vojenskú základňu na Guame, kde sa nachádza aj náš hrdina. Po útoku je poverený vedením novovytvorenej agentúry Fourth Echelon s jedinou úlohou – zastaviť „Inžinierov“ a zachrániť svoju drahú domovinu. Do partie dostane

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner: third-person stealth hra
Výrobca: Ubisoft
Zapožičal: Conquest

PLUSY A MÍNUSY:

- + level dizajn
- + Spies vs. Mercs multiplayer
- + tri štýly hrania poskytujúce variabilitu
- + co-op
- drobné technické problémy
- problémy s interakčnými tlačidlami
- generický príbeh bez nápadu

HODNOTENIE:

83%



hneď niekoľko spolupracovníkov, vrátane starej známej Grim.

Nová úloha Sama (ako vodcu organizácie) prináša aj nové úlohy, ktoré musí spracovávať – vo svojej novej základni, lietadle Paladin. Medzi jeho úlohy patrí výber misií, staranie sa o upgradu leteckej základne, komunikácia s posádkou. No stále všetko podstatné musí spraviť Sam v teréne. Autori vám dávajú voľnosť, čo sa týka výberu misií.

Okrem hlavných tu nájdete štyri druhy vedľajších misií, ktoré zahŕňajú likvidáciu protivníkov na území, získanie troch rôznych informačných zdrojov na jednej mape, zdolávanie vín nepriateľov na jednej mape a špecializované co-op misie spolu s vaším kolegom Briggsom. V praxi to isté ako aj v Conviction akurát s tým rozdielom, že všetko je integrované na svetovej mape. Každá misia dostala svoju vlastnú mapu, na rozdiel od určovania parametrov na mapách pri predchádzajúcom dieli. Všetky

misie, okrem hlavných a co-op misií s Briggsom, sa dajú hrať buď sólo, alebo v co-ope. Voľba je na vás.

Potešujúcim faktorom je nepochybne level dizajn, ktorý je o triedu lepší ako v predchodcovi. Aj keď sa hra snaží byť „dievčaťom pre všetko“, všetky tieto štýly hrania dokázali autori zapracovať veľmi dobre. Či už plánujete využívať Ghost mód, čiže tiché skrývanie sa v tieňoch s rýchlymi presunmi medzi krytmi, alebo obchádzanie všetkých nepriateľov pre zminimalizovanie šance na konflikt. Hra vám ponúka skupinu pomocok, ktoré vám postup ul'ahčia: uspávacie granáty, kuša s rôznymi typmi šípov alebo malé lietadielko, ktoré dokáže omráčiť nepriateľov. Ak si zvolíte štýl pantera, tak sa pripravte na likvidáciu jedného protivníka po druhom pomocou vašich strelných zbraní, noža či rôznej výbavy, ktorá vám ul'ahčí postup vpred. Samozrejme, to všetko bez poplachu v radoch nepriateľov. Na druhej strane si môžete zvoliť pre tajného agenta netradičný štýl, kde budete kosiť rad radom všetko, čo uvidíte pomocou zbraní. To, že si nepriatelia zavolajú na pomoc kolegov, vás absolútne trápiť nebude. Vo väčšine prípadov vám hra nekáže, ako postupovať a necháva vám ruky uvoľnené, iba málokedy nastáva situácia, kedy ste prinútení vyznávať určitý štýl hrania. Ten väčšinou vyplýva z kontextu toho, čo práve musíte urobiť. Základom úspechu je otvorenejší level dizajn – viac ciest k splneniu vášho cieľa a široké spektrum výbavy, ktoré sa vám postupom hry vystrieda v inventári. Budete liezť po budovách, rôznych trúbkach, s'ahovať nepriateľov zo stanovišť...

Za každý čin na bojisku sú hráčovi pripočítavané body do jednotlivej sekcie a na konci misie vždy nasleduje sumár, ktorý odhalí, ako sa vám na bojisku darilo. Za misie dostávate peniaze, za ktoré si odomýkate novú výbavu (zbrane, pomôcky, nové špiónážne oblečenie). Peniaze si môžete privyrobiť aj prostredníctvom plnenia drobných vedľajších úloh. Tie sú

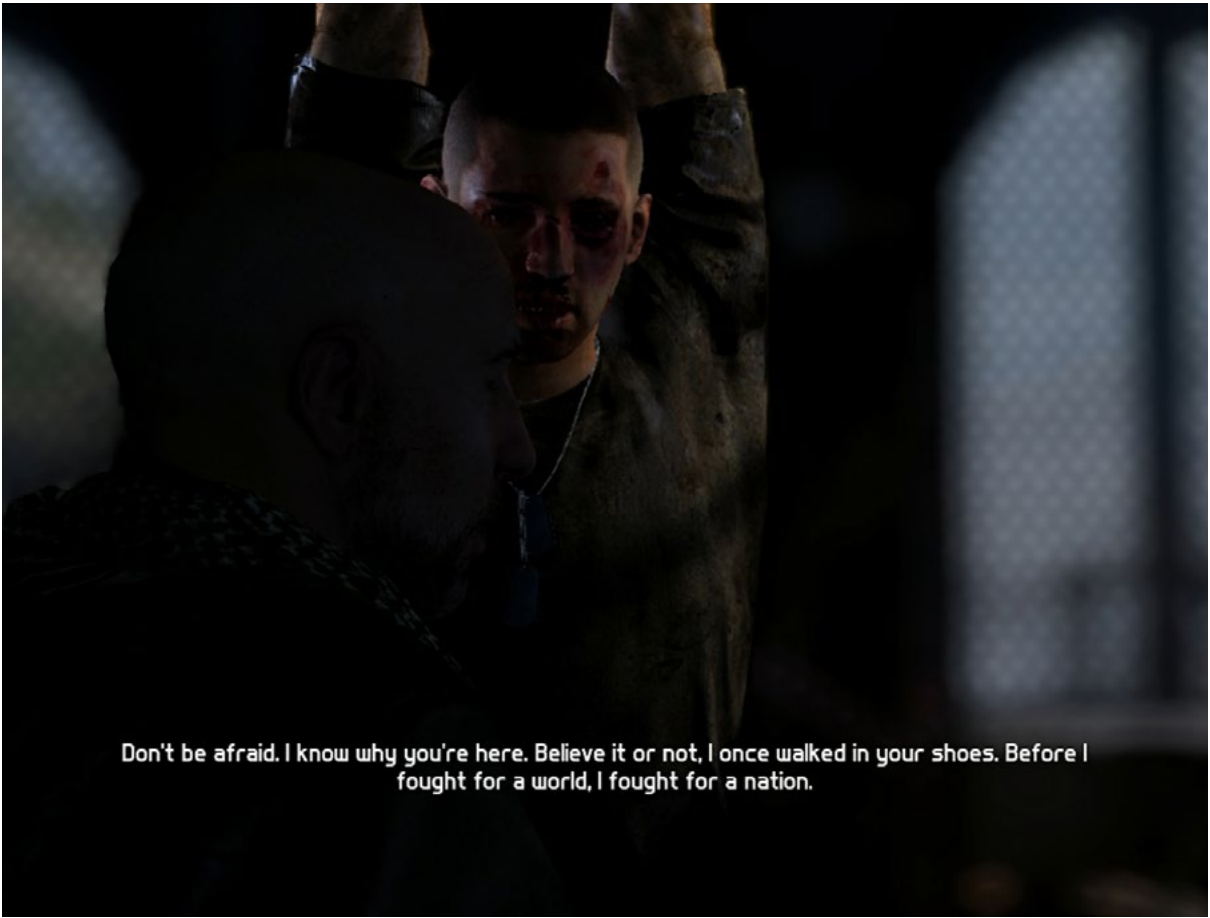
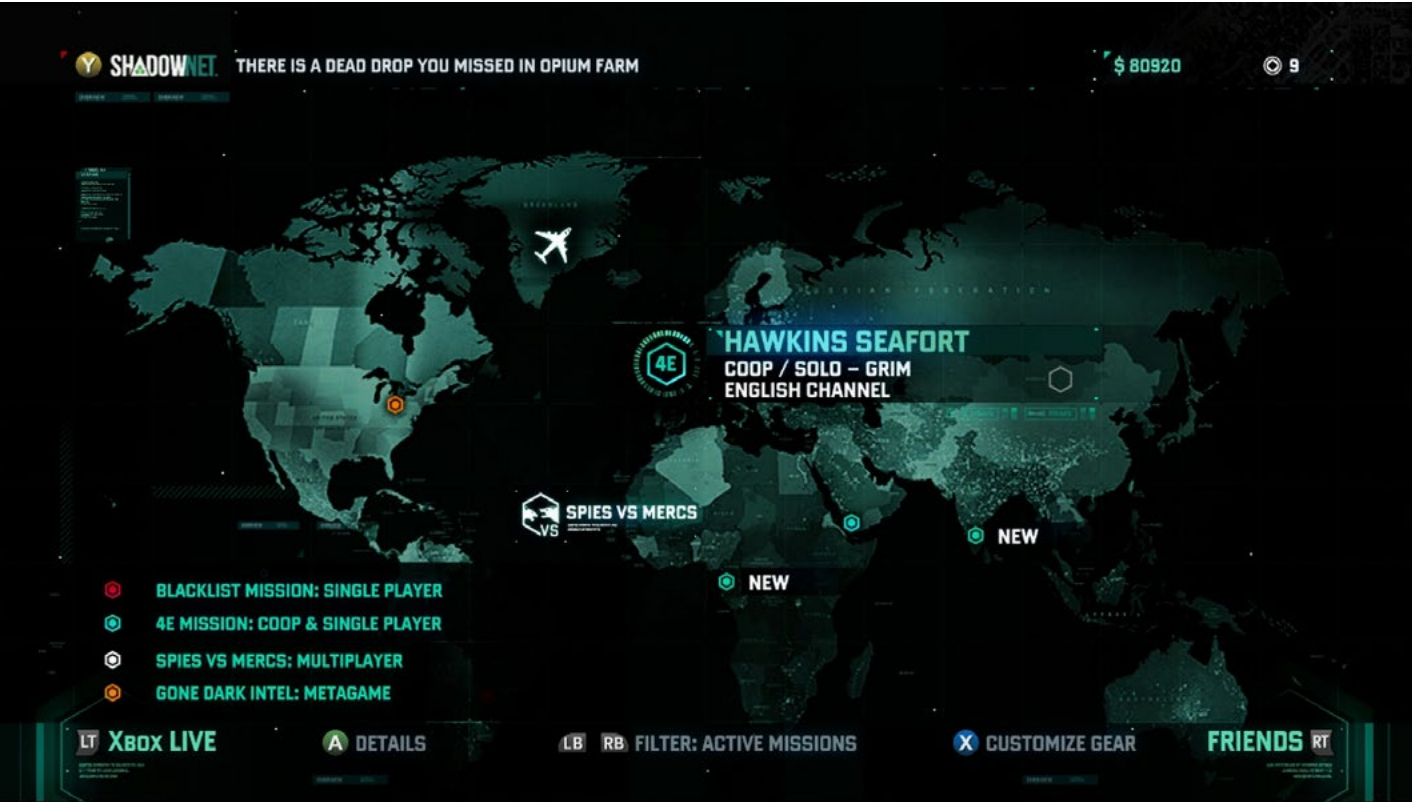




prístupné v každej misii – dolapenie určitej osoby, vyzbieranie tzv. dead drops alebo hacknutie laptopov – to všetko vám prinesie do pokladne ďalšie peniaze, ktoré budete určite potrebovať. Čím viac hračiek má Sam Fisher, tým je lepším agentom. Medzi hračkami

nemôžu chýbať ani ikonické okuliare na nočné videnie, ku ktorým sa dá pridať aj iný variant, zobrazujúci pozíciu nepriateľov v reálnom čase. Aby hra neupadla do stereotypu, autori striedajú jedno prostredie za druhým. Povodia

vás celým svetom, od stredného východu, cez Londýn až po USA. Tak isto si užijete rôzne denné doby, od slnečného počasia, kde je problémom sa skryť tak, aby vás nepriatelia neuvideli, až po daždivé počasie v tme, ktoré sa stáva vašim najlepším priateľom. No ani



nepriatelia nie sú hlúpi a už na Normal náročnosti dokážu niekedy pekne zavariť. Pomohlo tu aj ich triedenie na rôzne kategórie. Regulárnych „vojakov“ dokážete „prefackat“ aj zoči-voči, no vyššia trieda sa už vie brániť, ťažkoodencov je možné zložiť iba zozadu, o vojakoch, ktorí pred sebou držia štít, ani nehovoriac.

Podobne ako ku variácii samotnej hernej náplni autori pristúpili aj ku grafickému spracovaniu, ktoré však už má svoj vek a vrásky už nedokáže zakryť. Na konzolách však hra dokáže poskytnúť požadovaných 30 FPS, no napriek tomu v niektorých situáciách klesá na menej. Problémom je, že často to urobí vtedy, keď je to najmenej potrebné. Textúry nie sú najostrejšie, a to hlavne v porovnaní s tým, ako vyzerajú na PC.

Modely postáv sú veľmi dobré a výborne animované. Parádny je ambientný soundtrack, ktorý výborným spôsobom dodáva hre atmosféru. Narazili sme však na problémy technického rázu, najmä na nepríjemný bug, pri ktorom boli všetci nepriatelia v

hre zamrznutí (z technického hľadiska) s rozpaženými rukami, nedali sa zabiť či omráčiť. Museli sme reštartovať Xbox a celú misiu, aby hra bežala v poriadku. Rovnako nám prekážali kostrbaté výzvy na interakciu, kedy postava často nereaguje na váš pokyn, napríklad na začatie zlaňovania alebo hackovania, až pokiaľ sa k objektu nepostavíte presne tak, ako si hra predstavuje.

Autori tentoraz nezabudli ani na asymetrický multiplayer, ktorému venovali dosť veľú pozornosť na to, aby sa dal označiť ako plnohodnotná súčasť titulu. V hre viacerých hráčov sa proti sebe stretávajú dve frakcie, špióni a žoldieri. Je fascinujúce sledovať ich súboje v praxi. Špióni sa ovládajú presne ako aj Sam Fisher v kampani, sú pohybliví, zakrádajú sa v tieňoch, no po dvoch ranách sú na zemi. Žoldieri majú veľké zbrane a brnenia, detektory pohybu, no sú zraniteľní zozadu, nakoľko pri ich hraní sa na herný svet pozeráte z pohľadu prvej osoby. Tímové herné módy, ako hackovanie troch staníc či donáška kufríkov s informáciami alebo zaberanie bodov, dopĺňa klasický

tímový deathmatch. V posledných dvoch menovaných si dokonca môžete zvoliť ľubovольnú postavu z oboch frakcií. Nechýba hlboký a prepracovaný systém levelovania, úpravy postáv a odomykania nového vybavenia, čo zaručuje, že k siedmim hodinám hlavných misií a ďalším hodinám vedľajších misií pravdepodobne pridáte aj desiatky hodín v multiplayeri. Výhrady však máme k matchmakingu na Xboxe, ktoré neférovým delí hráčov do tímov a aj celkový algoritmus vyhladávania spoluhráčov a protihráčov by potreboval trochu vyladiť.

Splinter Cell: Blacklist ukazuje, aká by mala byť možná cesta pre stealth titul. Na jednej strane ponúka hráčovi veľkú možnosť, no na druhej každému typu hráča nesi venovali autori dostatočné množstvo pozornosti, aby bola hra atraktívna pre väčšie množstvo ľudí. Zároveň si hra zachovala príznačnosť hardcore stealth fanúšikov. Škoda generického príbehu a zopár technických problémov, ktoré hru zrážajú trochu nadol.

Dominik Farkaš

Epic Mickey 2: Dvojitý Zásah

MYŠIAK NA CESTY

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner: Akčná adventúra
Výrobca: Blitz Games Studios
Zapožičat: Sony

PLUSY A MÍNUSY:

+ Mickey
 + Disney svet
 + atmosféra
 + české titulky
 + cena

- pokles fps
 - priemerná hrateľnosť

Epic Mickey je epická hra vďaka dvom veciam. Je v nej myšiak Mickey a epickosť „srši“ zo samotného názvu. S ostatnými aspektmi to však až také „horúce“ nie je.

O tom dávnejšie písal aj kolega the-GURU-man, ktorý recenzoval PS3 verziu. Po viac ako polroku sa hra dostala aj na prenosnú konzolu od SONY a výsledok je rovnako nemastný-neslaný. Hrateľnosť sa vôbec nezmenila, nedostatky sa vyskytujú v Myšiakovi aj naďalej a VITA prináša menšie problémy technického rázu. K tomu si pripočítajme, že Epic Mickey 2 nepodporuje žiadnu z prémiových funkcií, ktorými sa chvália niektoré PS3-Vita hry. Vďaka cross-buy získate verzie pre obe platformy za cenu jednej, cross-save umožňuje prenášať herný postup z Vity na PS3 a naopak. Epic Mickey 2 na VITU však nič z tohto nepodporuje. Ide o samostatný port, bez pridanej hodnoty a bez zmien.

Predtým ako budeme kritizovať, Epic Mickey 2 nie je zlá hra a jej uvedenie na PS VITE chválime. Podobných hier je na tejto platforme relatívne málo, a aj keď niekto môže kritizovať jej kvalitu – naozaj to nie je AAA titul, a to aj napriek menu Warren Spector – hra je v češtine a predáva sa za veľmi sympatickú cenu – 16,99 eur. Ak však Epického Myšiaka vlastniete na inej platforme, verzia pre VITU vám neponúka žiadnu pridanú hodnotu a nemá zmysel ju kupovať.

the-GURU-man kritizoval vo svojej recenzii najmä zlé platformovanie, umelú inteligenciu a kameru. „Zlé platformovanie“ predstavuje subjektívny názor, je však pravda, že samotná hrateľnosť je veľmi priemerná. Epic Mickey 2 nedokáže motivovať hráča, skákanie v rámci herných úrovní je mierne stereotypné a tuctové. Chýba vzrušenie, charizma alebo niečo ďalšie, čo by hráča



výrazne zaujalo. Hru na VITE teda budete hrať najmä z toho dôvodu, že podobných hier na tejto platforme veľa nie je. Na veľkej konzole by ste asi podobnú trpezlivosť nemali a asi by ste spustili ďalšiu hru. Eventuálne, mladší hráči

budú nadšení z Disney sveta a české titulky taktiež chválime.

Umelú inteligenciu nekomentujeme, výrazné problémy sme s ňou nezaznamenali. Je možné, že vývojári v tomto smere dokázali

implementovať menšie úpravy. Kamera väčšinu času neotravuje, v niektorých momentoch však neposkytuje dostatočný rozhľad. Hlavným problémom VITA verzie je technická (ne)optimalizácia. Tá sa prejavuje náhodným znížením fps, ktoré v niektorých momentoch dosahujú jednociferné

hodnoty. Je to škoda, táto nedokonalosť negatívne vplyva na celkový dojem z hry. V niektorých momentoch, kedy je potrebné skákať, zároveň sťažuje samotné hranie, takže v tomto smere má VITA verzia mínus. V podstate viete všetko potrebné, čo sa dá o Epic Mickey 2 pre PS VITU napísať alebo



minimálne zhrnúť. Pred finálnym verdiktom sa pozrime ešte na samotnú hernú náplň – the-GURU-man ju v recenzii pre PS3 zhrnul, ja v rýchlosti zhrniem svoje myšlienky.

Epic Mickey 2 kombinuje skákačku s prvkami otvoreného sveta. V praxi to znamená, že hra nie je vyslovene lineárna, môžete sa túlať po hernom svete, zbierať rôzne drobnosti a naťahovať si hernú dobu. Tá sama o sebe vychádza na nejakých 6 – 7 hodín, ak hovoríme iba o samotnom príbehu. Bohužiaľ, Epic Mickey 2 je mierne chaotický titul a hráč mnohokrát nemá prehľad o tom, kedy a ako môže plniť jednotlivé vedľajšie úlohy. Na to, že má Mickey detský podtón, je v niektorých momentoch priveľmi „dospelácka“. Alebo skôr chaotická?

Tieto pripomienky sa však týkajú iba vedľajšieho herného obsahu. V rámci príbehu stačí neustále sledovať jasne vyznačené body, ktoré vás ženú ďalej. Príbeh obohacujú aj krátke videá, ktoré štýlovo pripomínajú Disney rozprávky, aj s prímiesou kresleného muzikálu. V tomto smere musíme Epického Mickeyho jednoznačne pochváliť, atmosféra videí je výborná. Zaujímavou vsuvkou sú aj 2D sekcie – hra je 3D plošinovka, medzi jednotlivými hernými mapami však môžete cestovať pomocou starých premietaciek. Retro premietaciam odpovedá aj retro hrateľnosť v podobe dvojrozmerného pohľadu a klasického skákania. Prijemné spostenie, avšak z hľadiska zábavy nič svetoborné.

Sumár. Epic Mickey 2 na VITU je taká istá hra ako verzia pre veľké konzoly. Neprináša nič nové, iba negatívum v podobe menších výpadkov fps (snímky za sekundu). Verzia pre VITU neponúka žiadne prémiové PS3-VITA vlastnosti, ide o samostatný titul. Oproti pôvodnej verzii chýba online multiplayer. Pozitívom prenosnej verzie sú české titulky a nižšia uvádzacia cena. Hra samotná, aj napriek tomu, že hrateľnosťne ide o priemer, dokáže zaujať a zabaviť. Na VITE profituje aj z malej konkurencie, takže milovníci tohto žánru ocenia každý, ako-tak, kvalitný titul. Ak však máte Mickeyho na Xbox alebo PlayStation, potom je vám VITA verzia zbytočná. A aby sme nezabudli – Mickey má v tejto hre úžasné štetce, s ktorými dokáže robiť virtuálne čary-máry a sú podstatou hrateľnosti. O nich si však prečítajte v našej PS3 recenzii.

Roman Kadlec

ArcaniA: The Complete Tale

ZOHAVENÁ SÉRIA PRICHÁDZA AJ NA PS3

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS3
Výrobca: Nordic Games
Zapožičal: CGD s.r.o.
Žáner: sprznená imitácia RPG

PLUSY A MÍNUSY:

- + dobre som sa vyspal
- + chutil mi obed
- grafika na hranie
- primitívny príbeh
- hrozná hrateľnosť
- non-stop framedropy
- milión bugov
- nesympatický hrdina
- otrasný dabing
- interface a menu
- žiadna optimalizácia
- cena (aj 5 EUR je za toto veľa)

HODNOTENIE:

15%

Niekedy sa hra nevydarí a dá sa označiť prinajlepšom za priemernú. O to horšie je, keď sa ambiciózni vývojári pustia do ešte horšieho datadisku. A čo je najhoršie? Keď sa, napriek malým skúsenostiam, pustia aj do konverzie tohto paškvilu na PS3.

Ak ste pozerali našu videorecenziiu na Arcaniu: Gothic 4, prípadne čítali recenziu na datadisk s názvom Fall of Setariff, máte aspoň predstavu o základnom príbehu hry a jej hlavných kladoch a nedostatkoch. Vývojári pri konverzii na PS3 spravili pár kompromisov a doplnili niekoľko nových prvkov a funkcií. Paradoxne, všetko je ešte horšie než pred tromi rokmi.

Príbehom to nezačína, ale viac-menej rovno končí. Zabudnite na originalitu, váš hrdina je obyčajný pastier. Zlému kráľovi to „rupne v bedni“ a vo svojom šialenstve len tak mimochodom vyplieni a spáli

dedinu nášho hrdinu. Keďže mu zabijú aj frajerku, naštve sa a rozhodne sa pomstiť. Hurá, to je ale nápaditosť, všakže!?

Okrem toho, že je príbeh nudný, nie je ani dobre integrovaný do hry. Dabing je prinajlepšom mizerný, dialógy sú často vyslovene hlúpe. Máte radi rozvetvené rozhovory, v ktorých môžete voliť medzi rôznymi odpoveďami? Máte radi možnosť ovplyvňovania príbehu? Tak potom ArcaniA nebude tou správnu voľbou.

Questy sú také vzdialené príbehovej línii (mám na mysli hlavné questy, vedľašie sú už úplne mimo), že vlastne ani neviete, prečo to hráte. Rozhodne nie kvôli hlavnému hrdinovi. Taký nesympatický charakter som už dávno nikde nevidel. Na pastiera je to až neuveriteľne samolibý a namyslený frajer.

Ani lineárne hry nebývajú také lineárne ako ArcaniA. Je to tvrdé sklamanie, ak ste vôbec niekedy hrali Gothic. Zabudnite na otvorený svet, v ktorom môžete robiť hocičo. V Arcanii sa vám predostiera akási ilúzia sveta, ale sú to len kulisy. Tešia sa na vás

neviditeľné steny, jedna nudná a repetitívna príbehová línia a pár bočných, vždy rovnakých a večne sa opakujúcich bočných questov.

Chcete príklad? Prídete na novú lokáciu. Hneď vám niekto oznámi, že ďalej sa nedostanete, lebo niekto blokuje cestu. Takže musíte behať hore-dole po jednej lokácii a prísť na to, ako sa dostať ďalej. Aj keby ste to chceli obehnúť, narazíte na neviditeľnú stenu alebo na potok. A potok váš hrdina nepreskočí, pretože nevie plávať a panicky sa bojí vody. Keby ste sa náhodou pokúšali preskočiť skalu, ktorú by ste preskakovať nemali, môžete sa dostať do nekontrolovateľného šmyku, ktorý po chvíli ukončí bezprecedentná smrť. Takže ide sa na questy. Vždy je to však o tom istom. Chod' a zabi desať príšer na poli. Nájdí poklad. Zisti tajné heslo. Nieкого zabi. Pokračuj do ďalšej lokácie. A tak stále dookola.

Možnosti výberu sú jasne obmedzené aj vo všetkých ostatných smeroch. Máte na výber len tri povolania, v podstate bežný rytier s mečom, lukostrelec a mág. Lukostrelec vie strieľať z luku. Mág pozná tri kúzla, všetky sú účinné a líšia sa vlastne len kozmeticky,



farbou na obrazovke. A ten, čo sa oháňa mečom? Jeden útok, dve kombá a kotrmelce. Levelovanie je smutné a extrémne zjednodušené. Peniaze v hre sú nanič, ale aspoň poslúžia ako zámenka na odstraňovanie vecí z inventára.

V našich starších recenziách PC verzií ste sa mohli dočítať, že ArcaniA je relatívne slušná aspoň graficky. Žiaľ, už to neplatí. Na PS3 vyzerá hra jednoducho otrasne. More vyzerá ako špinavá kaluž plná oleja. Vykresľovaná vzdialenosť prinajlepšom 50 metrov. Vodopád síce počujete, ale zjaví sa vedľa vás až vtedy, keď ste zhruba meter od neho. Textúry sú v nízkom rozlíšení a, jednoducho povedané, hnusné. Stromy vyzerajú ako z kartónu. Vojdete do jaskyne, chvíľu ju pekne vidíte celú, potom sa zahmlí a nevidíte nič...

Nejde o to, že PS3 nestíha, veď poznáme graficky úchvatné hry, akými je séria Uncharted, God of War 3, The Last of Us a mnohé iné. Vývojári jednoducho odflákli optimalizáciu. Pozerat' sa na textúry, ktoré na vás vyskakujú ako reklamy na pofidérnych stránkach s pochybným obsahom, je naozaj nepríjemné. Hra si ich pritom nepodrí v pamäti ani na pol minúty. V každej animácii rozhovoru sa pozeráte na extrémne ohavné atrapy ľudí, na ktorých po chvíli začnú vyskakovať detaily tváre. Navyše, asi nemajú zadnú časť hlavy, pretože im všetko presvitá cez ústa, najčastejšie svetlo sviečky.

A čo je na tom najlepšie? Všetka táto ohavnosť ešte nehorázne seká a z nepochopiteľných príčin sa loaduje. Prišiel som na novú lokáciu, ešte som stál na moste. Všetko OK. Vyjdem z mosta na pevnú pôdu a zrazu prší, búrka, hromy blesky. Vojdem pod striešku a po búrke ani chýru, ani slychu. Vyjdem spod striešky a búrka je späť. Zväzdam epický súboj so sopl'ovou príšerou v búrke na pláži, všetko

seká ako o život. A zrazu, uprostred súboja, naskočí loading obrazovka. Po pol minúte ma vracia do hry, len aby som zistil, že: A) búrka zrazu zmizla a namiesto noci máme deň, B) hra sa zatiaľ nepozastavila a sopl'ová príšera ma obrala o pol života!

Raz ma zabila trojica malých goblinov. Vyšlo im to vďaka nie-zrovna-vydarenému súbojovému systému a množstvu bugov. Uhýbanie sa je trápne a častokrát ani nefunguje. Nakoniec sa naučíte, že treba stále hádzať kotrmelce hore-dole. Ani to vás však nemusí zachrániť pred teleportujúcimi sa nepriateľmi. Obzvlášť to poteší, keď si nabíjate nejaký silný útok a zrazu preblikne obrazovka, zmrd sa objaví za chrbtom a už s tým nič nespravíte.

Idiockejší systém menu som ešte v tejto generácii konzol nevidel. Ľavým joystickom ovládate to, čo sa zobrazuje na pravej strane obrazovky. Smerovými šípками zase pridáte funkcie spojené s pravým menu do ľavého menu. Pravý joystick nerobí nič a ľavé menu je vlastne zbytočné! Navigácia vo všetkých menu hry bola upravená špeciálne pre PS3, dokonca vývojári vytvorili aj nový interface.

Nič horšie som však už dávno nevidel. Hru vo výsledku podtrháva aj nekonečné množstvo bugov. Veľa z nich súvisí s grafickým spracovaním, ešte viac so samotnou architektúrou a dizajnom hry. Napríklad som preskočil cez kameň, hra mi hodila pol minútový loading... Len aby mi ukázala ako môj hrdina spadol do vody a utopil sa. Objavil som mnoho dverí, cez ktoré sa nedá prejsť, a ktoré keď otvoríte, musíte počkať, kým sa zatvoria, a skúsiť to znovu. Teleportujúce sa príšery sú len čerešničkou na torte.

Keby nebolo keby...

...a vývojári z Black Forrest Games (predtým Spellbound games) by za tie tri roky od vydania prvej verzie hry spravili aj nejaký pokrok. Keby aspoň odstránili bugy a chyby z PC verzie. Keby venovali trochu času optimalizácii a volili radšej jednoduchšie prostredia a textúry, len nech to beží plynulo a bez naskakovania textúr za jazdy. Keby za tie tri roky spravili interface, ktorý je aj použiteľný. Alebo keby radšej tento paškvil nikdy ani nevydali...

Pavol Ondruška



Game & Wario

WARIO CHCE DIZAJNOVAŤ MINIHRY

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner: Séria minihier
Výrobca: Nintendo SPD
Zapožičal: Conquest

PLUSY A MÍNUSY:

+ niektoré hry sú inovatívne
+ výborné využitie gamepadu

- väčšina hier sú priemerné a nezábavné
- slabá prezentácia
- chýba motivácia

Séria minihier WarioWare si od svojho vydania v roku 2003 vybudovala vlastné renomé ako samostatná „značka“ pod Nintendom. Známe svojimi abstraktnými, až podivnými, no humornými minihrami, ktoré trvali len zopár sekúnd, sa preslávili práve svojou originalitou, humorom a nostalgiou, pre ktorú sa práve mnohí hráči vracali k tomuto žánru. Game & Wario je prvým pokračovaním série WarioWare na Wii U – obháji svoje meno?

Podobne ako to bolo aj vo zvyšku WarioWare, aj tu ide o sériu minihier. Ak čakáte, že v hre budete hrať za klasické nintendovské postavy alebo minimálne za Waria, ako by ste sa mohli oprávnenne podľa názvu domnievať, tak nedočkáte sa. Bohužiaľ, Wario sa objaví iba v úvodnom intre, kde sa rozhodne so svojím tímom dizajnovat' minihry a... to je všetko. Je to veľká škoda, lebo Nintendo má svoju hlavnú kartu, množstvo postáv, ktoré za roky hráčom prirástli k srdciam. Tu to tak, nanešťastie, nie je a v hre, okrem názvu, nie je žiaden Wario ani Mario, Luigi, Peach... Na úplnú škodu by to určite nebolo, pretože postavy v hre sú celkom originálne a koniec koncov na samotnej hrateľnosti by to až taký dopad nemuselo mať.

Wario a jeho tím sa však mali pri dizajne viac snažiť, pretože hoci sú obsiahnuté minihry väčšinou hrateľné a relatívne aj originálne, žiadnym spôsobom na seba nenadväzujú a vôbec nebudete mať žiadny dôvod na ich opakované hranie. Aby ste sa postupne prebili k tým najlepším hrám, musíte zo začiatku odohrať tie najnudnejšie na uspokojivej úrovni, čo je väčšinou až nudnou povinnosťou a menej trpezliví hráči sa cez túto bariéru asi ani neprenesú. A o aké hry teda pôjde? Budú tam klasické hry na mierenie s Wii U gamepadom, skákačky, poprípade budete musieť



po mape jazdiť autíčkom a brániť mimozemšťanom pri unesení rôznych osôb a objektov. Hľadám najoriginálnejšia je hra s názvom

„Gamer“, kde hráte za mladého hráča, ktorý už ma po večierke a len tajne chce hrať svoj handheld pod perinou. Vašu pozornosť budete musieť

striedať medzi gamepadom, kde musíte danú hru hrať a zároveň aj obrazovkou, na ktorej vidíte, či sa blíži váš rodič, aby vás skontroloval a vy sa budete musieť tváriť, že spíte. Štipka nostalgie, ako aj celkom zaujímavý koncept robí túto hru skutočne zábavnou, avšak to je, bohužiaľ, skôr rarita a zvyšné hry také zábavné nie sú.

Hier pre jedného hráča je dvanásť a štyri sú multiplayerové. Nič sa nedá robiť, ani vo viacerých hráčoch nejde o nejakú špeciálnu zábavu. Hoci sú hry rôznorodé, iba drvivá menšina je dostatočne zábavná na to, aby ste ich hrali viac ako jedenkrát. A práve v tejto priemernosti leží kameň úrazu.

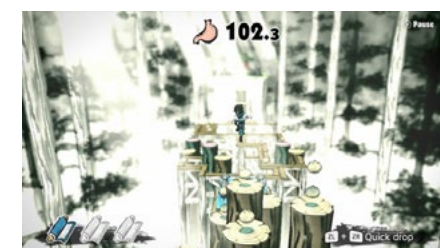
Tak isto ako aj samotná hrateľnosť, ani grafické spracovanie nie je ničím zaujímavé. Hoci má séria WarioWare komiksovú a humornú atmosféru, nemá scény, ktoré sú tvorené 2d postavkami, by sa hodili možno na Nintendo 3ds, ale na Wii U jednoducho

nepôsobia dobre. To sa však nedá povedať o chytrom využití gamepadu. Hoci je dosť veľký a ťažký na konštantné manévrovanie a otáčanie, tak je využitý na maximum a budete ho používať ako fotoaparát, handheld systém, volant, luk, mapu a iné.

Záverečné hodnotenie

Hoci z Game & Wario sršia pokusy o inovatívne minihry, len zopár hier je skutočne zábavných a ostatné si, pri najlepšom, zahráte len raz. Wii U svojím spracovaním predstavuje ideálnu konzolu na minihry, avšak Game & Wario značí absolútny priemer, ktorý sa silnejšej konkurencii v danej oblasti ťažko vyrovná, hoci lovci vysokého skóre, ktorí sa nezastavia pred žiadnou výzvou, si v tom môžu prísť na svoje.

Adam Z.



HALO: SPARTAN ASSAULT

HALO SVET A SPARTANIA TAK TROCHU INAK.

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: OS Win8
Výrobca: 343 Industries
Žáner: Twin-stick top-down shooter

PLUSY A MÍNUSY:

+ variabilita vo všetkých smeroch
 + grafika
 + ovládanie
 + plynulosť

- platiaci model za lepšie vybavenie
 - slabší príbeh
 - žiadny multiplayer či co-op

HODNOTENIE:

85%

HALO poznáme hlavne ako FPS hru, videli sme ju aj vo forme stratégie od už dnes neexistujúceho Ensemble Studios. Dočkala aj anime série, niekoľko live-action filmov, no a teraz sa Microsoft rozhodol, že pripraví fanúšikom niečo úplne nové. Tešiť sa budú predovšetkým majitelia mobilných zariadení bežiacich na Windows Phone 8 a taktiež užívatelia notebookov s operačným systémom Windows 8. Napriek tomu, že tento fakt spôsobil pri vydaní hry vzburu medzi hráčmi, ani zd'aleka to nekončilo. Microsoft sa rozhodol o exkluzivitu titulu na americkom trhu a prvý mesiac po vydaní hry si mobilnú verziu hry mohli užiť len zákazníci telefónnej siete Verizon US.

PRÍBEH

Vojna medzi l'ud'mi a Covenantmi sa skončila, John 117, alias Master Chief, spolu s AI Cortanou brázdia neznámy vesmír a my sa nachádzame na



jednej z najväčších vesmírnych lodí, aké kedy l'udstvo vytvorilo, UNSC Infinity. Vy, ako jeden z členov programu SPARTAN IV, prejdete za pomoci Rolanda, palubnej AI, historické záznamy Spart'ana Sarah Palmerovej, ktorú ste mohli vidieť v HALO 4 a Spartana Davisa.

HALO: Spartan Assault je klasifikovaný ako twin-stick top-down shooter pre l'udí, ktorí nie sú fanúškimi angličtiny, ide o striel'ačku z nadhl'adu, ktorú ovládáte buď vašimi prstami, alebo klasicky klávesnicou a myšou (záleží od zariadenia, na ktorom



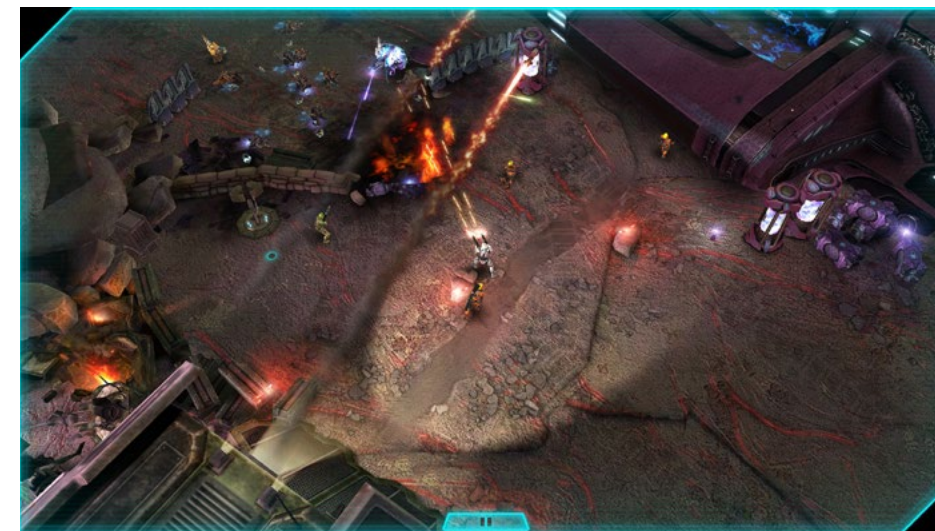
ju hráte). Microsoft prisľúbil podporu gamepadu niekedy v auguste 2013, čiže aj konzoloví fanúšikovia si prídu na svoje.

Príbehovo sa dostávate v koži už vyššie spomínaných Spart'anov na planétu Draetheus V a jej pril'ahlý mesiac. Spart'ania Palmer a Davis sú prítomní na planéte v čase útoku jednej z Covenantských frakcií odmietajúcej mier, ktorý nastal po vojne. Celkovo sa prenesiete cez dvadsať päť misií, z ktorých každá ponúka 8-15 minút zábavy, striedavo z pohľadu jedného z dvoch spomínaných Spart'anov.

AKO TO DOKOPY CELE FUNGUJE

Počas týchto misií, ktoré v celku prinášajú približne dve hodiny zábavy, si vyskúšate z veľkej miery všetko, na čo ste zvyknutí z predošlých HALO dielov. Pred začiatkom každej misie sa dostanete do tzv. „loadout“ miestnosti, kde si vyberiete vašu výbavu. Zo zbraní sa ukážu klasiky, ako napríklad assault rifle, dual SMGs, snajperská puška, z Covenantského arzenálu si zastriete z needlera, plazma pištole či plazma pušky. Ak sa však chcete dostať k silnejším zbraňam ako rocket launcher alebo spartan laser, musíte za ne zaplatiť CP bodmi (campaign points), ktoré môžete získať jedine peňažnými transakciami.

Za každú úspešnú misiu získavate EXP body, ktoré neskôr môžete použiť na zakúpenie jednej z vylepšených zbraní alebo powerupov, ako napríklad silnejšie štíty či sentry turret. Poslednou zložkou, ktorú vyberáte pred začatím misie, sú lebky, ktorými si môžete nejakým spôsobom sťažiť misiu a tým pádom získať viac EXP bodov.



V boji sa stretnete so starými nepriateľmi, na ktorých ste už zvyknutí. Vo väčšine prípadov vás bude sprevádzať dvojica mariňákov, ktorí na rozdiel od svojich FPS náprotivkov vedia nepriateľom zavarit' a neumierajú l'ahko. Tanky ako Wraith, Scorpion a speeder Ghost sú naspäť, môžete ich ovládať a aj prebrať, ak sú okupované nepriateľom. V boji môžete taktiež využiť stacionárne delá, ktoré sa stávajú v niektorých prípadoch nevyhnutnosťou. Budete môcť používať nepriateľské zbrane, ktoré častokrát nebudú k dispozícii v loadout sekcii. Boj na blízko, samozrejme, k dispozícii je, a taktiež si zahádzate až s tromi druhmi granátov.

Náplň vašich misií bude rôznorodá – od eskortovania dôležitých jednotiek na miesto určenia, cez obranu stanoviska až po infiltráciu do nepriateľských pozícií. Na konci každej misie získavate hodnotenie, ktoré sa vám zapisuje do tabuliek, a ak nie ste spokojní so svojím výkonom, môžete si ju kedykoľvek zopakovať. Rebríčky sú ale len lokálneho charakteru, a tak sa môžete

porovnávať iba s vašimi kamarátmi, ktorí majú vlastnú kópiu HALO: Spartan Assault a majú aktívne konto na Xbox Live.

MOBILNÉ GRAFICKÉ ORGIE

Grafika je jednou z hlavných plusov hry, je detailná, plná sýtych farieb a sem-tam počas misie dokáže aj okúzliť. K nej sa viaže variabilita v dizajne misií – hra sa vždy odohráva v exteriéri, čo ale nie je vôbec na škodu. Vonkajšie prostredia striedajú farebné škály, dostaneme sa na l'adové pláne mesiaca planéty Draetheus V, do horských priesmykov, na tvrdú zem so stopami po brutálnych bitkách, piesočné duny, pomaly zakrývajúce tankové boje, až k lávovým zvýškom samotnej planéty v rozklade.

Titul obsahuje aj scény, uvádzajúce každú z piatich kapitol. Sú síce na úrovni, ale je výrazne cítiť, že boli robené na rýchlo, čo vysvetľuje krátky čas, ktorý mal 343 Industries na výrobu tejto hry. Tak či onak, pomáhajú doplniť celkovú atmosféru hry a predstavujú nám aj hlavných protagonistov.

Ovládanie si určite nájde svojich fanúšikov aj hejterov. Nám sa tento titul, primárne vytváraný pre dotykové displeje, hral lepšie cez combo klávesnica plus myš, ale aj dotykový displej mobilu mal niečo do seba. Na klávesnici sa napríklad lepšie ovládajú vozidlá a l'ahšie hádžu granáty, na dotykovom displeji bolo intuitívnejšie prehadzovanie vybavenia a používanie powerupov.

ROZBEHNEM TO?

Výkonnostne je HALO: Spartan Assault naozaj nenáročný. Mobilným zariadeniam bolo prisľúbených pevných 30fps, zatiaľ čo



notebooky dostali 60fps. Hru rozbehnete na hocijakom zariadení, ktoré beží na Windows 8 alebo Windows Phone 8 (tu je podmienka aspoň 1GB RAM, vonku by mala byť už aj verzia pre zariadenie s 512MB RAM).

MULTIPLAYER

V hre značne chýba hocijaká možnosť hrať s inými hráčmi, a to či už co-op misie alebo multiplayer. Pozitívnu vyhlídkou

do budúcnosti ostáva prísľub 343 Industries, ktoré sa nechali počuť, že HALO: Spartan Assault dostane niekoľko updatov a multiplayer môže byť jedným z nich. Taktiež nie sú vylúčené dodatočné misie.

ZÁVER

Keby sme to mali zhrnúť, HALO: Spartan Assault je veľmi podarený titul za dobrú cenu, ponúkajúci znovaohratelnosť

a variabilitu vo všetkých smeroch a dĺžku misií, ktoré sú síce kratšie, ale vhodné do dnešnej uponáhľanej doby. Kompletný zážitok z hry ale kazí platiaci model, kde sa bez reálnych peňazí nikdy nedostanete k najsilnejším zbraňam a powerupom, a tak sa musíte zmieriť s tým, čo ponúka neplatená časť hry. Našťastie pre nás, je to viac než dost.

Martin Húbek



VYCHÁZÍ S ČESKÝMI TITULKY

PRO PC | PS3 | X360

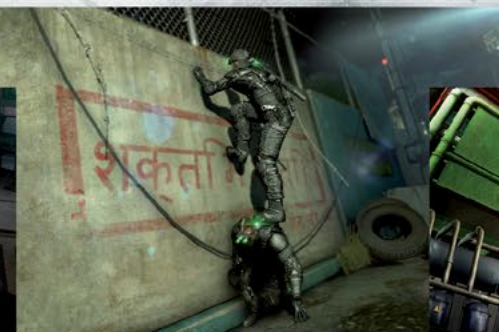
PRÁVĚ V PRODEJI



HRAJTE PODLE SVÝCH PRAVIDEL



Pochyptejte nepřátele po celém světě.



Vydejte se na 14 unikátních kooperativních misí.



Zahrajte si legendární režim Špiónů proti Žoldákům.



www.pegi.info

© 2013 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Tom Clancy's, Splinter Cell, Blacklist, Sam Fisher, the Soldier icon, Uplay, the Uplay logo, Ubi.com, Ubisoft, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. "PlayStation", the "PS" Family logo and "PS3" are registered trademarks and the PlayStation Network logo is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. Kinect, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. Nintendo trademarks and copyrights are properties of Nintendo.

New Super Luigi U

LUIGI JE KONEČNE V CENTRE DIANIA A POSKYTUJE NOVÉ VÝZVY, KTORÉ VÁS UDRŽIA NA ŠPIČKÁCH

Nintendo oslavuje tzv. Rok Luigiho (Year of the Luigi), ako 30. výročie Mariovho zelenšieho brata. Ako najlepšie osláviť výročie Luigiho, než postaviť ho do centra diania a venovať jednu hru priamo nemu? A tak sa z názvu New Super Mario Bros U. vyčiarkli slová „Mario Bros“, vložilo sa tam Luigiho meno a voilá – máme nové DLC, New Super Luigi U.

Oprávnene sa možno pýtate, čo chce Mariov brat, v už aj tak veľmi vydarenej hre, meniť? Nuž, odpoveďou je, že veľa, nakoľko New Super Luigi U sa odohráva v úplne inej dimenzii. Už v úvodnom intre zistíte, že všetko sa podobá na svojho predchodcu, len Mario nikde nie je prítomný a je nahradený Luigim. To sa netýka iba intra, ale aj samotných levelov, ktoré si zachovali svoj charakter, ale bol podstatne pozmenený ich prechod, ktorý vás má udržať na špičkách.

Hoci ide o klasickú Mariovskú (alebo v tomto prípade Luigiovskú) skákačku, New Super Luigi U sa snaží poskytnúť hráčom, ktorí už New Super Mario Bros prešli, nové výzvy. Prvá zmena, ktorú si všimnete je, že každý jeden level začína varovnou zvukou, ktorá hlási, že máte už len minútu a pol do skončenia levelu. Hoci sa väčšina levelov dá v tomto limite pokojne skončiť, vytvorí to na vašu mentalitu nátlak a budete mať neustále pocit, že sa musíte dostať do cieľa čo najskôr. Levely boli skrátené, ale o to sú ťažšie na prechod a už od začiatku budú menej pozorní hráči potrestaní za „zbrknuté“ hranie, pretože prekážky a pasce sú na každom kroku a sú rozložené veľmi zradne.

Najväčšou zmenou, ktorá vás mnohokrát zradí, je samotný Luigi, ktorý má úplne odlišné ovládanie než jeho červený brat. Pri ostrých otočkách sa Luigi šmýka ďalej a dokáže vyššie a dlhšie skákať a plachtiť vo vzduchu. Toto všetko sú zmeny, ktoré vás po rokoch a rokoch hrania za Maria pekne prekvapia a dodajú New Super

ZÁKLADNÉ INFO:

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

PLUSY A MÍNUSY:

- + nové výzvy
- + zaujímavé zmeny oproti pôvodnej hre
- nezmenený príbeh

HODNOTENIE:

80%



Luigi U nový rozmer. Ako čerešnička na torte, je v každom leveli skrytá nejaká podobizeň Luigiho. Hoci ide o čisto zábavnú vec, tak nájsť každú jeho podobizeň dá zabrať, najmä keď na vás bude neustále tlačiť čas.

Okrem Luigiho je v hre hratel'ný aj zajačik Nabbit. Nabbit je imúnny voči útokom nepriateľov, ale na druhú stranu nemôže zbierať power-ups. Stále však môže spadnúť do priepasti a tak zahynúť. Power-ups, ktoré by normálne dostal, budú na konci levelu premenené na zelené hríbiky, ktoré vám dajú život.

Zmien je viac než dost' a prechod skrátenými levelmi, hoci nie je jednoduchý, je nastavený tak, aby šikovným hráčom nespôsobil problémy. Najväčšou prekážkou tu budete vy sami a pôjde len o vás, aký cieľ si dáte – či už to bude zbieranie zlatých mincí, skončiť v čo najlepšom čase alebo jednoducho prežiť a dobehnúť do cieľa.

Verdikt

New Super Luigi U prišiel, aby pozmenil pôvodné Super Mario Bros a konečný výsledok je viac remix ako nová samostatná hra. To je ale v poriadku, pretože ak ste si mysleli, že máte „skákačkový“ žáner už v malíčku,

Luigi vás presvedčí o opaku. Pokiaľ ste už klasické New Super Mario Bros prešli, tak Luigi vám túto hru rozšíri o novú úroveň, a keď máte radi výzvy, určite nebudete túto kúpu ľutovať.

Adam Z.





■ **Občas sa stane, že to nekonečné strieľanie nemŕtvych, teroristov, ufónov, zvierat, politikov, démonov vás odrazu prestane baviť. A teraz otázka, čo hrať? Neraz tento pocit zažíva ne jeden hráč, a tak aj my sme siahli po hrách, ktoré by nám pred tým ani nenapadlo hrať. S údivom sme potom „čučali“, aké sú tie platformovky vlastne zábavné. Little Big Planet, Mario, Rayman... sú všetko hry, na ktoré všetci radi spomínajú a ochotne si ich zahráme s priateľmi. Puppeteer sa nehrá na nič iné, ide o klasickú platformovku s trochu nezvyčajným námetom a zaujímavými príbehovými nápadmi. Stačí to však na prekonanie spomínaných legiend?**

Záleží od uhla pohľadu. Hra vyslovene vsádza na rozprávanie svojej dejovej línie, ktorá nasleduje po stopách Tima Burtona. Ťažko povedať, či je hra určená pre deti, keďže vám hneď na začiatku odseknú hlavu a nahradia ju hamburgerom. Ako už z názvu vyplýva, celé prostredie je vložené do rúk bábkara, ktorý je asi na tripe a o svoje stavy sa chce podeliť s obecnstvom, ktoré jeho predstavenie „žerie“. Preto pri každom úspešnom skoku zaznie potlesk a pri nezdare šokované vzdychnutie, čo dodáva pocit autenticity naozajstného bábkového divadla. Celé divadelné predstavenie sa pri tom odohráva na Mesiaci, kde zlý medveď ovládne kráľovstvo a rozdelí svojím generálom

(zvieratám) fragmenty akéhosi kryštálu. Viac po nás nechcete, pretože hra v podstate nedáva zmysel, čo obhajuje našu LSD teóriu. A aj keď je to nezvyčajné, vašou hlavnou zbraňou budú špeciálne nožnice.

A tým sa dostávame k hrateľnosti, ktorá kladie dôraz na pomalý a precízny platforming. Vaša bábka, bezhlavý Kutaro, nie je veľmi rýchly a ani veľmi vysoko nevyskočí. Preto treba zhodnotiť každý krok a skok, načasovať si ich a potom presne sexekovať (od slova exekúovať, nie sex). Nožnice využijete v boji, pri strihaní, ktoré funguje na presun cez húštie listov, pavučín a iných plôch či pri ničení prekážok. Postupne získate aj iné predmety, ako napríklad

bomby, ktoré slúžia na ničenie prekážok a môžete ich buď pokladať na zem, alebo hádzať. Veľmi zvláštne je aj zbieranie nových hláv, ktorých je v hre podľa vývojárov okolo sto, no ich opodstatnenie, okrem hľadania bonusových levelov a kryštálikov, sme v hre nenašli.

Preto máme z prvých hodín hrania Puppeteera veľmi zmiešané pocity. Platforming nie je taký záživný ako pri iných veľikánoch tohto žánru, avšak medzery dopĺňa veľmi zvláštna atmosféra, ktorá do hry zapadá ako „rit“ na šerbel“. Nechajme sa teda prekvapiť, ako bude vyzeráť hra po vydaní.

Tomáš Kleinmann



Briadka ako Johnny Depp

Mužom okolo pätnástky pribúda ďalšia hygienická povinnosť. Skrotiť nepoddajné chlčky pod nosom a na brade. Aby sa holenie nestalo celoživotnou traumou, treba od začiatku používať správne nástroje.

Zastrihávač Styleshaver Pro QS6140 od Philipsu vám umožní zamachrovať pre babami dokonale vytvarovanou briadkou. To v prípade, že vaše strnisko už dosahuje potrebnú hustotu. Tento šikovný strojček je všetko, čo potrebujete pre vytvorenie štýlového vzhľadu.

Má totiž obojstranný zastrihávač. Jednu stranu tvorí výkonný 32-milimetrový mechanizmus na hrubú úpravu, po jeho otočení získate presný 15-milimetrový zastrihávač, s ktorým sa dostanete aj do tých najneprístupnejších miest pod nosom alebo okolo úst. Fantázii na iných

partiách tela sa prirodzene medze nekladú. Styleshaver je navrhnutý tak, aby holil a strihal veľmi tesne a pritom chránil pokožku. Vďaka dvanástim stupňom nastavenia dĺžky od 0,5 do 10 milimetrov ním vytvárate dokonalú briadku či trojdňové strnisko, s planžetovou hlavou oholíte zvyšok jednoducho do hladka. Ocelové čepele sa o seba jemne otierajú a v priebehu holenia sa samé brúšia, takže sú stále ostré.

Kým hladko oholená pokožka vyjadruje upravenosť a čistotu, tak trojdňový porast je výrazom uvoľnenosti. To isté



platí pre elegantne zastrihnutú briadku, ktorá vyzerá drsne a nespútane. Stačí trochu fantázie a odvahy. Jediná zásada, ktorú by ste mali dodržať, je, aby jej dĺžka nepresiahla pol centimetra.

Môžete sa nechať inšpirovať napríklad hviezdami zo strieborného plátna a prepožičať si výzor Johnnyho Deppa, či Le Roia Moorea. Ak sa niečo nepodarí, nie je nič jednoduchšie, než sa oholiť do hladka. Nezabúdajte, že fúzy nie sú len vecou estetiky, ale vypovedajú aj o vašom charaktere. Neošetrovaná brada odhaľuje povahu citlivého muža, zastrihávaná briadka zasa vodcovský typ.

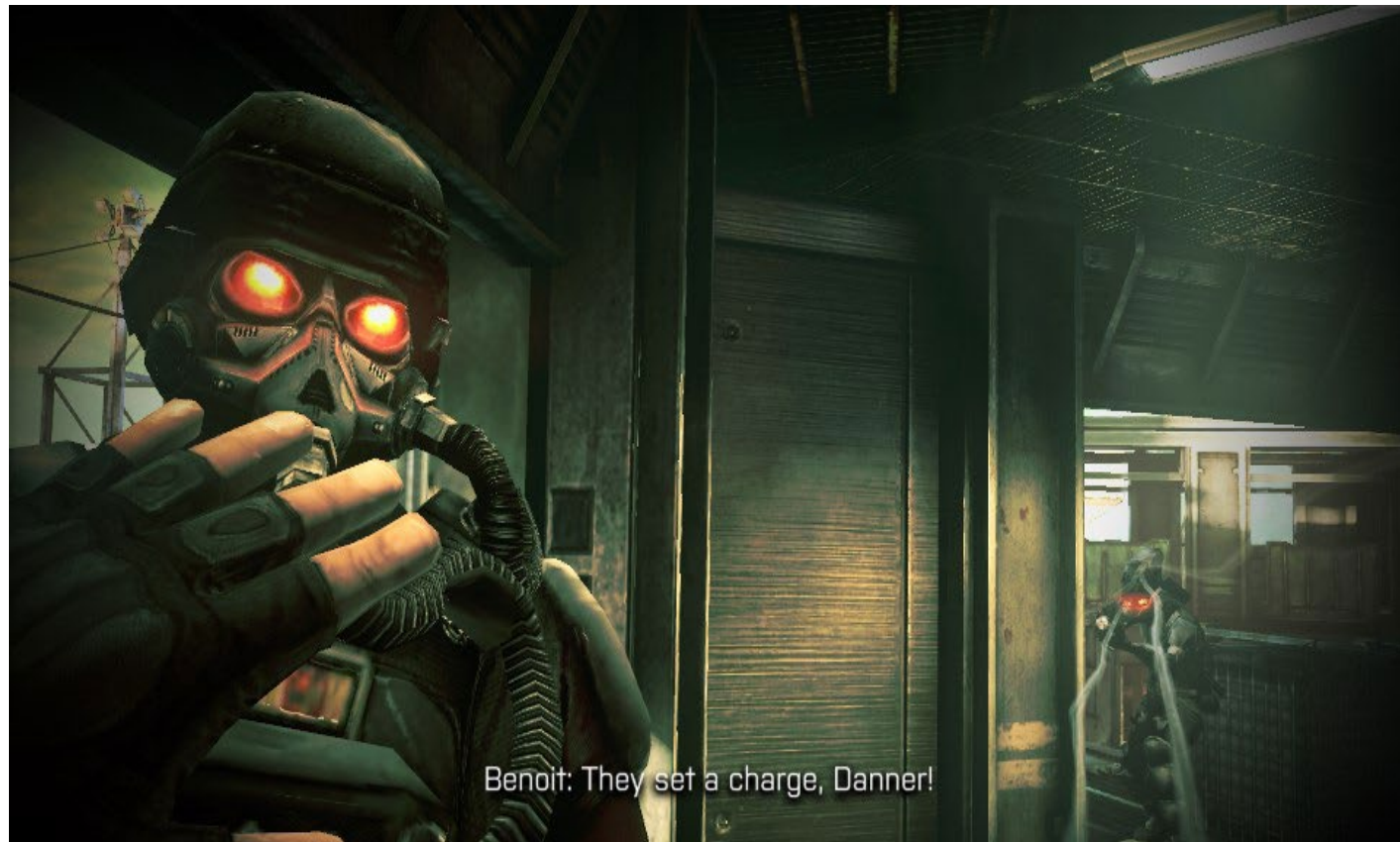


Vedeli ste, že:

- Muž počas svojho života strávi holením tváre vyše 3 000 hodín. Oholí si pri tom asi 8,4 metra fúzov.
- Brada aj fúzy rastú všetkými smermi. Za jeden deň je to približne o 0,04 centimetra. Za rok dorastajú až do dĺžky 14 centimetrov.
- Až 60 percent Slovákov sa holí zásadne žiletkou, 19 percent obľubuje holenie nasucho strojčekom. Päťina si necháva aj viacdňové strnisko

Killzone: Mercenary

HALO SVET A SPARTANIA TAK TROCHU INAK.



Benoit: They set a charge, Danner!

Jednou z hlavných funkcií PS Vity, ktorá sa neustále prepierala v marketingových správach, sú dva analógové joysticky, s ktorými sa dajú plnohodnotne hrať FPS-ky. Napodiv, plnohodnotných FPS je na Vite ako šafranu. Po až Quake-ovský old schoolovom Resistance: Burning Skies a totálne "zmršenom" CoD: Black Ops Declassified sa na Vitu valí Killzone: Mercenary s cieľom všetko napraviť.

Keby sme to mali zhrnúť v pár vetách, tak áno, vývojárom z Guerilla Cambridge (predtým SCE Cambridge, tvorcovia hier MediEvil) sa to naozaj podarilo – hra beží rýchlo a svižne, ovládanie je citlivé a presné a pri jej hraní vôbec nemáte pocit, že by ste hrali akúsi okresanú verziu plnohodnotnej konzolovej hry. Killzone: Mercenary je aj v súčasnom nedokončenom štádiu skvelým príspevkom do zabehnutej série, pričom rozširuje

univerzum a naozaj vyzerá a hrá sa tak, ako od Killzone očakávame. Ba možno aj lepšie!

Kde sú striel'ačky pre Vitu?

Kým Resistance: Burning Skies bola klasická staromódna striel'ačka, nie nepodobná



klasikám ako Quake, dali sa jej viaceré muchy ospravedlniť tým, že išlo o prvú FPS na Vitu.

V prípade Call of Duty: Black Ops Declassified však už neprižmúril oči nikto a vzniknutý paškvil vývojári ani distribútor radšej ani

neposielali na recenzie. V súvislosti so slabými predajmi samotného zariadenia a predchádzajúcimi nevydarenými pokusmi nečudo, že sa vývojári zrovna nehnú do vývoja FPS pre Vitu. KZ: Mercenary však má potenciál zmeniť postoj hráčov, ale aj vývojárov, a dokázať, že FPS-ky majú svoje miesto aj na handheldoch.

A teraz k veci!

KZ: Mercenary je čistokrvnou striel'ačkou. Ak ste niekedy hrali vynikajúci Killzone 2 alebo jeho vydarené pokračovanie Killzone 3, budete sa cítiť ako doma. Hra vás znovu zavedie do známych prostredí, bojovať sa bude na viacerých frontoch. Tentokrát však nehrajete za žiadnu stranu. Ste v šedej zóne, žoldnieri, bojujúci čisto a len pre osobný zisk.

V preview verzii sme si podrobne vyskúšali jednu rozsiahlejšiu misiu na planéte Helghan. Čo sa týka grafiky, hra si v ničom nezadala so svojimi veľkými bratmi na PS3. Jedine textúry sú v o niečo menšom rozlíšení. Ale o tom viac povieme d'alej.

Najzásadnejšia zmena, oproti klasickému Killzone, je totiž v herných mechanikách. Killzone na PS3 sú klasické lineárne koridorové striel'ačky, kde nemáte veľa mi na výber čo a ako urobíte. V Mercenary sa však všetko mení. Hra vás postaví pred problém a je už na vás, ako ho vyriešite.

Napríklad naše demo začínalo vizuálne úchvatným videom, pričom sme rýchlo zistili, že nejde o predrenderované video, ale o animáciu priamo v engine hry, ktorá sa dá veľa obmedzene (ale predsa) ovplyvňovať. Po vyskočení z lietadla a vyhnutí sa niekoľkým raketám sme v koži žoldniera Danner pristáli na streche pohybujúcej sa lanovky, vhupli do kabíny



a v sekunde naskočilo HUD, a boli sme v hre. Kabína dorazila do cieľovej stanice a hra nás hneď postavila pred prvý problém – dostať sa cez zamknutú bránu.

Možností je hneď niekoľko. Vybehnúť po schodoch, rozstrieľať jedného Helghasta (a spustiť alarm) a otvoriť bránu cez ovládaciu konzolu. Alebo vyjsť po schodoch, prikrčiť sa, preplížiť sa k Helghastovi, potichu ho zabiť nožom, bez vyvolania poplachu, a otvoriť bránu. Alebo, ešte jednoduchšie, nájsť skrytú cestičku, vyliezť po odkvapovej rúre na strechu a bránu obísť vrchom.

Ak čakáte, že na Vite sa nevyhnete dotykovému ovládaniu, nie ste tak úplne vedľa. Hra vás vyzýva na mnohých miestach k stláčaniu ikoniek na obrazovke. Našťastie, väčšinu týchto príkazov je možné vykonať aj stlačením trojuholníka. Jedine hackovacie minihry a zabíjanie nožom sa musí spraviť na dotykovej obrazovke. Pritom melee útok aktivujete aj trojuholníkom, ale potom musíte šchnúť prstom po obrazovke v smere nakreslenej šípky. Vtedy

sa spomalí čas ako v Matrixe a môžete si detailne vychutnať brutálnu animáciu. Samozrejme, animácií zabitia nožom je mnoho a nevieme sa presne zhodnúť na tom, ktorá prináša viac satisfakcie.

Ako žoldnier Danner nie ste ideovo priklonení k žiadnej strane. Ste proste tam, kde sa lepšie platí. Preto občas hráte za Helghastov a občas za Vekt'anov. A keďže sa zúčastňujete všetkých bojov, dostanete sa do mnohých známych konfliktov z pôvodných hier – len z inej perspektívy. Väčšinou budete ako podporný tím riešiť rôzne úlohy a problémy.

Peniaze, peniaze, peniaze

Finta je v tom, že aj u žoldnierov sa kladie dôraz na efektivitu. Za všetko dostávate peniaze. Za zabitie 50, za headshot 75, za zobrať nábojov 10..., naozaj, všetko v tejto hre má svoju cenu. Najviac však získate za tiché zabíjanie nepriateľov nožom bez toho, aby vás nepriateľ spozoroval.

Samozrejme, nemalo by to zmysel, keby vás hra nemotivovala k mňaniu týchto peňazí. Svoju cenu má nielen zabíjanie, ale aj získavanie nových zbraní a vybavenia. A že vás hra bude motivovať!

Po všetkých lokáciách v hre sú roztrúsené automaty spoločnosti Blackjack, ktorá obchoduje na šedo-čiernom trhu. V nich nájdete množstvo zaujímavého tovaru – primárne a sekundárne zbrane, muníciu, granáty, nepriestrelné vesty, palivo a Van Guard systémy.

Práve tie, posledne menované, sú najzaujímavejšie. Ide o rôzne doplnky, podporné systémy, ktoré vám uľahčujú situáciu na bojisku. Začínate s Mantys,



dial'kovo ovládaným vznášadlkom, ktorým môžete nenápadne preskúmať situáciu a prípadne nepozornému nepriateľovi spraviť lobotómiu. Dostupné sú ale aj rôzne raketové systémy, navádzané strely, aktívny neviditeľný plášť, letecké snímky bojiska či rušičky signálu. Ale prekvapivé je aj to, koľko tichých zbraní sa nachádza v hlavných kategóriách – nájdete tu množstvo pušiek a pištolí s tlmičom. To len potvrdzuje dôraz hry na variabilitu prístupu k riešeniu problémov a na stealth.

Všetko zábavné a efektívne vybavenie však stojí veľa peňazí, a preto treba čo najefektívnejšie zlikvidovať čo najviac nepriateľov. Perličkou je, že svoju cenu má skutočne všetko, dokonca aj výmena zbrane za inú, už zakúpenú.

A ako to celé vyzerá?

Z priložených obrázkov si už viete spraviť predstavu o grafike v hre. Nezabúdajte, že sa to všetko odohráva na 5-palcovom displeji, kde je obraz o dosť jemnejší.

Prítomné sú dynamické svetlá (vrátane dynamických tieňov na zbraniach), preostrovanie s mäkkou kresbou, časticové efekty, odlesky svetiel (lens flares) a mnoho ďalších efektov. Jednoducho, všetky zásadné grafické prvky známe z konzolových verzií sa dostali aj na Vitu.

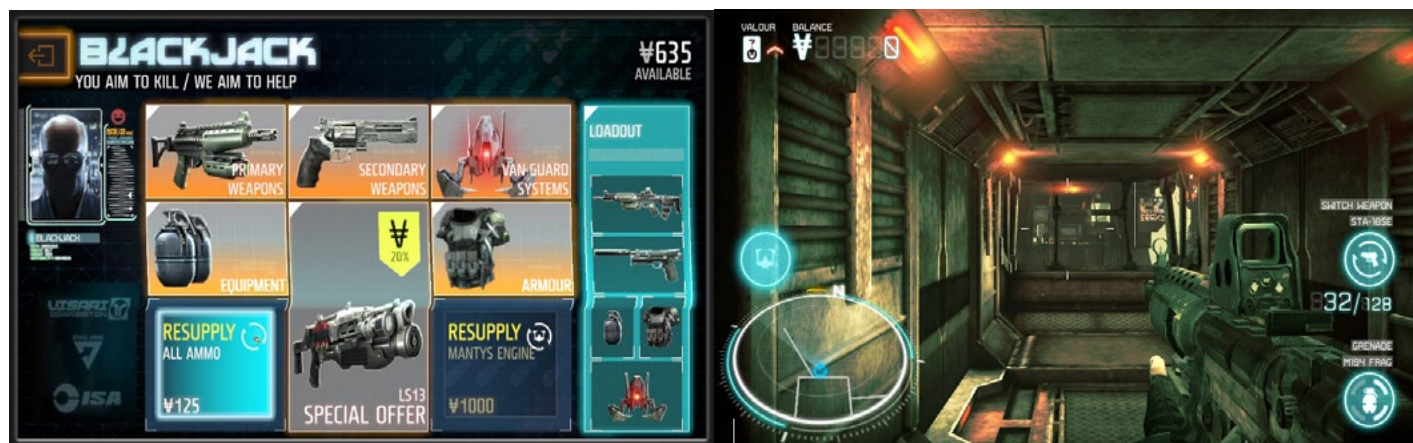
Skvelé sú aj animácie postáv, v kombinácii s prepracovanými modelmi pôsobí hra naozaj dobre. Nepriatelia sú na tom s umelou inteligenciou pritom podobne ako na konzolách a veľmi radi vyvolajú poplach.

Celkové dojmy z hry máme veľmi pozitívne. Nielenže hra super vyzerá, ale

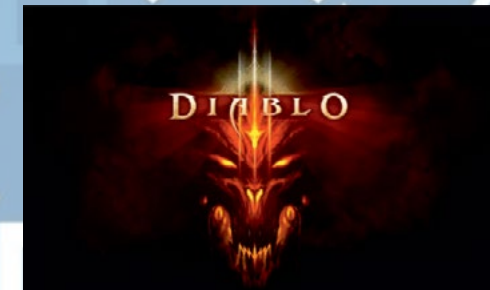
sa aj super hrá. Striedanie problémov, ktoré sa dajú vyriešiť rôznymi spôsobmi, so sekvenciami priamočiarej akcie a naskriptovaných scén, zaraduje hru medzi najlepšie moderné FPS. Vhodne stavili vývojári aj na tematiku žoldnierov, ktorá je naozaj ešte svieža a neotrepaná.

V KZ: Mercenary je integrovaný aj multiplayer, ktorý sme si nemali možnosť zahrať. Testovaná verzia fungovala takmer bezchybne a nepochybujeme, že vývojári ešte pred vydaním doladia posledné detaily. Hranie preview dema tejto hry bolo naozaj osviežujúce. Killzone: Mercenary vyzerá ako parádna strieľačka, ktorá si naozaj v ničom nezadá s veľkými konzolovými FPS-kami. Žeby toto bola tá očakávaná killer-app?

Pavol Ondruška



INTERNETOVÝ OBCHOD S HRAMI



GAME

EXPRES

<http://www.gameexpres.sk>



Stealth Inc.: A Clone in the Dark

LOGIKA A SAM FISHER V 2D

PS Vita sa možno nepredáva tak dobre, ako by Sony očakávalo, zaujímavé hry tejto konzole však nechýbajú. Nejde o AAA tituly, po akých túžia hard-core hráči, avšak zástancovia „alternatív“ sa môžu tešiť. Po výbornom Hotline Miami prichádza ďalšia zaujímavá hračka).

Stealth Inc. A Clone in the Dark je ideálnym príkladom titulu, ktorý je distribuovaný cez digitálny obchod PlayStation Store. Hráčom ponúka verziu pre PS3 a VITU v jednom balíku a za cenu jednej hry.

St'ahovateľný balíček v hodnote 3,49 EUR je počas dvoch týždňov od uvedenia dostupný bezplatne. Svoj herný progres si vďaka funkcii cross-save môžete prenášať medzi konzolami. Absentujúce funkcie, ktoré sme kritizovali v prípade VITA verzie Epického Myšiaka Mickeyho, teda Stealth Inc. ponúka.

Prémiové funkcie by boli samé o sebe zbytočné, ak by hra nedokázala hráča zaujať. Stealth Inc. je však zaujímavou kombináciou nenáročnej 2D grafiky, výborného herného dizajnu a logického myslenia. Práve potreba používania mozgu môže v niektorých prípadoch vyvolávať frustráciu. Hlavným hrdinom hry sú klony, ktoré si interne nazveme Sam Fisher.

Klony majú s hrdinom série Splinter Cell spoločné (nielen) okuliare na nočné videnie a drsný výraz. Je diskutabilné, či klony nočnú víziu potrebujú, okuliare ako také sú však užitočnou pomôckou – zreteľne zobrazujú, či je hrdina viditeľný alebo nie. Spája ich aj potreba vyhýbať sa senzorom a bezpečnostným kamerám, či už za pomoci prirodzených tieňov v hernom prostredí alebo pomocou špeciálneho vybavenia, ktoré si môžete hraním sprístupniť.

Hra tieňov je v prípade StealthInc. rovnako dôležitá ako v bežných stealth hrách. Stealth Inc. by sme však skôr definovali ako logickú hru.

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner: logická plošinovka
Výrobca: Curve Studios
Vydavateľ: Sony

PLUSY A MÍNUSY:

- + hrateľnosť
- + rôznorodosť misií
- + cross-buy, cross-save
- + dizajn
- niektoré pasáže môžu frustrovať

HODNOTENIE:

80%

Logika je základom herného dizajnu a stealth zložka je príjemným spestrením, ktoré dotvára celkovú atmosféru. StealthInc. ponúka celkovo osem súborov herných úrovní. Každá z nich má

svoje zákony – hráč sa začne s herným svetom zoznamovať jednoduchými úlohami. Ak ste v tieni, bezpečnostný senzor vás nevidí a nezabije vás. Tieň sa dá vytvoriť vhodným prispôbením

herného sveta (cháp presunutím pohyblivého objektu z bodu A do bodu B) alebo správnym načasovaním.

Postupným hraním sa však komplexnosť herného sveta zvyšuje – pribudnú špeciálne lúče, ktoré klony zabijú, respektíve aktivujú ďalšie objekty. Časom sa objavajú aj portály a hra nakoniec všetky herné prvky skombinuje. Náročnosť na logické myslenie rastie, hráč musí podrobne plánovať svoj herný postup. Aby ho však naplánoval, musí pochopiť zákonitosti virtuálneho sveta.

Výsledkom nie sú prekombinované herné úrovne, ale výborný dizajn. Stealth Inc. veľmi dobre zvyšuje náročnosť a bojuje so stereotypom. Úrovně sa navzájom líšia, každý z ôsmich herných svetov vyžaduje čiastočne iný prístup – samozrejme, určité spoločné prvky sa nachádzajú vo všetkých leveloch. Hoci vás môže náročnosť frustrovať (pripravte sa na časté úmrtia),

autori výborne vybalansovali výzvu/náročnosť/zábavu.

Hra síce vo forme statických screenshotov nevyzerá príliš lákavo, vedzte však, že ide o chytľavý titul, ktorý vás dokáže zaujať. Spomenutá rôznorodosť pomáha udržať hráčov záujem a herný svet „prebehnete“ na prvýkrát v priebehu 4 – 5 hodín.

Avšak, dokončením všetkých levelov hra nekončí. Práve naopak, Stealth Inc. motivuje k opätovnému hraniu – postupne sa odomykajú ďalšie klony so špeciálnym vybavením, vďaka ktorým je možné riešiť herné hádanky iným spôsobom. Hra zároveň hodnotí spôsob hrania a ak chcete získať hodnotenie S, budete sa musieť naozaj snažiť. Dokončenie všetkých úrovní so známkou S je nielen vzácnou trofejou, ale aj výzvou pre hráčov, ktorých Stealth Inc. skutočne zaujme.

Ťažko definovať, komu je Stealth Inc. určený. Bez ohľadu na stealth



atmosféru a 2D grafiku, bez logického myslenia sa nepohnete. Hádanky, aj keď v stealth štýle, budete riešiť počas celej hernej doby. Hra je výborným spestrením portfólia, ktoré VITA momentálne ponúka. Ide o titul, ktorý je jediným svojho druhu. Cena 9,99 EUR je akceptovateľná, ponúkaný herný obsah je zodpovedajúci. Herný zážitok je pádnym dôvodom, prečo si Stealth Inc. zahrať. Ak VITU nevlastníte, nevadí – tento titul si vychutnáte aj na veľkej obrazovke na vašej PS3. Ak hľadáte iný herný zážitok a nebojíte sa rozmýšľania, Stealth Inc. určite vyskúšajte. Stojí za to.

Roman Kadlec



Shadowrun Returns

PONORTE SA OPÄŤ DO SVETA CHUDOBNÝCH TIEŇOV, VYTVARANÝCH OBROVSKÝMI MEGAKORPORÁCIAMI

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner: Ťahové RPG
Výrobca: Harebrained Schemes

PLUSY A MÍNUSY:

- + žáner, ktorý často nevidno
- + zaujímavý svet a pozadie
- + kvalitne spracované dialógy a príbeh
- zvuková stránka
- lineárnosť a málo prvkov interakcie s prostredím

Píše sa rok 2050 a vaším domovom, aj keď nenávideným, je Seattle. Ste Shadowrunner, člen skupiny ľudí, pracujúcich pre kohokoľvek, kto je ochotný za prácu slušne zaplatiť. Na nič sa nepýtate, iba dokončíte svoju prácu. Raz sa topíte v peniazoch a na druhý deň nemáte kde bývať. Takto to u Shadowrunnerov chodí. Teraz ste, bohužiaľ, na tej druhej strane. Ostáva vám posledných pár drobných na pár dní ubytovania, keď v tom...

... zablíká displej na vašom osobnom comlinku a na obrazovke vidíte starého známeho, o ktorom ste nepočuli už celé veku. A už ani nebudete počuť, lebo je mŕtv. Postaral sa však o to, aby na tom o nič lepšie nebol ani ten, kto ho zabil. To, čo sa dostalo k vám na comlink, bol totiž Dead Man's Switch. Správa, ktorá je odoslaná určitej osobe po tom, čo jej majiteľ zomrie. Sam je mŕtv a vám ako jedinému, ktorý sa oňho zaujímal, dá za úlohu postarať sa o spravodlivosť.

Sam bol aj Shadowrunner, no nie hlúpy a pri splnení záväzku dostanete slušne zaplatené. Tu už prichádzate na rad vy: Elf? Človek? Ork? Troll? Trpaslík? Nič z toho neznamená nič, ste Shadowrunner. Či už si idete po peniaze, alebo chcete pomstiť priateľa, to je len a len na vás.

Dead Man's Switch je kampaň, ktorú od tvorcov hry dostanete po tom, čo si hru kúpite. Zo začiatku jednoduchá vražda sa nakoniec zmení na kopu intríg a konšpirácií korporácií.

Svet Shadowrun Returns je, čo sa týka rozmanitosti, naozaj jedinečný. Na výber máte z piatich, už vyššie spomínaných rás, ktoré spolu žijú v krehkej rovnováhe. Začiatkové bonusy jednotlivých rás nie sú ohromné, ale určite sa oplatí dopredu vedieť, za aký typ postavy chcete hrať. Napríklad taký



trpaslík má až nezvyčajne dobré začiatkové vlastnosti mága. Inak sú jednotlivé vlastnosti rás skôr kozmetické, a čo sa toho týka, viete si zmeniť akurát tak typ vlasov a farby vlasov a pleti. Dostupných je aj šesť preddefinovaných povolaní, ktoré si môžete vybrať, ale podobne ako vo Falloute, si môžete svojej postave rozdeliť začiatkové body tak, ako chcete vy.

Skill Tree môže byť zo začiatku ohromujúci a trvá hodnú chvíľu, kým sa preskrolujete na jeho koniec. Postupom hry zistíte, že využijete naozaj len jeho malú časť a budete sa zaoberať len tými vlastnosťami, ktoré vás definujú. Fantázii sa ale medze nekladú, kombinácie ako Troll mág alebo Ork hacker (v hre sa volá hackovanie „Decking“) vás o tom presvedčia.

Samotná hra nie je určite žiadnym kandidátom na grafickú lahôdku, ale o tom táto hra ani žáner nie sú. Autorom sa podarilo so svojím svetom urobiť pekňú prácu a grafika v kombinácii s pochmúrnym prostredím Seattlu pôsobí presne tak ako má – pochmúrne a fantasy. Čo však mohli autori vyzdvihnúť, oproti video stránke, je zvuk. Prvých pár hodín vám príde hudba v hre ako dokonalá súhra. Prejavuje sa tu Fallout syndróm – aj keď je hudba skvelá, tak počúvať to isté XYZ hodín ide na mozog.

Veľ a hráčov tohto žánru sa tešilo na open world sandbox titul. Hra je, bohužiaľ, fatálne lineárna a surovo vás posieľa od questu k questu. Za celú hru to sú približne tri bočné misie. Svet pôsobí uzavreto a mŕtvo. NPC-čiek je málo a ešte

menej takých, ktoré s vami prehodia nejaké to slovo. Keď náhodou natrafíte na zhovorčivé NPC, dialógový systém je zvládnutý na výbornú. Jednotlivé popisy postáv a ich činnosti sú v presnej súhre s postavou zobrazenou na obrázku a ich osobnosť je na tom podobne. Dialógy sú často naozaj rozsiahle a máte na výber mnoho odpovedí, ktoré aj tak často vedú k tomu istému koncu, a teda nemajú v podstate žiadnu váhu.

Niekol'kokrát sa v hre stretnete aj s hádankami a puzzle, ktoré s trochou rozmýšľania a pomocou detektívnej práce zvládnete, čo je fajn spostenie a nenúti vás to hneď hľadať návod na youtube.

Súbojový systém je veľmi ľahko pochopiteľný a zvládnuteľný, a tak v podstate od začiatku, ak máte čo i len trošku skúsenosti s podobnými hrami, nemáte problém. Aj keď vám hra pravidelne

pred začiatkom každej misie ponúka najat si spoločníkov, je len na vás či tak urobíte. Samotný boj viete pokojne zvládnuť aj sám, no spoločnosť je vždy vítaná zmena. Títo najímateľní Shadowrunneri sú s vami, ale len počas danej misie a nestoja najmenej.

Teda je škoda, že nemáte nejakých permanentných spoločníkov, o ktorých sa môžete dozvedieť viac alebo sa s nimi porozprávať, namiesto jednovetného popisu vedľa ich avatara. Či si už vyberiete úlohu mága, bojovníka na blízko, alebo si radšej budete držať odstup so samopalom v ruke, či dokonca radšej necháte bojovať svoje Drony alebo summonov, budete plynule nasledovať pri použití klasického systému krytia sa, aký sme mohli vidieť napríklad v XCOM: Enemy Unknown.

Zaujímavým prvkom je úloha postavy Deckera a celkovo prvok deckingi v hre. Ak si spomínate, vyššie v recenzii som

spomenul, že hackovanie sa v hre nazýva Decking a jeho špecialistom je práve Decker, ktorý sa v určitých miestach, kde je možný prístup do siete, dokáže hacknúť dnu a pomôcť tak svojmu tímu s otvorením zamknutých dverí či ovládania výťahu.

Po začatí hackovania (deckovania) sa obraz vášho Deckera virtuálne prenesie do digitálnej postavy vo vnútri siete – Matrixu (áno Matrixu, vidíte dobre). V praxi vyzerá Matrix ako digitálny svet Tronu, kde s Deckerom a pomocou programov a vírusov (skilly) musíte poraziť firewally a ochranné prvky danej siete, kým sa dostanete k ovládaniu výťahu či databázy, z ktorej potrebujete vytiahnuť informácie. Ak náhodou v digitálnom svete zomriete, doplatí na to vaša postava v „reálnom svete“ damage a vy sa musíte o preniknutie pokúsiť znova, zatiaľ čo zvyšok vášho tímu vedie boj a kryje vás v klasickom svete, kým vy porážate nepriateľov v Matrixe (žiadnu modrú ani červenú tabletku na výber nedostanete).

Zhrnutie:

Aj keď je Shadowrun Returns nízkorozpočtová indie hra, podobných titulov je veľmi málo. Shadowrun však dokázal, že ťahové RPG-čka sú zárukou kvality, ak sú v dobrých rukách a vývojári z Harebrained Schemes dokázali, že aj s malými možnosťami sa dá namútiť veľ a vody. Aj napriek malým chybičkám a nedostatkom určite poskočí každé hráčske srdce, ktoré ma v láske tituly akými boli Wasteland, Fallout.

Ako sme už spomínali, podobné hry sa nevidia, a preto treba využiť každú možnosť. Shadowrun je hra, ktorá by určite nemala chýbať v zbierke žiadneho oldschool hráča podobných hier, nehovoriac o tom, že vás ani nebude veľa stáť. Faktom ale ostáva, že misia Dead Man's Switch bola len malou ukážkou toho, čo hra dokáže a zvyšok ostáva na tom, čo v hre dokáže vytvoriť komunita. Už teraz sú dostupné ďalšie dva nezávislé príbehy na stiahnutie na Steam Workshope a vývojári prisľúbili, že by radi spravili pokračovanie príbehu Dead Man's Switch.

Čas ukáže, ako tomu bude, zatiaľ prajeme príjemné chvíle strávené v Seattli naháňaním vraha vášho priateľa a odhaľovaním megakorporácií, ktoré vládnu svetu.

Richard Mako

LENOVO THINKPAD EDGE E531

"Prečo opravovať" niečo, čo nie je pokazené?"

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Lenovo

Dostupná cena : od 661€

PLUSY A MÍNUSY:

+ fullHD displej
+ dizajn
+ váha a rozmery
+ cena za výkon
+ RapidCharge batéria

- výdrž batérie
- materiály
- klávesnica
- pozorovacie uhly displeja

ŠPECIFIKÁCIE:

Operačný systém:

Windows 7/Windows 8

Procesor: Intel Core i5

procesor 3. generácie

Displej: 15.6"

FullHD Display

Pamäť: 4.0GB PC3-10600

DDR3L 1333MHz

Grafika: Intel HD

Graphics 4000 + NVIDIA

GeForce GT 740M

HDD: 500GB

HODNOTENIE:

70%



Odkedy Lenovo prebralo počítačovú divíziu od IBM v roku 2005, vždy sa pýšilo svojou ThinkPad Classic rodinou počítačov, ktorej úlohou bolo poskytnúť prémiovú kvalitu a výkon, hrdiac sa nad ostatnými značkami (tento dojem značne zrážala aj „prémiovo vysoká cena“, ale to je iná téma). O celých päť rokov, na CES 2010, Lenovo uviedlo na trh druhú sériu s názvom ThinkPad Edge, ktorá mala priniesť zákazníkom časť prémiových vlastností pôvodnej ThinkPad Classic rodiny za rozumnú cenu a so zopár kompromismi vo výbave. ThinkPad Edge tento rok zažíva už tretiu generáciu produktov a E531 je taktiež jedným z nich.

Dokáže sa tento mainstreamový laptop udržať v mori konkurencie? Čítajte ďalej.

Začneme s tým, v čom E531 vyniká. Hneď na prvý pohľad, po otvorení notebooku, vám učaruje matný displej s 15.6" (39,6cm) uhlopriečkou. Notebook môžete zohnať v dvoch variáciách, prvá obsahuje HD rozlíšenie (1366 × 768) o svietivosti 200NIT, zatiaľ čo druhá, ktorú sme mali aj my k dispozícii, má fullHD rozlíšenie (1920 × 1080) o svietivosti 300NIT. Farebne je displej na veľmi dobrej úrovni, aj keď sa klasicky, ako väčšina Lenovo notebookov, nakláňa skôr k studenším farebným tónom, čo ale

nie je žiadnou katastrofou. Pozeranie filmov a hranie hier je v podaní tohto displeja lahôdkou, skrátka neprídu ani ľudia, pracujúci v grafických programoch, miesta na prácu je viac než dost'. Jedinou nevýhodou sú malé pozorovacie uhly po bokoch, displej totižto neobsahuje IPS technológiu ako jeho drahší bratia z ThinkPad Classic série. Navyše, verziu s fullHD rozlíšením je možné zohnať aj s dotykovým displejom, čo už si ale tak trochu nevieme predstaviť, a to hlavne kvôli výdrži batérie. K tomu sa ale dostaneme neskôr.

Jeden z ďalších smerov, v ktorých E531 vyniká, je jednoznačne zvuk.

Predošlým generáciám Lenovo notebookov bola častokrát vyčítaná nepostačujúca audio kvalita. Môžeme potvrdiť, že posledné roky sa Lenovo značne v tomto smere zlepšilo a E531 je so zvukovou kvalitou na veľmi vysokej úrovni, za čo môže Dolby Advanced Audio. Netvrdíme, že sa tento notebook môže rovnať vášmu 5.1 surround systému v obývačke, ale na pomery notebookov ide o zvukový výkon, ktorý je naozaj na úrovni.

E531 budí dojem elegantného notebooku o pár úrovní vyššie než naozaj je, od povrchových materiálov, cez použité kombinácie farieb až po samotný tvar. Samotný dizajn nehrá veľkú úlohu pri výkone, ale ak ste užívateľ, ktorý je v častom styku so zákazníkmi alebo len chcete urobiť dojem na kamošov, s týmto notebookom nebudete mať najmenší problém upútať pozornosť'.

ThinkPad Edge E531 je napriek svojej veľkosti ľahký, váži len necelých 2,44 kg a radí sa medzi tenšie notebooky svojej generácie, čo prispieva k faktu, že sa ľahko prenáša.

Výkon za rozumnú cenu. Skúšaný produkt sme prehliadli cez PC Mark 7, ktorý preveril všeobecný výkon stroja a jeho výsledky si môžete pozrieť tu. Intel Core i5

procesor tretej generácie, grafická karta s 2GB VRAM od NVIDIA a 4GB pamäte a máte vystarané. Na tejto konkrétnej konfigurácii sme testovali Battlefield 3, ktorý sa držal na pevných 30fps v multiplayeri pri mediu a zopár high nastaveniach bez jediného trhnutia, v rozlíšení 1920 × 1080. V singleplayeri by ste si mohli dovoliť zatlažiť systém aj viac pri strate zopár "frameov", ale ako všetci vieme, v multiplayeri to musí všetko bežať ako hodinky.

Týmto by zoznam plusov asi skončil. Od tejto čiary, dámy a páni, sa vezieme už len dole kopcom. Začneme hneď tým najpodstatnejším, a tým je výdrž batérie. Oficiálne hodnoty uvádzajú až šesť hodín pri zapnutom Safeguard Hardware Authentication. Samozrejme, že takéto číslo sa dá dosiahnuť len pri minimálnej záťaži na systém a môže skákať medzi rôznymi hodnotami, a to podľa používania. Čo sme ale určite nečakali, je, že nám notebook strelí na obrazovku tri a pol hodiny pri plnom nabití, keď sme len viedli videohovor cez Skype. Značnú časť výdrže batérie berie pre seba 15.6" fullHD displej, ktorý sa pri plnom jase a plnom výkone notebooku stáva doslova požieračom energie. Po chvíli používania nasledovalo browsovanie internetu a jeden Google

hangout. Batéria spadla ešte nižšie a časy sa drasticky znížili. V konečnom dôsledku je batéria v E531 veľkým sklamaním. Jediným pozitívom je, že obsahuje RapidCharge technológiu, čo znamená, že za 30 – 35 minút nabijete 80% batérie.

Plast, plast a zase raz plast. Nemali sme možnosť pozrieť sa do vnútra samotného notebooku, ale pevne veríme, že aspoň kúsok hliníku sa v ňom nachádza, inak budete nútení svoj prístroj strážiť lepšie ako vlastný život, ak sa má dožiť aspoň konca záručnej lehoty. Najväčšie pichnutie pri srdci nastalo, keď sme zistili, že aj pánty, držiace monitor sú, ako inak, z plastu. Otváranie notebooku nemôžete previesť jednou rukou, keďže je to jediný moment, kedy sa pánty "tvária", že sú riadne pevné, a pri takomto pokuse vám v ruke ostane akurát tak neotvorený notebook.

Klávesnica je kapitolou sama o sebe. Zatiaľ čo určite poteší prítomnosť numerickej klávesnice na ľavej strane a tlačidiel s funkciami vo vrchnom rade, ktoré dostali logickejšie a lepšie rozmiestnenie, táto klávesnica necháva v užívateľovi veľa vecí, o ktorých môže len snívať. Ide síce o Island keyboard, aký poznáte napríklad z najnovších ThinkPad a IdeaPad produktov, ale je to lacnejšia





a menej výkonnejšia klávesnica. Prvý šok nastáva hneď pri dotyku, v momente zistíte, že ide o lacnejšiu verziu už vyššie spomínanej klávesnice. Ťažšie sa stláča a odozva nie je zrovna najlepšia. Na tento fakt sa dá zvyknúť a vašu prácu to nijak neovplyvní, no kto mal možnosť vyskúšať klávesnicu drahších Lenovo produktov, táto klávesnica vám akurát tak zanechá nepríjemnú príchuť v ústach.

Nový TouchPad je najviac kontroverzná záležitosť celého produktu. Pri každom z najnovších Lenovo produktov, ktorý sme mali možnosť vyskúšať, sú začiatky s TouchPadom prinajlepšom zvláštne. Zo začiatku sa ovláda veľmi ťažko, potom si naň ako-tak zvyknete, aj na rozloženie tlačidiel, no ku koncu vždy d'akujete za zachovanie TrackPointu, malej guľatej červenej bodky v strede klávesnice, už takého typického znaku ThinkPad produktov. Na druhú stranu perfektne dopĺňa celkový dizajn produktu, no jeho funkčná stránka je otázná a potrebuje viac času, aby ste si zvykli. Taktiež plne podporuje Windows 8 gestá, ktorých citlivosť a reakčný čas sme ale nemali možnosť vyskúšať, keďže nám zapožičaná konfigurácia mala nainštalovaný Windows 7.

Čo sa týka pripojiteľnosti, čaká vás klasická zostava portov, HDMI a VGA porty,

vaše pamäťové médiá obsluhuje jeden z dvoch USB 3.0 portov a jeden Always-On USB 2.0 port, dopĺňaný 4-v-1 slot na SD karty, Smart Card Reader a na záver ešte Express Card 34mm slot. Zmena nastala v porte od nabíjačky, ktorý už nie je okrúhly, ale je obdĺžnikového tvaru a je súčasťou väčšieho portu, ktorý je špecifický výlučne pre niektoré Lenovo notebooky, keďže ide o ich vlastnú technológiu.



Týmto portom môžete pripojiť OneLink Dock, čo je vlastne dokovacia "stanica", ktorá obsahuje dodatočný počet portov pre vaše použitie, a hlavne slúži k "uprataniu" vašej pracovnej plochy na stole a odbreňuje vás tak od neustáleho vypájania a zapájania množstva káblov. Takto môžete všetko nechať v OneLink Docku a jedným pripojením kábla nielenže nabíjate váš notebook, ale automaticky sú napojené všetky káble vedúce doň. OneLink Dock je nabíjaný cez 65W nabíjačku, čo oproti 90W nabíjačke, ktorá je dodávaná s notebookom, znamená, že sa môžu časy nabíjania jemne predĺžiť. OneLink Dock sa predáva samostatne a nie je súčasťou balenia E531.

VERDIKT

Suma sumárum, ThinkPad Edge E531 nie je zlý produkt, má veľa vlastností hodných svojej ceny a pridáva aj niečo málo navyše. Otázkou ale ostáva, prečo sa Lenovo snaží nasilu meniť niečo, čo doteraz perfektne fungovalo, mení vlastnosti série k horšiemu a mixuje to všetko s technológiami nepreverenými časom, ako napríklad kontroverzný TouchPad, ktorý neraz rozdelil PC komunitu na dva tábory. Ak máte limitované financie, no tak či tak potrebujete viac výkonu než len typický priemer a nevadí vám zopár kompromisov, E531 je kandidát pre vás. Ak chcete ale kvalitu bez kompromisov a žiadne lacnejšie náhrady originálnej kvality, odporúčam poobhliadnuť sa po niečom inom.

Martin Húbek

Súťaž s portálom



GAMESITE.SK
VÁŠ HERNÝ SVET

Sam sa vracia so svojou taktickou vestou a okuliarmi a je ešte viac smrtiaci, ako kedykoľvek predtým. Je jediným tajným agentom s oprávnením pracovať nad rámec zákona. K vypočúvaniu nepriateľov používa nemilosrdné techniky, ktoré mu pomôžu dostať sa k informáciám potrebným pre zastavenie budúceho útoku Blacklistu.

Hráči sa môžu tešiť na vylepšené základné prvky značky, vrátane upravených klasických zbraní. Pri infiltrácii teroristických buniek budete používať nové zariadenia, napríklad vylepšenú káblovú kameru a maličkú sondu s tromi rotormi. Táto hračka umožňuje Samovi sledovať priestor pred sebou, označovať nepriateľov a odľakať ich pozornosť. Sonda tiež vie vybuchnúť silou trieštivého granátu. Splinter Cell Blacklist tiež prinesie staré známe, napríklad elektrický paralyzátor. V boji zblízka potom môžete využívať brutálny bojový nôž Karambit.

S mandátom od samotného prezidenta Sam buduje úplne novú jednotku Echelon. Jeho tím, jeho spôsoby. Technickou manažérkou operácií je Anna "Grim" Grimsdottirová, agent CIA Isaac Briggs sa stará o palebnú silu a podporný tím potom uzatvára hacker Charlie Cole. Fourth Echelon je úplne mobilný operačný jednotkou s neobmedzenými zdrojmi a najmodernejšou technológiou na palube prestavaného neviditeľného civilného lietadla s názvom Paladin.

Sam a jeho tím udržiavajú krok s teroristickými hrozbami v reálnom čase vďaka strategickému rozhraniu misie. Toto rozhranie umožňuje tímu prijímať dáta o cieľoch misie a byť neustále v pohybe. Hráči získajú za dokončovanie misí a plnenie úloh peniaze, ktoré potom môžu minúť na palube Paladina k nákupu a na vylepšovanie zbraní a predmetov.



SPLINTER CELL BLACKLIST

1. cena hra PC + tričko + rukavice
2. cena hra X360 + tričko
3. cena hra PC + tričko
4. cena hra PC
5. cena hra PC



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

Playseat Evolution Alcantara + G27

Ultimátne riešenie pre milovníkov rýchlych áut

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Logitech
Dostupná cena : 600 €

PLUSY A MÍNUSY:

- + realistický zážitok
- + simulátor aj doma
- + uchytenie volantu
- + zvuk

- vyššia cena
- rozmery



Kto má rád rýchle a drahé autá? A kto by si chcel naplno užiť jazdu v niektorom z nich, no nemôže si to dovoliť? Tak teraz by ste mali zbystriť pozornosť, pretože práve pre vás je určená nasledujúca recenzia.

Počul už niekto z vás o firme Playseat a o ich vynaliezavom riešení pre všetkých virtuálnych šoférov? Pokiaľ pravidelne sledujete herné novinky, určite vám značku netreba extra predstavovať, no pre tých z vás, ktorí o tejto firme nikdy nepočuli, aspoň pár slov. Ide o výrobcu kvalitných napodobenín pretekárskych sedačiek z áut, na ktoré sa dajú primontovať herné volanty.

Ked' si raz do niektorej z nich sadnete, nebude sa vám chcieť vstať. Pohodlie im rozhodne nechýba. Dajú sa plne prispôsobiť takmer každému vďaka ich vysokej prispôbovosti. Meniť sa dá výška a vzdialenosť pedálov od sedadla a v dvoch osiach aj poloha gearshiftu (rýchlostnej páky). Gearshift sa dá navyše premontovať aj na ľavú stranu podľa toho, v akej krajine žijete (alebo ak si chcete skúsiť, ako jazdia šialení Angličania).

Playseat je dostupný vo viacerých verziách. Okrem klasickej "koženej" verzie sa dá kúpiť aj v špeciálnej edícii s motívom Forza Motorsport 4 alebo ako pretekárske F1 Redbull

sedadlo. K samotným Playseatom sa predáva široká škála doplnkového príslušenstva, napríklad držiaky pre LCD monitor (televízor), držiak pre rýchlostnú páku (ten nie je súčasťou všetkých balení) a pod.

Hlavným cieľom Playseat je vyvolať vo vás pocit, že sedíte za volantom v jednom z týchto nabúchaných áut a, popravde, darí sa im to veľmi dobre. Trochu prekvapivé je, že samotné Playseaty nie sú striktné obmedzené len na jednu platformu, ale predsa len sú "iba" sedačky a kovové konzoly na uchytenie pedálov, pák a volantu. Sú preto kompatibilné s takmer každým lepším herným volantom. Hlavnou podmienkou je, aby mal



úchyty na stôl a nie "prísavky" alebo podobné old-school úchyty. Primárne však boli konštruované na uchytenie väčšiny volantov spoločnosti Logitech, Microsoft a iných známych značiek.

Testovali sme Playseat Alcantara spolu s držiakom pre Gearshift, priestorovými 5+1 reproduktormi Logitech Z906 s certifikáciou THX a volantom Logitech G27, ktorý je jedným z najlepších pre PC a herné konzoly PlayStation na trhu. Ako testovaciu hru sme zvolili Gran Turismo Sport, pretože táto hra je priamo vyvíjaná a testovaná na volantoch Logitech.

Volant konštrukčne vychádza z veľmi úspešného modelu G25. Má však viac nastaviteľných tlačidiel, čo sa dá pri mnohých hrách veľmi dobre využiť, no oproti G25 mu chýba jeden režim prevodovky – sekvenčné radenie pákou hore a dole. U modelu G27 má rýchlostná páka iba "H" radenie so šiestimi prevodmi a spiatkou. Začiatocníci však môžu v hrách radiť aj sekvenčne (rýchlosť 3 a 4), pretože to mnohé povolujú (napr. séria GT).

Volant sa veľmi dobre drží v rukách a dá sa opäť otočiť až o 900° (2,5-krát, čo zodpovedá skutočnému volantovi v aute). Volant je doplnený trojicou pedálov

(vrátane spojky) a gearshiftom. Ako sme už spomínali, rýchlostná páka má fyzicky 7 prevodov – 6 plus spiatka, ktorá sa radí zatlačením páky a preradením na 6. stupeň. Okrem toho obsahuje ešte D-Pad pre rýchly pohyb v hernom menu a štyri tlačidlá, ktoré reprezentujú playstation ovládač (X, O, trojuholník a štvorec).

Krv v žilách vám stuhne už v momente, keď prvýkrát stúpate na plyn. Aj ten, kto začne najprv na automatickej prevodovke, postupne začne mať nutkanie skúsiť si to zahrať aj s touto krásnou manuálnou prevodovkou. Ten skvelý pocit, keď radíte na svojom aute rýchlosti, je skrátka nenapodobiteľný. Ide to pritom s takou neuveriteľnou ľahkosťou a intuitívnosťou, ako keby to auto radilo samo. Aj ten, kto nikdy nehral s manuálnou prevodovkou, sa to veľmi rýchlo naučí a zvykne si až tak, že už bez nej nebude chcieť hrať, napríklad keď prvýkrát stlačíte spojku, režete zatáčku šmykom, divoko prehadzujete prevody vo vysokej rýchlosti, keď spomaľujete. Potom sa pretek skončí a vy zistíte, že ste vo svojej obývačke a boli ste na chvíľu úplne mimo. A tu nejde iba o Gran Turismo! Je to tak pri všetkých hrách. Pri GT to má však taký špecifický pocit a určite by som ho odporúčal zakúpiť spolu s celým setom aj s PS3.

Volant so spätnou odozvou, poháňaný dvojicou vibračných motorov, s pedálmi a s radiacou pákou dodáva hre iný rozmer. Keď však k tomu pripočítate kvalitnú a stabilnú konštrukciu na uchytenie volantu, páky a pedálov, ktoré sa absolútne nepohnú ani pri divokom hraní,

pri nešetnom zaobchádzaní, nakláňaní sa v snahe lepšie vytočiť zákrutu (aj keď je to hra vlastne aj tak úplne jedno, čo robíte), perfektnú sedačku za všetky drobné a dokonalé ozvučenie s THX certifikátom, skvelou odozvou, naozaj kvalitnými výškami a dunivými basmi...

Pocit z takejto hry sa vyrovná špičkovým pretekárskym trénerom. Set vás dokáže vtiahnuť do hry takým spôsobom, aký si len ťažko predstavíte. Zapojte do hry všetky zmysly, až budete mať pocit, že cítite benzín a spálené gumené.

Playseat však nemôže používať človek s problémovými kolenami, lebo je enormne nízko a trochu náročnejšie sa doň vsúkať. Pomaly ako keby ste sedeli na zemi, resp. v pretekárskom aute s extrémne nízko posadeným podvozkom. Komfortnosť zvyšuje možnosť všetko detailne nastaviť – teda až na výšku.

VERDIKT

Po dôkladnom testovaní určite odporúčame zostavu všetkým automobilovým nadšencom. Cenovo by vás to v tejto konfigurácii vyšlo (podľa oficiálnych cenníkov) celé asi na tisíc eur, ale reálne ho u nás kúpite za zhruba 600-700€. Je to síce stále viac ako dosť, ale určite to nie je až tak veľa, aby si to niekto, kto má rád pretekárske hry, nemohol dovoliť. Vyššiu úroveň ponúkajú už iba Playseat zavesené na hydraulike, lenže to by ste museli zaplatiť o 10-20 000 eur viac.

Andrej Redeky



HODNOTENIE:
95%

LOGITECH G230 STEREO GAMING HEADSET

Nenápadný drahokam medzi kameňmi.

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Logitech
Dostupná cena : 61 €

PLUSY A MÍNUSY:

+ ergonómia
+ zvuk
+ mikrofón
+ konštrukcia
+ materiály

- cena
- pripojiteľnosť

ŠPECIFIKÁCIE:

Slúchadlá:
Meniče: 40mm
Frekvenčný rozsah:
20 - 20 000 Hz
Impedancia: 32 ohmov
Citlivosť: 90dB SPL /mW

Mikrofón:
Typ: tlakový
kondenzátorový
mikrofón
Snímanie: všesmerové
Frekvenčný rozsah:
50-20 000 Hz



V bežný deň som váš klasický príležitostný gamer, moje hráčske roky kedy som sedel za počítačom 24/7 a pojem "starosti" ešte nemal v slovníku, sú za mnou. Keď už sem-tam sadnem k PC nakopať zopár zadkov online zatiaľ čo sa mi varí voda na špagety, stačí mi moje bežné herné vybavenie. Keď ale začne blikať Skype a kamoši ohlasujú game session, potrebujem to najlepšie vybavenie čo môžem zohnať a k tomu samozrejme patria aj kvalitné herné slúchadlá.

DIZAJN

Tu prichádza do hry Logitech G230. Najmladší zo zvukovej divízie pre hernú rodinu počítačových

doplnkov, Logitech G. Žijeme v dobe kde to dizajnéri skúšajú na všetky strany, od pokusov o sci-fi dizajny až po retro slúchadlá akoby z 2. Svetovej vojny. Našťastie, Logitech G230 sa drží presne v strede, ani príliš extravagantný, ani moc konzervatívny. Celý produkt je z 95% pokrytý v čiernej, dopĺňanej sekundárnymi prvkami, ktoré môžete nájsť buď v červenej alebo modrej farebnej variácii. Určite poteší matná povrchová úprava, ktorá nakláňa tento produkt skôr k elegantnému štýlu zatiaľ čo stále budí dojem moderného herného zariadenia.

KONŠTRUKCIA

Ani konštrukciou a materiálmi

tento produkt nezaostáva. Všetko do seba zapadá, nie len z dizajnerskeho hľadiska ale takisto stavbou, hneď na prvý pohľad a dotyk máte pocit, že ide o produkt, ktorý pôsobí veľmi solídne ako celok. Použitie plastu sú tvrdé a vydržia nejaké to zlé zaobchádzanie. Oblúk, ktorý prechádza vnútornou konštrukciou je kovový, je ohybný a tým pádom ľahko prilieha k akémukoľvek typu hlavy a pevne drží. Táto vlastnosť ide ruka v ruku s polohovateľnými slúchadlami, ktoré možno dodatočne polohovať vo vertikálnom smere a zároveň otáčať o 180 stupňov. Pikoškou v tomto ohľade je, že pri pokladaní slúchadiel, ak otočíte slúchadlá do určitej polohy,

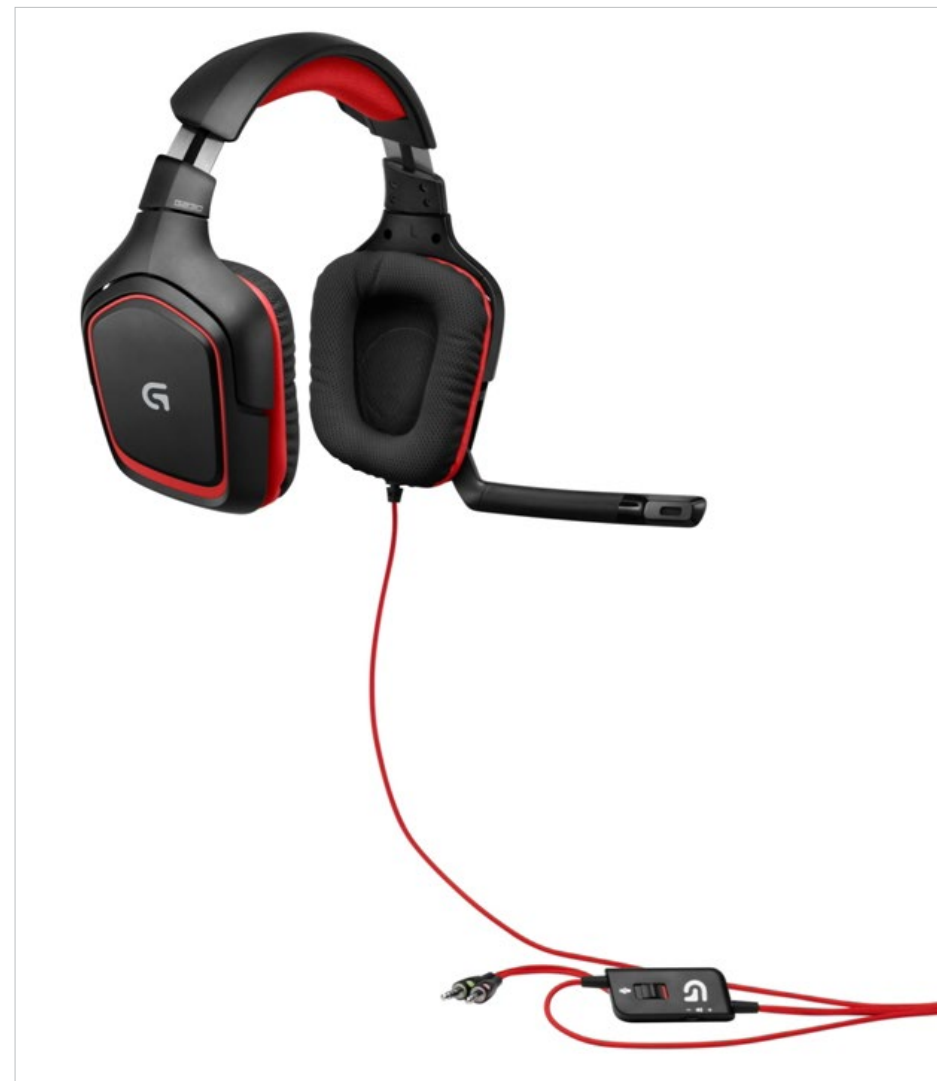
automaticky sa vypne mikrofón a vy tak nemusíte šmátrať po mute tlačítku.

ERGONÓMIA

Ergonomicky je G230 na veľmi dobrej úrovni. Výstelky slúchadiel sú hrubé, mäkké a pohodlné, vyrobené z gumy a potiahnuté látkou. Výhodou je, že sú vymieňateľné a tak ich môžete po čase udržiavať v dobrej kondícii práním alebo kúpiť náhradné v prípade poškodenia. Vrchná, a zrejme najdôležitejšia výstelka keď ide o slúchadlá, je taktiež pohodlná a zaručuje komfort hráča po dlhé hodiny. Slúchadlá navyše kvalitne izolujú okolitý hluk a vy sa tak môžete plne sústrediť na hru (nevýhodou môže byť ak po vás vrieska mama aby ste zišli dolu na obed, verte mi, nebudete ju počuť).

ZVUK A KOMUNIKÁCIA

Určite už netrpezlivo čakáte na to najdôležitejšie – výkon po zvukovej stránke. Nebudem vás naťahovať a hneď vám poviem, že síce ide o slúchadlá z nižšej cenovej kategórie, kvalita zvuku je o dosť vyššie. Nie som žiadne muzikofil a nehádam sa s ľuďmi na internete o decibely a herze ale ako dlhoročný hráč môžem potvrdiť, že počúvať hudbu, zvuky z hry či rozprávať s kamarátmi cez Skype je veľmi príjemné. Basy nie sú príliš silné a výšky tiež tak akurát, čiže G230 sa nájde v rôznych situáciách a performuje na jednotku.



Ani pri najvyšších stupňoch nedochádza k praskaniu a iným zvukovým nedostatkom aké môžete nájsť u lacných slúchadiel. Frekvenčný rozsah dosahuje až 20 000 Hz čo nie je zrovna úplne ideálne ale ak sú hry vašim primárnym záujmom, plne postačí. Citlivosť siaha až po hranicu 90 dB.

MIKROFÓN

Neverili by ste tomu ale má elastické zakončenie, čiže okrem toho, že ho môžete vertikálne sklopiť do požadovaného uhlu, ponúka aj

možnosť príklonu k ústam vďaka elastickým materiálom, z ktorých je zložený. Z výkonnostného hľadiska má frekvenčný rozsah rovnaký ako slúchadlá a to až do 20 000 Hz. Šikovne oddeluje okolitý ruch od vášho hlasu a tak sa môžete plne sústrediť na konverzáciu.

PRIPOJITEĽNOSŤ

Dnešná doba je pre herné slúchadlá s mikrofónom prinajlepšom zvláštna. Na jednej strane sú výrobcovia notebookov, z ktorých väčšina prešla od duálnych vstupov (osobitne pre audio, osobitne pre mikrofón) k jednému 3.5mm inputu, ktorý zvláda oboje. Avšak na druhej strane sú výrobcovia samotných slúchadiel, ktorí sa stále držia výroby duálnych 3.5mm konektorov a tým pádom nastáva nesúrodosť medzi notebookmi a doplnkami pre ne. Jedným z riešení tohto problému je zakúpenie zvukovej USB karty (ktorú bežne zoženiete od cca. 10.00 EUR), ktorá slúži ako

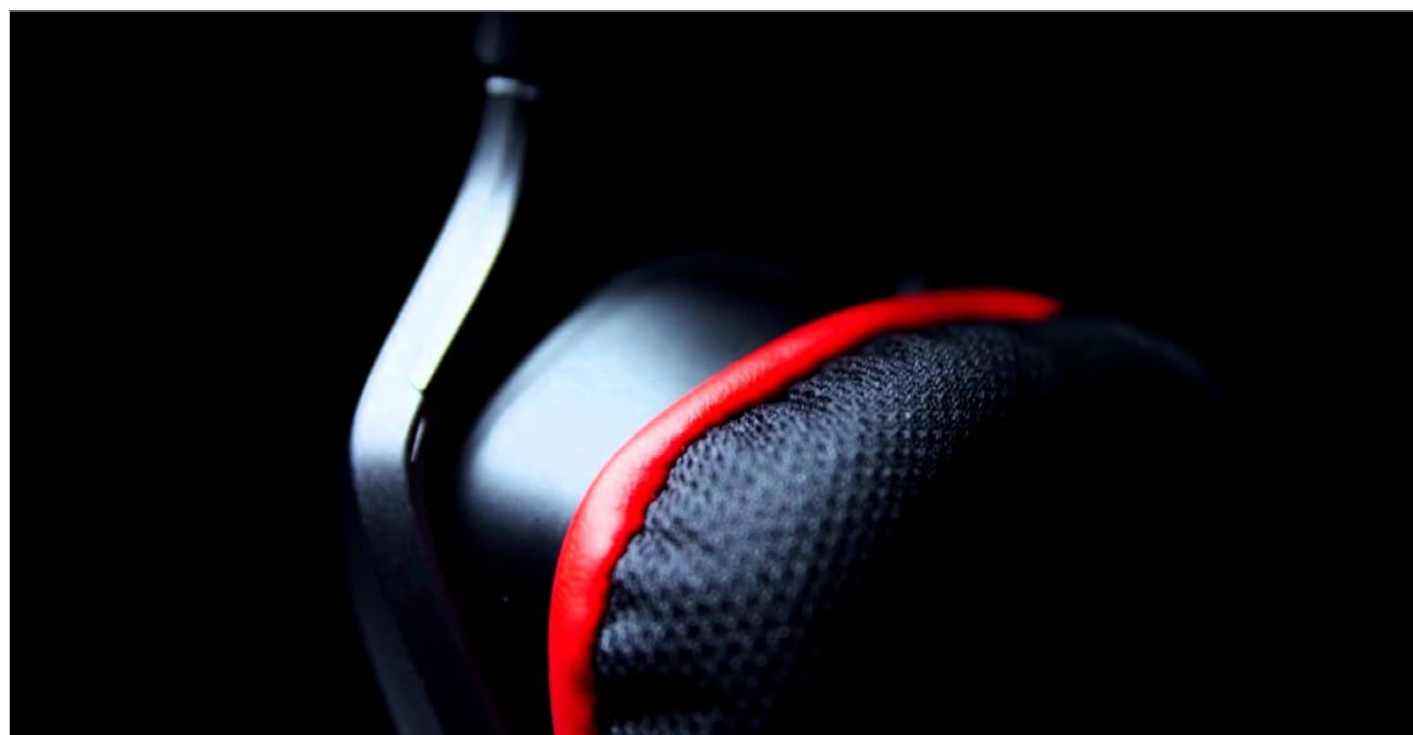
adpatér a vaše 3.5mm vstupy premieňa na USB výstup. Tak či onak, je to otravné a pridáva to k výdavkom za daný produkt.

Rovnako aj Logitech G230 používa ešte starý duálny vstup/výstup a tak ak máte jeden z najnovších notebookov s jedným vstupom, musíte si zadovážiť vyššie spomínanú zvukovú kartu alebo nájsť iný spôsob ako na to. Ako ste si už určite všimli, G230 je drátový herný headset. Dĺžka káblu dosahuje 2.3m a je z kvalitnej, prepletanej látky, čiže vydrží veľa zmotávania a neopotrebuje sa tak rýchlo. Na kábli sa taktiež nachádza externý ovládač hlasitosti a mute tlačítko. Samotné slúchadlá neobsahujú žiadne zabudované ovládacie prvky.

VERDIKT

Nech sa pozerám ako sa pozerám, G230 je kvalitný produkt vo všetkých smeroch. Pravda, určite sa nájdú lepšie a silnejšie produkty za lepšiu cenu ale keď sa máme orientovať v low-budgetových vodách, G230 žiari ako drahokam a jeho žiare neuberá ani jemne nadsadená cena, ktorá sa pohybuje v okolí 61.00 EUR. Človek by povedal, že predávať produkty nad cenu je u Logitech zvykom. Nech je ako je, môže si to dovoliť keďže ide v prevažnej väčšine prípadov o kvalitu, ktorá za tých pár dukátov naozaj stojí.

Martin Húbek



GSSHOP

mission games

www.gsshop.sk

[f/gsshop.sk](https://www.facebook.com/gsshop.sk)

Epson EB-W16SK

Cenovo dostupné 3D projekcie pre početné publikum

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Epson
Dostupná cena : 1517 €

PLUSY A MÍNUSY:

- + pasívny systém
- + kvalita obrazu
- + TOC
- + aj pre väčšie skupiny
- + podpora 3D
- + nastavovanie

- hluk chadenia
- reproduktor
- chýba FullHD
- 16:10 obraz

ŠPECIFIKÁCIE:

Projekčná sústava:
technológia 3LCD,
uzáverka s tekutými kryštálmi RGB

Displej LCD:
0,59-palcov s MLA (D8)

Svetlosť farieb:
3 000 – 2 400 lúmenov

Svetlosť bielej:
3 000 – 2 400 lúmenov

Rozlíšenie WXGA:
1280 × 800, 16:10

Vysoké rozlíšenie:
HD ready

Pomer strán obrazu:
16:10

Kontrast: 5 000:1

Žiarovka: ETORL, 200 Š,
4 000 h životnosť,
5 000 h životnosť (v režime šetrenia energie)

Objektív: optické

Veľkosť projekcie:
80-palcov – 120-palcov

Projekčná vzdialenosť – širokouhlé: 2,5m – 2,7m (80-palcová obrazovka)

Projekčná vzdialenosť – tele: 3,7m – 3,8m (120-palcová obrazovka)

HODNOTENIE:

85%



3D projektorov je na trhu ako „húb po daždi“. Väčšina z nich využíva aktívne elektronické okuliare, ktoré niektorí ľudia ťažko znášajú a navyše sú pomerne drahé, takže sú vhodné pre malé "rodinné" 3D kino. Vo veľkých kinách sa používa systém s pasívnymi okuliarmi, ktoré sú skutočne za "babku".

A práve tu „rozvírla stojaté vody“ spoločnosť Epson, keď predstavila svoj prvý systém dvoch prepojených pasívnych 3D projektorov. Ide o ideálnu voľbu pre vzdelávacie inštitúcie, múzeá, výstavy alebo pohostinstvá, pretože ponúka jasný a cenovo dostupný 3D zážitok aj pre väčšie publikum.

Trik je vo využití dvojice projektorov s polarizačnými filtermi, podobne ako tomu je vo veľkom 3D kine. Systém EB-W16SK sa dodáva v špeciálne navrhnutom držiaku. Ku každému objektívu je pripojená

iná polarizačná doska a premietacie jednotky sú vzájomne prepojené káblom USB, čo umožňuje súbežné premietanie dvoch obrazových zdrojov na jediné strieborné plátno. Pasívne okuliare obsahujú vlastné polarizačné filtre, ktoré oddelia obraz pre každé oko, teda vo výsledku vnímate každým okom iný obraz a náš mozog to interpretuje ako dokonalé 3D kino. Obraz je jasný, vysokokvalitný a trojrozmerný.



Elektronické 3D okuliare sa pohybujú cenovo v desiatkach až stovkách eur, ale takéto pasívne okuliare sa dajú kúpiť doslova za "babku". V prípade plastových rámov ich zoženiete už aj za 2- 5 eur (s kvalitnejším rámom sú drahšie) a tie papierové zoženiete aj za menej ako 1 euro.

Okrem toho, že pasívny systém s polarizačnými filtermi je lacnejší,

je aj kvalitnejší a pre človeka oveľa príjemnejší. Elektronické okuliare striedavo zakrývajú naše oči a toto blikotanie spôsobuje, pomerne rýchlo, únavu očí (predsa len máte počas sledovania filmu polovinu času zakryté každé oko). U niektorých ľudí sa to prejavuje bolesťami hlavy až ľahšou nevoľnosťou. Pasívny systém zvláda väčšina ľudí oveľa lepšie a pre náš zrak je menej stresujúci.

Testovaný projektor Epson EB-W16SK sa vyznačuje rýchlym a jednoduchým nastavením. Používateľom umožňuje veľmi jednoducho prispôsobiť premietanie z oboch jednotiek prostredníctvom automatického nastavenia polohy projektoru a nevyžaduje žiadne špeciálne znalosti alebo prídavné zariadenia. Obe projekcie sa prekrývajú na plátne a oba obrazy sú elektronicky zarovnané priamo pomocou projektorov, čo dramaticky skráti čas, nutný na ich nastavenie.

O špičkovú kvalitu obrazu sa stará technológia spoločnosti Epson 3LCD, ktorá dokáže verne reprodukovat' veľmi širokú

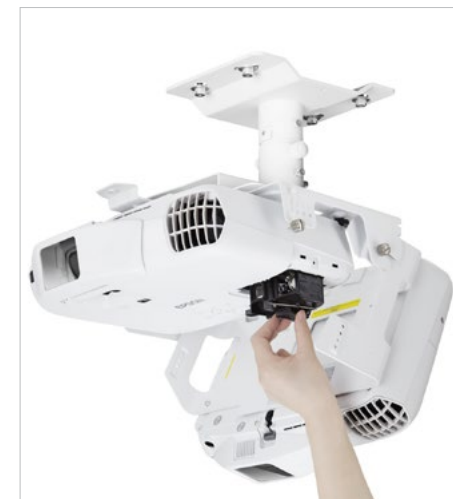
škálu farieb a vytvárať tak prirodzené a žiarivé obrazy. Oba projektory majú rovnako vysoký biely aj farebný svetelný výstup, dosahujúci hodnoty až 3-tisíc lúmenov, čo umožňuje jasnú 3D projekciu za rôznych svetelných podmienok.

Systém podporuje formáty signálu režimu 3D, kompatibilné s technológiou HDMI. Umožňuje tak premietanie obsahu v režime vedľa seba (SBS = side-by-side), hore a dole a aj v režime komprimácie snímok, čím poskytuje používateľom možnosť premietat' širokú škálu dostupného 3D obsahu. Nie je najmenší problém prehrávať 3D videá zo satelitov, internetu alebo Blu-ray diskov. Taktiež hry z počítačov alebo hernej konzoly zvládne v 3D úplne bravúrne. Zahrať si taký Resistance na PS3 v 3D je skutočný zážitok pre každého hráča, rovnako ako napríklad pretek v hre Motorstorm.

Spolu s týmito projektorom sa dodáva jeden pár polarizačných okuliarov 3D na sledovanie trojrozmerného obsahu. Ako sme však už spomínali, vďaka

nízkym výrobným nákladom tieto okuliare predstavujú cenovo dostupný spôsob sledovania trojrozmerného obsahu s nízkymi celkovými nákladmi na vlastníctvo a sú vhodné aj pre veľké publikum. Projektorový systém EB-W16SK je dostupný za cenu 1 898,40 eur, čo je zhruba cena takého lepšieho projektoru pre domáce kino.

Marek Liška



Creative Sound Blaster Zx, ZxR

Až teraz som zistil, že TOTO je zvuk.

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Creative
Dostupná cena :
Zx 149,99 €
ZxR 249,99 €

PLUSY A MÍNUSY:

- + zvuk
 - + konektory
 - + softvér
 - + dizajn a spracovanie
-
- malý kvalitatívny rozdiel medzi Z a ZX

ŠPECIFIKÁCIE:

Minimálne požiadavky:

CPU:

Procesor Intel® Core™ 2
Duo alebo ekvivalentný procesor AMD®

Základná doska:

Intel®, AMD® alebo 100% kompatibilná

OS: Windows® 8

(32/64-bitová verzia),

Windows® 7

(32/64-bitová verzia)

RAM: 1GB

HDD: Aspoň 600MB

Sloty: PCI Express® (x1,

x4 alebo x16)

slot pre DBpro kartu

Jednotka CD-ROM

alebo DVD-ROM

HODNOTENIE:

95%



Aj vy ste si mysleli, že zvuk už nemôže byť na počítači lepší alebo ste si vraveli, že "však to mi stačí, aj tak nepostrehnem rozdiel." Tak dnešný porovnávací test troch zvukových kariet od Creative vám možno povie opak, lebo aj ja som až teraz zistil, že TOTO je zvuk.

História značky Sound Blaster sa začala písať už v roku 1989 pri vydaní modelu Sound Blaster 1.0, ktorá bola kompatibilná so zvukovými kartami Adlib. S nižšou cenou a Game portom sa stala táto karta ihneď obľúbená. Potom už nič nestálo v ďalšom vývoji a vydaniu naozaj niekoľkých prelomových zvukových kariet, ktoré si mnohí iste aj zadovážili do svojich počítačov. Sound Blaster 16 alebo

32 sa začali reálne dostávať do počítačov bežných spotrebiteľov. Kto mal neskôr doma Sound Blaster Live! alebo neskôr Audigy, tak tomu všetci ostatní kamaráti len ticho závideli. V roku 2005 spoločnosť, po štyroch rokoch od vydania Audigy modelu, priniesla na trh Sound Blaster X-Fi, ktorý bol vo všetkých ohľadoch lepší, ale bežných hráčov zvuk až tak nezaujímал, lebo sa zvukové karty začali integrovať na základnú dosku. Preto po rôznych verziách X-Fi modelov prišla na rad až ďalšia generácia zvukového procesora Sound Blaster Recon3D po šiestich rokoch, a to v roku 2011. A vzápätí v auguste 2012 boli vydané zvukové karty Sound Blaster rady Z, ktoré využívajú ten istý SoundCore

3D čip ako predchádzajúca generácia, ale boli pridané, mimo iné, nové operačné zosilňovače a A/D a D/A prevodníky. Prezradíme len, že zvuk poslednej Z generácie a "zvuk" z integrovaných čipov je naozaj počuteľný, a to nemusíte byť ani "audiofilom".

PRVÉ DOJMY

Na otestovanie sme dostali rovnú celú Z sériu zvukových kariet, čo nám umožnilo porovnať ich ako kvalitou výstupu zvuku, tak aj dodatočným príslušenstvom, prípadne cenou. Základný model Creative Sound Blaster Z od Edynoxa ste si mohli prečítať v decembri 2012, preto tento model slúži len ako porovnávací

k modelom Zx a ZxR. Model Zx od modelu Z sa líši len minimálne. Zvuková karta je rovnaká v oboch prípadoch, rozdiel je len v príslušenstve. Kým model Z využíva jednoduchý stereofónny smerový mikrofón s funkciou tvarovania zväzkov, čo znamená, že s technológiou CrystalVoice Focus dokáže odstrániť ruch, ktorý pochádza mimo zdroja hovoreného slova, model Zx využíva Audio Control Module, čo je externé vyvedenie mikrofónneho vstupu a slúchadlového výstupu na stôl, plus obsahuje mikrofón s funkciou tvarovania zväzkov a ovládača hlasitosti slúchadiel v jednom tele. Model ZxR je úplne odlišný a vystupuje ako vlajková loď zvukových kariet spoločnosti Creative s množstvom kvalitných komponentov a vstupov a výstupov.

VZHLAD A DIELENSKÉ SPRACOVANIE

Ak vám prídu do redakcie hneď tri kusy tohto hardvéru, už ide o dosť veľký objem, ktorý zaberá veľkou časťou jedného mid-tower PC skrinku. Karty sú zabalené do krásnych a efektívnych obalov, ktoré budia dojem kvalitných komponentov. Je na nich priehľadné okno, ktoré umožňuje nazrieť na kartu, prípadne ovládací modul pri vyšších modeloch. Model ZxR sa pýši ešte aj na boku počtom vstupno-výstupných možností a prídavnou kartou k hlavnej karte zvukovej. Všetky karty sú pripojiteľné do PCI Express x1 a vyznačujú sa červeným oplechovaním karty, zabezpečujúcich tienenie s priehľadným krytom, ktorý upriamuje pozornosť na hlavný zvukový SoundCore 3D čip. Po zasunutí karty sa zapne červené LED svetlo, ktoré osvetľuje kartu a je dostatočne silné na to, aby sa dostalo aj von z PC skrinky. Konektory vstupov a výstupov sú pre lepšie vedenie zvuku pozlátené, preto nie sú farebne odlišené a piktogramy vedľa nich sú malých rozmerov, čiže si treba dávať lepší pozor, čo kam zapájate.

Model Zx sa vyznačuje odstupom signálu od šumu na hodnote 116dB, čo zaručuje veľmi vierohodné podanie zvuku bez skresľovania. Stará sa o to štvorjadrový zvukový procesor, ktorý odľahčuje na výkone procesor v PC a poskytuje lepšiu kvalitu podania zvuku. 24-bit/192kHz zvukový výstup pomocou technológie Stereo Direct umožňuje počuť hudbu bez komprimácie, teda tak, ako bola pôvodne zamýšľaná. Vstupno-výstupné konektory sa chvália latenciou menšou ako 1ms a pomocou digitálneho optického kábla sa môžete tešiť na zapojenie domáceho

kina a užiť si film za pomoci technológie Dolby Digital Live a DTS Connect. Dodávaný softvér SBX Pro Studio s technológiami od Creative ako Crystal Voice umožňuje potlačiť rušivé zvuky a zvýrazniť len váš hlas, alebo Surround pre evokovanie priestorového zvuku či Crystalizer pre ešte čistejší zvuk.

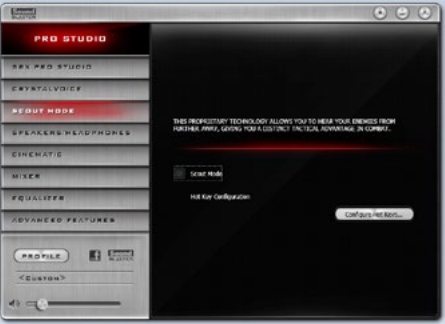
Model ZxR je označovaný za vlajkovú loď zvukových kariet spoločnosti, preto pridáva k hlavnej karte, ktorá je navrhnutá s ešte lepšími komponentmi (pozlátené kondenzátory, 600ohm 80mw slúchadlové zosilňovače, operačné zosilňovače, D/A prevodníky) aj prídavnú kartu. Je to preto, lebo výrobca oddelil pravý a ľavý predný kanál a dal ich separátne na zvukovú kartu ako výstup. Veľké, 6,3mm jacky sú taktiež len na najvyššom modeli, ktoré by mali zabezpečiť lepší prechod signálu pre mikrofón a slúchadlový výstup. Zadné a center-bas kanály ostali v jednom výstupe. Prídavná karta DBpro si nechala Aux –In pre ľavý a pravý kanál zvlášť a jeden optický vstup a výstup.

SOFTVÉR

SBX Pro Studio

Creative dodáva kvalitný softvér, ktorým je možné odladiť každý detail. SBX Pro Studio (iba v anglickom jazyku) obsahuje osem hlavných záložiek. Prvá, SBX Pro Studio, je veľmi dôležitá, lebo umožňuje nastavovať technológie vyvinuté spoločnosťou ako Surround pre navodenie priestorového zvuku, Crystalizer pre "obohatenie" strateného zvuku pri kompresii dynamiky. Bass, ako už názov napovedá, zvýrazňuje basy a Crossover Frequency prenáša basy z basového reproduktora na predné reproduktory a opačne. Smart Volume kontroluje dynamický rozsah zvuku. Pri prechode skladieb z hlasnejšej na tichšiu kontroluje úroveň prechodu a prispôsobuje hlasitosť. Technológia Dialog Plus zvýrazňuje hovorené slovo, ak je na pozadí veľmi hlasný ruch okolia.

Záložka Crystal Voice umožňuje nastaviť všetky nastavenia mikrofónu ako hlasitosť, úpravu hlasu pomocou funkcie FX, zníženie okolitého ruchu s Noise Reduction a zamedzenie echa pomocou Acoustic Echo Cancellation. Focus zabezpečí rozsah vnímaného zvuku od mikrofónu, aby predišiel neželaným zvukom zo strán mikrofónu. Scout Mode umožňuje hráčom počuť protivníkov z väčšej vzdialenosti, čo



pre vás znamená taktickú výhodu v bojoch. Zapnutie a vypnutie je možné nastaviť pomocou klávesovej skratky.

Speakers/Headphones má na starosti nastavenie počtu reproduktorov od 2.0 do 5.1 a zvýrazňovanie basov. Hlavnou výhodou je prepínač medzi reproduktormi a slúchadlami, preto môžete mať slúchadlá stále zapnuté a prepínať zvukový výstup len za pomoci softvéru. Ak sú zvolené slúchadlá, môžete si nastaviť impedanciu slúchadiel buď na hodnotu 32/320ohm pre normálne slúchadlá, alebo 600ohm pre slúchadlá štúdiovej kvality. Záložka Cinematic umožňuje pri použití výstupu S/



PDFID využiť technológie enkódera v reálnom čase Dolby Digital Live alebo DTS Connect pre čo najvernejšie podanie zvuku. Mixer nastavuje hlasitosť rôznych zariadení, od reproduktorov, cez S/PDIF-Out, Digital-In až po celkovú hlasitosť.

Ekvalizér ponúka desať prednastavení, kde sa nám najviac pozdávalo nastavenie Classical. Desať úrovní nastavenia v rozmedzí + / - 24dB necháva aj vás si nastaviť svoje vlastné hodnoty a potom možnosť si ich uložiť. Advanced Features po zaškrtnutí jednej jedinej voľby prehrá do digitálneho výstupu iba stereo. Všetky nastavenia sa dajú uložiť do profilu. Poslednými tlačidlami sú odkazy na webovú a facebook stránku Sound Blaster.

Ďalším softvérom, dodaným k zvukovým kartám, je Sound Blaster Speaker Setup, ktorý má za úlohu, mimo iné, nastaviť veľmi presne polohu a polaritu reproduktorov. Z herného softvéru je tu ešte štandardný Creative ALchemy, ktorý prehráva EAX efekty a 3D zvuk na systémoch vyšších ako Windows Vista. Z doplnkového softvéru vám spoločnosť ponúkne softvér na kontrolu najnovšieho softvéru Creative Software AutoUpdate a v prípade problémov diagnostický nástroj Creative Diagnostics.

TEST

Testovali sme na základnej doske Asus P5E (Intel X38/ICH9R čipset). Je to najvyššia modelová rada danej generácie, ktorá obsahuje zvukovú kartu ROG (Republic of Gamers) SupremeFX II. Ako reproduktory nám poslúžila zostava predných jednopásmových stolných reproduktorov s tromi malými ozvučnicami a basovým reproduktorom Genius SW-V2.1 1225. Pre posluch na slúchadlách nám poslúžili profesionálne dídžejské Ultrason DJ-1 s pozlátenou, 6,3mm jack koncovkou. Testovali sme za pomoci najnovšieho nami dostupného softvéru a ovládačov zvukových kariet z júla 2013 na systéme Windows 8 64bit. Testovali sme prehrávanie hudby

a hranie hier.

HUDBA:

Zvolil som dva albumy. Prvý – Justin Timberlake – The 20/20 Experience, komprimovaný v stratovom formáte mp3 v kvalite 320kbit/s pre posluch pomalších tónov a živých nástrojov v prehrávači iTunes 11.0.4 a druhý album v bezstratovom formáte flacv kvalite 768kbit/s – Fast & Furious 6 Soundtrack v prehrávači VLC Player 2.0.7 pre posluch hlbších basových liniek a elektronickej hudby.

Karta Zx podávala oproti štandardne dodávanej zvukovej karte SupremFX II na základnej doske čistejšie stredy a výraznejšie výšky. Mal som pocit, že konečne počúvam zvuk, ktorý nie je ničím tlmený. Naproti tomu karta ZxR už prehrala zvuk, ktorý som si nemyslel, že aj existuje. Čistý zvuk basov, stredných tónov aj výšok ma nechal počúvať celý album bez prestávky. Odporúčam využitie

softvéru SBX Pro Studio, ktorý pomocou technológií Surround a Crystalizer nádherne dotvorí a prehĺbi zážitok z počúvania.

HRY:

Na test sme si zvolili racing GRID 2 a FPS Serious Sam 3. Od pretekárskej hry môžete očakávať plné ponorenie sa do hry, od ktorej sa nechcete odtrhnúť. Pri FPS počujete čisto každý výstrel, každý krok svojej postavy aj protivníkov. Pri tejto hre sa mi však Scout Mode prívľmi neosvedčil. Nepočul som zvukovú výhodu po zapnutí, skôr len stlmenie okolitého ruchu. Toto platí pre obe karty. So slúchadlami sa však výborný zvukový zážitok ešte umocní a vtiahne vás do hry.

ZÁVER

Niektorým hráčom stačí, aby aspoň "niečo" počuli. Tým stačí zvuková karta na základnej doske, "však to hrá." Potom je tu skupina hráčov, ako napríklad ja, ktorí si

myslia, že značka ROG a vysoký modelový rad základnej dosky s dedikovanou zvukovou kartou SupremeFX II spraví zázraky. A potom je tu skupina zvukových "fajnšmekrov", ktorí počujú aj nepočuteľné a každý tón vedia rozanalyzovať. Každému stačí to, čo momentálne má doma, ak si nevypočuje ten rozdiel na vlastné uši. Jednu zvukovú kartu za druhou až k tej najlepšej, a potom prejde opäť na tú najlacnejšiu. Vtedy si je vedomý rozdielu a už sa nechce rozlúčiť s naozaj kvalitným zvukom. To bol aj môj prípad. Vrátiť sa späť od ZxR k SupremeFX II bol naozaj strhujúci.

Všetky tri karty si viedli, čo sa týka zvukovej stránky, viac ako dobre. Rozdiel medzi Z a Zx je len v príslušenstve (optický kábel a 3,5mm to RCA kábel navyše) plus v dodávanom Audio Control Module pre vyšší model. Či stojí rozdiel modelu Z za 60€ a modelu Zx za 105€ je už len na vás, zvuková karta je tá istá. Model ZxR za rovných 200€ v internetových

obchodoch, to je už veľa peňazí. Ale dostanete za ne profesionálnu zvukovú kartu, ktorá je vhodná aj do menšieho audio štúdia. Pre hráča to bude radosť hrať hry, a to kvôli nezameniteľnému zvuku, ktorý na zvukovej karte základnej dosky nikdy nedosiahne. Široké možnosti vstupov a výstupov, či už analógových alebo digitálnych, urobia z vášho počítača malé štúdio, kde si môžete zapojiť zosilňovač, 5.1 reproduktory, hernú konzolu a to všetko v top kvalite a s pozlátenými konektormi pre lepšiu vodivosť signálu. Absencia zapojenia viac ako 5+1 reproduktorov sa už dnes nenosí, lebo viac reproduktorov nemá pre poslucháča väčší význam, nehovoriac o dostupnosti reproduktorových zostáv a obsahu, ktorý ponúka takto zmixovaný zvuk.

Creative si sériou Z určite hanbu nerobí. Všetky modely sú veľmi podarené, stačí sa len rozhodnúť, pre ktorú cenovú hladinu ste

ochotní sa rozhodnúť a vychutnať si nezameniteľný zvuk pri počúvaní hudby a hraní hier.

Marek Štubniak



LOGITECH Z600

Hrajú tak dobre, ako vyzerajú

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Logitech
Dostupná cena : 60 €

PLUSY A MÍNUSY:

+ dizajn
+ kvalita zvuku
+ dotykové ovládanie
+ ploché káble
+ USB transceiver
+ 3x bluetooth

- cena
- krytka 3,5 jacka

ŠPECIFIKÁCIE:

Audio systém: 2.0
Konektivita: Bluetooth 3.0 (A2DP, AVRCP), 3.5mm stereo jack, bezdrôtovo USB
Dosah: do 10 metrov
Výkon: 13 Watts RMS
Frekvenčný rozsah: 80 Hz až 18 kHz
Rozmer speakerov: 100 mm (priemer) x 235 mm (výška)
Hmotnosť: 1 297 g

HODNOTENIE:

98%



Za roky, čo testujem hardvér, mi rukami prešli tisíce rôznych modelov a naučil som sa, že nie na všetkom sa oplatí šetriť. Napríklad také reproduktory si určite nekupujeme iba na dva roky, ako napr. grafickú kartu, či notebook alebo mobil, pretože obvykle prežijú aj niekoľko globálnych upgradov. Treba preto vybrať naozaj s rozumom a hľadať skutočnú kvalitu vo všetkých smeroch.

Na stole mám nové reproduktory Logitech Bluetooth Speakers Z600, ktorých elegantný dizajn bol inšpirovaný najmä počítačmi Mac. Dokonale ladí s ich ladnými krivkami a striebornou farbou a sú preto ideálnym dizajnovým doplnkom aj pre moderné ultrabooky. Logitech

v ostatnom čase kladie na dizajn veľký dôraz a zjavne sa im nová stratégia aj vypláca. Začína to už samotným balením, aby ste mali zážitok už pri vybalovaní z krabice. Sú to drobnosti, ale už samotné rozbalovanie naznačuje, že máte niečo dizajnové výnimočné. Nové produkty Logitech sú skutočne coolové a nielen to! Obrovský dôraz sa kladie aj na funkčnosť a kvalitu, takže sme mali od nového zvukového systému už pri jeho rozbalovaní veľké očakávania.

Logitech nesklamal. Z600 je úžasný kus technológie s naozaj špičkovým zvukom. Vďaka týmto reproduktom môžete bez námahy streamovať hudbu z rôznych audio zdrojov – napr. z vášho počítača,

smartfónu alebo tabletu a dokonca ich môžete zdieľať medzi viacerými zariadeniami naraz bez potreby neustáleho párovania. Prepínanie medzi nimi je úplne jednoduché – stačí na jednom stlačiť pauzu a na ďalšom tlačidlo play a reproduktory sa samé automaticky prepnú na nový zdroj hudby.

Aby bola garantovaná čo najlepšia bezdrôtová funkčnosť s notebookmi alebo počítačmi, dodávajú sa aj s miniatúrnym USB transceiverom pre Bluetooth. S týmto receiverom ich už nemusíte párovať. Stačí ho zasunúť do USB portu a zvuk z PC sa automaticky presmeruje do USB, odkiaľ sa vzduchom preniesie do reproduktorov. Hlasitosť hudby potom môžete upravovať na svojom

počítači, alebo priamo na reproduktoroch – čo je pre vás pohodlnejšie.

Zaujímavým spôsobom je riešené ovládanie hlasitosti priamo na reproduktoroch. Celú plochu horného panelu pravého reproduktora tvorí hladký dotykový disk s odozvou citlivou na dotyk prstov, takže ak chcete ubrať hlasitosť, stačí po ňom jemne prstom obehnúť v protismere hodinových ručičiek a zvuk sa stíši. Samozrejme ak chcete pridať, urobíte gesto opačným smerom. Ako keby ste prstom krútili neviditeľným kolieskom.

Ostatné ovládacie prvky, ako je tlačidlo POWER alebo tlačidlo pre párovanie bluetooth sú umiestnené vzadu, kde je pod gumenou krytkou (alebo skôr štupeľom) ukrytý aj konektor pre 3,5 mm stereo jack. Sem môžete v prípade potreby pripojiť káblom ďalšie audio zariadenia ako napríklad starší MP3 prehrávač. Na otvorenie krytky potrebujete nejakú ihlu, alebo niečo tenké na vypáchanie gumového štupeľa. Prečo použil Logitech tak drastické riešenie nám je záhadou, ale asi ide aj tu o dizajn – celistvosť každého detailu a otvor pre kábel sa im skrátka nehodil. Nachádza sa tu ešte jeden konektor pripomínajúci micro USB (opäť pod krytkou - bez popisu), ktorý pravdepodobne slúži na servisnú diagnostiku a vyladenie tejto zostavy. Manuál ho označuje iba ako "port iba pre autorizovaný servis".

Reproduktory napriek svojim malým rozmerom ponúkajú mimoriadne bohatý a čistý zvuk. Vďaka trom driverom v každom reproboxe je tento systém navrhnutý tak, aby zaistil špičkový zvuk v akomkoľvek priestore. Hoci systém nemá subwoofer, počuť aj krásne syty basy a zároveň vyvážené stredné pásmo aj výšky. Systém hrá naozaj nad očakávania dobre, takže je vhodný pre počúvanie hudby rôznych žánrov, filmy, hry,... Proste čokoľvek sme testovali bolo skvelé.

Keďže záleží na detailoch, pretože práve tie často odlišujú špičkové od iných produktov, veľká pozornosť bola venovaná aj káblom. Logitech v tomto prípade použil špeciálne navrhnuté ploché káble, ktoré by podľa slov výrobcu mali "vždy pekne ležať na vašom stole a nepridávať sa k nevzhľadnej sieti káblov". Kábel je trochu širší a zdá sa, že na tom niečo bude, pretože sa pekne rozvinie a leží (nekrúti sa ako bežné guľaté káble). Navyše sa dá v prípade potreby pekne zmotat do takého „slímáka“, takže káblový bodrel by nemal



vznikať. Otázka je, ako to bude vyzerať časom, pretože niektorí ľudia dokážu s káblami aj nemožné.

Na prepojovacích kábloch medzi reproduktormi je také hranaté plastové „čudo“ s konektormi. Pravdepodobne má okrem prepojovania jednotlivých komponentov (t.j. pravého, ľavého reproboxu a napájacieho adaptéru) slúžiť aj ako ťažidlo pre kabeľ a zároveň asi obsahuje feritové jadro pre elimináciu interferencií. Všetky konektory (vrátane napájania) sú vytvarované tak, aby spolu vytvorili jeden malý jednoliaty hranol, čo dotvára celkový koncept prepracovaného dizajnu celého systému.

VERDIKT

Bezdrôtové reproduktory Logitech Z600 hrajú naozaj veľmi zaujímavo, ba dovoľím si tvrdiť, že zvuk evokuje oveľa vyššiu kvalitu, než ponúka väčšina systémom aj s oveľa vyššou cenou. S vylepšeným rozhraním Bluetooth sú tieto reproduktory priam

ideálnym doplnkom pre dnešný životný štýl využívajúci súčasne viac bezdrôtových zariadení. Doporučená maloobchodná cena 149 € je za túto zostavu rozhodne rozumná, aj keď mierne vyššia investícia. Za našu redakciu udelíme Logitechu ocenenie.

Martin Pročka



Prestigio Multipad 2 Ultra Duo 8.0

ZÁKLADNÉ INFO:

Vyrobil: Prestigio

Dostupná cena : 145 €

PLUSY A MÍNUSY:

- +

cena
- +

výkon
- +

USB host
- +

podpora microSD
- nevyladenosť operačného systému
- displej
- výdrž

ŠPECIFIKÁCIE:

Rozmery: 204 x 158

x 9,3 (VxŠxH) mm

Hmotnosť: 462 gramov

Procesor: dvojjadrový

Rockchip ARM

Cortex-A9 1,6 GHz

Grafický akcelerátor:

Mali 400 MP

Uhlopriečka

displeja: 8 palcov

Zobrazovacia

technológia: IPS

Rozlíšenie displeja:

1024 x 768 pixlov

Operačná pamäť: 1GB

Interná pamäť: 8GB

Batéria: 4 100mAh

Predná kamera: 0,3Mpx

Zadná kamera: 2Mpx

HODNOTENIE:

70%

Iba jeden z mnohých

Spoločnosť Prestigio nepatrí na našom trhu k žiadnym nováčikom. Pôsobí na ňom už nejaký ten piatok a medzi zákazníkmi, ktorým ide hlavne o cenu, si stihla vybudovať dobré meno. Dnes sme si zobrali na paškál najnovšieho zástupcu z rodiny 8-palcových tabletov s krkolomným názvom Prestigio Multipad 2 Ultra Duo 8.0.

BALENIE

Aj keď Prestigio za svoje výrobky nežiada extrémne sumy, balenie, v ktorom produkt dostanete, je naplnené až po okraj. V tomto prípade sme okrem klasickej nabíjačky a dátového microUSB kábla v balení našli aj USB On-The-Go kábel, pomocou ktorého si k tabletu môžete pripojiť externý pevný disk, klávesnicu alebo myš, a aktívne puzdro. Aktívnym sme ho nazvali z dôvodu, že po vytiahnutí tabletu z neho sa automaticky prebudí, zatiaľ čo po vložení zariadenia doň sa okamžite uspí.

VZHLAD A DIELENSKÉ SPRACOVANIE

Keď sme Multipad zbavili ochrannej fólie, pomysleli sme si: "Neposlali nám na recenziu omylom iPad mini?". Multipad totiž iPadu mini akoby z oka vypadol. Ak navyše tablet správne vyčnieva z ochranného puzdra, môžete tak pomýliť aj vašich známych.



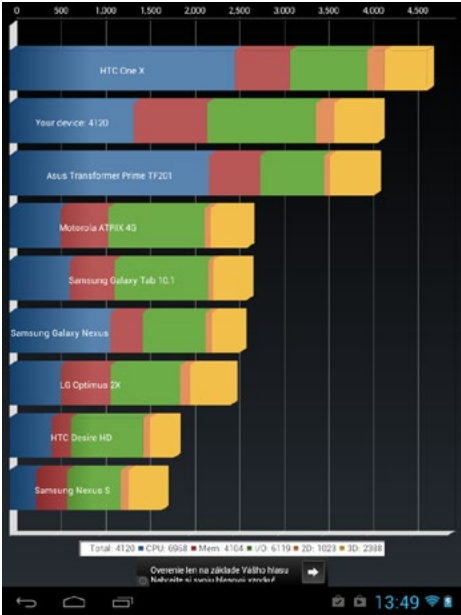
Dielenské spracovanie je na veľmi dobrej úrovni. Pochvalu si Prestigio zaslúži za použitie hliníku, ktorým je pokrytá väčšia časť zadnej steny, no za umiestnenie slotu pre vloženie microSD karty už nie. Ten sa totiž nachádza pod plastovou krytkou, ktorá nedolieha, pri používaní tabletu sa pohybuje a vydáva nepríjemný zvuk. Miernu kritiku si tablet zaslúži aj za prehrievanie, ktoré sa dostaví zvyčajne po piatich minútach hrania náročnejšej hry. Inak však k spracovaniu nemáme výhrady a v danej cenovej kategórii patrí k tým najlepším.

Rám displeja sa nezaraduje práve k tým najužším, no berieme to skôr ako výhodu. Tablet môžete pohodlne držať v jednej ruke bez toho, aby ste si zakrývali obsah, ktorý vám displej zobrazuje. Celkové rozmery tabletu sú o niečo väčšie. To isté platí aj o hmotnosti. Vďaka hliníkovému telu sa ručička váhy zastavila na hodnote 462 gramov.

Na prednej stene nenájdeme žiadne tlačidlo, keďže tie sa zobrazujú na displeji po jeho rozsvietení. Na ľavej strane sa nachádza microUSB konektor s funkciou Host, nad ktorým nájdeme mikrofón, ktorý si, ak tablet používate vo vodorovnej polohe, úplne zakryjete. Pravá strana obsahuje tlačidlá na reguláciu hlasitosti a vypínacie tlačidlo. 3,5mm jack konektor nájdeme v hornej časti prednej steny. Na zadnej stene sa okrem objektívu fotoaparátu s rozlíšením 2 Mpx nachádza aj systémový reproduktor.

HARDVÉROVÁ VÝBAVA

Ako výpočtová jednotka je v tablete použitý dvojjadrový procesor Rockchip ARM Cortex-A9 so základným taktom 1,6GHz, ktorému sekunduje štvorjadrový grafický akcelerátor Mali 400 MP. Výkon sme otestovali v asi najznámejšom benchmarku AnTuTu, kde tablet dosiahol skóre 11 322 bodov, čo je len o tisíc bodov horší výsledok, aký dosiahol Nexus 7 prvej generácie. Okrem AnTuTu benchmarku sme výkon tabletu podrobili testu aj v Citadella benchmarku od Epic



Games. Multipad si s ním hravo poradil, pričom priemerný počet snímkov za sekundu bol 42,2. Silu herného výkonu sme si overili v 3D hrách ako Dead Trigger alebo Real Racing 3. Obe hry bežali plynule, iba pri Real Racingu sme sa stretli s miernym trhaním, hlavne vo väčších pretekoch, kde sa vyskytovalo viac pretekárov. Nenáročné hry ako Angry Birds, Subway Surfers alebo Fruit Ninja bežia absolútne bezproblémovo. Interná pamäť má kapacitu 8GB, no pre vaše dáta ako hudba, videá a fotografie je dostupných 5GB. O chod aplikácií sa stará operačná pamäť RAM s kapacitou 1GB. Kapacita vyhradeného priestoru internej pamäte pre ne je totožná.

Prednej stene dominuje 8-palcový IPS displej s rozlíšením 1024 x 768 pixlov. Vďaka použitiu technológie IPS sú pozorovacie uhly a podanie farieb v interiéri skvelé, no v exteriéri sme našli prvú položku, na ktorej Prestigio šetrilo. Je ňou anti-reflexná vrstva, ktorá vám pomocnú ruku v exteriéri určite nepodá. Pochvalu si nezaslúži ani dotyková vrstva, ktorá na dotyk nereaguje vždy najpresnejšie, niekedy dotyk nezaznamená a na multi-dotykové gestá reaguje, ako sa jej zachce. Ak sa tieto dva neduhy spoja, tablet sa stáva prakticky nepoužiteľným. Nad displejom sa nachádza predná kamera s rozlíšením 0,3Mpx, určená hlavne na vykonávanie videohovorov, čomu zodpovedá aj jej kvalita.

V základnej výbave nechýba ani WiFi s podporou štandardov a/b/g. Citlivosť je na dobrej úrovni, no stabilita pripojenia občas "happruje". Pokojne sa vám môže



stat, že počas sledovania videa na YouTube sa tablet z ničoho nič z WiFi siete odpojí. Trochu zamrzí absencia Bluetooth.

MULTIMÉDIA

Tie sú zastúpené aplikáciami Hudba a Videá. Zatiaľ čo tá prvá ničím nevyniká a ponúka len základné funkcie ako prehrávanie hudby, jednoduché triedenie a vytváranie playlistov, druhá srší podporou formátov. Je jedno či máte video vo formáte MKV alebo AVI, prehrávač si s ním hravo poradí. To isté platí aj o videách vo FullHD rozlíšení. Ich prehrávanie je plynulé, no po chvíli sledovania sa pravá časť prednej steny začne prehrievať. Zvukový výstup zadného systémového reproduktoru je, čo sa hlasitosti týka, dostatočný, no to je zároveň aj všetko, čím nás potešil.

FOTOAPARÁT

Ten zachytáva snímky v rozlíšení 2Mpx. Ich výsledná kvalita nie je svetoborná, no priatelia na Facebooku, kam fotografie zachytené tabletom s najväčšou pravdepodobnosťou hneď poputujú, sa tým nebudú moc zaoberať. Poteší prítomnosť režimu panoráma, na ktorú by sa vývojári v Prestigiu mali podrobnejšie pozrieť, keďže práve táto funkcia mala na svedomí pár pádov operačného systému. Okrem toho dokáže fotoaparát zaznamenať video v rozlíšení 640 x 480 pixlov.

VÝDRŽ

Pod zadným krytom sa ukrýva batéria s kapacitou 4 100mAh, ktorá by podľa výrobcu mala tablet užiť počas piatich

hodín sledovania HD videa, 36 hodín prehrávania hudby alebo 120 hodín pohotovostného režimu. Nás však zaujíma reálna výdrž. Ak budete hrať náročné hry a budete mať jas displeja nastavený na maximum, ku kritickým 5% sa dostanete v priebehu 1,5 hodiny. Ak sa uskomníte, jas displeja stiahnete na polovicu a okrem hrania budete prehliadať internet, tablet vás vyzve k pripojeniu nabíjačky za 3 hodiny a 55 minút. Samotné nabíjanie je relatívne rýchle. Batéria sa na 100% nabije za necelé 2 hodiny.

OPERAČNÝ SYSTÉM

TV tablete je predinštalovaný operačný systém Android vo verzii 4.1 Jelly Bean v neupravenej verzii. Tento fakt hodnotíme ako veľké pozitívum, keďže každý používateľ si bude môcť prostredie upraviť podľa svojho gusta. Jediné obmedzenie, pridané výrobcom, je fixný počet domáчих obrazoviek. Nám to nijak neprekážalo, prispelo to k plynulému chodu systému. Chod systému je však plynulý, ak vykonávate nenáročné činnosti: počúvanie hudby, prehliadanie internetu alebo prezeranie fotografií v galérii. Po ukončení náročnejšej aplikácie napr. Real Racing 3 Androidu istý čas trvá, než sa spamätá a ani jeho pád nie je ničím výnimočným.

V základnej softvérovej výbave nechýba čítačka elektronických kníh s integrovaným obchodom, plná verzia kancelárskej aplikácie Office Suite Pro a prehliadač Chrome, ktorý k prehliadaniu internetu neodporúčame používať pre jeho nestabilitu a pomalú odozvu. Prestigio dodalo aj svoj vlastný prehliadač, ktorý netrpí spomínanými neduhmi.

ZÁVEREČNÉ HODNOTENIE

Prestigio Multipad 2 Ultra Duo 8.0 je len jeden z ďalších malých tabletov, predávaných na našom trhu, ktorý ničím nevyniká. K jeho najväčším slabším patrí displej, ktorého čitateľnosť na priamom slnku je zlá a dotyková vrstva katastrofálna. Vývojári v Prestigiu taktiež mohli venovať viac starostlivosti operačnému systému, ktorý má tendenciu pri ukončovaní náročnejších aplikácií padať.

Našli sa aj pozitíva. Medzi ne patrí solídna konštrukcia a výkon dostatočný na hranie náročnejších hier.

Adam Lukačovič

ADATA DASHDRIVE UV150 A UC510

Rýchly a pomalý

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: ADATA
Dostupná cena :
8 GB - 7,99 €
16 GB - 12,99 €
32 GB - 23,99 €

PLUSY A MÍNUSY:

+ rozmery
+ cenový pomer
+ odolnosť

- rýchlosť

ŠPECIFIKÁCIE:

Typ: USB Flashdisk

Vyrobil: ADATA

Rýchlosť:

USB 2.0

USB 3.0



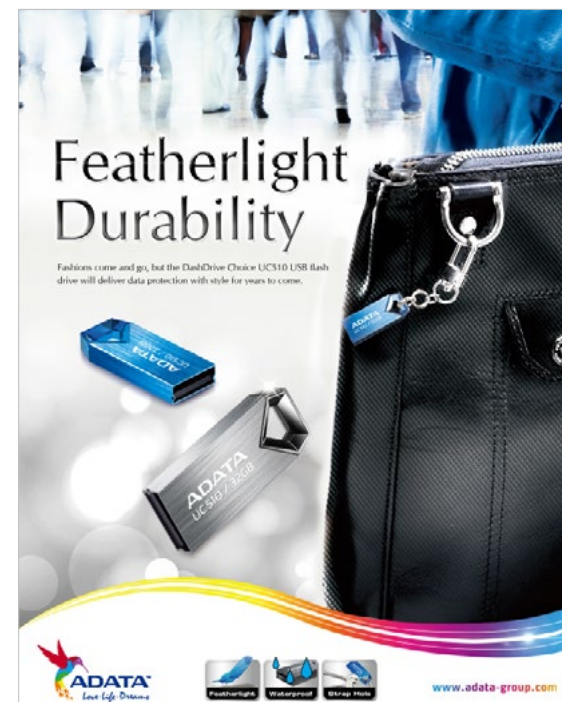
V našej redakcii sme mali možnosť otestovať dve flashky spoločnosti ADATA, ktoré prichádzajú v dvoch rozdielnych vyhotoveniach.

Väčší disk ADATA DashDrive UV150 má tvar klasického USB prívesku a prezentuje klasický spôsob s vrchnákom, ktorý sa dá veľmi šikovne pripnúť dozadu, keď sa USB práve používa. Má to len menší problém, že tu sa presne nachádza aj oko na šnúrku alebo koliesko na kľúč. Ak máte trochu objemnejšiu šnúрку, bude vám prekážať pri odkladaní krytky, no pri tenkej šnúrke a bežnom kovovom koliesku kľúčienky je to vyhovujúce. Skrátka, nesmiete použiť nič hrubšie ako cca 1,5mm v priemere, pretože inak vám to bude prekážať pri odkladaní krytky.

Až na tento menší problém je UV150 skonštruovaný pevne. Disk má plastové dvojfarebné puzdro a vyrába sa v dvoch variantoch – čierny s červenou doplnkovou farbou a červený s doplnkovou sivou – oba sú vo veľmi peknom lesklom vyhotovení. My sme mali k dispozícii čierny a mali sme menšie obavy z lesklého povrchu, resp. z jeho poškodenia pri bežnom nosení spolu s kľúčmi, ale akoby zázrakom sa, približne po dvoch týždňoch každodenného nosenia spolu so zväzkom asi desiatich kľúčov, neobjavil ani jeden jediný viditeľný škrabanec. Pribudlo len zopár odtlačkov prstov a tie stačilo zotrieť handričkou a vyzeral opäť ako nový. Zjavne sú na jeho výrobu použité nejaké ušľachtilejšie a odolnejšie materiály než bežné plasty, avšak táto informácia sa nikde

nešpecifikuje.

Druhá testovaná flashka je výrazne menšia a nájdete ju pod označením ADATA DashDrive Choice UC510. Disk má skutočne minimalistické rozmery. Veľký je asi ako jeden článok prstu a vyzera presne tak, ako keby ste vymontovali kovovú časť z nejakého konektora USB kábla a prilepili k nej pevné päťuholníkové plastové očko na šnúrku. Široké očko v zadnej časti tela navyše umožňuje použiť väčší výber šnúrok alebo kovových krúžkov na bezpečné prenášanie disku, než býva u USB flash disku bežné. S prehľadom cez neho prevlečiete napríklad aj šnúrku od topánok. Flashka nemá žiadnu krytku a popravde ju ani nepotrebuje. Vyrobená je z pevného hliníka, do ktorého je pevne vsadené



masívne oko z modrého priesvitného plastu. Kovový povrch je upravený vodorovným brúsením a farebnou úpravou, eloxovaním.

Podľa informácií výrobcu je disk vodeodolný a podľa nášho odhadu znesie pád aj z veľmi veľkej výšky. Je extrémne ľahký a jeho pevné telo musí prežiť pád hoci aj z ôsmeho poschodia. U tohto disku vytlačila ADATA maximum z možností technológie Chip on Board (celá elektronika je integrovaná priamo v plošnom spoji, ktorý tvorí súčasne dosku konektora USB).

Po pripojení k PC nás trochu prekvapilo, že ani na jednom disku neblíkajú signalizačné LED-ky. Nie je to bežné, ale popravde – nerozčuľujú vás v noci blikajúce LED-ky? Pokiaľ nevyužívate nejaké špecifické systémy pre cacheovanie pri práci s dátami, tak LED signalizácia nemá žiadny význam. Pri odpájaní USB disku je aj tak vždy vhodnejšie odpojiť najprv zariadenie v systéme, čo pri zápise dát na kľúč nie je možné, a preto nie je nutné vyčkávať na ukončenie blikania LED.

TEST

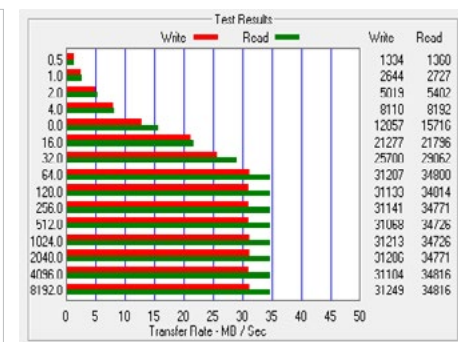
Oba disky sa vyrábajú v kapacitách 8, 16 a 32GB. My sme na test mali k dispozícii tie najväčšie, teda 32GB disky. Test začneme s UV150. Podľa informácií na obale je určený na rozhranie USB3.0, ktorým disponujú iba novšie počítače. Garantovaná je však aj spätná kompatibilita so staršími USB 2.0, takže ho môžete použiť aj keď

narazíte na starší počítač. V prvom prípade dosahuje rýchlosť čítania dát až 90MB za sekundu, v prípade starších USB 2.0 je rýchlosť iba 35MB za sekundu. Naše testy preukázali aj to, že zápis je citeľne pomalší – 25MB/s pri USB 3.0, resp. 15MB/s pri USB 2.0, čo však je, v porovnaní s bežnou konkurenciou, stále veľmi dobrý výsledok

Maličký kľúčik UC510 disponuje iba rozhraním USB 2.0, ktoré je však univerzálnejšie a nájdeme ho dnes prakticky všade. Spomedzi bežných kľúčov, čo sa týka rýchlosti, nejakú nevychýva a predstavuje taký lepší stred. Sekvenčné čítanie sa pohybuje na úrovni 27MB/s a zápis 10MB/s.

VERDIKT

Veľkosti 8, 16 a 32GB dnes predstavujú kapacity, ktoré môžete získať za rozumnú cenu. Ak potrebujete so sebou nosiť



All	1 ▾	1000MB ▾	G: 0% (0/30GB) ▾
	Read [MB/s]		Write [MB/s]
Seq	34.69	14.69	
512K	33.18	11.97	
4K	3.315	0.014	
4K QD32	3.576	0.157	

viac dát ako 32GB, je stále vhodnejšie investovať do rýchlejšieho pevného disku ako do drahšej flashky. To, v čom USB kľúč prevažujú prenosné pevné disky, sú odolnosť a kompaktnosť rozmery. V tomto smere ADATA rozhodne má čo ponúknuť. Rýchlosti sú slušné a vynikajúci je aj pomer ich kapacity a možností voči cene.

Za zmienku stojí ešte softvér. Ten síce nedostanete priamo s diskom, ale môžete si ho zadarmo stiahnuť zo stránok ADATA (vzadu na obale sa dokonca nachádza QR kód pre jednoduchšie zadávanie adresy). Softvér predstavuje zaujímavú pridanú hodnotu. Získat môžete aplikácie ako napríklad UFDtoGO, OStoGO alebo najnovšiu verziu bezpečnostného balíku Norton Internet Security 2013 (60-dňová skúšobná verzia). Jednoducho, za tie peniaze je to celkom dobrá kúpa.

Martin Pročka



GX Gaming Maurus X

Kvalitný FPS-kar

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: GX-gaming
Dostupná cena : 625 €

PLUSY A MÍNUSY:

+ tvar
+ cena
+ prispôsobená pre FPS

- nič podstatné

ŠPECIFIKÁCIE:

počet tlačidiel: 6

DPI: nastaviteľné

800

1600

2400

3200

4000

odozva: 1ms

1,8 m kábel



Firma GX Gaming sa po úspechu s myškou Gila, orientovanou na MMO a RTS hry, pokúša zaujať aj fanúšikov FPS-iek, teda strieľačiek z pohľadu prvej osoby. Prírastok do rodiny, ktorý nesie meno Maurus X, sa snaží zaujať kvalitným spracovaním, ergonomickým dizajnom a vhodným rozložením tlačidiel pre tento herný žáner.

Firma GX Gaming sa našom trhu síce nepohybuje dlho, ale aj za ten krátky čas si stihla vybudovať pomerne dobré meno, a to vďaka kvalitnému hernému príslušenstvu za priaznivú cenu.

PRVÉ DOJMY

O svojich kvalitách sa snaží presvedčiť už balením, ktoré je naozaj hodné hernej myšky. Zo štýlového otváracieho obalu sa dá vyčítať prakticky všetko o myške a je

možné sa na ňu cez priehľadný plast aj pozrieť. Ak sa však chceme dostať do vnútra, musíme zabojovať na hornej strane, zbaviť sa plomb a nejako šetrne otvoriť obal, aby sme nepoškodili škatuľu, ktorá sa určite hodí do vašej zbierky. Vo vnútri nás už, bohužiaľ, nečakajú žiadne tajomné škatuľky ako pri Gile. Tentoraz výrobca zabalil samotnú myšku, CD so softvérom, prídavný set "nožičiek" a dokumentáciu.

PLASTOVÝ DIABOL

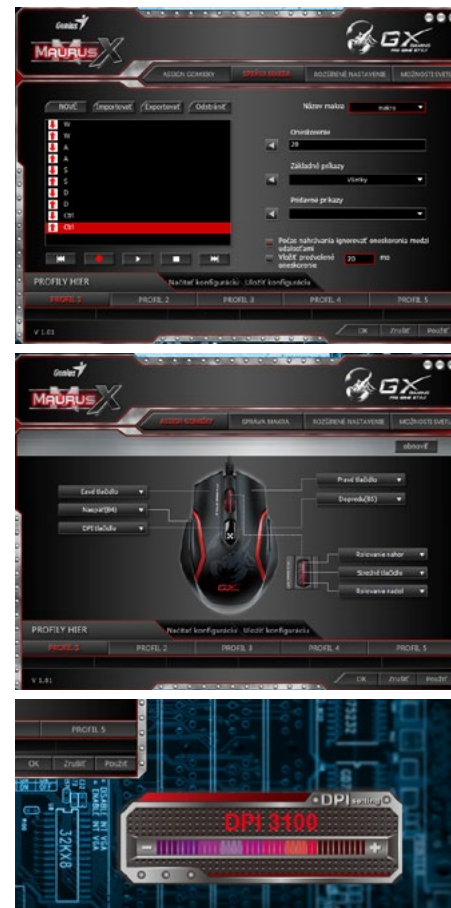
Boli by sme asi príliš vyberaví, ak by sa nám na myške nepáčil plast, ak však dvihneme myšku, tak zistíme, že tu čosi nehrá. Myška je ťažšia, ako by ste čakali. Výrobca ju totiž vyvážil päťdesiatimi gramami železných závaží. Otvor na ich rozmiestnenie by ste však hľadáli márne, sú vstavané, a výrobca ich rozmiestnil za nás tak, aby bola myška dokonale vyvážená. Myš je tvarovaná symetricky, a tak

si s ňou zahrajú i ľaváci. Oproti Gile je myška jednoduchšia, má štandardnejší dizajn a menej "vychytávk". Napríklad RGB podsvietenie tu budeme hľadať zbytočne. Myš síce podsvietená je, ale len jednofarebne a nastaviť si vieme len intenzitu blikania či svietenie.

TLAČIDLÁ

Na rozdiel od iných herných myší, Maurus X nebuduje počtom tlačidiel. Pri FPS hrách je totiž skôr potrebné tlačidlo rýchlo nájsť, ako ich tam mať kopec. Práve na to sa zamerali tvorcovia Maurusu X a okrem štandardných tlačidiel a meniča DPI tu nájdeme len dve tlačidlá rozmiestnené po stranách myšky.

Prvé z tlačidiel sa nachádza na štandardnej pozícii, kde zvyknú byť umiestnené herné tlačidlá. Na rozdiel od väčšiny herných



myšiek nie je predelené na dve samostatné, ale tvorí jedno veľké tlačidlo, ktoré sa dá rýchlo nahmatať, a tým pádom bleskovo použiť v hre. Druhé je umiestnené rovnako, akurát na druhej strane myšky. Pre praváka je to síce trochu neobvyklá poloha, ale po troche tréningu sa dá dosť rýchlo stlačiť prstenníkom.

Na vrchu, okrem štandardných tlačidiel a stlačacieho kolieska, nájdeme už len menič DPI, ktorý sa skladá len z jedného tlačidla, ktoré posúva DPI po škále piatich predvolených hodnôt. Hodnoty sa meniť nedajú, no ak vám žiadna z predvolených nevyhovuje, stačí na dve sekundy pridržať DPI tlačidlo, čím sa dostanete do špeciálneho režimu, v ktorom si pomocou kolieska doladíte DPI v skokoch po sto v rozmedzí 100 až 4000 DPI.

OPTIKA ?!

Dnešné trendy už optické myšky nechávajú za sebou pomocou laserovej technológie, ktorá dokáže detailnejšie snímať pohyb. Firma GX Gaming však zostala verná optike, ktorej však v ich prevedení nie je čo vytknúť. Ako



už bolo spomenuté, myška dokáže zaznamenať od 100 do 4000 DPI, čo sú plne dostačujúce hodnoty pre drvivú väčšinu hráčov. Číslo hovorí o tom, koľko bodov myška zaznamená na jeden palec (cca 2,5cm), teda pri čísle 100 sa myška pohybuje strašne pomaly a pri 4000 zasa strašne rýchlo. Každý hráč je zvyknutý na iné nastavenia, ale väčšina sa drží niekde medzi 1000 a 2000 DPI.

Avšak nielen rozlíšenie je dôležité pre dobrú hernú myšku. Podstatná je aj obnovovacia frekvencia, ktorá sa pri Maurus X drží na 6400fps, čo je primeraná hodnota na myšku v tejto cenovej kategórii. Pohyby sú plynulé a nestáva sa, že by myška na seba dala čakať.

SOFTVÉR

Na príbalnom CD nám výrobca dodal jednoduchý softvér na ovládanie myšky, kde si vieme nastaviť všetky možnosti pohybu, rýchlosti, podsvietenia a konfigurácie tlačidiel. Ak by niekomu bolo málo používať základné funkcie tlačidiel, môže si skúsiť aj funkcie makier, a teda dať si na tlačidlo nejakú vlastnú kombináciu klávesov. Systém sa spúšťa spolu so systémom a stará sa aj o okienka pri zmene DPI, aby sme zistili, na akom stupni sme. Softvér je však jednoduchý a v operačnej pamäti nám zaberal len necelé 3MB, nemusíte sa preto báť, že by nejaký ovplyvnil rýchlosť vášho PC.

KÁBEL

O prenos údajov sa stará 1,8 metra dlhý plátenný kábel s pozláteným konektorom. Vďaka tomu, že je plátenný, sa nemotá a je príjemný na dotyk, ak však

máte ostrú hranu stola, môže sa stať, že sa na nej sem-tam zasekne.

VERDIKT

Aj keď je trh presýtený lacnými alternatívami za menej než polovičnú cenu, Maurus X má stále pomerne nízku cenu, ktorá by mohla zaujať bežného hráča. Špecializácia na jeden herný žáner síce nie je až takou podstatnou vecou, nie je problém hrať FPS aj s bežnou myškou, no nadšenci určite ocenia rýchly prístup k potrebným zbraňam bez toho, aby museli rozmýšľať, na ktorom z mnohých tlačidiel je uložená. Ak FPS hráte len občasne a bodlo by vám viac tlačidiel, odporúčame sa pozrieť po súrodencovi Gila, ktorý síce stojí o pár eur viac, no taktiež je to veľmi kvalitná myška, s ktorou hra nabere iný rozmer.

Eduard Čuba



ZÁKLADNÉ INFO:
The Wolverine, USA, 2013, 126 min

Režie: James Mangold
Scénář: Mark Bomback, Christopher McQuarrie
Produkce: Twentieth Century Fox, Marvel Entertainment, Dune Entertainment
Kamera: Amir M. Mokri
Střih: Michael McCusker
 Hudba: Marco Beltrami
Hrají: Hugh Jackman, Famke Janssen, Hirojuki Sanada, Will Yun Lee, Brian Tee, Světlana Chodčenkova, James Fraser, Rila Fukushima, Tao Okamoto, Ian McKellen, Patrick Stewart

PLUSY A MÍNUSY:

+ skvělý Jackman
 + osvěžující
 japonská kultura
 + souboj Wolverina a samurajů

- překombinovanost
 - zmatenost
 - patetičnost a klišé

HODNOTENÍE:
65%


Wolverine

SLON V PESTROBAREVNÉM PORCELÁNU...

Přesně tak působil letošní marvelovský letní blockbuster Wolverine (2013). Další z poněkud slabších vývarů, které jsou založeny na klasických komiksech X-men, se odehrává v Japonsku a mohu tedy metaforicky říct, že Wolverine je klasické vynikající sushi ovšem v podobě obří nekonzumovatelné rolády od babči. Koho pak v závěru zajímá, že obsahuje skvělého Hughu Jackmana, který byl pro roli Wolverina téměř stvořen, když se po Tokiu neohrabaně řítí, jako Megatron v záhonku tulipánů?

Původně se měl filmu ujmout Darren Aronofsky, ovšem studio chtělo komiksový film pravděpodobně více mainstreamový, než by Aronofsky zvládl. Proto můžeme v titulcích vidět Jamese Mangolda, režiséra snímků 3:10 Vlák do Yumy (2007), Walk the Line (2005) nebo Identita (2003). Ve svých filmech se často zaměřuje na zobrazování vnitřních bojů

u problematických jedinců, což můžeme vidět i u tohoto filmu, kde Wolverinem zmitá jeden vnitřní boj za druhým.

Začátek příběhu je vlastně skvělý – temný s perfektní atmosférou. Logan (Hugh Jackman) je uvězněn v Nagasaki ve vojenském táboře v okamžiku, kdy je na město zahájen atomový útok v roce 1945. Zachrání jediného vojáka, Yashidu (Hal Yamanouchi), který je mu následně vděčný a víceméně v něm vidí boha. Tím končí zajímavý prolog a Logan se posouvá v čase, aby navázal na události po X-Men: Poslední vzdor (2006), kde zemřela spousta, spousta lidí, z nichž ho ve snech straší jeho femme fatale Jean (Famke Janssen).

Špinavého zarostlého jeskynního muže Logana najde uprostřed divočiny Yukio (Rila Fukushima), kterou poslal zestárlý Yashida, aby se mohl se svým přítelem a zachráncem naposledy rozloučit. V tu chvíli začíná Wolverine v ultramoderním Tokiu působit vážně jako slon v porcelánu. To, co se tvářilo komorně, najednou začnemrkat jako Al Pacino ve Zjizvené tváři (1983) a Yakuza (japonská mafie) je naprosto všude. Ještě se to zdá být docela



únosné, dokud se film nesnaží podsouvat myšlenku, že všechno souvisí se vším, existuje vyšší princip, špatný člověk vlastně dělá ty špatné věci pro dobrou věc...

Každou chvíli to vypadá, že už tam víc klišé a patetičnosti nacpat nejde. Wolverinovy šesté smysly fungují, jen když chce on, nebo spíš, jen když chce režisér, a nějak k němu ta smrtelná/nesmrtelná povaha neseď, což si bohudík uvědomuje.

Střední část filmu je tak jen zdlouhavé nahlédnutí do lidské duše s myslí zvířete, spousty zpytování svědomí a romantického klišé. Až ve chvíli, kdy se Logan vzmůže a zatváří se jako Wolverine, začíná se zase něco dít. To, co se do té chvíle zdálo zbytečně moc zapletené, je vlastně zapletené ještě víc a v závěru z toho vznikne jeden velký seškvářený chumel s drápy bez začátku a konce, který vlastně k ničemu moc není a ani

nebyl. Wolverine je předimenzovaným posledním vzdorem v Japonsku, který si alespoň nijak nehraje na to, že by té kultuře rozuměl, nebo do ní nedejbože i zapadl. Což je ovšem dobře. Na Wolverina, který je žoldák spravedlnosti a nezapadá vůbec nikam, je tak alespoň zajímavý pohled při tom kontrastu nepřizpůsobivosti a světa tradic a pravidel. A co víc, konečně vidíme i souboje, které nejsou čistě mutantů záležitostí nebo mutanti proti vyděšené policii. Samurajové se s divokým Američanem nijak nemazlí a nepotřebují k tomu nadpřirozené schopnosti.

Co ovšem můžeme skutečně pochválit, jsou souboje a docela vydařená práce s efekty a kamerou. Někdy je sice přechod na ruční kameru dost kostrbatý a pan Mokri při běhu nestačí tempu vytrénovaného Jackmana, ale jinak přesně ví, co dělá, a některé záběry jsou vážně mistrné. Stejně jako přirozený dynamický střih, který skvěle koresponduje s hudbou

Marca Beltramiho, jež má za sebou spoustu známých a dobrých soundtracků a s režisérem Mangoldem již dříve spolupracoval na snímku 3:10 Vlák do Yumy.

Závěr je tedy takový, že Wolverine je technicky a řemeslně velmi dobrý, ale jinak zbytečně patetické a překombinované romantické divadelní představení, které dokáže zchladit více, než klimatizace v sále. To slovo nemám moc v oblibě, ale pokud mám film definovat jedním slovem, je to „přepálený“. Hugh Jackman nebude moci hrát svalnaté monstrum do smrti, to Wolverine, ne Jackman, tady nestárne. Doufejme tedy, že se toho jednou dočkáme všichni, jelikož velmi pomalým tempem, ale přeci jen, se filmy o Wolverinovi trochu lepší a po monotónním X-Men Origins: Wolverine (2009) je to krok kupředu. Není ještě jisto, jakým přesně směrem, ale snad tím dobrým.

Veronika Cholastová



ZÁKLADNÉ INFO:

Elysium, 2013, USA, 109 min

Žáner: Sci-fi/akčný/triler
Réžia: Neill Blomkamp
Produkcia: TriStar Pictures, Media Rights Capital, QED International, Simon Kinberg Productions, Sony Pictures Entertainment
Scenár: Neill Blomkamp
Kamera: Trent Opaloch
Hudba: Ryan Amon
Obsadenie: Matt Damon, Jodie Foster, William Fichtner, Alice Braga, Diego Luna, Michael Shanks, Carly Pope, Talisa Soto, Sharlto Copley, Wagner Moura

PLUSY A MÍNUSY:

- + vizuálne podmanivý film
- + špičkové efekty, kamera, zvuk
- + prepracovaná akcia, technická réžia
- + využitý rozpočet

- motivácie postáv, scenár
- niektorí herci nevedia hrať a nie kvôli scenáru
- zahodený potenciál

HODNOTENIE:

67%

Elysium

KEĎ NIKTO NEVIE, ČO VLASTNE CHCE

Príchod režiséra Neilla Blomkampa na svetovú scénu ani nemohol byť lepší. Po tom, čo uviedol film District 9 (2009), ktorý sa automaticky stal zaslúženým hitom, mal odrazu možnosť robiť si, čo len chcel. S poriadnym rozpočtom a poriadnym hollywoodskym zázemím. Čo z toho vzniklo? Elysium. Je však rozpočet všetkým, čo robí film dobrým?

Max (Matt Damon) pracuje vo fabrike na výrobu robotov. Na Zemi roku 2154. Túži však ísť hore, na vesmírnu stanicu Elysium. Zem je totiž nezdravá. Elysium, so svojím luxusom, čistým vzduchom a medicínskymi modulmi zbavujúcimi každú chorobu, však nie. S Maxovou túžbou tam ísť by nebol žiaden problém, až na ten jediný – peniaze. Kto ich nemá dostatok, lístku na Elysium môže akurát zamávať. Všetko však naberá úplne iný smer, keď je Max v práci vystavený silnému

rádioaktívnemu žiareniu. Zist'uje, že mu zostáva maximálne päť dní života. A spraví čokoľvek aby sa za päť dní na Elysium dostal. Stačí tam vojsť do medicínskeho modulu a smrteľná dávka žiarenia sa vylieči. Kontaktuje istého gangstra, ktorý mu sl'úbi lístok výmenou za mozgové dáta jedného z obyvateľ'ov Elysia. Netuší, že ich ukradnutím našťve tajomníčku Elysia, Delacourt (Jodie Foster). Tá po Maxovi vyšle šialeného zabijaka Krugera (Sharlto Copley). V tomto období navyše Max stretáva svoju dávnu priateľ'ku Frey (Alice Braga), čo veci ešte viac skomplikuje.

Na čom stroskotá väčšina dobrých filmových nápadov je scenár. Ak tie vety jednoducho nepôsobia ucelene, prepojene a inteligentne, film stratí svoje korene, prerastá cezeň burina a výsledok je väčšinou všeličo, len nie presne to, čo tvorca zamýšľal. S Elysium je to, našťastie, trochu lepšie, ale stále je to

práve scenár, ktorý dolámal celej idej zuby. Inými slovami, to, čo sa pred štyrmi rokmi zaslúžilo o úspech v District 9, sa v Elysium zaslúžilo o uzemnenie. Je totiž jedno, či sa vám základný popis príbehu páči alebo nie, Blomkamp vo svojom scenári spravil zásadné chyby, ktoré ho zrážajú na kolená. Najhoršie na tom je, že prakticky všetky stoja na motiváciách jednotlivých, inak sympatických postáv. Totiž v Elysium nikto nevie, čo vlastne chce. Raz chce toto, potom zasa tamto, zmeny kurzu nastávajú dokonca aj u záporákov. Otáčanie motivácie o 180 stupňov je tu na bežnom poriadku u viacerých postáv.

Môže byť na scenári ešte niečo horšie? Áno, ak zavrhneme ešte aj potenciál, ktorý ukáže na začiatku. Elysium robí aj to. Neill Blomkamp prezentuje originálny nápad, ale v príbehu ho odvíja nesprávnym smerom. Každý fanúšik dobrého sci-fi čaká, že ho vízia filmu niečím obohatí alebo v nej nájde paralely so súčasnosťou a premyslený vývin príbehu. Elysium to má,



ale iba na pozadí, čo, bohužiaľ, nestačí. Celé univerzum, založené na Elysiu a Zemi, bohatstve tam hore a chudobe tam dole, spoločnosti ovládanej robotmi a vládou z vesmíru je inteligentné, má v sebe silu potiahnuť veľkolepý príbeh a istú ideologicky silnú pointu na jeho konci. Preto málokoho poteší poznanie, že jediný motív, resp. rozdiel, na ktorý sa skratkovitosť scenára nakoniec upne, je fakt, že na Zemi nemajú medicínske moduly a v Elysiu áno. Elysium skrátka odhadzuje to, čo nesie najväčší dramatický potenciál. Ešte k tomu aj trochu okato vykráda konštrukciu záveru z Zwickovho Krvavého diamantu (2006).

Teraz je však čas povedať, čo Blomkamp spravil dobre. Či skôr, čo Blomkamp spravil parádne. Elysium vyšperkoval najmä prepracovaným svetom a výpravou, vidíte, kam šiel každý jeden dolár zo 100 miliónového rozpočtu. Púštny dizajn budúceho L. A. a futuristický svet Elysia sa spájajú v správnom pomere k tomu, aby diváka zahrnuli vizuálnym potešením, podľ a prostredia vždy diametrálne odlišným a pritom atraktivitou vyrovnaným. Vizuálna hravosť Blomkampa navyše vždy nejako prekvapí, či už špecifickým farebným obohatením konkrétnej scenérie alebo tými najmenšími detailmi svojho sveta. Svet, jeho dizajn a vizuálna harmónia je to, čo diváka drží a nenudí, a to aj napriek ťažkopádne mu scenáru.

Ak sa už teraz dá definovať nejaký technický aspekt, ktorým sa preslávia, resp. preslávili Blomkampove filmy, tak je to kamera. Elysium s ňou skúša všeličo,

no poteší najmä tou ručnou, hlavne v akčných pasážach. Občas sa síce pekne zatrasie a niekedy aj šialene spomalí, no vždy s technickou finesou a cieľavedomosťou. V kombinácii s dynamickým strihom a perfektným zvukovým mixom je to ďalší dôležitý plusový bod réžie. Pokiaľ sa teraz bojíte len toho, že vás nečakajú dobré efekty, ste na omyle.

Digitálne efekty vyzerajú lepšie ako vo filmoch, ktoré stoja dvakrát viac peňazí. Osobitnú pochvalu si zaslúži aj skladateľ Ryan Amon so svojím debutom v oblasti filmových soundtrackov. Jeho hudba podčiarkuje špičkovú akčnú stránku Elysia zapamätateľným hlavným motívom a výborným gradovaním jednotlivých tónov.

Elysium už na počiatku marketingovej kampane zaujal zvučným obsadením. Damon, Foster, Copley, Braga. A hoci postavy dopadli ako dopadli, stále môžeme prisľúbiť, že sú to práve dobrí herci, ktorí kvalitu držia vyššie než ich charakter v skutočnosti sú. Špeciálne uznanie odo mňa dostáva Sharlto Copley, v roli psychotického záporáka mu to ide perfektne a neprešla sekunda, aby som mu to neveril. Zvyšok obsadenia podáva viac-menej civilné herecké výkony, aké sa na základe scenára dali očakávať.

Záverečné hodnotenie

Elysium je pekný príklad intelektuálne prázdneho letného blockbustera. Zatiaľ čo na jednej strane ponúka strhujúci vizuálny punc a dizajn svojho sveta v špičkovej technickej réžii a akcii, na strane druhej je príbehovo skúpy, skratkovitý, v konečnej miere aj charakterovo nerozvinutý a predovšetkým mrhá svojím silným potenciálom. Doslova odhadzuje to, čo z neho mohlo spraviť dramatickú emocionálnu jazdu, a aj preto je filmom značne nezrelým. Fanúšikovia District 9, čakajúci silnú pointu, budú určite sklamaní. Nezostáva teda nič viac, než čakať na Blomkampov ďalší počín.

Jozef Andraščík



ZÁKLADNÉ INFO:

White House Down, 2013, USA, 131 min.

Réžia: Roland Emmerich
Scénár: James Vanderbilt
Hudba: Harald Kloser, Thomas Wanker
Kamera: Anna Foerster
Produkcia: Mythology Entertainment, Centropolis Entertainment, Iron Horse
Hrajú: Channing Tatum, Jamie Foxx, Maggie Gyllenhaal, Jason Clarke, Richard Jenkins, James Woods, Burn Gorman, Ron Perlman

PLUSY A MÍNUSY:

+ solídny ako akčný film
 + chémia medzi Tatumom a Foxxom

- absolútne žiadna originalita
 - hrozná hudba
 - lacné efekty
 - scenár ako po lobotómii

HODNOTENIE:**55%**

White House Down

AKČNÉ KLIŠÉ NA DRUHÚ

Keďže v Hollywoode radi robia všetko dvojmo (napríklad Armageddon a Drvivý dopad, oba 1998), práve sa kinami prevalil už druhý tohtoročný film o teroristickom útoku na Biely dom. Nezhodujú sa však len rovnakým námetom. Nabite guľomety, pristávame v Amerike!

Roland Emmerich točí jeden patriotický výplach za druhým a nie je tomu inak ani v tomto prípade. Ale netreba byť geniálny, aby ste na to prišli, samotný názov filmu takmer všetko prezrádza. Banda teroristov, z akýchkoľvek už príčin, napadne a obsadí symbol Ameriky – Biely dom.

Okej, máme tu..., povedzme "zaujímavú" zápletku (ak odhliadneme od tohtoročného Pádu Bieleho domu, všakže?). Aké sú ďalšie ingrediencie typického blockbu steru á la Emmerich? Nepravdepodobný hrdina, neustále nedoceňovaný, z radov pracujúcej triedy? Áno. Za dve hrste vtipných hlášok? Aj to tu máme.

Komická postavička? Samozrejme. Mega veľa deštrukcie a explózií? No jasné! A prehnaný patriotizmus, až vám je z toho na vracanie? Ved' je to predsa Emmerich!

Zaujímavé, že tie najpatetickejšie patriotické filmy v Spojených štátoch točí práve Nemec. Komu sa zdá meno povedomé, ale nevie si ho spojiť s konkrétnymi filmami, len pripomeniem časť jeho tvorby: Univerzálny vojak (1992), Deň nezávislosti (1996), Deň potom (2004), 2012 (2009).



Od White House Down čakajte scenár po lobotómii, príbeh originálny ako babkine papuče, veľmi veľa explózií a ešte viac strel'by. Do toho primiešame nesmierne cool prezidenta v podaní Jamieho Foxxa a Channinga Tatuma v úlohe nedoceneného otca, ktorý zachraňuje situáciu, a okrem toho ešte veľa šťastných "náhod" a záchran na poslednú chvíľu.

Oproti Pádu Bieleho domu sa Emmerich aspoň nepúšťal do politických konšpiračných teórií, pritiahnutých za vlasy a držal sa pri zemi s jednoduchou myšlienkou mierumilovného prezidenta a zlých zbrojárskych korporácií. Aj nám



v konečnom dôsledku naservíroval zase len poriadnu blbosť, ale funguje to aspoň ako akčný film. Snaha okoreniť celú zmes trochou trileru akosi nefunguje. Ale ani v rámci svojho žánru neuvidíte vlastne nič nové. Teroristi majú navrch a len sa s Johnom Caleom (Tatum) striedajú v tom, kto koho kedy drží za gule. Našťastie, keď sa rozdával rozum, asi nestáli v správnej fronte, a tak si svoju situáciu často sami podkopávajú.

Zdá sa vám meno John Cale povedomé? Vetríte správne. White House Down masívne kopíruje Smrtonosnú pascu (1988) a Johna McClanea, ved' Cale dokonca nosí rovnaké biele tielko a jeho part'ák je černocho! Podobná "one man army" však bola aj v Páde Bieleho domu, len tam sa zase pokúšal legendárnu Willisovu postavu zreprodukovat' Gerard Butler.

Ak sa zameriate na digitálne efekty, spozorujete, že ich už tradične vyplývali na deštrukciu. Možno však tento rok mali menší rozpočet, lebo explózie vyzerajú niekedy až podozrivo lacno. Zvukový mix nenadchne, ale ani neurazí, narozdiel od hudby, ktorá znie ako zo zlatých čias Humphreyho Bogarta. Chvalabohu, že kvôli neustálej strel'be a výbuchom ste od hudby po väčšinu filmu oprotenejší.

Ak od poctivého akčného filmu čakáte aj kopu súbojov na päste, ste na nesprávnej

adrese. Aj tých pár málo bitiek, čo sa vo filme objaví, tvorcovia prestrihali tak, že z nich vlastne nemáte žiadny pôžitok. Prestrihať radšej mohli celkovú stopáž, lebo viac ako dve hodiny sú pre tento film jednoducho priveľa.

Výsledkom nie je šťavnatý guláš, ale akási nedovarená zmeska ambícií, z ktorej sa nakoniec podarilo ako-tak ut'apkať relatívne solídny akčný film. Občas síce na povrch prerazí chuť trileru, ale na to má film príliš stupídny scenár aj zápletku. Aspoň že Channing Tatum a Jamie Foxx k sebe celkom dobre pasujú a občas niektorá z ich hlášok zabaví. White House Down má relatívne málo čo ponúknuť aj pri prvom

zhladnutí, ale určite bude o pár rokov v nekonečných reprízach v vtelke pekne vypíňať' bezmyšlienkovité prestávky medzi reklamami.

Pavol Ondruška



ZÁKLADNÉ INFO:

Pain & Gain, 2013, 130 min., USA

Réžia: Michael Bay
Scenár: Christopher Markus, Stephen McFeely
Produkcia: Paramount Pictures
Hudba: Steve Jablonsky
Kamera: Ben Seresin
 Hrajú: Mark Wahlberg, Dwayne The Rock Johnson, Anthony Mackie, Ed Harris, Tony Shalhoub,

PLUSY A MÍNUSY:

- + charaktery hlavných hrdinov
- + Michael Bay opäť vo forme
- + „The Rock“ nehrá ako kameň
- + dospelý, krutý humor

- niekedy neautentické
- hollywoodske zásahy do deja

HODNOTENIE:

90%



Pain & Gain

MICHAEL BAY, LEN TAK ĎALEJ!

Michael Bay bol pre mňa posledné roky zárukou hlúpučkých hollywoodskych blockbustrov, ktoré nemilosrdne útočili na mozgové bunky divákov. Všadeprítomný rachot, najlepšie v 3D, obohatený o balíček vtipov, a k tomu postavy ploché ako rysovacia doska. Podľa prvých reakcií však bola jeho nová snímka Pain & Gain prijatá značne priaznivo, a tak som očakával ľahkú, vtipnú, ale nie veľmi inteligentnú buddy komédiu. Nakoniec som zostal veľmi prekvapený!

Daniel Lugo (Mark Wahlberg) je nespokojný človek. Má prácu trénera v posilňovni a bývanie, ale to mu nestačí. Chcel by niečo viac. Oveľa viac. Zdá sa mu, že jeho finančné ohodnotenie nie je také, aké by si zaslužil. A keďže sa jeho americký sen nevyvíja podľa predstáv, bude tomu musieť trochu dopomôcť. Našťastie má plán a má aj svojho dobrého kamaráta Adriana (Anthony Mackie), ktorý má vlastné dôvody, prečo potrebuje peniaze. A keď sa k nim pridá ešte Paul Doyle (Dwayne "The Rock" Johnson) –

jednoduchší človek z väzenia, ktorého ale teraz vedie ruka Pána, partia je kompletná. Plán počíta s okradnutím niekoho, kto má obrovský balík peňazí, no to má už Lugo premyslené. Jeho klient, Victor Kershaw (Tony Shalhoub), ich má viac, ako sa patrí a okrem toho je to arogantný kretén, takže okradnúť ho vlastne nebude zločin, ale skôr služba vlasti. A keďže Lugo vysokú školu videl možno tak na obrázku a všetky postupy odkukal z filmov, pravdepodobnosť toho, že všetko pôjde podľa plánu, prudko klesá.

Pain & Gain je jedno z najmilších filmových prekvapení, aké som toto leto videl. V prvom rade je to inteligentný film. Oceňujem, že Bay konečne nenatočil film pre dvanásť ročné deti a poriadne pritvrdil. Drvivá väčšina postáv, či už sú to hlavní hrdinovia alebo okradnutí

Victor Kershaw, sú egoistickí idioti, za ktorými by ste rozhodne neplakali. Jedinú výnimku tvorí Paul Doyle (The Rock), aj to len preto, lebo jeho postava je natol'ko hlúpa, až vám jej príde ľúto.

Humor sa vo filme nesie v tom najlepšom Bayovskom duchu. Tentokrát sa však zdržal detských vtípkov a radšej pritlačil na pílu v morbidnosti. Nič mu nie je sväte, mihnutím oka prechádza z drámy do komédie a zasa naspäť.



A tak sa človek v niektorých chvíľach sám seba pýta, prečo sa vlastne smeje, keď po správnosti by mal byť úprimne zhrozený.

Kapitolou samou o sebe je herecké obsadenie. Mark Wahlberg je skvelý, hlavne však prekvapil Dwayne Johnson. Toto je jedna z mála príležitostí, keď ho uvidíte hrať aj niečo iné ako „namakanú horu svalov, kosiacu nepriateľov hlava-nehlava“. A to, že mu to ide a jeho postava je to najlepšie, čo film ponúka, je milé prekvapenie, ktoré som naozaj nečakal. Televízno-gaučovými divákmi zas môže prekvapiť Tony Shalhoub, ktorého poznajú skôr ako detektíva Monka. Nebudú sa stačiť diviť, ako sa pantičkársky detektív zmenil.

Bay svoj najnovší film pojal v značne videoklipovej forme, takže kamera lieta ako šialená, točí sa okolo hercov a, kupodivu, to vôbec nie je zlé. A, samozrejme, nakoľko vo videoklipoch nezvyknú vystupovať škaredí ľudia, aj hlavní protagonisti sú vo všeobecnosti fešáci.

Príbeh je nakrútený podľa skutočnej udalosti a ku koncu filmu uvidíme aj fotky skutočných hrdinov. Nie sú ani zd'aleka také pekní ako herci, skôr by sa dali prirovnať k strateným indivíduám, ktoré zvyknete stretávať pred supermarketom s fl'aškou lacného vína v ruke. Keby režisér obsadil hercov s menej hollywoodskymi tvármi a viac sa priklonil k realite, dosiahol by oveľa väčšiu autenticitu. To je však z mojej strany skôr

postreh než výčitka.

Mimochodom, ako je to vlastne s tou skutočnou udalosťou? Čo všetko je pravda a čo si už Bay dovymýšľal sám? Michael Bay sa pridrižiava skutočných udalostí, len niekedy si príbeh dokorení. Väčšinou platí, že pokiaľ si o scéne myslíte, že je príliš filmová na to, aby bola reálna, vo väčšine prípadov máte pravdu.

Pokiaľ je sledovanie týchto drobných odchýlok a vylepšení vašou zábavkou, odporúčam trochu posurfovať na nete – je to celkom zábavné čítanie. Aj keď obvyčajne frflem, keď niekto vo filme čachruje do skutočných udalostí, tentokrát sa okoreňuje naozaj s citom a pokrm viac chuť s týmito drobnými úpravami ako bez nich.

Pain & Gain je veľmi dobrý film. Vlastne je to výborný film od človeka, o ktorom by mi ani len nenapadlo rozmýšľať, že natočí niečo také dobré. Neočakával som, že postavy budú také reálne a humor



bude taký surový. Ale Michael Bay to dokázal. Odčinil svoje minulé hriechy (Transformers 2 a 3) a ja som ho opäť začal vnímať ako schopného hollywoodskeho režiséra, ktorý má stále ešte čo povedať.

Adam Schwarz

ZÁKLADNÉ INFO:

Oblivion, USA, 2013, 124 min

Režie: Joseph Kosinski**Scénář:** Joseph Kosinski, Karl Gajdusek,
Michael Arndt, William Monahan**Kamera:** Claudio Miranda**Produkce:** Universal Pictures,
Ironhead Studios, Radical Pictures**Hudba:** M83**Hrají:** Tom Cruise, Morgan Freeman,
Olga Kurylenko, Nikolaj Coster-
Waldau, Andrea Riseborough, Zoë
Bell, Melissa Leo, James Rawlings

Na recenzii poskytl:

Bontonfilm

PLUSY A MÍNUSY:

- + vizuální stránka
- + atmosféra
- + soundtrack

- příběhová stránka
- vedlejší postavy

HODNOTENIE:

65%



Nevědomí

V BLAŽENÉ NEVĚDOMOSTI

Před třemi lety měl režisér Joseph Kosinski před sebou nelehký úkol. Navázat na dnes již kultovní snímek Tron z roku 1982. Tron: Legacy (2010), který byl jeho celovečerním debutem, patří mezi snímky, které by bylo škoda nechat si ujít, zejména kvůli parádní audiovizuální stránce. A proč jeho minulý snímek probírám takhle na začátek? Protože Nevědomí má s oběma díly počítačové série společného víc, než by se na první pohled mohlo zdát.

Tron: Legacy měl totiž jeden poměrně zásadní problém. Co se týče příběhové stránky, nejednalo se o nic příliš objevného, stejně jako fakt, že i samotný scénář nepatřil k těm nejlepším. Vadilo to ale jen málokomu, protože Kosinski předvedl famózní digitální show, kterou doprovodil jeden z nejlepších soundtracků posledních

let od francouzského dua Daft Punk. A právě Nevědomí mělo být ukázkou toho, že tento tvůrce dokáže podle správného scénáře natočit i něco víc než jen vizuálně opulentní, ale příběhově podvyživenou podívanou. To je ale přesně to, co se stalo.

Údržbáři vládnu světu

Jack Harper (Tom Cruise) je posledním člověkem na zemi. Společně se svou partnerkou Victorií (Andrea Riseborough), která na něj dohlíží ze servisní stanice vysoko nad zemí, fungují jako tým starající se o obří generátory energie pro lidské kolonie ve vesmíru. Povrch planety země byl totiž zdecimován při mimozemské invazi a kromě lidí mimo planetu Zemi na jejím povrchu nikdo nepřežil. Tato poválečná pustina nyní slouží jen jako prostor pro obří stroje, které Jack za pomoci bezpilotních sond udržuje v provozu a v bezpečí před zbytky mimozemských jednotek, které přežívají na válkou zničené Zemi. I když má Jack blízko do výslužby, situace se zkomplikuje v momentě, kdy

při pravidelné prohlídce narazí na trosky sestřelené lodi, ve kterých nalezne přeživší Julii (Olga Kurylenko). Když sondy začnou po záchranných modulech ostatních



přeživších střílet, dojde mu, že tady není něco úplně v pořádku.

Příběhově zní Nevědomí sice poměrně slušně, avšak výsledný materiál je rozmělněn do dvou hodin natolik, že v podstatě to, co prozradil už trailer, je roztaženo na ploše hodiny a tři čtvrtě a jediné, co chybí, je závěrečné rozuzlení. Snímek se totiž většinu času mění v osobní zkušenost Jacka Harpera v zemi nikoho. Není to vyložené na škodu, nicméně ne každému tento způsob vyprávění příběhu sedne a ne každý u něj ty dvě hodiny vydrží.

Tron 2.1?

Více než na samotnou zápletku, vymizení civilizace z povrchu zemského, se totiž snímek soustředí na pocity dosluhujícího údržbáře, který rozjímá nad pohaslými fragmenty civilizace a setkává se s nepochopením své partnerky. Když se proto začne dějová struktura komplikovat, přibude další žena a dojde na odhalení, které nastartuje dějovou gradaci, snímek přestává držet pohromadě. Důraz na atmosféru jde stranou a Kosinski se snaží nahnat co jde, a celé to završí koncem, který by se spíše hodil do pokračování Trona. Na druhou stranu je většina detailů, humorných narážek a odkazů tím, co snímek i ve slabších chvílích podrží. Něco jako v případě snímku Prometheus (2012) do momentu, než začaly obrovské vesmírné lodě válet sudy.



Popravdě, patřím mezi velké fanoušky jeho předešlého snímku, a tak zklamání z režisérova nového počínu není tak výrazné, neboť se v hodně zjednodušeném pohledu jedná o podobný snímek, co se týče filmové řeči. Snímek sází opět především na zajímavé herecké obsazení, prvotřídní vizuální stránku s neokoukanými exteriéry, hodně slušný hudební doprovod kombinující klasickou filmovou hudbu s elektronickými prvky a to vše naroubované na poměrně standardní příběhový model se sympatickou závěrečnou tečkou. Jinak řečeno, pokud to, co od snímku čekáte, je nenáročný, a přesto efektní snímek, tedy přesný prototyp

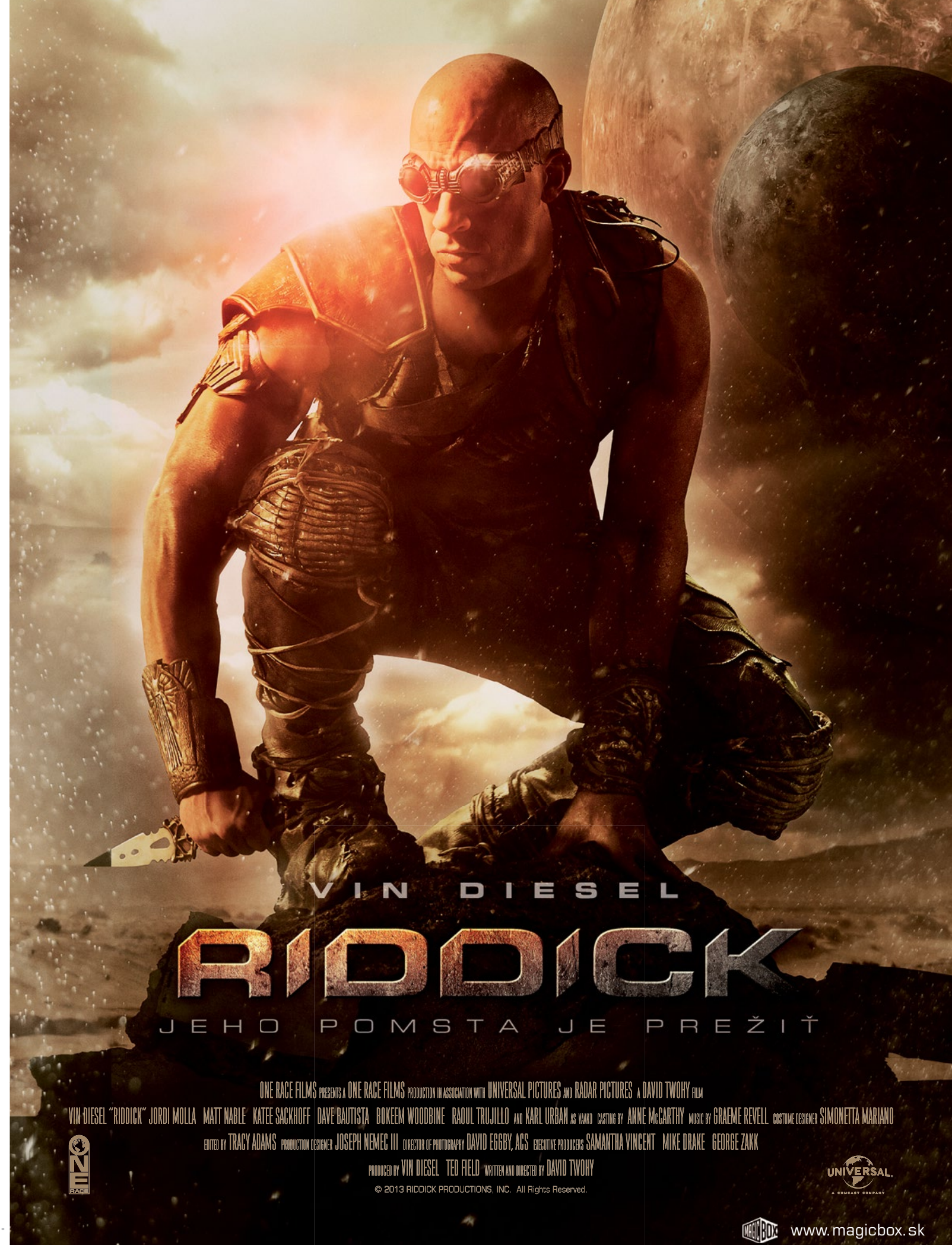


letního blockbustera, je sáhnutí do regálu, ať již skutečného, nebo toho v eshopu, po Nevědomí poměrně logický krok.

Na disku vás pak kromě dvouhodinového sci-fi čeká také výběr vynechaných scén a komentáře režiséra Josepha Kosinského a představitel hlavní role Toma Cruise. Součástí je také dokument z natáčení snímku Nevědomí – Příklad z Nového

světa a samostatný hudební doprovod francouzské skupiny M83 použitý ve filmu. V originálním znění, stejně jako v němčině, je snímek na disku dostupný se zvukovou stopou podporující 7.1, česky si snímek vychutnáte v klasickém 5.1.isky Blu-ray i DVD jsou k dispozici v Čechách i na Slovensku od 21. srpna.

Lukáš Plaček



ZÁKLADNÉ INFO:

Olympus Has Fallen, 2013, USA, 119 min

Žáner: Akčný/triler
Réžia: Antoine Fuqua
Produkcia: Millennium Films, Nu Image Films, Gerard Butler Alan Siegel Entertainment, West Coast Film Partners
Scenár: Creighton Rothenberger, Katrin Benedikt
Kamera: Conrad W. Hall
Hudba: Trevor Morris
Obsadenie: Gerard Butler, Morgan Freeman, Finley Jacobsen, Radha Mitchell, Aaron Eckhart, Dylan McDermott, Ashley Judd, Cole Hauser, Melissa Leo, Tony Kittles

Na recenziu poskytol:
 Bontonfilm

PLUSY A MÍNUSY:

+ vynikajúca akcia
 + Mike Banning – Gerard Butler
 + hudba
 + odkazy na akčné klasiky

- digitálne efekty
 - scenár, absurdný príbeh
 - nevyužitie obsadenie

HODNOTENIE:

70%



Pád Bieleho domu

PLNOKRVNÁ (PRO)AMERICKÁ NÁLOŽ

Existuje nezmerné množstvo patriotických amerických filmov o zachovaní národa, pruhoch a hviezdach, a podobne. Je to už skrátka klišé, ktoré nemajú radi ani kritici, ani diváci. A to je tak všetko, čo s tým môžu spraviť. Avšak aj takýto prehnane americký film, akým je aj Pád Bieleho domu, občas trafi do čierneho.

Biely dom je jedna z najbezpečnejších budov v celých USA. So stovkami bezpečnostných predpisov, systematických regulácií, ale aj starostlivou voľbou ochranky je jednoducho ťažké dovnútra preniknúť, ak vás tam nechcú. Nieto ešte uniesť prezidenta. No predsa sa to podarí. Keď niekolkó desiatok Kórejcov premysleným útokom preberie Biely dom a v podzemnom bunkri drží rukojemníkov, medzi inými aj samotného prezidenta Benjamina Ashera (Aaron Eckhart), je

čas na paniku. Nielen, že je zdecimovaná celá prezidentská tajná služba, ale kvôli rukojemníkom má viazané ruky aj armáda a samotná vláda na čele s prezidentovým zástupcom Allanom Trumbullom (Morgan Freeman). Všetko sa mení, keď sa krízovému zasadnutiu ozve vysielacťou prezidentov bývalý ochranca Mike Banning (Gerard Butler) práve z Bieleho domu. Ako jediný prežil a nepriatelia to nevedia. Navyše pozná Biely dom ako vlastnú dľaň, je však ako myš v dome plnom mačiek.

Diera sem, logika tam...

Hoci Pád Bieleho domu deravosťou scenára pripomína sito, stále sa nemení nič na tom, že je to intenzívny a dravý nášup. Jeho patriotizmus je síce evidentný, zápleтка je nelogická a politicky neuveriteľná, ale stále je to poriadna jazda.

Inými slovami, každý pri tomto filme vie, ako to bude pokračovať, ako to skončí, aj to, že je to celé pritiahnuté za vlasy a americkejšie než George Washington. Na druhej strane, film svojou pointou



tiež inšpiruje a poukazuje na dôležitosť krízových situácií v minulosti, hoci to robí nie najmúdrejším spôsobom.

Keď dostanete béčkový príbeh pretavený na plnokrvnú akčnú nálož, je úplne jedno, či to dáva zmysel alebo nie, hlavne, že to plní svoju žánrovú úlohu. Réžisér Antoine Fuqua sa tohto drží do bodky. Pád Bieleho domu totiž nie je nič iné než správne drsný, zábavný a napínavý akčný film. Pri danom príbehu je to úloha ťažšia, než sa zdá. Fuqua správne skĺbil akciu a pokojnejšie momenty tak, aby sa nedostavila ani štipka nudy a vaša šedá kôra mozgová bola vždy zamestnaná len Banningom a jeho presnými strelami do hláv.

Celkom dobrá kopírka

Fuqua totiž vie, kam položiť kameru v každej akčnej sekvencii. Ide mu to aj v strižni, a hoci veľa režijných nápadov nepredvedie, intenzívnosť a R rating to bohato nahrádza – filmu sedí perfektne. Posilňuje dojem surovosti a štylizuje drsnosť hlavnej postavy. K špičkovej akcii neodmysliteľne patrí aj vynikajúci soundtrack od Trevora Morrisa. Hudba je živelná, zapamätateľná, dramatická a s neskutočnou atmosférou – presne ako akčná podstata snímky.

Výsledkom vyššie uvedeného je akčná, za ktorý by sa nehanbil ani Michael Bay či John McTiernan. Za jeho hrdinu by sa zasa nehanbil ani Steven Seagal alebo Chuck Norris. Pád Bieleho domu sa podstatou nápadne podobá na jeden zo Seagalových najúspešnejších filmov Prepadnutie v Pacifiku (1992) alebo na McTiernanovu klasiku Smrtonosná pasca (1988). Takisto je o jedincovi, ktorý sa drvivej presile

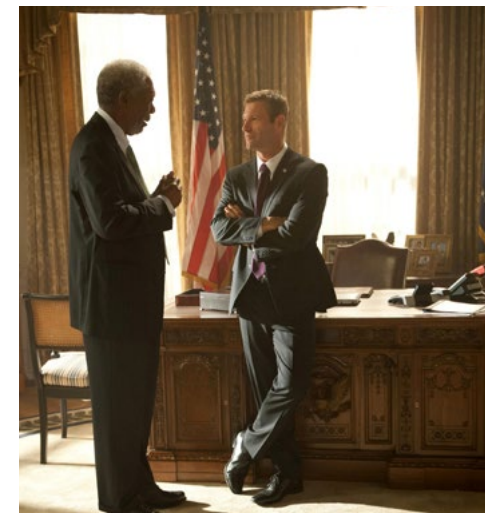
teroristov postaví na uzatvorenom mieste (lod' v Prepadnutí, mrakodrap v Pasi, a Biely dom v tomto filme) a snaží sa prekaziť ich plány.

Nápad je to síce otrepáný, no divákmi stále vyhl'adávaný. V Páde Bieleho domu funguje z nemalej časti vďaka správne mu hrdinovi. Pasca má predsa sarkastického Johna McClanea, Prepadnutie výborného Caseyho Rybacka a Pád Bieleho domu drsného Mika Banninga. Vzhľadom na hlúpy príbeh a scenár je to zázrak, aký výkon Gerald Butler podáva! Ako každý správny akčný hrdina prekypuje vtipnými hláškami, no horšie je to pri pohľade na výkony ostatných hercov, ktorých scenár jednoducho brzdi. V tomto filme im ich roly uveríte len pre tempo, akým sa príbeh posúva a ich herecký potenciál je využitý asi ako sánky v lete.

Aj v takomto rýdzo akčnom filme však Fuqua zbytočne zarišoval. Stroskotanie doprav-ného lietadla uprostred Washingtonu v úvode by principiálne nebol zlý nápad, ale na podobné scény ako z veľkofilmu je potrebná hromada peňazí. A tých, popravde, až tak veľa nebolo, čo sa odrazilo na kvalite digitálnych efektov. Nebolo ich príliš veľa, ale nepôsobili realisticky, naopak, rušivo. Hlavne, keď si spomeniete na klasické akčné filmy, na ktoré sa film snaží odkazovať.

Záverečné hodnotenie

Správne sa hovorí, že forma nie je všetko. Pád Bieleho domu je síce výborne natočený akčný film, ktorý zabaví v celej dĺžke, ale mohol by byť ešte omnoho lepší,



ak by scenár nepísala dvojica šašov a príbeh by neprekračoval hranicu politickej uveriteľnosti. Našťastie, hlavný hrdina to zachraňuje svojou postavou a presným hereckým výkonom Gerarda Butlera, ktorý prekonáva aj "kvalitu" scenára. Pád Bieleho domu trpí aj nechutnými digitálnymi efektami. Vytknúť musíme aj nevyužitý potenciál hviezdneho obsadenia. Pochvalu si zase zaslúžia odkazy na akčné klasiky, vynikajúci zvuk a hudobný sprievod od Trevora Morrisa. Film rozhodne odporúčam, ak máte radi drsnú akčnú paľbu a nevadí vám v nej využitie tých najtradičnejších amerických stereotypov.

Blu-Ray disk Pádu Bieleho domu ponúka originálne päťkanálové znenie v DTS-HD zvuku. Päťkanálový zvuk vás poteší aj pri českom a maďarskom dabingu. Pri filme je možné zapnúť si české (aj pre nepočujúcich), maďarské alebo rumunské titulky.

Jozef Andraščík

ZÁKLADNÉ INFO:

Jack and Giant Slayers, USA, 2013, 114 min

Režie: Bryan Singer

Scénář: Darren Lemke, Christopher McQuarrie, Dan Studney

Kamera: Newton Thomas Sigel

Produkce: New Line Cinema, Legendary Pictures, Original Film

Hudba: John Ottman

Hrají: Nicholas Hoult, Eleanor Tomlinson, Ewan McGregor, Stanley Tucci, Ian McShane, Eddie Marsan, Ewen Bremner, Bill Nighy, John Kassir, Ralph Brown, Mingus Johnston, Lee Boardman, Warwick Davis, Sam Creed, Ben Daniels, David Frost, Richard Dorton

Na recenzii poskytl:

Magic Box Slovakia

PLUSY A MÍNUSY:

- + pohádka do nepohody
- + parádní obsazení
- + hudba Johna Ottmana

- trochu zbytečně dlouhá stopáž
- nekonzistence měřítka filmu

HODNOTENIE:

75%



Jack a obři

S OBRY NEJSOU ŽERTY

Pohádkové náměty jsou teď celkem v kurzu. I přesto, že se hrané velkorozpočtové pohádky v Hollywoodu moc nenosí, v poslední době přichází vlna přepracovaných adaptací klasických příběhů do takřka již dospělejšího hávu. Byla tu už Sněhurka, která s lovcem kosila zástupy sil zla, Jeníček s Mařenkou, co cíleně vraždí čarodějnou populaci, Červená Karkulka, co řeší vlkodlačí problém, a další se do kin už chystají. Ne vždy je ale snaha za každou cenu udělat z klasického příběhu „dospělý“ tou správnou cestou. Hlavně když to jde i jinak.

Bryan Singer nepatří mezi tvůrce, kteří by do kin s pravidelností přinášeli autorské filmy, nicméně v jeho filmografii najdeme hned několik zásadních snímků. Tvůrce stojící za filmy jako X-Men (2000) nebo Obvyklí podezřelí (1995) se naposledy v kinech předvedl s válečným snímkem Valkýra (2008) s Tomem Cruisem v hlavní roli. A zatímco připravuje nový

díl příběhů supermutantů z X-Menovské První třídy, na Blu Ray a DVD přichází jeho letošní filmový návrat, moderní adaptace klasického britského pohádkového příběhu O Jackovi a kouzelné fazoli. Snímek, který v produkci zhltal mohutných 200 milionů dolarů, v kinech diváky příliš neoslovil a skončil hluboko v mínusu, nicméně přehlédnout ho by byla poměrně velká škoda.

Jmenuji se Jack

Očekávání. To je to, oč tu běží. Popravdě řečeno, největším problémem snímku je to, co od něj jako divák očekáváte. Pokud totiž čekáte další z řady velkolepých fantasy, budete zklamáni. Jack a obři je od začátku do konce téměř čistokrevná pohádka, jaká se v zámoří produkuje jen opravdu sporadicky. Pro lepší představu si můžete jako referenční materiál zvolit české pohádkové klasiky let dávno minulých, případně jednu z největších klasik Princezna nevěsta (1987).

Modernizovaný příběh o Jackovi (Nicholas Hoult) a jeho pouti do království obrů za záchranou své milé je na jednu stranu

klasicky odvyprávěný pohádkový příběh, kde nechybí nadhled, humor a ta správná pohádková naivita, jak co se týče narativu, tak samotných postav v něm oživajících. Na druhou stranu snímek dodává vydatnou porci CGI a jemných fantasy podtónů, které mají pomoci modernizované pohádce



k diváckým sympatiím. CGI v případě Jacka je ale trochu dvojsečná zbraň. Zatímco totiž obři ožívají, stejně jako jejich svět, v hodně solidním vizuálním zpracování, s mnohdy monumentálními scénami trochu zvláště kontrastují lehce komorněji laděné osobní střety. Občas se tak zdá, že snímek ztrácí místy své vlastní měřítko.

It's good to be back

A to je pravděpodobně tím hlavním problémem filmu. Bryan Singer za kamerou opět ladně diktuje pohádkový přepis, který staví především na atmosféře, tricích, a především parádním obsazení, kterému kraluje především kapitán královských vojsk Elmont v podání Ewana McGregora. To, co ale Jackovi podráždí trochu nohy, je poněkud nekonzistentní výprava. I když totiž většina triků vypadá parádně a působí správně monumentálně, občasné komorněji laděné osobní pasáže působí tak trochu jako z jiného filmu. Není to ale

nic příliš zásadního, svých momentů má Jack i tak několik. Tomu všemu navíc kraluje epický hudební doprovod Johna Ottmana.

Výsledný mix dává dohromady snímek, který si dvě hodiny vašeho času jistě zaslouží. V případě, že vám žánr pohádky není úplně cizí, je Jack a obři více než solidní kousek, který se ve vaší sbírce rozhodně neztratí. Když navíc odhlédnu od pár menších přehmatů a několika chyb ve výpravě snímku, má Jack vše, co si od pohádky lze přát. Pestrý pohádkový svět, charismatické hrdiny, trochu humoru, trochu napětí, ale především postavy v cestě za povinným šťastným koncem. Chybí snad už jen ten zvonec na konec.

V Blu-Ray verzi pro český trh naleznete jazykovou stopu ve kvalitě Dolby Digital 5.1, konkrétně češtinu, maďarštinu, ruštinu, polštinu a ukrajinštinu. Originální znění je k dispozici v kvalitě DTS-HD.

Mezi bonusy na disku najdete kromě klasických vystřižených a nepoužitých scén také pohled do zákulisí snímku s představitelem hlavního hrdiny a také speciál o světě, ve kterém se příběh odehrává. Blu-Ray stejně jako DVD je k dostání v obchodech od 7. srpna.

Lukáš Plaček



ZÁKLADNÉ INFO:
 G.I. Joe, USA, 2013, 110 min

Režie: Jon Chu
Scénář: Rhett Reese, Paul Wernick
Kamera: Stephen F. Windon
Hudba: Henry Jackman
Produkce: Paramount Pictures, MGM, Skydance Productions
Hrají: Dwayne Johnson, Jonathan Pryce, Byeong-heon Lee, Elodie Yung, Ray Stevenson, D.J. Cotrona, Adrienne Palicki, Channing Tatum, Bruce Willis

Na recenzi poskytl:
 Magic Box Slovakia

PLUSY A MÍNUSY:

+ krátká stopáž
 + pár nových známých tváří

- RZA jako ninja mentor
 - chybějící logika
 - monumentálnost pouze z druhé ruky

HODNOTENIE:
45%


G.I. Joe 2

HRAČKY OPĚT V AKCI

Hračky ze stáje Hasbro, respektive jejich filmová podoba, hlásí návrat. Před čtyřmi lety Stephen Sommers natočil filmovou adaptaci příběhů, založených na jedné z nejslavnějších sérií hraček na světě, G.I. Joe. Jelikož tato akční oddychová podívaná, která se natáčela také v České republice, vydělala, čtyři roky nato přichází pokračování, které se k hrdinům vrací chvíli po událostech z prvního dílu. Bude stát jejich odveta za to?

Jednička G.I. Joe (2009) byla poměrně klasickým akčním blockbusterem, který se snažil zapůsobit především jednoduchou zábavou pro masy. Přesně takové, jaké Sommers (Nová Kniha džunglí (1994), Mumie (1999), Van Helsing (2004)) umí. Výdělky přes tři sta milionů dolarů dokázaly, že tohle diváci chtějí. Klasická hollywoodská logika tak zapracovala a dvojka na sebe nenechala příliš dlouho

čekat. Při natáčení pokračování vystřídal na režijním postu Sommerse poměrně nezkušený Jon Chu (Let's Dance 2 (2008) a 3D (2010)), což je na výsledku bohužel vidět.

Pokud totiž jednička byla prostoduchou akční podívanou, která těží především z CGI akčních scén a vizuálních lákadel, dvojka na tom nehdlá nic měnit. S hrdiny, co přežili první díl, se setkáváme chvíli poté, co se jim podařilo zachránit svět od hrozby teroristické organizace COBRA. Jeden z vůdců organizace ale pronikl až do Bílého domu a nahradil v přestrojení prezidenta Spojených států amerických.

Díky pravomocem z toho vyplývajících pak zosnoval plán, kdy nechal všechny aktivní příslušníky speciální jednotky G.I. Joe zlikvidovat. Jen malá hrstka přeživších je tak tím jediným, co stojí v cestě jednotkám COBRA a jejich plánu na ovládnutí světa. Aby ale měli aspoň nějakou šanci, musí tým pod vedením Roadblocka (Dwayne Johnson) najít posily. Jednou z nich je i vysloužilý generál Joseph Colton (Bruce Willis).

Akce a co dál?

G.I. Joe 2 má jeden zásadní problém, a tím jsou změny oproti předchozímu dílu. Dějově jednoduchý a na akci výživný snímek totiž nabízel všeho přehřšle,



zároveň se ale nebral tak úplně vážně. Dvojka se však nese v poměrně komornějším hávu s úspornějším rozpočtem. To ve výsledku znamená, že kromě momentu, kdy dostane zásah britská metropole Londýn, můžete

na velkolepé digitální scény zapomenout. Roadblock a jeho tým se tak přesunují z lokace do lokace s vidinou nějakého hlubšího progresu, nicméně nakonec je to vše zase a jen o té akci.

nic, co byste neviděli jinde. Mnohdy i daleko lépe. Chu se snaží svoji nezkušenost nahradit citováním jiných snímků, a to buď jen náznaky, nebo okopírováním celého souboje z dnes již kultovního snímku Equilibrium (2002). Jeho schopnosti to ale nedokážou prodat. I když tak má k dispozici poměrně slušný rozpočet a širokou paletu postav a známých tváří, výsledek je spíše průměrné akční běčko, které se moc snaží být plnohodnotný letní blockbuster. Snaha ale není vše a divácké sympatie si jen na základě nenaplněných slibů nezískáte.

Druhé dobrodružství s hrdinými americkými vojáky tedy nedopadlo tak slavně, jak se mohlo na první pohled zdát. Skrz naskrz průměrný snímek obsahuje poměrně základní přehmaty, a to jak po straně režie, tak po straně scenáristické. Ani charisma nově přichozích členů týmu nedokáže zakrýt fakt, že se mnoho věcí tentokrát nepovedlo. Kouzlo neškodné pop-cornové akční zábavy se vytratilo. Co zbylo, je jen torzo, které těží ze zavedené značky. Své diváky si Odveta bezesporu najde, avšak ti, co čekají od snímku něco víc než jen pár akčních scén, ať raději hledají jinde.

Hey Joe

A to je právě to. Během hodiny a tři čtvrtě totiž není



Lukáš Plaček

>> Amy Chua

Bojová pieseň tigrej matky

Tigri rev naháňa strach. A zimomriavky naskakujú aj z rozprávania knihy takej kontroverzej, že vzbúrila žľ v polovičke Ameriky. Čínska výchova sa totiž ťažko trávi liberálnou spoločnosťou.

„Moja kniha sú satirické memoáre. Zámerne sa v nej usvedčujem a obžalávam.“

Ázijské deti sú múdre. Malí japonskí počítačoví géniovia, päťroční čínski virtuózi, malí kórejskí priekopníci v matematike... Možno ste už o tom počuli, možno ste to tušili, no tajomstvo úspechu týchto detí tkvie v takzvanej „východnej“ výchove. Východní rodičia, na rozdiel od tých západných, totiž veria vo vysoký potenciál svojich detí a nikdy by nedopustili, aby ostal zanedbaný. Je predsa známe, že nadanie a talent je 10% úspechu.

Zvyšok je tvrdá drina. To znamená, žiadne prespávanie u kamarátov, po škole hneď domov, cvičenie na klavír minimálne šesť hodín denne a (samozrejme) jeden mínus je neprípustná známka.

Bojová pieseň tigrej matky je rozprávanie čínskej ženy žijúcej v Amerike, ktorá sa rozhodla ostať verná koreňom a zachovať túto drsnú čínsku výchovu, ktorou si sama prešla, aj vo svojej rodine. Je to zároveň príbeh o tom, ako sa stretávajú dve kultúry (vzala si Žida z liberálnej rodiny) a ako sa napriek všetkému nakoniec nedá vyhnúť kompromisom.

Kniha vyvolala na celom svete rôzne reakcie. V Amerike bola jej autorka odsúdená, zavrhnutá a verejne neprijatá, a to dokonca bez toho, aby si jej kritici knihu čo i len prečítali. Verdikt nad jej osobou (lebo tu sa už nehodnotila kniha ako taká, skôr spôsob výchovy a filozofia autorky) bol vnesený iba na základe pár úryvkov z recenzií.

V Európe bola pochopená o niečo lepšie, aj keď stále nie s prílišným nadšením.

Uznania sa jej dostalo až vo „východnom“ svete. Ázijská kultúra, kolíska autorkinho životného postoja, prijala knihu s pochopením, ako úplne bežnú a normálnu.

V Číne bola dokonca odprezentovaná ako návod na výchovu detí západným spôsobom a Amy doteraz dostáva mnoho e-mailov od čínskych rodičov, aby im poradila so západnou výchovou. Je pravda, že kniha obsahuje výroky, ktoré nás, ľudí navyknutých na slobodu konania a rozhodovania, deti zhýčkané konzumom a svojvôľou, zarážajú a šokujú.

Amy Chua prichádza s pre nás nepredstaviteľnou logikou. Je však zaujímavé sledovať, ako sa ona sama, úplne vecne, ku všetkému priznáva. Aj keď jej argumenty zrejme neprídu všetkým práve najzdravšie.

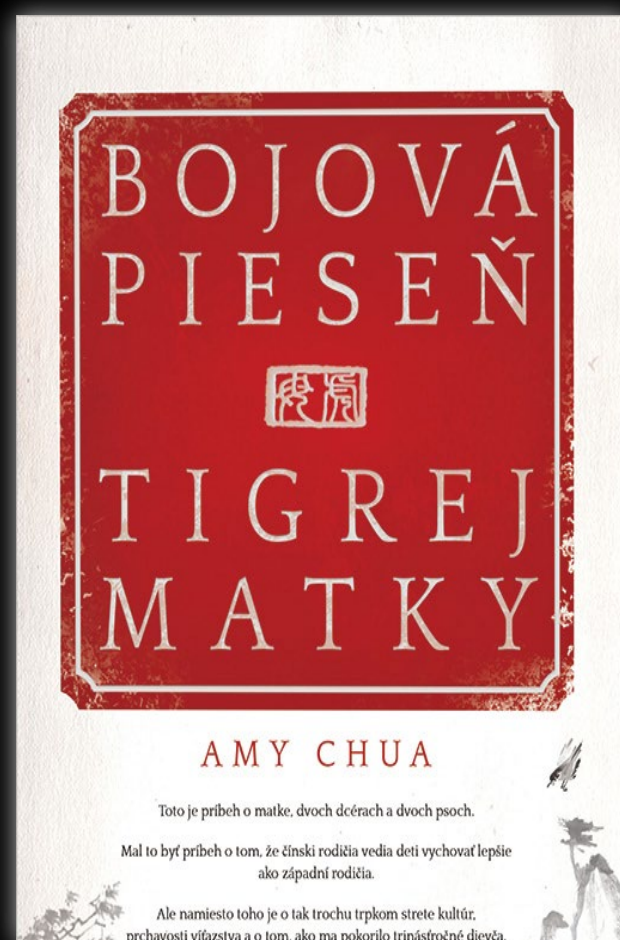
Ale Amy Chua sa nesnaží podsúvať žiaden vzor výchovy. Skôr je to spoved' tigra, ktorý narazil na silu pubertálnej rebélie svojej dcéry. Aj napriek zarážajúcim spôsobom výchovy opísaných v knihe, v konečnom dôsledku nie je autorka nesympatickou figúrkou. Tým, že sama angažuje city obmedzene, necháva pre nás priestor na objektívne posúdenie.

K tejto knihe je možno potrebné pristupovať s otvorenou mysl'ou, pretože zasiahne ľuď myšlienkami, ktoré sa občas ťažko trávia. Aj keď štylisticky nám to autorka zjednodušila a jej rozprávania nakoniec znie miernejšie, než bola zrejme skutočná situácia, stále vám to nedá a v hlave

vám budú vŕtať otázky ako: „Čo by bolo z môjho dieťaťa, ak by som ho nútila vtedy chodiť na futbal? Možno by to bol niekam dotiahol...“ alebo „Čo by bolo zo mňa, ak by ma bol niekto prinútil mal'ovať, písať, plávať, hrať na gitaru... toľké hodiny?“

Zuzana Uhalová

Autor knihy: Amy Chua
Vydavateľstvo: Premedia
Počet strán: 240 strán
Väzba: brožovaná väzba
Jazyk: slovenský jazyk



Darčekové poukazy!



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



potešíš každého!

Viac informácií vo vašom kine **CINEMAX**

>> Martin Kasarda

Posledná večera a iné radosti

Martin Kasarda prichádza v roku 2013 s knižným mixom poviedok. Poviedok, ktoré sú metaforické, ironické, lesknúce sa čiernym humorom, ale aj magickosťou. Skrátka, sú to poviedky na najvyššej úrovni.

Kasardu môžu čitatelia poznať ako autora poviedkových kníh Dejiny menejcennosti či Polia. Jeho román O rozmnožovaní a iných ťažkostiach podáva ironický pohľad na mediálnu scénu bulvárnych periodík. A irónia tróni aj v jeho ďalších poviedkach, v Poslednej večeri a iných radoostiach. Na autorovom poviedkarskom štýle je sympatické najmä to, že každý jeho mini príbeh dostáva zakončenie až vo fantázii čitateľa. Dvoj a viacznačnosť koncov sú pre neho typické, rovnako ako sarkastické obrazy, ktoré rád a vo veľkom zakomponováva do textov. Poviedky odrážajú vyspelosť pisateľského štýlu a sú vhodné najmä pre náročné publikum. Také, ktoré sa nechá na konci prekvapiť, také, ktoré chce texty čítať znova a znova, a potom zas, aby v nich mohlo vidieť opäť niečo nové.

Ale pekne po poriadku. Prvá poviedka (azda) Posledná večera, vyšla ešte v roku 1991 v časopise Kultúrny život. Poviedka silne paroduje Poslednú večeru Pána a mení ju na veľkolepý žúr, trochu na slovenský spôsob. Text poviedky je skutočne silný, nasiaknutý čiernym humorom, ale aj akýmsi temným, existencialistickým koncom. Patrí sa podotknúť, že vtedajšia vláda aj vďaka nej odobrila v ďalšom roku Kultúrnemu životu príspevok na vychádzanie. Botanika betónu, poviedka v poradí druhá, vyniká obrazmi a jazykom. Rovnako ako aj ostatné texty autora, medzi nimi hlavne Ruka. Ornamenty tu vybudovali skutočne pevný rám, v ktorom sa nachádza kvalitný príbeh, mystično, psychológia a miestami strach.

Poviedky Likvidátor a Kliatba Jakuba Molnára lákajú čitateľa na prekvapivý

koniec. Graduje v nich napätie. Opäť nechýba známa autorova irónia, ale aj absurdnosť životov jednotlivých postáv. Nereálne graduje najviac v texte Piesočná búrka, ktorý zakončuje skutočne skvelú poviedkovú zbierku.

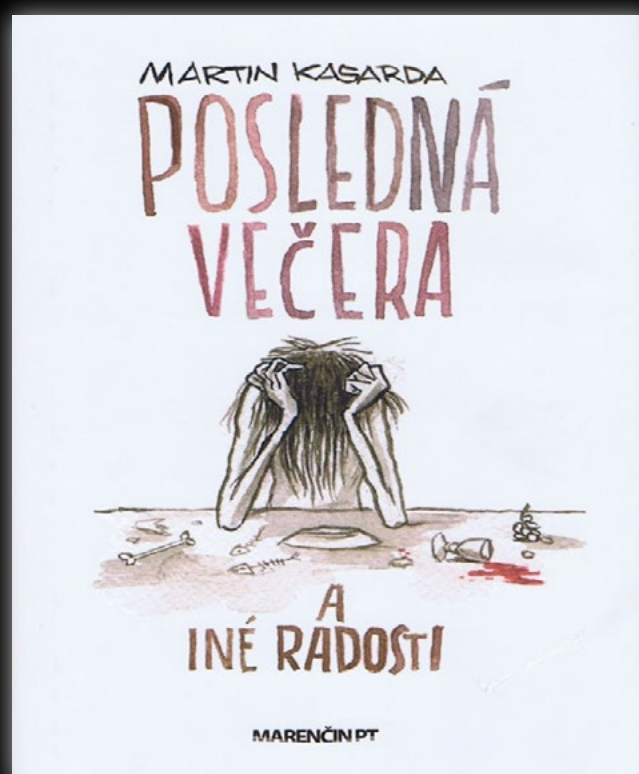
Keďže Kasardove texty sa dajú čítať opakovane a s tým, že v nich čitateľ môže odkryť aj nové myšlienky, oplatí sa upriamiť pozornosť na poviedku Neverte pravde. Ide o poviedkový manifest, strih viacerých textov, citátov a myšlienok, ktoré spolu vytvárajú zaujímavú koláž života, paródie na život a životných múdrostí.

Posledná večera a iné radosti je vyspelou poviedkovou zbierkou. Práve balans humoru a reality, ktorý sa na jej stranách nachádza, núti človeka zamyslieť sa nad tým, ako a čo vlastne žije. Štylistika textov je bravúrna, ale práve touto

vlastnosťou je Martin Kasarda – inak autor odborných publikácií venujúcich sa tvoreniu, písaniu či médiám, známy. Jeho dielo O rozmnožovaní a iných ťažkostiach som zaradila medzi svoje obľúbené romány nevediac, že práve jeho najnovšie poviedky mi taktne nabúrajú celý rebríčkový systém, a prederú sa dopredu. Ak patríte medzi náročných čitateľov a hľadáte poviedku, ktorú možno čítať opakovaním a vždy s inými pocitmi, v ktorej je absurdné reálne a opačne, Martin Kasarda so svojím titulom by mal byť vašou najbližšou voľbou.

Kristína Lišková

Autor knihy: Martin Kasarda
Vydavateľstvo: Marenčin PT
Počet strán: 192 strán
Jazyk: slovenský jazyk



GAMEBOT

VTIAHNE ŤA
DO SVETA HIER!

HEJ TY!
PRÍĎ SA NA
NÁS POZRIEŤ

WWW.GAMEBOT.SK



Najväčší a najlepší slovenský festival fantastiky

ISTROCON 2013[®]

13.-15. sept. 2013, ISTROPOLIS, Bratislava

XXVI.ročník Festivalu
SCIFI, FANTASY, HORORU a LARPU

Premietanie 16 filmových trhákov:
Hobbit, Silent Hill 2, Ghost in The Shell 2...

Hostia: J.Červenák, F.Vrbenská,
M.Ivan, J.Maxon ...

Stolové a kartové hry

Prednášky, workshopy, výstava ...

3 dni zábavy len za **13,90 EUR**

ticketportal

VSTUPENKY NA DOSAH



organizátori:

AnimeCrew
アニメクルー

sponzori:

BRLOH
Ten najlepších úlet!

GENERATION

TATRA

SPI
INTERNATIONAL

ZyXEL

ihrysko

mediálni partneri:

FANTASY
PLANET

DOUPE.CZ

kedykam
www.kedykam.sk

PCREVUE

Playman



indian

SCORE

LEVEL

HREJ!
herní magazin

:RADIO_FM

BKIS

BRATISLAVSKÝ
KULTÚRNY
A INFORMAČNÝ
STROJ

Predpredaj vstupeniek 13,90 EUR (BRLOH, Ticketportal), na mieste 16,50 EUR (ISTROPOLIS)

www.istrocon.sk | www.facebook.com/istrocon