

GENERATION

PREDSTAVUJEME
Sapphire 280X Toxic

VIDELI SME
Thor: Temný svet

TOP HRA:
AC IV: Black Flag

Súťaž
o hodnotné ceny



→ **HRY MESIACA:**

Battlefield 4
CoD: Ghosts
Batman: Arkham Origins
Football Manager 14

→ **HARDVÉR MESIACA:**

Samsung Galaxy Note 3
Lenovo Yoga Tablet 8"
Creative T4 Wireless
Samsung Galaxy Note 3

→ **FILMY, KTORÉ ZAUJALI:**

Kapitán Philips
Enderova hra
Turbo
Kandidát

→ **TOP TÉMY:**

GS Tales, časť druhá
Darčeky na Vianoce 2013
Asus Transformer Book Trio
Retro sekcia

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 / Petra Hladíková
Lenka Macsaliová / Kristína Gabrišová / Anna Javorská

Odborná redakcia / Branislav Brna / Dominik Farkaš /

Adam Schwarz / Roman Kadlec / Tomáš Ďuriga /

Matej Minárik / Mário Lorenc / Martin Húbek /

Maroš Hodor / Tomáš Kleinmann / Ján Kaplán /

Miroslav Konkol' / Jozef Andraščík / Eduard Čuba /

Adam Kollár / Katarína Kováčová / Lenka Vrzalová /

Matúš Slamka / Veronika Cholastová /

Adam Zelenay / Róbert Babej Kmeč

SPOLUPRACOVNÍCI

Matúš Paculík / Martin Pročka / Marek Líška

GRAFIKA A DIZAJN

TS studio / Jakub Branický / Deana Kázmerová /

DC Praha, grafik@gamesite.sk

Titulka

Obrázok z hry Assassin's Creed 4 Black Flag

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 redakcie.

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

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

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

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

ISSN 1338-709X



Hirov Editoriál

■ **Ďalšie Vianoce pred dverami! Čo človeka zahreje na duši viac ako trhanie obalov či papierových sáčkov na darčekom?**

Dlhé roky som bol šťastný, keď som sa prehrabával pod stromčekom a hľadal svoje vysnívané poklady. Teraz som vo veku, keď sa teším z toho, ako si balíčky rozbalujú tí, ktorých obdarúvavam. Nie je nad ten pocit vidieť vlastné dieťa, milovanú polovičku, otca či sestru, ako sa tešia aj maličkostiam.

Podobný pocit mávam už tretie Vianoce po sebe, ale o to silnejší, keďže znova pôjdeme obdarovať deti do sociálneho zariadenia. Máme pre nich pripravené skvelé darčeky. Aj vďaka vám a spoločnostiam, ktorým nie je osud týchto detí ľahostajný, sme vyzbierali toho hojne a verím, že opäť urobíme aj pár detí na Slovensku šťastnejšími a budú mať krajšie Vianoce.

Vianoce pre náš magazín majú a budú mať každý rok svoju príchut', keďže vám prinášame už krásne 24. číslo, ktoré síce nie je číslom okrúhlym, ale pre nás však určite jubilejným, pretože ním oslávime druhé výročie založenia magazínu. Musím za seba poďakovať všetkým dobrým ľuďom, kolegom, kolegyniam v redakcii, ktorí sa na celom magazíne podieľajú alebo podieľali. Bez nich by sme neboli tam, kde sme a nemohli by sme priniesť kvalitný magazín pre vás, našich čitateľov. Nezabúdam však ani na vás, našich verných. Tentokrát však v mene celej redakcie chcem poďakovať za to, že nám ostávate vernými, a že vás mesiac čo mesiac pribúda. Dúfam, že o rok, pri 36. editoriali budeme otvárať šampanské na otvorenie ďalšieho ročníka.

Šťastné a veselé praje kolektív magazínu Generation

Zdeno Hiro Moudrý

Redakcia hodnotí mesiac november...



Babli

Tento mesiac patrilo indie titulom, ktoré je za stále chladnejších večerov radosť hrať. Race the Sun je návykovka, ktorá mi vydrží dlho. Okrem toho som nasával atmosféru hier ako Proteus či The Swapper a koncom mesiaca sa pustil do nového Assassin's.



JC

BF 4, CoD a Tearaway. November herne pestrý a na môj vkus až prehnane FPS-kový. Je však super niekedy na dva dni vypnúť a zahrať sa na virtuálneho Ramba. Po dlhej dobe mesiac, kedy som stihol dohrať tri hry.



MarkusFenix

November patrilo štyrom hrám. V prvom rade Battlefield 4 a tento titul som dopĺňal s Need for Speed: Rivals, a keď zvýšil čas a chuť, tak som sa pustil do Director's edície Deus Ex a Company of Heroes 2.



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

Všetko pod jednou strechou



internetová nákupná zóna

Prestigioonline

www.prestigioonline.sk



DayZ je veľkolepý projekt. Len samotné dosiahnutie alfa štádia hry bolo pre vývojárov nesmierne náročné a stále je. Aj preto istý nemenovaný člen štúdia priblížil, s čím sa momentálne pri vývoji potýkajú, aby mohli spomínanú alfa verziu konečne vydať na Steame.

Dôvod, prečo hra ešte stále nie je vonku, je v bugoch a optimalizácii v dedikovanom serveri. Výkon servera, ktorý autori chcú, je min. 15 FPS s 2000 zombie a 20 000 loot predmetmi s 50 napojenými hráčmi. Na to je tam však priveľa bugov a „neporiadku“ v kóde. Bolo to spôsobené tým, že hra príliš často kontrolovala zmeny v serveri za istý časový úsek, čo ju brzdilo. Autori preto tento systém nahradili systémom podobnosti jednotlivých

>> Začalo to ako užívateľský mód do Army, teraz sa z toho tvorí plná hra. Povieme vám ako to teraz s hrou DAYZ vlastne vyzerá.

premenných, čo hru zrýchlilo. Momentálne je preto najväčšou výzvou, ktorá delí vývojárov od vydania Alphy, synchronizácia zvuku medzi hráčmi a serverom. Našťastie, autori už poznajú kameň úrazu a usilovne ho riešia. A čo už vlastne autori so samostatnou hrou DayZ spravili? Zombie, hlavní nepriatelia, už nebudú bezduché figúrky narážajúce do stien. Realisticky sa vedú pohybovať v teréne vonku i vnútri. Akurát zostáva vyriešiť problém zasekávania sa a prechádzania stenami pri nízkych FPS servera. Okrem toho sú už teraz vývojári schopní poskytnúť základnú funkcionálnu hru dvadsiatim

hráčom. Hra samotná v otvorených priestranstvách pracuje dobre, ale v mestách a medzi budovami ešte nastávajú frame dropy. Testeri však potvrdzujú už teraz lepší výkon ako pri originálnom móde. Pracuje sa na zlepšení stále chaotického inventára. Všetko, čo však patrí k zombie apokalypse a prežití v nej už v hre jednoducho je – úložné priestory, batohy, všemožné predmety, zbrane, oblečenie, masky, nože, píly... Je sa na čo tešiť. Hráči si však musia ešte počkať, kým autori vyriešia problém s optimalizáciou. Sami odporúčajú hráčom, na skrátenie času, hru Project Zomboid.

Bojujte v Helmovom žľabe

Pokiaľ ste hráčom úspešnej MMO LOTR Online, určite vás poteší správa o práve uvoľnenom DLC do hry, reproduktívnej bitke o Helmov žľab, jednu z pamätných udalostí v Pánovi prsteňov a tiež zvyšuje max. level na úroveň 95.



Svetlo v Driveclub

Odložená pretekárska PS4 exkluzíva Driveclub bude grafickým pôžitkom. Podľa vývojárov sa môžeme tešiť na dynamické mraky a nikdy vopred pripravené svetlo v prostredí. To všetko s cieľom vždy jedinečného okamihu.





Star Citizen

Žiadne ústupky konzolám!

■ Masívna hra Space Citizen od Roberts Space Industries už dlho na svojich oficiálnych fórach prekypovala debatami medzi hráčmi o tom, či bude na konzolách. Toto lamentovanie zatrhol sám Christopher Roberts, tvorca hry. Vyjadril sa, že Star Citizen je PC hrou a nikdy nebude osekávaný a limitovaný jeho formát a potenciál kvôli konzolám. Čo sa týka next gen, vyjadril sa, že nič neplánuje, ale v budúcnosti to možno zváži. V tomto prípade vidí ako problém najmä jednanie s vydavateľmi na konzolách o aktualizáciách kódu a bez otravných QC procedúr. Nech to dopadne akokoľvek, Star Citizen rozhodne vyjde na PC platforme, a ak na konzolách, tak bez ústupkov.



The Forest

Indie hra, ktorá vybijie dych

■ To, že indie hry sú často lepšie a d'aleko populárnejšie (a zaslúžene) ako veľké AAA tituly, je už všeobecne známe. Potvrďuje sa to vždy novými výbornými titulmi. Medzi ne sa už čoskoro pridá aj čerstvo ohlásený The Forest, horor, ktorý vám doslova nedá vydýchnuť. Dostanete sa v ňom z pohľadu prvej osoby do veľkej lesnej mapy a počas dňa sa budete snažiť postaviť si nejaké obydľie, v ktorom prežijete noc. Cez ňu budú na vás útočiť zmutovaní domorodci. Les je plný interaktivity a možností. Hra už aj dostala na Greenlighte zelenú, takže ju môžeme čakať ako exkluzivitu na PC. A podľa všetkého sa pripojí k peknému zástupu vynikajúcich indie hororov.

VIEME, ŽE UŽ ČOSKORO...

■ ...zavíta The Room 2 na iPad. Konkrétne už 12. decembra. Je to pokračovanie atmosférickej adventúry ocenenej aj spoločnosťou Apple, ako hra roka na iOS. Na dvojke pracoval opäť tím Fireproof Games, ktorý úspech hodlajú zopakovať. The Room 2 vyjde aj na iPhone a Android, ale až začiatkom roka 2014.

■ ...príde Black Mesa, fanúšikovský remake Half-Life 1 v Source engine, na Steam. Presný dátum ešte nie je známy, ale čakanie nebude dlhé. Na hre pracuje 40 ľudí vo voľnom čase už roky, len pre radosť, a preto ju vydajú iba za symbolickú cenu. Stále však nebude kompletná, budú ešte chýbať prostredia na Xene.

■ ...sa vrátíme do sveta PS3 exkluzivity The Last of Us s DLC Left Behind. Zahráme si za Ellie v dobe pred udalosťami plnej hry. DLC sa bude odohrávať v Bostone, kde Ellie študuje na vojenskej škole. Aj teraz budú mať hráči partnera – najlepšiu priateľku Ellie – Riley. DLC vyjde niekedy začiatkom roka 2014.

Pokračovanie Tomb Raidera

Pokračovanie rebootu Tomb Raider ešte nie je ohlásené, ale Brian Horton zo štúdia Crystal Dynamics potvrdil, že už sa na ňom pracuje. Príbeh sa bude odohrávať tam, kde skončila jednotka a charakter Lara čaká ďalší vývin.



Odhalenie Fallout 4

Spoločnosť Bethesda vydaním teaseru Survivor 2299 rozprúdila debaty hráčov a teraz pre zmenu registrovala obchodnú značku Fallout 4. Ohlásenie je na spadnutie, zrejme sa udeje na VGX oceneniach už 7. decembra.



Playstation 4



Presne pred siedmimi rokmi bola ohlásená konzola Playstation 3. Išlo vtedy o obrovskú zmenu oproti predchodcovi. Priniesla Full HD rozlíšenie či Blu-ray. Konala sa revolúcia medzi hrami. Neskôr prišiel Microsoft s Xboxom 360 a odveká rivalita mohla pokračovať.

Pokračuje aj dnes. História sa opakuje a po dlhých rokoch je čas na zmenu. Prišli nové hry, konzoly, toto obdobie možno nazvať jarou v hernom priemysle, kedy sa všetko mení. Oblé tvary sa zmenili na prísne geometrické hrany s dokonalou pravidelnosťou. Akýsi posunutý kváder, takto by sme nazvali dizajn PS4. Multimediálne centrum rozmiestnenie prvkov nemeno. Všetko je tam, kde by to používateľ Playstation čakal. Akurát v inom šate. Všetky dizajnové zmeny PS3 sa dizajnéri snažili skĺbiť do jedného zariadenia. Tradičný čierny plast je skombinovaný s lesklým čiernym, ale plastom. Ak by sme boli veľkí optimisti, mohli by sme povedať, že nová generácia konzol má podobný dizajn.

Dizajnové zmeny sú síce pekné, ale ojazdným dôvodom na kúpu novej generácie je istotne hardvér. Vnútri sa skrýva čip Jaguar od AMD, ktorý pozostáva z dvoch štvorjadrových čipov. Grafický čip pozostáva až z osemnástich výpočtových jednotiek, ktoré dokážu vyvinúť výkon 1.84 TFLOPS. Spolu s 8GB RAM pamäťou ide o výkonný systém, ktorý zaiste prinesie kvalitný herný zážitok. Za zmienku ešte stojí 500GB úložisko, ktoré si môže

používateľ svojpomocne vymeniť za väčší, prípadne SSD disk bez straty záruky. Sony bolo k používateľom veľmi ústretové.

Čo ale bežný používateľ uvidí, je nové rozhranie, ktoré prichádza v novom dizajne s kopou funkcií, ktoré stoja za to. Už PS3 naznačovalo aj iné ako herné využitie, čo PS4 len potvrdilo. Prichádzajú aplikácie ako Netflix či Amazon, ktoré prinesú do obývačiek kvalitný obsah. Medzi ostatné weby, ktoré podporujú rozhranie pre PS4, je aj istá pánska stránka. V dnešnom svete zahltenom sociálnymi sieťami konzoly doteraz značne zaostávali. Nový systém prináša prepracovaný online chat, tvorbu gameplayov, screeshoty, ktoré je možné ihneď zdieľať. Prichádza aj aplikácia pre mobilné zariadenia, ktorá rozširuje sociálne možnosti. Pribudla aj možnosť tzv. Smartglass s využitím PSVITA ako ďalšieho displeja alebo ovládača.

Za zmienku stojí aj nové príslušenstvo v podobe ovládača Dualshock 4 a novej kamery PlaystationEye. Ovládač sa dočkal väčších zmien po dlhšej dobe, pribudla mu dotyková plocha a svetlo, ktoré mení farby. Nová kamera je väčšia a ladí s celkovým dizajnom konzoly. Za 399€ tak dostaneme konzolu, jeden ovládač a headset. Za ďalších 59€ si môžu hráči dokúpiť spomínanú kameru. Na Slovensko by novinka mala prísť najneskôr začiatkom decembra spolu s titulmi ako Killzone: Shadow Fall alebo Driveclub.



NEWS FEED

iPad Air



Sila ľahkosti. Výstižná charakteristika, ktorá prichádza práve z Cupertino. Po dvoch rokoch sme sa dočkali zmeny dizajnu aj u tabletu iPad.

Vyšší výkon, nižšia hmotnosť, tieto slová už možno považovať za klišé nových produktov Apple.

Hmotnosť klesla takmer o 200g, zariadenie je celkovo menšie pri pohľade zvonku. Jeho výkon ale stúpol rovno dvojnásobne, aj keď má iba dvojjadrový procesor, dokáže sa popasovať so štvorjadrovou konkurenciou.

Apple opäť prichádza so 64-bitovou technológiou, ktorá zatiaľ nemá významné opodstatnenie. Procesor A7 dopĺňa pohybový procesor M7.

Snímač odtlačkov sa v novinke nenachádza, naopak rýchle, viac pásmové wi-fi pripojenie áno. Apple pribalil k novému Air balíček aplikácií iWork a iLife, s ktorými dokáže nahradiť stolový počítač.

Na Slovensku je zariadenie dostupné za 479€ už od začiatku novembra.

iPad mini



Podľa očakávaní menší brat iPadu Air dostal Retina displej s rozlíšením 2048 x 1536, čo je viac, ako má klasická HDTV.

Dizajn ostal identický s predchádzajúcou verziou a stále vyzerá dobre a ľahko. Hmotnosť ostala zachovaná, výkon narástol. Do menšieho iPadu sa dostal 64-bitový čip A7, rovnaký ako v iPhone 5S alebo iPad Air. Spolu s A7 sa v zariadení ocitol aj pohybový senzor M7, ktorý má na starosť akcelerometer a gyroskop. Desiat' hodinová výdrž ostala nezmenená, čo možno považovať za sympatický fakt. Ďalej je prítomné rýchlejšie wi-fi pripojenie. Mini prichádza s novým, ale známym operačným systémom iOS 7, nový užívatelia dostanú aj balíky aplikácií iWork a iLife. iPad mini možno považovať za núdzový pracovný nástroj, ktorý dokáže poskytnúť oklieštené schopnosti desktopu vo výnimočných prípadoch. Cena sa pohybuje na úrovni 399€ za 16GB verziu bez 3G pripojenia.

Motorola Moto G



V týchto zemepisných šírkach sme o tejto značke už dlhšie nepočuli. Opäť sa ale vracia a útočí najmä cenou. Nový model dizajnovy vychádza z Moto X, ktorý je pre Európu nedostupný. Moto G dostalo 4,5 HD displej, štvorjadrový procesor a 1 GB RAM pamäte. Softvérovo bude bežať na Androide 4.3, no sľúbený je update na 4.4. Cena je viac ako priaznivá – 200€ za takýto výkon je sympatické.

Lenovo Yoga

Čínske Lenovo sa snaží zaujať dizajnom, ktorý pôsobí v tomto segmente veľmi zaujímavo. Prichádzajú na trh dve zariadenia, s veľkosťami 8 a 10 palcov. Obe dostali priemerný HD displej, menší brat teda bude mať lepšie zobrazenie. Štvorjadrový procesor spolu s 1 GB RAM tvoria základ systému. Takisto je prítomný aj 5-megapixelový fotoaparát. Cena začína na 249€.

HP Envy Leap Motion

Partnerstvo medzi spoločnosťami Leap Motion a HP prinieslo prvé ovocie. HP predstavilo domáci notebook z rady Envy, ktorý podporuje ovládanie pohybom, podobné tomu v Kinecte. Okrem iného ide o veľmi výkonný notebook s Full HD displejom a s najnovším procesorom Intel i7. Jeho cena sa pohybuje na úrovni 1089\$.

Macbook 15 with Retina

Apple, okrem iného, potichu obnovil 15-palcový MacbookPro. Ide o každoročný rituál, ktorý sa koná po uvedení novej rady procesorov Intel. Základný model prináša i7 s taktom 2.2GHz, 256GB SSD disk a 8GB pamäte RAM. Charakteristický je tenký dizajn, ktorý pôsobí veľmi elegantne, navyše hmotnosť zariadenia je takisto veľmi priaznivá.

Xbox One



Už známou odpoveďou na nové konzoly Sony je zariadenie od spoločnosti známej skôr operačnými systémami. V mnohom však ostatné konzoly predbieha a inak by to nemalo byť ani v prípade tejto jednotky. Microsoft pôsobí veľmi sebaisto, zrejme má byť prečo, keď gratuluje Sony k vydaniu konzoly. Naozaj je jednotka o toľko lepšia alebo ide o progresívny marketing Microsoftu?

Dizajn, rovnako ako u Playstation, upustil od oblých tvarov. Nastúpili ostré línie, celkový dizajn je v tvare poctivej tehly. Kombinovaný čierny plast je spolovice lesklý, spolovice matný. Rozmiestnenie prvkov sa výrazne nemenilo a rovnako ako u štvrtej generácie Playstation, používateľ bude vedieť, kde čo hľadať.

Parametrovo sú si nové konzoly veľmi podobné, rovnako použitý procesor AMD s názvom Jaguar, ktorý pracuje s dvoma štvorjadrovými modulmi. S procesorom spolupracuje rovnako 8GB pamäte RAM. 5GB je určených na hry, ostatné tri slúžia na chod systému a aplikácií. Grafický čip pochádza rovnako z dielne AMD, kde prináša teoretický výkon 1.31 TFLOPS. Xbox prináša okrem výstupov v HDMI aj 4K výstup a 7.1 priestorový zvuk. Očakávaná zmena prišla v podobe Blu-ray mechaniky, ktorá bola nahradená klasickou DVD. Užívateľ má k dispozícii 500GB pamäte na filmy, hudbu a, samozrejme, hry. Pamätá si vaše filmy, obsah, ktorý máte radi, pozná váš

hlas, vašu tvár. Po incidentoch, ktoré sa udiali v priebehu tohto roka spojené s menom Snowden, nám tieto slová naháňajú strach. Každopádne je to ale opäť posun vpred a dôkaz vývoja technológií, ktoré sú opäť bližšie k bežným ľuďom. Po štarte nás uvíta domáca obrazovka podobná tej, akú poznáme z Windowsu 8 – dlaždice. Obdĺžnikom sa jednoducho nevyhnete. Prijemné zelené rozhranie sa veľmi nezmenilo, no pribudlo mnoho funkcií. Kinect so sebou prináša sledovanie užívateľa, obsahu, ktorý vyhladáva a mnoho ďalšieho. Konzola je každým dňom múdrejšia. Medzi ďalšie novinky patrí ovládanie hlasom, ktoré si nájde uplatnenie počas hrania akčných titulov.

SmartGlass, ďalšia zaujímavá novinka, prináša streamovanie obsahu do mobilného zariadenia. Svoj iPhone, Android alebo Windows Phone využijeme ako druhý displej. Využitie tejto funkcie bude zaujímavé pre hru viacerých hráčov na jednom zariadení výhodou. Rovnako ako PS4, aj jednotka prináša nahrávanie alebo možnosť vytvárať screenshoty priamo počas hry.

Dizajn zmenilo aj príslušenstvo, a tak vytvára symbiózu s konzolou. Nový Kinect pôsobí ako dokonalý kváder. Ovládač svoj dizajn zmenil veľmi mierne. Začiatkom decembra si treba v práci alebo v škole urobiť voľno, pripraviť 500€ a užiť si novú konzolu spolu hrami ako Forza Motorsport 5 alebo Dead Rising 3.



NEWS FEED

Nové Lumie



Microsoft má teraz naozaj rušné obdobie. Už pod patronátom pána Gatesa fínska Nokia predstavila dve zariadenia – tablet a niečo medzi tabletom a telefónom.

Vyššie číslo patrí 10-palcovému tabletu so štvorjadrovým procesorom Qualcomm 800 s taktom 2.2GHz. Prvý fínsky tablet bude poháňaný Windowsom RT, čo je oklieštená verzia klasickej desktopovej. Dizajn zariadenia vychádza z rady Lumia. Môžeme sa tešiť na viacero farebných prevedení v oboch prípadoch. O rovných tisíc nižšie sa nachádza telefón so 6-palcovým displejom s rozlíšením 1080p, a rovnakým štvorjadrom, aké sa nachádza v 2520. Dizajn je veľmi

podobný tým predchádzajúcim modelom, ktorý sa nezmenil už od modelu N9. V oboch zariadeniach je prítomná Full HD kamera s ostatnými známymi funkciami, aké od Nokie očakávame. Výhodou oboch zariadení je prítomnosť kancelárskeho balíka Office, ide tak o zariadenia určené prevažne na prácu. Tretou novinkou v podaní Nokie je lacnejšia alternatíva 1320. Ide o 6-palcový telefón, ktorý má slabší, 720p displej, dvojjadrový procesor a v konečnom dôsledku aj horší, 5-megapixelový fotoaparát. Pozitívne hodnotíme dizajn, ktorý je celkom podarený a zmenený oproti iným modelom. Všetky novinky budú dostupné v priebehu niekoľkých mesiacov.

Nexus 5

Takmer istá novinka prichádza s očakávanými vylepšeniami. Okrem nového Android 4.4, inak označovaný ako známa tyčinka Kitkat, prichádza s novým dizajnom, lepším výkonom, priemerným fotoaparátom. Výrobu mal na starosti LG, zariadenie hardvérovo vychádza z momentálnej vlajkovej lode G2. Telefón narástol a zároveň mierne schudol. Tentokrát Google stavil na 5-palcovú uhlopriečku s rozlíšením 1080p s ochranou GorillaGlass 3, podobne ako konkurencia. Piata generácia inak ničím neprekvapí, jej dizajn je až príliš obvyčajný, naopak konštrukčne ide o veľmi podarený kusok. Dostupné sú dve farebné variácie, čierna a čierno-biela. Vozduchu je namiesto skla použitý mäkký plast, veľmi príjemný na dotyk, s nápisom Nexus, ktorý vychádza z tabletu Nexus 7. Srdcom zariadenia je štvorjadrový procesor, spolu s 2GB tak ide o výkonnejšie zariadenie. Užívateľ bude mať k dispozícii 16 alebo 32GB pamäte, ktorú ale nerozšíri pamäťovou kartou. Zadnú stranu zvýrazňuje fotoaparát, ktorý natáča vo Full HD, avšak má iba osem megapixelov a fotí priemerne. Vpredu nad displejom je umiestnená ďalšia HD kamera, ktorá poslúži na videohovory. Cenou 349\$ telefón opäť príjemne prekvapil, na Slovensku ale jeho cena vyskočila na 450€.

QualcommToq



Spoločnosť známa skôr procesormi v mobilných zariadeniach sa rozhodla vstúpiť do segmentu inteligentných hodínok. Pod názvom Toq sa skrýva konkurencia pre Samsung a Sony. Zaujme najmä displejom Mirasol, ktorý má výborné pozorovacie uhly. Rozsiahle množstvo funkcií, aké poznáme z konkurencie, budú prítomné aj tu, naopak nabíjanie je bezdrôtové. Cena hodínok sa pohybuje na úrovni 399\$.

Acer Chromebook

Ďalší z rady jednoduchých notebookov, ktoré poháňa systém Chrome OS, bol potichu predstavený. Ide 11.6-palcový netbook s HD displejom a 16 GB pamäte. Lacnejšiu alternatívu poháňa Intel Celeron, ktorému sekundujú 2GB RAM. Cena zariadenia je 199\$.

Stylus by Paper 53

Známa aplikácia, ktorú poznáme predovšetkým z iPadu, prináša svoje prvé príslušenstvo. Pochopiteľne ide o stylus, nakoľko sa aplikácia venuje kresleniu. Novinka prináša zaujímavý dizajn klasickej ceruzky, ktorá spolu s tabletom tvorí dokonalý set na kreslenie. Stylus bude dostupný za cenu okolo 50€.

Panoball



Z malého startup sa napokon vykl'ul veľký nápad. Ide o loptičku, ktorú vyhodíme do vzduchu, odkiaľ nám dokáže vytvoriť nádherné panorámy. To všetko vďaka fotoaparátom, ktoré sú umiestnené po celom obsahu lopty. Zariadenie dokáže vytvoriť 72-megapixelový záber. Zariadenie by malo byť dostupné v priebehu niekoľkých týždňov.



Logitech PowerShell radikálne mení prístup k mobilnému hraníu

Na to, aby ste získali unikátnu mobilnú hernú konzolu vám stačí vložiť váš kompatibilný iPhone alebo iPod touch do ovládača rovnako ako ho vkladáte do štandardného ochranného puzdra.

Analógové ovládacie prvky umiestnené mimo displeja v ovládači s batériou Logitech PowerShell prinášajú zážitok z hry, ktorý dôverne poznajú používatelia herných konzol, vrátane využitia D-padu, triggerov alebo tlačidiel, čo vám umožňuje mať hru plne pod kontrolou.

Vďaka tomu môžete celý displej využiť iba na sledovanie hry a viac si tak užít hru. A vďaka pohodlnému tvaru ovládača môžete hrať dlhšiu dobu. Prenosný ovládač si uchoval kompaktnú veľkosť, takže ho môžete ľahko vložiť do vrecka či malej tašky a mať tak prepracované digitálne hry na dosah, nech už idete kamkoľvek.

"Tento ovládač sme navrhli tak, aby prinášal realistický zážitok konzolového hrania aj do mobilných zariadení s iOS 7," prezradil o novinke Ehtisham Rabbani,

riaditeľ obchodnej divízie herných periférií v spoločnosti Logitech. "Herný priemysel preniká stále viac do mobilných zariadení. Náš prieskum ukazuje, že 87% používateľov iPhone a iPod touch hrá na svojom prístroji hry. Teraz je správny čas na to, aby sme do tejto oblasti priniesli revolúciu."

Aj keď je váš iPhone alebo iPod touch vložený do ovládača, máte stále voľný prístup k tlačidlám pre zapnutie/vypnutie, reguláciu hlasitosti, k objektívom kamery, reproduktom a ku konektorom pre slúchadlá a nabíjanie.

Ovládač obsahuje 1500 mAh batériu, ktorá zvyšuje výdrž vášho iPhone 5s, iPhone 5 alebo piatej generácie iPod touch takmer dvojnásobne. Navyše môžete nabiť obidve batérie bez nutnosti vyberať telefón z ovládača.

Ovládač je kompatibilný s hrami podporujúcimi iOS 7 game controller framework, ktorý už podporuje dlhý a rýchlo rastúci zoznam populárnych hier, akými sú napríklad Bastion, Fast & Furious 6: The Game, MetalStorm Aces, Galaxy On Fire 2 HD a Nitro, ako aj ďalšie hry dostupné prostredníctvom App Store.

Cena a dostupnosť

Ovládač s batériou Logitech PowerShell je teraz k dispozícii v režime predobjednávky na stránke Logitech.com za 99,99 EUR. Očakáva sa, že produkt bude k dispozícii prostredníctvom predajní Apple Store a ďalších predajcov v decembri. Na Slovenskom trhu má byť ovládač k dispozícii v januári 2014. Viac informácií nájdete na stránke gaming.logitech.com.

Colorovo: Výkonný pracant a navigátor



Určený je pre používateľov, ktorí sú neustále v pohybe. S ohľadom na nízku cenu pre koncového zákazníka má

nadštandardne veľkú výbavu. Tá zahŕňa výkonný 1.2GHz dvojjadrový procesor (Qualcomm Dual Core ARM Cortex A5) a 3G podporu pre pripojenie do internetu pomocou SIM karty. Vybavený je dokonca aj GPS a prísľušenstvom do auta. S tabletom Colorovo sa skrátka nestatíte a vďaka GPS, v kombinácii s 3G pripojením, vám môže dokonca pomôcť vyhnúť sa dopravným zápcham, či prekážkam na ceste. Stojí pritom menej, než by ste zaplatili za malú jednoúčelovú navigáciu do auta.

A, samozrejme, dokáže všetko ako veľký tablet. Operačný systém Android 4.0.4 Ice Cream Sandwich garantuje jednoduché a intuitívne ovládanie prístroja, ktorý môžete smelo využiť nielen na sledovanie filmov, počúvanie hudby, alebo prezieranie webových stránok, či vybavovanie e-mailov kdekoľvek v teréne, ale aj na hry a náročnejšie aplikácie pracovného charakteru. Má integrované dve kamery, mikrofón a reproduktory, takže vám nahradí veľký počítač. Váži pritom len 281 gramov a má malé rozmery, vďaka čomu ho môžete mať neustále pri sebe. Súčasťou základnej výbavy je aj praktický držiak do auta a autonabíjačka, ktoré oceníte pri dlhých cestách.

PowerBox Slim 5000 - Energia na cesty



Moderné tablety a smartfóny majú obrovský nedostatok. Daňou za ich vysoký výkon a štíhle telo je totiž ich relatívne malá výdrž batérie pri práci. Treba ich neustále dobíjať, čo nie je problém pokiaľ sedíte v blízkosti elektrickej zásuvky, ale na cestách... Tento neduh môže vyriešiť energetická banka – externý dobíjací akumulátor.

V bohatej rodine doplnkového príslušenstva Colorovo nechýba ani tento typ zariadení. Miniaturný PowerBox Slim 5000 má rozmery iba 130 x 68 x 11 mm, no jeho akumulátor má dvoj až štvornásobne vyššiu kapacitu než priemerný

mobil alebo tablet. Znamená to, že kdekoľvek v teréne, aj mimo dosahu elektrickej zásuvky, môžete svoje mobilné zariadenie minimálne 2x dobiť na jeho plnú kapacitu.

Batériu PowerBoxu nabijete na plnú kapacitu 5000 mAh (cca dva a pol násobok batérie iPhone) pomocou micro USB za zhruba 6 hodín. Následne môžete využiť na dobíjanie prístrojov integrovaný micro USB kábel, ktorým je dnes vybavená väčšina zariadení. Pre iné typy konektorov (napr. Apple) môžete použiť štandardný USB konektor a ich nabíjací kábel. Nízka cena a malé rozmery robia z PowerBox Slim 5000 jasného favorita na „povinný doplnok na cesty“.





↓ Padesát odstínů cenzury

Padesát odstínů šedi našlo nejen svého nového Christiana Greye v Jamie Dornanovi, tvůrci zvažují, že se vydají podobnou cestou, jakou plánuje pro svoji Nymfomanku Lars von Trier. Snímek by se do kin dostal ve dvou verzích, v klasickém dospěláckém Rku a také v ratingu NC-17, který je určen pro snímky pohoršující ještě daleko více. Podobný rating dostávají většinou i televizní soft porna.

↑ Hvězdy stále v předaleké galaxii

Kolem sedmých Star Wars je stále živo. Michael Arndt (Malá Miss Sunshine, Toy Story 3), který se měl postarat o scénář sedmého dílu, je z kola venku. Sedmý díl nakonec napíše Lawrence Kasdane, režisér J.J. Abrams. Štáb se již také dočkal svého obsazení, ve kterém je drtivá většina ostřílených veteránů, které pojí buď spolupráce se Stevenem Spielbergem, Georgem Lucasem nebo J.J. Abramsem. Hlavním kameramanem sedmého dílu bude například Daniel Mindel, který má za sebou oba díly nového Star Treku, Mission: Impossible III nebo právě připravovaný The Amazing Spider-man 2. Jak již bylo oznámeno dříve, John Williams se vrací k sérii a stvoří soundtrack i k sedmému dílu. Co se týče samotného obsazení, konkrétní informace jsou stále v nedohlednu.

Londýn padne

Pád Bílého domu se dočká pokračování, ve kterém by se mělo vrátit celé titulní obsazení, tedy uvidíme Morgana Freemana, Aarona Eckharta a také hlavního hrdinu v podání Gerarda Butlera. Snímek by se měl zabírat útokem na americkou delegaci, která je v Londýně na pohřbu britského ministerského předsedy. Natáčet se začne v první polovině příštího roku pod názvem London Has Fallen.





↑ Mortal Kombat bez vedení

Kevin Tancharoen, který má za sebou dvě série webseriálu *Mortal Kombat: Legacy*, nakonec nenatočí novou filmovou verzi *Mortal Kombat*, stejně jako se od něj pravděpodobně nedočkáme třetí série zmíněného seriálu. Tancharoen oznámil, že se značkou končí a hodlá hledat jiné kreativní výzvy. Dle jeho slov práce na filmu nekončí, jen jej na postu režiséra vystřídá někdo jiný.

Videoherní adaptace to nevzdávají

Adaptace akční pecky Kane & Lynch se možná přeci jen dočkáme. Snímek znovu ožívá, tentokrát s Gerardem Butlerem v hlavní roli. Tvůrci jednájí také s Vinem Dieselem.

Další komiks v televizi

Kultovní komiksová série *Preacher* (Kazatel) se podívá do televize. Po několika nezdařených plánech na filmovou adaptaci se projektu ujímá Seth Rogen pro stanici AMC.



↑ Hororový klasik Clive Barker nejen že napíše scénář k nové verzi *Hellraiser*, bude jej také režírovat. Jedná se i o návratu Douga Bradleyho jako hlavního záporáka Pinheada.



↑ Marvel se seriály nekončí. V následujících letech se dočkáme hned několika televizních sérií, ve kterých se objeví Iron Fist, Jessica Jones, Luke Cage a také Daredevil.

Castingové novinky:

- Stephen Lang se vrátí ve všech třech pokračováních filmového *Avatara*.
- Jason Statham si zahraje tajného agenta v komedii Susan Cooper. Nahradí také Daniela Craiga v pokračování snímku *Po krk v extázi* s názvem *Viva La Madness*.
- Tom Hardy se objeví v biografickém snímku *Rocketman* jako Elton John.
- Christoph Waltz se nakonec objeví v pokračování *Šéfů na zabití*.
- Jeff Tremaine se ujal režie připravované adaptace biografické knihy *The Dirt* o skupině *Mötley Crüe*.
- Justin Lin (poslední tři díly *Rychle a zběsile*) se upsal režii nového dílu série započaté *Agentem bez minulosti*. Jeremy Renner se vrátí jako Aron Cross.
- Will Smith se objeví ve snímku *The City That Sailed* od režiséra Shawna Levyho (*Noc v muzeu*, *Ocelová pěst*). Upsal se také snímku *Selling Time*, který by měl být sci-fi na způsob *Na hromnice o den více*.
- Dwayne Johnson si zahraje ve snímku podle skutečné události *Not Without Hope* o skupině fotbalistů, kteří ztroskotají na moři.

- Emile Hirsch si zahraje Johna Belushiho v připravovaném biografickém snímku.
- Robert Pattinson se přidává k Benedictovi Cumberbatchovi v dobrodružném filmu *The Lost City of Z*.
- Idris Elba bude zastavovat teroristický útok v Paříži ve snímku *Bastille Day*.

Aktualizované data premiér:

- Tomorrowland Brada Birda se přesouvá ze zimy příštího roku na léto 2015.
- *Mission: Impossible 5* se do kin dostane 25. prosince 2015.
- *Padesát odstínů šedi* se přesouvá na Valentýna 2015.
- Druhý díl *Dnu nezávislosti* se o rok zpozdí, do amerických kin se dostane 1. července 2016.
- Nová *Fantastická čtyřka* od režiséra Kroniky, Joshe Tranka, se místo března dostane do kin v půli července 2015.
- Novinka Matthewa Vaughna, komiksová adaptace *The Secret Service*, se posunula na březen 2015.
- Filmového *Assassin's Creed* se dočkáme 7. srpna 2015.
- *Crimson Peak* Guillerma Tora se do kin dostane v dubnu 2015.

ASUS Transformer Book Trio

Prvý trojživelník na svete



Výber správneho počítača pod stromček bol vždy zložitý. Porovnávanie parametrov, sledovanie nových trendov a snaha zachytiť každý detail.

Nový počítač musí byť TOP, čo je práve v ponuke a v rámci finančných možností. Jeho prvé zapnutie by mal sprevádzať pocit unikátnosti.

Tri zariadenia v jednom

V minulosti stačilo riešiť otázku výkonu. Na hry bol najlepší stolný počítač a notebooky boli t'ažké aj pomalé. Tieto dni sú našťastie preč. Dnes si bez problémov zahráme aj na notebookoch a o slovo sa hlásia tablety. Počet kvalitných hier pre iOS a Android neustále rastie a my chceme mať všetko. Výkonný stolný počítač doma, notebook na internát a tablet na cesty. Možností je veľa, no všetko si kúpiť nemôžeme. Na donedávna neriešiteľnú situáciu poznáme dnes odpoveď. ASUS

Transformer Book Trio je prvý trojživelník na svete. V malom notebookovom tele skrýva trojicu zariadení a dva operačné systémy. Nevídaná kombinácia, s úžasným využitím.

Tablet s Androidom

Transformer Book Trio vyzerá na prvý pohľad ako klasický konvertibilný notebook, ponúka však rôznorodejšie využitie. Čím začať? Tabletom, notebookom alebo stolným počítačom? Prístroj môžete používať v režime každého. V niektorých prípadoch dokonca aj súbežne s niekým iným. Vy si jednoducho zoberiete tablet s Androidom, kamarát využije klávesnicovú časť Tria, ktorá slúži ako štýlový stolný počítač.

Obrazovka je plnohodnotný tablet s operačným systémom Android, ktorý v sebe ukrýva procesor Intel Z2560 s frekvenciou 1,6 GHz. Vo výbave má 2 GB operačnej pamäte a úložisko s veľkosťou 16/32/64 GB. Ide teda

o moderne vybavený tablet, ktorý poteší aj výborným 11,6" displejom s Full HD rozlíšením a IPS panelom.

Obojživelný notebook

Ak displej pripojíte k dokovacej stanici, Trio sa razom premení na bežný notebook, alebo atypický notebook s Androidom. Obojživelná náтура zariadenia prináša viacero výhod – kombinuje to najlepšie z oboch svetov. Operačný systém Windows je zaužívaným pracovným prostredím, Android ponúka obrovské množstvo aplikácií a ďalšie výhody, ktoré v systéme od Microsoftu nenájdete.

Ak túžite po zariadení práve s Androidom, v prípade Transformeru Book Trio si nemusíte kupovať nový tablet, stačí prepnúť režim operačného systému jedným tlačidlom. Dokonalosť konceptu Book Trio podporujú aj zdieľané dáta medzi oboma operačnými systémami, vďaka čomu je prechod medzi nimi skutočne jednoduchý.



TIP: Nájdí, odfoť a vyhraj Transformer Book Trio pod stromček

Hľadáš ASUS vo výkladoch predajní v OC Central v Bratislave a vyhraj Transformer Book Trio.

Odfot' sa s ním, sharuj na fan page ASUS Czech & Slovakia a zdieľaj s kamošmi. Kto získa najviac lajkov, ten si pod stromčekom nájde nový Transformer Book Trio. Očenení budú aj ďalší súťažiaci, v poradí do piateho miesta.

Súťaž trvá do 15. decembra 2013.

Víťazi súťaže budú oznámení 20. decembra 2013 v záložke „Hľadáš ASUS“ na Facebookovej stránke ASUS Czech & Slovakia, ako aj na internetovej stránke www.sk.asus.com v sekcii Novinky.

Štýlový stolný počítač s Windows 8

V prípade Transformeru Book Trio využijete samostatnú klávesnicovú časť, ktorá je bežne sama o sebe zbytočná. V ASUSE do nej zabudovali najnovší procesor Intel Core Haswell až do i7, 4 GB RAM a pevný disk s veľkosťou 500 GB až 1 TB. Grafická karta je integrovaná, model Intel HD Graphics 4400. Je zrejmé, že Trio nie je herný notebook, no s menej náročnými hrami si poradí. Klávesnicová stanica má vo výbave DisplayPort a micro-HDMI 1.4 výstup. Prepojenie s externým monitorom je teda bezproblémové a Trio bol práve pre tento účel navrhnutý.

Fungujúci koncept

Zariadenie reaguje na požiadavky používateľov, ktorí chcú mať všetko. Ide o najpraktickejší koncept a aj preto si zaslúži špeciálnu pozornosť na vianočnom trhu. Lepší počítač/tablet/notebook v jednom, ktorý môžu súbežne a samostatne používať aj dvaja ľudia, dnes nenájdete. Ideálny rodinný darček.



Základom domácej lekárničky je kvalitný teplomer



Prichádza zima a s ňou aj klasické obdobie chrípok, zodraných nosov a hrdiel zabalených do huňatých šálov. Choroba sa skrátka nepýta a často príde bez varovania.

Pri liekoch sa spoliehame na odporúčanie lekára či lekárničky, avšak výber ďalších dôležitých zdravotných pomôcok, ako napr. teplomera, častokrát podceníme. Pritom práve informácie o teplote sú pre rýchle a presné stanovenie diagnózy kľúčové. Kvalitný teplomer by preto mal byť základom každej domácej lekárničky.

Správny teplomer by nemal chýbať predovšetkým v rodinách s deťmi. Donútiť však choré dieťa aby pevne držalo teplomer, je pre mnohých rodičov skúškou trpezlivosti. Navyše čím merať teraz, keď predaj ortuťových teplomerov ukončila v júni 2009 smernica Európskej únie?

Populárne sú predovšetkým digitálne teplomery, ktorými meriame teplotu v podpazuší, v ústach či v konečníku. Novinkou a doslova revolúciou sú však dotykové infračervené teplomery.

Poskytujú najmodernejší, najrýchlejší a najpohodlnejší spôsob merania telesnej teploty – na čele a v uchu.

Prečo práve infračervený teplomer?

Vďaka špeciálnym senzorom získavajú infračervené teplomery, ako už názov napovedá, údaje z infračerveného žiarenia, ktoré vydáva ľudské telo. Ich hlavná výhoda spočíva v tom, že výsledok merania je k dispozícii rádo v sekundách.

Meranie navyše prebieha na ľahko dostupných miestach – na čele alebo v uchu. Tieto miesta najviac vhodnejšie odrážajú skutočnú telesnú teplotu, odborné povedané – teplotu ľudského jadra.

Takéto meranie preto poskytuje najpresnejšie údaje. Pohodlné, efektívne a presné zistenie telesnej

teploty ocenia predovšetkým mamičky. Dojčatá, ktorým sa za normálnych okolností teplota meria v konečníku, nie je nutné budiť rozbalovaním.

Pre deti, ktoré sa klasických teplomerov boja, nie je toto meranie teploty už tak traumatizujúce. Napríklad teplomer Thermoal duo scan, ktorý ako jeden z mála na trhu ponúka možnosť merania na čele aj v uchu, zmeria teplotu za 3 sekundy, resp. len za jednu.

V prípade detí predstavuje meranie teploty v uchu najviac odporúčaný spôsob. Zvukovod je oveľa menej vystavený vonkajším teplotným vplyvom ako napríklad čelo a preto na meranie postačí 1 sekunda.

Nie je však možné vykonávať ho vtedy, keď je vo zvukovode, či v strednom uchu zápal. Taktiež ho nemožno



aplikovať u dojčiat – ich zvukovod je pre senzor teplomeru príliš malý.

"Mamičky na našom detskom oddelení často odmietajú pravidelne merať detom teplotu v konečníku. Bud' preto, že nechcú dieťa budiť a vyzliekať keď spí alebo deti meranie odmietajú, je im to nepríjemné a majú strach. Infračervený teplomer tento problém dokáže vyriešiť a zlepšiť spoluprácu medzi matkou a personálom, čo je hlavne v záujme chorého dieťaťa," vyjadrila sa MUDr. Ing. Veronika Jendruchová, PhD. z 1. Detskej kliniky DFNsP Bratislava – Kramáre.

Nepresné meranie? Len zlý postup.

Meranie infračervenými aj digitálnymi teplomerami vyžaduje určitý cvik. Aj preto sa môže zo začiatku stať, že namerané hodnoty sa nezhodujú. Získanie správnych výsledkov pri meraní vždy predchádza dôsledné oboznámenie sa s manuálom prístroja. Rovnako je potrebné vziať do úvahy niekoľko dôležitých zásad.

Teplota každého jedinca sa na rôznych častiach tela líši a v priebehu dňa kolíše až o jeden stupeň. Najnižšia telesná

teplota býva okolo 4:00 hodín ráno, najvyššia teplota podvečer, okolo 18:00 hodiny. Preto sa odporúča merať teplotu v pravidelných intervaloch, ktoré umožnia lekárovi presné porovnanie podľa dennej doby a uľahčí určenie diagnózy.

Veľmi záleží na tom, kde telesnú teplotu meriame (vid'. tabuľka). Teplo vydávané ľudským telom sa totiž aj pri správnom postupe meraní môže mierne líšiť od teploty nameranej v konečníku, v dutine ústnej alebo v podpazuší.

<http://sk.hartmann.info/>



Ak máte v rodine malé deti a chcete pomôcť mamičke všetko zvládnuť, máme pre vás tip. Infračervený teplomer dokáže zmerať telesnú teplotu behom 3 sekúnd po priložení na čelo alebo spánok. Teploměry tohto typu nájdete už bežne v lekárňach, v obchodoch a internetových eshopoch teraz aj v špeciálnom darčekom balení.



Tipy na digitálne Vianočné darčeky

Vianoce sa nezadržateľne blížia. Ani sa nenazdáte a bude tu štedrovečerná večera a s ňou aj obdarúvanie najbližších pod rozsvieteným vianočným stromčekom. Ak ešte nemáte vybratý žiadny darček, nechajte sa inšpirovať niektorým z našich vianočných tipov. Pre jednoduchšiu orientáciu sme ich rozdelili do niekoľkých skupín podľa toho, koho by ste nimi mohli obdarovať.

Darček pre moderného muža

Moderní muži majú veľmi radi rôzne technické „vychytávky“ a preto pri hľadaní toho správneho vianočného darčku určite nič nepokazíte niektorým z nasledujúcich „gadgetov“.



Logitech Ultrathin Keyboard Cover for iPad/iPad mini (dostupné aj pre iPad Air): Ideálny spoločník pre váš iPad, s ktorým ho premeníte na malý notebook. Štýlový ultratenký hliníkový kryt displeja pôsobí skvele a tvorí s vašim tabletom nerozlučný celok, najmä pre komfortné písanie. Obal pracuje na princípe Smart Cover, takže sa ľahko pripne pomocou magnetov a pri funkcii krytu automaticky zapína a vypína iPad. www.logitech.com

ADATA DashDrive Elite UE700: Od USB diskov sa očakáva, že budú slúžiť na ukladanie a prehrávanie osobného multimediálneho obsahu vo vyššej kvalite a s väčším objemom súborov než doposiaľ. Disk preto naplno využíva väčšiu šírku prenosového pásma rozhrania USB 3.0. Disk je k dispozícii v kapacitách od 16 GB do 128 GB a vo svojej najvyššej verzii je vôbec najtenším 128 GB USB Flash diskom na svete. Pridanou hodnotou je bezplatný softvér spoločnosti ADATA.





Logitech Ultrathin Touch Mouse T630/T631: Ižijeme v dobe krásnych štíhlych ultrabookov a konvertibilných notebookov s operačným systémom Windows 8, no a práve pre ich majiteľov je určená aj ultra prenosná dotyková myška Logitech Ultrathin Touch Mouse. Svojim štíhlým dizajnom dokonale ladí so vzhľadom dnešných notebookov. Myš využíva na komunikáciu rozhranie Bluetooth s technológiou Logitech Easy-Switch, takže sa môže ľahko spárovať s vaším notebookom, počítačom alebo tabletom a prepínať medzi nimi jediným prepínačom. Myš sa dobíja cez rozhranie USB, pričom stačí jediná minúta, aby ste mohli s myšou pracovať celú ďalšiu hodinu. K dispozícii je v dvoch farbách – čierna T630 pre systémy s Windows a biela T631 pre počítače Mac.



Prestigio MultiPad 4 Quantum 7.85:

Ak hľadáte tablet so super tenkým dizajnom a dobrým výkonom, MultiPad 4 Quantum 7.85 je pre vás to pravé. Model vyniká atraktívnym spracovaním – zadná strana je celá z čierneho hliníka a hrúbka tabletu nepresahuje 9 mm. MultiPad poháňa štvorjadrový procesor s taktom 1,6 GHz, ktorý zaručí rýchle a plynulé odozvy. Oceníte aj kvalitný displej s IPS technológiou a rozlíšením 1024 x 768 pixlov, ktorý poskytne skvelý zážitok pri pozeraní videí, fotografii či hraní hier. Štýlový tablet prekvapí nielen kvalitným spracovaním, ale aj nízkou cenou.



www.prestigio.sk

Prestigio MultiPhone 5450 DUO: Štýlový smartfón so 4,5 palcovým displejom stelesňuje dokonalý pomer ceny a výkonu, pričom poteší najmä mladých ľudí. V balení nájdete až štyri kryty v rôznych farebných prevedeniach, vďaka čomu môžu rýchlo a kedykoľvek zmeniť vzhľad svojho telefónu. Každý, kto chce mať pod kontrolou poplatky za mobilnú komunikáciu, či už doma alebo v zahraničí, zase ocení jeho dualnosť. Stačí, ak do telefónu vložíte SIM karty dvoch operátorov s najvýhodnejšou ponukou a úspora financií je zaručená. Kamera s rozlíšením 5,0 Mpx a automatickým zaostrovaním zachytí všetky dôležité momenty, a tak vám tento smartfón bude skvelým spoločníkom v každej situácii.

Darček, čo poteší naše nežné polovičky

Aj modernú ženu poteší ako darček nejaký technický „gadget“, avšak ženy pri technike vyhladávajú aj farebnú pestrosť. Technika v rukách ženy sa totiž stáva štýlovým módnym doplnkom a ten teda nesmie byť nudný...



Logitech Washable Keyboard K310: Jediná klávesnica, ktorá miluje kúpeľ. Dokonale „káveodolná“ klávesnica, ktorú môžete nielen oblieť, ale aj ponoriť až 30 cm pod vodu a vyčistiť! Nie je žiadnym tajomstvom, že práve klávesnica je jedným z najšpinavších miest vo vašom okolí a preto by ste jej hygienu mali venovať zvýšenú pozornosť. Klávesnice K310 ľahko vysychá vďaka svojej konštrukcii a odtokovým kanálom. Laserová potlač s UV potlačom zaisťujú, že ani pri častom kúpeľi nezmyjete písmenka (potlač kláves).


Logitech Multimedia Speaker Z50:

Zaujímavý vzhľad, malé rozmery, tri farebné variácie a ohromujúci zvuk ponúka malý reproduktor Logitech z50. Napriek malým rozmerom dokáže hudbou zaplniť celú miestnosť, nech už k nemu pripojíte notebooku, tablet, smartphone alebo MP3 prehrávač, či iný zvukový zdroj. Precízne vyladený reproduktor ponúka veľmi bohatý sýty zvuk, ktorý ocení každá milovníčka hudby. Na stole pritom zaberie minimum miesta a určite vám spríjemní prácu nielen v kancelárii, ale kuchyni, či chvíle relaxu v spálni.. www.logitech.com


Prestigio Nobile PER3464B:

Vďaka elektronickej čítačke Prestigio Nobile PER3464B, do ktorej sa zmestia tisíce kníh, už nemusíte robiť kompromisy medzi obľúbenými autormi. Celú knižnicu máte doslova vo vrecku, navyše, knihy v elektronickej podobe sú spravidla lacnejšie, takže v konečnom dôsledku šetríte aj peniaze. Čítačka používa technológiu elektronického atramentu (e-ink), ktorý zobrazuje text na displeji tak, ako keby ste čítali z klasického papiera. Vysokokvalitný e-ink displej nenamáha oči a zaručí vám dobrý kontrast aj pri opalovaní na prudkom slnku. Neoceniteľnou výhodou je prispôsobenie veľkosti písma. Text na čítačke sa dá veľmi ľahko zmenšovať a zväčšovať podľa toho, ako si to vyžaduje váš zrak. Komfort umocňuje supertenký dizajn, 6-palcový displej a nízka hmotnosť, ktorá nezatíži ani dámsku kabelku. Okrem pohodlia pri čítaní oceníte aj možnosť prehrávania obľúbenej hudby. www.prestigio.sk



ADATA DashDrive Choice HC630: Tento len 160 gramov ťažiaci módný doplnok s odlahčenou konštrukciou je vítaným spestrením od fádnych tmavých farieb, ktoré môžeme bežne vidieť na tomto druhu zariadení. Doplnením pre oči lahodiaci vzhľad je LED indikátor, ktorý signalizuje aktuálny stav prenosu. Disk má rozhranie USB 3.0, čo garantuje vysokú rýchlosť prenosu dát a zároveň je spätne kompatibilný s najrozšírenejším USB 2.0 štandardom. Dostupný je teraz aj v limitovanej vianočnej Holiday edícii v červenej farbe a darčekom "vianočnom" balení, v kapacitách 500 GB a 1 terabyte. Úžasný metalický povrch s trblietavými leptanými vzormi odráža jedinečný štýl používateľov.



Logitech Wireless Mouse M325 + HD Webcam C270: Nielen telefóny a notebooky musia byť krásne. Krásu a farby hľadáme v každom kúsku techniky a výnimkou nie sú ani tak bežné doplnky počítačov ako sú myš alebo webová kamera. K nudnému počítaču si môžete vybrať peknú farebnú myšku, alebo webkameru s pestrofarebným vzorom – dokonca aj s rovnakým motívom pre všetky periférie. Pre kolekciu Logitech „Global Graffiti Collection“ je charakteristický štýlový dizajn plný farieb inšpirovaný komunitami z celého sveta. Toto príslušenstvo sa môže pochváliť farbami a vzormi, v ktorých sa prelínajú globálne trendy a miestne vplyvy a vy si tak môžete vybrať kombináciu, ktorá pred celým svetom vyjadrí vašu jedinečnú osobitosť. Skúste to a zistíte, že ani svet nie je iba čiernobiely!

Darček pre teenagera

Technikou nič nepokazíte. Naša mládež preferuje štýl, výkon, funkcie,... Proste tie správne "vychytávky", ktoré zažiaria pod stromčekom...



www.prestigio.sk

Prestigio MultiPhone 5044 DUO: Veľký displej na smartfóne sa stáva hitom! MultiPhone 5044 DUO však zaujme nielen 5-palcovou uhlopriečkou a slim dizajnom, ale aj skvelým výkonom. Nepohrdne ním ani náročnejší užívateľ, ktorý preferuje rýchly mobil s kvalitným procesorom a množstvom funkcií. Vďaka operačnému systému Android 4.2 si môže stiahnuť tisíce aplikácií – na šport, zábavu aj učenie. S 8 Mpx fotoaparátom zachytí všetky dôležité momentky a nesklame ho ani displej s rozlíšením 720 x 1280 pixlov, ktorý prináša skvelú grafickú kvalitu a užívateľský komfort.



Logitech G: Každý dobrý hráč vie aké dôležité je mať ten správny hardvér. Kvalitné herné periférie vám totiž môžu doslova zachrániť v hre život. Dávajú vám istú výhodu oproti protihráčom. Nová séria G ťaží z vedeckého prístupu. Logitech tu využil infračervenú technológiu na skúmanie interakcie ruky hráča a jeho zariadení počas hry. Vo výsledku môžu hráči očakávať v novom rade Logitech G niekoľko pokročilých vylepšení. Na zóny intenzívneho kontaktu spoločnosť pridala povlak odolný voči zanechávaniu odtlačkov prstov, zatiaľ čo opierky pre dlaň majú vode odpudzujúci povlak, aby sa vám nelepili ruky. V závislosti na danom modeli majú myši navyše mäkké alebo suché úchopy pre väčšie pohodlie a lepšiu kontrolu pohybu. Klávesnice majú dvojité UV povlak na popisoch kláves, aby mali zvýšenú odolnosť a trvanlivosť, pričom a ich povrch je rovnako odolný proti zanechávaniu odtlačkov prstov. Z bohatej ponuky špecializovaných herných periférií sme tentoraz vybrali bezdrôtovú myš **Logitech G602 Wireless Gaming Mouse**, ktorá je rekordérom vo výdrži. Spínače totiž majú minimálnu životnosť 20

miliónoch kliknutí a batérie v myši vydržia na 250 hodín bezdrôtovej hry, alebo cca rok v ekonomickom režime pri bežnej práci s PC (myš má malý prepínač režimov komunikácie). Vhodným doplnkom ku hernej myši je aj kvalitná podložka pod myš. Ak to niekto s hraním hier myslí vážne, mal by vsadiť na podložku **Logitech G440 Hard Gaming Mouse Pad**, ktorej povrch je optimalizovaný pre hranie s vysokým rozlíšením snímania pohybu (DPI).

Nevyhnutná je tiež kvalitná klávesnica ako napríklad **Logitech G710+ Mechanical Gaming Keyboard**. Táto unikátna „mechanická“ herná klávesnica bola postavená pre profesionálnych PC hráčov. Má mimoriadne tiché a presné klávesy a má aj niekoľko špeciálnych programovateľných kláves pre extra príkazy a herné makrá. Klávesnica má dvojzónové podsvietenie a kopec gamingových vychytávok, takže bude tým správnym darčekom aj pre toho najnáročnejšieho „gejmera“.

Kvalitný priestorový zvuk dotvorí dokonalú atmosféru nielen pri filmoch, ale aj pri počítačovej hre. Rodičia však väčšinou

nemajú pochopenie pre hlasitý zvuk, takže vhodným darčekom pre tínedžerov bude isto herný headset s priestorovým zvukom **Logitech G430 Surround Sound Gaming Headset** postavený na technológii Dolby Headphone. Vďaka priestorovému zvuku Dolby Headphone 7.1 budete počuť až sedem oddelených kanálov zvukových dát, plus basový efektový kanál. Vybavený je umývatelnými náušníkmi, ktoré aj pri dlhšej hernej seanse ponúkajú mäkké a pohodlné usadenie. Ak budete chcieť, aby vás ostatní dobre počuli, môžete mikrofón s funkciou rušenia okolitého hluku nastaviť tak, že bude počuť len váš hlas. Pokiaľ mikrofón práve nepoužívate, je možné ho jednoducho sklopiť a otočiť stranou, takže vám nebude prekážať. Skrátka herná zostava, ktorá je snom každého hráča.





Apple iPod touch: Aj keď sa dnes na počúvanie hudby vo veľkej miere využívajú mobilné telefóny, hudobné prehrávače iPod touch majú stále čo ponúknuť. Nedá sa s nimi telefonovať cez SIM kartu, zato pri wi-fi pripojení môžete robiť takmer všetko ako na iPhone a samozrejme sú podstatne lacnejšie. Majú kvalitnú kameru iSight s rozlíšením 5 megapixelov a pribudla aj podpora Siri. Okrem pôvodnej bielej a čiernej verzie sú tu ďalšie tri moderné farebné variácie. Prehrávače iPod sa dajú využívať aj ako učebné pomôcky, alebo nástroj pri štúdiu. Vďaka aplikácii iTunes U (U ako Univerzita) môžete prostredníctvom nich študovať na zvučných univerzitách ako sú Harvard, Yale, Oxford a stovky ďalších na celom svete. Už dávno to nie je len o počúvaní hudby...



ADATA DashDrive Durable HD710: Parádne riešený externý pevný disk s vysokou kapacitou, ktorý sa môže pochváliť špeciálnou konštrukciou odolnou proti vode, otrasom, prachu a ďalším nepriaznivým vplyvom. Prečo riskovať stratu dát kvôli poškodeniu disku pri prenášaní? Mládež ocení veľkú dátovú kapacitu, na ktorú sa dajú uložiť stovky hier, seriálov, filmov, týždne hudby, tisíce fotografií a ďalších multimediálnych dát. Navyše je možné kábel počas prepravy prakticky pripnúť na bok disku, aby sa nestratil. Bonusom je bezplatný softvér, ktorý si môže každý majiteľ stiahnuť zo stránok ADATA a rozširuje jeho možnosti. Dostupný je v kapacitách od 500 GB do 1 TB.

Spoločný darček pre rodinu

V rodinách je aj zvykom kupovať si aj tzv. „spoločné“ darčeky, nakoľko je predpoklad, že ich budú používať všetci v rodine. Naším tipom na spoločné vianočné darčeky sú preto...



Kingston MobileLite Wireless: Pamäťový asistent pre celú rodinu – aj takto by sme mohli nazvať bezdrôtovú čítačku pamäťových kariet, ku ktorej môžete pripájať vaše chytré telefóny alebo tablety cez bezdrôtové rozhranie Wi-Fi a s pomocou aplikácie pre Apple iOS, či Android, načítať a zdieľať dáta pokojne aj medzi niekoľkými zariadeniami naraz. MobileLite Wireless zároveň poslúži aj ako núdzová nabíjačka, pretože má funkciu power banky.

Kávovar NESCAFÉ DOLCE GUSTO MiniMe: Najnovší automatický model, ktorý sa vďaka svojmu rozmerom vojde aj do tej najmenšej kuchyne. Kávovar MiniMe je určený najmä pre mladých ľudí, ktorí si zariaďujú svoje prvé bývanie. Cieľom je ponúknuť kvalitný produkt s moderným dizajnom za dostupnú cenu a uľahčiť im tak cestu ku kvalitnej káve. A ak máte v rodine deti, v ponuke sú aj čokoládové nápoje alebo skvelý čaj.



Logitech Bluetooth Speakers Z600: Elegančný dizajn bezdrôtových reproduktorov Logitech Bluetooth Speakers Z600 dokonale ladí so štíhlym vzhľadom počítačov Mac. Boli navrhnuté tak, aby pripomínali umelecký objekt a využívajú k tomu tvary, materiály a farby, ktoré splynú s modernými obytnými priestormi. Vďaka reproduktorom Z600 môžete bez námahy streamovať hudbu z rôznych audio zdrojov, pretože sa dajú spárovať s niekoľkými zariadeniami naraz, pričom medzi nimi môžete úplne jednoducho prepínať – stačí na jednom stlačiť pauzu a na ďalšom tlačidlo prehrávania. Poskytujú čistý, bohatý zvuk a keďže záleží na detailoch, veľká pozornosť bola venovaná aj káblom. Sú ploché, aby vždy pekne ležali na stole a nepridával sa k nevzhľadnej sieti iných káblov.

Súťaž s portálom

 **GAMESITE.SK**
VÁŠ HERNÝ SVET

FOOTBALL MANAGER™ 2014

Technicky najpokročilejší a rozličnými funkciami doslova nabitý diel z celej histórie tejto série. Vďaka viac než 1000 vylepšeniam a rozšíreniam je FM 2014 v porovnaní so svojim posledným predchodcom tou najrealistickejšou simuláciou futbalového manažmentu všetkých dôb.

Okrem vylepšenej hrateľnosti predstavuje FM 2014 i škálu technických inovácií: hra je tiež po prvýkrát dostupná na systémy Linux a po prvýkrát tiež využije technológiu ukladania cez cloud, čo znamená, že manažéri budú môcť vo svojich kariérach pokračovať z akéhokoľvek počítača na celom svete.

Svoj zážitok s FM si tiež môžete upraviť v doposiaľ najvyššej miere, pretože integrácia nástrojov Steam Workshop manažérom umožňuje vytvárať a zdieľať upravený obsah pre FM, ako napr. balíčky s fotografiami a logami, nové a užívateľské súťaže a dokonca i na mieru šité herné výzvy pomocou nového Challenge Editoru, ktorý je súčasťou Pre-game Editoru, ktorý je dostupný zadarmo na stiahnutie.



1. cena: hra Football Manager 2014 + pohár
2. cena: hra Football Manager 2014 + pohár
3. cena: hra Football Manager 2014

Súťažte na www.gamesite.sk

Platforma:

PC, PlayStation

Žáner:

plošinovka

Rok výroby:

1997

Výrobca:

Oddworld Inhabitants



DEŇ, KEĎ POSUNKY ZASTAVILI GENOCÍDU

■ **Kalendár ukazuje rok 1997, herná scéna sa nezastaviteľne transformuje plne do „trojrozmerná“ a po desiatkach, ba až stovkách neoriginálnych plošinoviek, sa ako blesk z jasného neba objavuje hra Oddworld: Abe's Oddysee, aby všetkým ukázala, ako sa to má robiť. Nie je potreba testosterónom nabúchaného hrdinu, ktorý má arzenál veľký ako ego Duke Nukema, nemusíte zachraňovať celé planéty či nebodaj galaxie a nemusíte ani po každom svojom heroickom čine zahlasiť nejakú drsnú „hlášku“. Čo je teda základom úspechu? To sa v prípade sympatáka Abe-a hneď dozviete. Follow me!**

Vizuál – tu by mal prísť na adresu autorov zo štúdia Oddworld Inhabitants prvý achievement. Kto by mohol zabudnúť na tie skvelé navrhnuté predrendrované prostredia, ktoré v spojitosti s výborne vykreslenými modelmi postáv a ich animáciami dokázali pred hráča postaviť skutočne umelecké orgie. Na tom si, koniec-koncov, hra aj zakladá a po inteligentno-chytlavej hrateľnosti je to práve toto, čo hráčovi utkvie v pamäti ešte dlho po odovzdaní personálneho preukazu firmy Rapture Farms. Tá pre vybudovanie základov pravého príbehu,

samozrejme, nemôže byť „bežná firma“, a to nielen po stránke zamestnancov.

Len v krátkosti: tržby spoločnosti rapídne klesajú a „hlavúni“ na vrchole pyramídy rozhodne nehodlajú zaraziť hlavu do piesku. Miesto toho tu máme

nový produkt, ktorého hlavná prísada je tvorená prevažne tou najnižšou sortou pracovníkov, do ktorej sa radí aj vaša maličkosť. Tým, že ste mali tú možnosť, nazrieť na zasadanie práve preberanej témy, získať aspoň akýsi náskok a za pomoci vašej špeciálnej schopnosti



(a bohatej slovnej zásoby) sa pokúšate zachrániť vašich tvrdo pracujúcich kolegov. Konkrétne je vašou úlohou zachrániť 99 pracovníkov, pričom ak pomôžete menej ako 50-tim, čaká vás zlý koniec.

A keď už sme načali tú hrateľnosť – repertoár vyplní štandardná zásoba aktivít, ako je behanie, skákanie, riešenie kade-akých hádaniek, no a, samozrejme, istá dávka repetitívnosti. Nemyslíme tým prostredie a kulisy, ale len to, že ako v každej dobrej plošinovke, budete aj tu umierať viac než často. Táto, povedzme hardcorovosť nebola v tej dobe ničím výnimočným a bežne bolo zvykom tvrdo zaplatiť za svoje chyby – aj keď vlastným životom. Všetko je to o správnom načasovaní, „plížení“ a o tom ako efektívnou technikou obísť všadeprítomnú stráž.

Postupom času to bolo čoraz ťažšie a ťažšie, pričom v neskorších pasážach to hraničilo až so systémom „pokús – omyl“. Je však šanca, že do týchto častí ste ani nenazreli, čo mohla mať v tej dobe na svedomí slabá znalosť angličtiny alebo ste sa len jednoducho dostali k hre v časoch, kedy ste plnoletosť mali ešte d'aleko pred sebou, a tak nejako ste ani nechápali, čo robiť. Nemajte strach, nie ste jediní!

Ako sa hovorí, niektoré hry sú jednoducho časuvzdorné, a aj po niekoľkých rokoch sú stále dobre hrateľné. Do tejto úzkej skupiny sa zaraduje aj Abe's Oddysee, a aj keď sa to na prvý pohľad nemusí zdať, aj v dnešnej dobe by ste si dobrodružstvo výrečného Abe-a užili so všetkou parádou. A máme tu ďalší kladný



bod – znovuhrateľnosť. U tej by sa tiež oplátilo na sekundu zastaviť, pretože ak by ste za protiargument považovali zastaranosť, boli by ste na omyle.

Chystá sa totiž remake, nesúci názov New 'n' Tasty, ktorý už v priebehu začiatku budúceho roka prinesie všetky známe miesta, postavy a mechanizmy v trochu atraktívnejšej podobe. To všetko bez výrazných experimentov a inovácií – načo predsa meniť niečo, keď to dokonale funguje, že? Pod funkčnosť sa podpisujú aj samotné hodnotenia originálu, ktorý síce nedostával v recenziách absolútoria, no aj napriek tomu hra získala niekoľko pokračovaní. Ako prvý sa hneď ponúka Oddworld: Abe's Exoddus, ktorého sme sa

dočkali v roku 1998 a rozšíril nám príbeh o ďalších pár kapitol. A nie len to! Vo všeobecnosti ide o dôstojného nástupcu, pričom mnohými považovaný aj za toho lepšieho „bračeka“, ktorý zatienil prvý diel. Do rodinky sa neskôr pridal aj Oddworld: Munch's Oddysee a Oddworld: Stranger's Wrath, ktorí už tak kladne prijatí neboli. Čaro prvých dvoch dielov vyprchalo...

Aj keď išlo skôr o evolúciu ako revolúciu, Oddworld: Abe's Oddysee patrí medzi tituly, pri ktorých sa treba pozastaviť. Kvality, aké nám autori predviedli, boli v tých časoch skutočne nevídané a žáner starých dobrých 2D plošinoviek môže byť hrdý na to, aký skvost obýva pod jeho strechou. Hľadáte dobrú plošinovku? Práve ste ju našli. Alebo si počkajte na remake...

Miňo Holík



Assassins Creed IV: Black Flag

„ĎALŠÍ ROK, ĎALŠÍ DIEL“

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner: Akčné RPG
Výrobca: Ubisoft
Zapožíchal: Conquest

PLUSY A MÍNUSY:

+ pirátske prostredie
+ námorné bitky
+ technické spracovanie
+ soundtrack

- stealth misie
- časti mimo Animus
- stále rozbitý súbojový systém
- príbeh

„Síce lepšie ako predošlý diel, ale...“

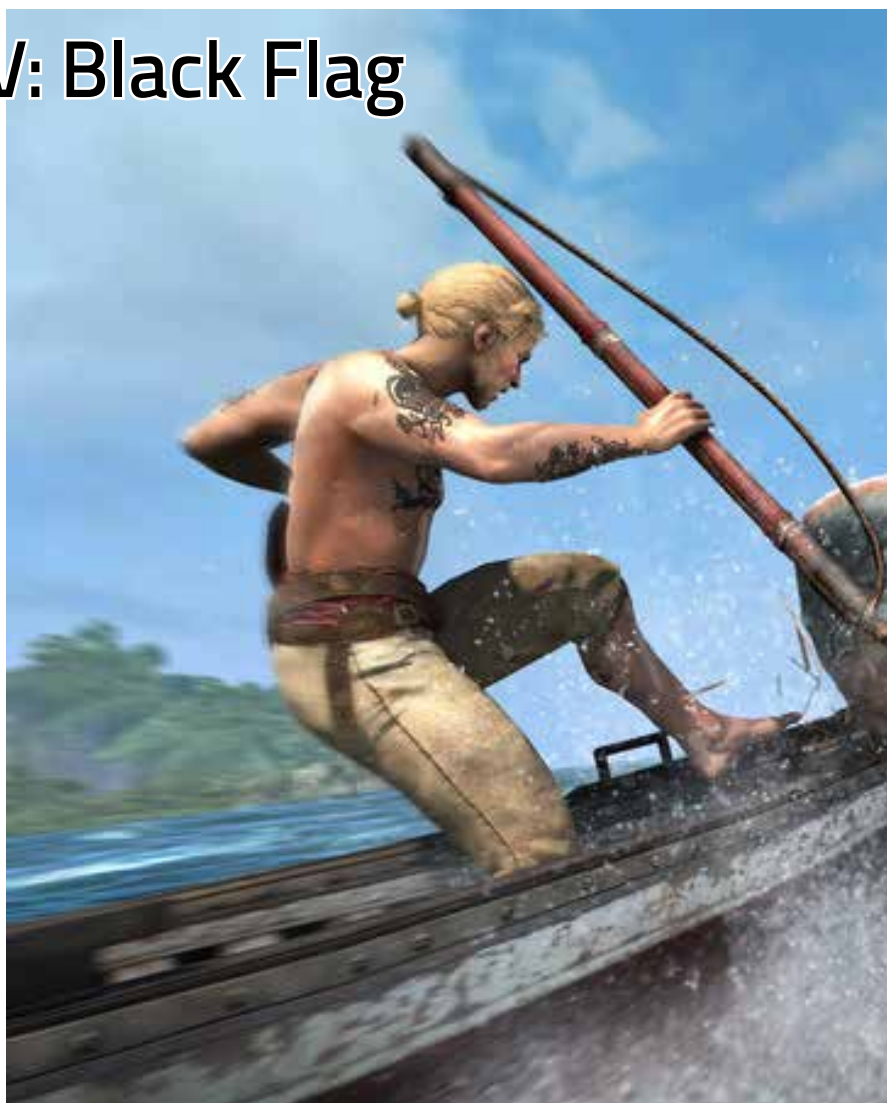
Pamätáte si tie časy, keď jedinými hernými sériami, ktoré so železnou pravidelnosťou chrlili na nás rok čo rok novú verziu, boli športy? My áno, pretože sme s úžasom sledovali niektorých svojich známych, ako boli schopní si kupovať každý rok tú istú hru v novom obale a upravenou súpisťou. Ubehlo pár rokov a model „čo rok, to nový diel“ veselo adoptovali za svoje dve z najväčších značiek minulej generácie konzol. Na otázku, či sa dá pri tomto zbesilom tempe, a tak povediac sériovej výrobe, prinášať stále nové zážitky, vám skúsime odpovedať v dnešnej recenzii.

Tohtoročný ročník Assassins Creed, teda Assassins Creed IV: Black Flag je v poradí už šiestou hrou (desiatou, pokiaľ rátame aj prírastky v podobe hier pre prenosné konzoly), čo asi ako uznáte aj vy, je na sériu, ktorá vznikla v roku 2007, pomerne úctyhodné číslo. O čom toto číslo svedčí, na jednej strane je to popularita tejto značky u hráčov, avšak na strane druhej dáva tušiť, že studnica nápadov pánov vývojárov z Ubisoftu bude asi vyčerpaná, čoho dôkazom sú aj posledné dva nie úplne vydarené diely.

Kým v Revelations bola hlavným problémom do očí bijúca stagnácia série (odmyslite si nepotrebný systém bômb a dostanete Brotherhood), v prípade minuloročného AC3 mal problém hlbšie korene plynúce z nie veľmi prítiaživého hlavného hrdinu, príbehu a niektorých nevyladených herných mechaník. To, že niečo nie je so sériou úplne v poriadku, si zjavne uvedomili aj v Ubisofte, no namiesto toho, aby sa zastavili a skúsili sa zamyslieť, kam sériu ďalej posunúť, rozhodli sa problém vyriešiť ešte väčším zošliapnutím plynu, respektíve vykasaním plachiet a nahnat' hráčov na otvorené moria vydaním ďalšieho dielu zasadeného do Karibiku.

HODNOTENIE:

85%



Nechceme začať polemizovať o tom, či bolo zasadenie ACIV do pirátskej éry plánované pred AC3, ale pohľad na jeho stavbu dáva tušiť, že hnacím motorom vývoja bol deadline (alias, čo do roka stihneme spraviť) a výsledok prieskumu, čo

sa hráčom na AC3 páčilo najviac (áno, sú to práve námorné bitky).

Samotná hra tak pôsobí zvláštnym, ťažko špecifikovateľným dojmom a zvlášť, pokiaľ patríte k hráčom predošlých dielov,





budete mať počas celej doby hrania pocit, že všetko to, čo tvorilo základ predošlých hier tu je len ako záťaž.

Prvý moment, kde si toto začnete uvedomovať, je príbeh samotný, ktorý hneď od začiatku tlačí na pílu a vrhá vás s novým predstaviteľom Edwardom Kenwayom do deja bez akejkoľvek snahy logicky nadviazať na predošlú mytológiu a len podľa šablóny kopíruje obsah predošlých dielov s novými historickými postavami pohybujúcich sa v 17. storočí v karibských vodách.

Kým v prípade historickej časti príbehu sa dá tento fakt ešte ako tak zniesť, vďaka zaujímavému prostrediu pirátov, v prípade úsekov odohrávajúcich sa mimo Animus je to, že tvorcovia po udalostiach v AC3 sami nevedeli ako ich vyplniť a výsledok, s ktorým prišli vyzerá miestami ako paródia na Ubisoft. Inak povedané, všetko to, čo

bolo v predošlých dieloch tu ostalo, ale len ako šablónovito mechanicky pridané.

Presne toto isté tvrdenie platí aj pre gameplay, ktorý sa dá rozdeliť na dve časti.



Tou prvou sú všetky herné mechaniky z predošlých dielov, ktoré neprešli takmer žiadnou zmenou. To by sa na jednej strane dalo považovať, na prvý pohľad, za plus, keďže až na mierne rozbitý súbojový systém, ktorý bol problémovým v každom diely, sa jedná o osvedčené a zábavné mechanizmy, ktoré tvoria základ série.

Pri bližšom preskúmaní však začnete zisťovať, že sú tu opäť skôr len preto, lebo pre tvorcov hry bolo jednoduchšie ich slepo skopírovať, ako ich vyladiť alebo nebudaj redefinovať niečím novým. Gameplay si totiž väčšinu času, na rozdiel od svojich predchodcov, vôbec nie je vedomý ich nedostatkov a dizajnom misí na ne neustále poukazuje. Prvým kameňom úrazu je veľké zastúpenie rôznych druhov stealth misí, ktoré sa autori rozhodli vo väčšej miere pridať, paradoxne, kvôli tomu, že nechceli byť obvinení z toho, že hráčom nastavujú už x-týkrát tú istú kašu. Čo si, bohužiaľ, pri tomto rozhodnutí neuvedomili je, že krása freerunningu je v možnosti sa rýchlo presúvať a nie pred každým prekonaním prekážky sa zastaviť a odsledovať si, či vás niekto môže zbadat'. Veľmi misí tak budete opakovať, až pokiaľ sa buď nezmierite s tým, že sa pri ich hraní nebudete baviť tak, ako chcete, alebo pokiaľ sa vám nepodarí si štýlom pokus/omyl nájsť tú správnu trasu, kde si vás nikto nevšímne. V konečnom dôsledku sa vám do plnenia príbehových misí ani veľmi nebude chcieť a budete si radšej užívať voľné behanie a plnenie vedľajších questov.

Ďalším problémovým bodom, za ktoré môže nepremyslené skopírovanie, je veľké množstvo predmetov (collectibles), ktoré môžete zbierať a odomykať si tak rôzne bonusy. Kým v predošlých tituloch sa



jednalo o príjemné rozptýlenie, v prípade ACIV je ich množstvo prestrelené a taktiež d'alším dôkazom nepremysleného dizajnu.

Kameňom úrazu je ich rozloženie. Nenachádzajú sa totižto len na miestach, kde sa pohybujete počas štandardného hrania, ale aj na rôznych pustých ostrovoch, na ktoré by ste inak vôbec neboli motivovaní ísť, keďže každé zastavenie vašej lode, presun na súš a späť je neuveriteľne monotónne a zdĺhavé.

Dá sa namietnuť, že k ich zbieraniu vás priamo okrem faktu, že vám svietia na mape, nič nenúti, ale rovnako sa v tom prípade ponúka otázka, na čo v hre vlastne sú. Rovnakým nedostatkom trpí aj crafting, v ktorom po vzore Far Cry 3 lovíte rôzne zvieratá, aby ste si upgradli svoju výbavu, čo je zvlášť v neskorších fázach hry nutnosťou, pokiaľ chcete prežiť.

Za druhú podstatne zaujímavejšiu časť gameplayu sa dajú označiť spomenuté námorné bitky, ktoré na prvý pohľad hrajú v hre prvé husle.

V zásade sa jedná o masívne rozšírenie námorných častí z AC3 o možnosť plne si upgradovať svoju vlastnú loď, s ktorou sa môžete voľne plaviť po šírom hernom

svete, zúčastňovať sa potýčok s inými loďami, prípadne sa pokúsiť dobývať pevnosti. Sú to práve tieto momenty, keď držíte kormidlo vo svojich rukách a vykrikujete na svoju posádku príkazy o tom, ako majú natiehnúť plachty alebo kedy majú páliť, s akým tipom munície, keď pocítite dynamiku hry, ktorú podtrhuje to, že po dostatočnom poškodení lode alebo pevnosti, na ktorú útočíte, môžete plne plynule preskočiť do bitky proti jej posádke v snahe získať ju pre seba. Pričom to, ako námorné bitky prebiehajú ovplyvňuje dynamicky meniace sa počasie a vlny.

Kým dobytím pevnosti si obohacujete svoju pokladnicu a odkrývate zaujímavé miesta na námornej mape, v prípade úspešného obsadenia nepriateľskej lode získavate okrem jej nákladu, s ktorým môžete neskôr obchodovať, aj možnosť spraviť rozhodnutie, čo s ňou chcete spraviť.

Na výber sú celkom tri možnosti – opraviť poškodenia svojej lode na mori potopením zajatej lode, pustiť ju a znížiť tak svoj „wanted“ level alebo nechať si ju a začleniť do svojej flotily, ktorú potom môžete posielat' na rôzne obchodné





cesty(náhrada systému tréningovania ostatných Assassinov z predošlých hier).

K moru sa viažu aj ďalšie novinky v podobe lovenia rôznych rýb a podvodných sekcií, v ktorých môžete prehľadávať vraky lodí v snahe nájsť poklad. Všetko to funguje skvelo a jediným problémom celého tohto námorného ťaženia je len občasná zdĺhavosť, pokiaľ sa máte na mori presunúť väčšou vzdialenosťou, ktorú však po prvej návšteve významnejších osád môžete úplne eliminovať využitím systému

rýchleho cestovania. V konečnom zúčtovaní kvôli obom zmieneným častiam pôsobí gameplay schizofrenicky, kedy sa nezbavíte pocitu, že sa tvorcovia sústredili na šíre vody Karibiku natoľko, že dianie na súši pôsobí miestami nudne a nepremyslene.

Po vzore predošlých dielov, ACIV ponúka aj multiplayer, v ktorom si svoje zabijacke schopnosti môžete zmerať s inými hráčmi. Okrem štandardnej plejády módov z predošlých dielov pribudli dva nové – Artifact Assault (premenovaný

Capture the flag) a Game Lab, v ktorom si hráči môžu upravovať nastavenia hry, ako sa im zachce a vytvoriť si tak unikátny mód podľa svojich predstáv.

Okrem nových módov ponúka multiplayer široké možnosti customizácie, od výbavy vašich postáv po výber ich zabijackých animácií. O tejto hernej zložke platí v zásade to isté ako tomu bolo v predošlých dieloch – jedná sa o vcelku unikátny multiplayerový zážitok, ktorý však vďaka svojej nezvyčajnosti a z toho plynúcej





nutnosti stráviť prvých pár hodín jeho spoznávaním nemusí padnúť každému.

Black Flag vychádza ako jedna z prvých hier, zároveň ako na starej tak i na novej generácii konzol, avšak z pochopiteľných dôvodov beží na oboch na rovnakej verzii engine, ktorý poznáme z AC3. V prípade PS3 verzie to znamená, že hra vzhľadom na vek konzoly vyzerá veľmi slušne, za čo môže predovšetkým jej primárne zasadenie na širé more, kde nie je potrebné vykresľovať toľko polygónov, k čomu sa pripája aj stabilný framerate. Prostredie Karibiku pôsobí podobne ako v prípade minuloročného Far Cry 3 v záplave hier

využívajúcich skôr „hnedú“ farebnú škálu veľmi sviežo a celú atmosféru zvyrazňuje skvelý pirátsky ladený soundtrack, ktorý ako bonus obsahuje tento raz aj rôzne spievané námornícke skladby, ktoré vaša posádka miestami spieva pri dlhých plavbách. Podobne ako iné hry v poslednej dobe ACIV podporuje prepojenie s tabletom, na ktorom si môžete počas hrania zobrazovať mapu a využívať ho ako pomôcku pri navigácii bez nutnosti neustále pauzovať hru, čo je veľmi príjemná vlastnosť.

Hodnotiť ACIV je pomerne zložité. Z námornej časti hry badať veľkú snahu o inováciu, ktorá však naráža

na nedostatočné sklbenie s tým, čo sa odohráva na súši a tým aj všetkým, čo bolo doterajším trademarkom celej série. Z nášho pohľadu ako fanúšikov série sa jedná o mierne sklamanie, keďže hra pôsobí dojmom, že keby mali vývojári viac času premyslieť si niektoré veci, mohlo sa jednať, pravdepodobne, o titul kvalít Assassin's Creed 2, ktorý je mnohými dodnes považovaný za najlepší diel série. Takto majú hráči niečo, čo je síce lepšie ako predošlý diel, ale tiež je to pomerne vzdialené od toho, čo by si asi v hre z tejto série predstavovali.

Branislav Brna



ASSASSIN'S — CREED IV — BLACK FLAG™

VZEPŘI SE

29.10.2013

VYCHÁZÍ
S ČESKÝMI TITULKY
PRO PS4/PS3/X360/PC



WWW.ASSASSINSCREED.COM

18
www.pegi.info

PS4 PS3

XBOX 360

XBOX ONE

Wii U

PC DVD

UBISOFT

© 2013 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Assassin's Creed, Black Flag and Ubisoft, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. Software Platform logo (TM and ©) EMEA 2006. Nintendo trademarks and copyrights are properties of Nintendo. © 2013 Nintendo. "PS" family logo, "PlayStation", "PS3" logo and the PlayStation Network logo are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS4" logo is a trademark of the same company.

Battlefield 4

ÚŽAS S NÁZVOM
MULTIPLAYER, PODPRIEMER
S NÁZVOM KAMPAŇ

DICE nevie, ako urobiť dobrú singelplayerovú kampaň. Tento fakt sa pomaly a isto potvrdzuje pri každej ich hre. Náznak kvalitatívneho posunu síce bol vo forme Bad Company, kde štýl, akým bol príbeh prezentovaný, hru vytrhol z náručia trápneho patriotizmu. No prišiel Battlefield 3, ktorý cítil potrebu „opičiť sa“ po konkurencii, čo nedopadlo práve najlepšie. Battlefield 4 ide, žiaľ/bohu, v týchto šľapajach.

Ak ste si kúpili Battlefield 4 kvôli kampani, tak vám pográtujeme k solídnej porcii peňazí, ktoré ste práve vyhodili von oknom. Vlastne aj pri hraní kampane nám napadli myšlienky, prečo sa vlastne autori tejto časti venujú, keď ju aj tak nedotiahnu. Oveľa lepšie by bolo vynechať celú kampaň a ako náhradu poskytnúť do multiplayeru niekoľko nových máp.

Začiatok však nie je zlý. Prakticky celá prvá misia kvalitatívne uspokojí. Ponúka nádej, že to hádam teraz nebude také zlé. Ste seržant Recker a spolu so svojou jednotkou Tombstone sa musíte evakuovať z nepriateľského územia. Čo si všimnete ako prvé? Relatívnu otvorenosť veľkého množstva prostredí a aj keď existuje iba jedno miesto, kde sa spustí cutscénový skript, tak aj napriek tomu získava kampaň trochu iný pohľad. To, že budete opäť strieľať tupé hordy nepriateľov, ktorí boli pred nástupom do boja na lobotómii, to už snáď nikoho neprekvapí. Problémom je to, čo nasleduje potom. Kopa scenáristických chýb, omylov vykreslenia postáv atď. Hra od nás predsa nemôže chcieť, aby nás trápil umierajúci veliteľ, keď skoná prakticky v prvých sekundách hry, teda v čase, kedy k nemu nie sme žiadnym spôsobom emočne zaangažovaní. Horšie však je, že až na jednu výnimku žiadna z postáv nemá hlboký charakter, ktorý by vás nútil vybudovať si k nim nejaký vzťah. Potom zistíte, že člen vašej jednotky Irish neznáša jedinou osobu nežného pohlavia v jednotke, Hannah, no zrazu po jednej jej vete zmení svoj postoj o

ZÁKLADNÉ INFO:

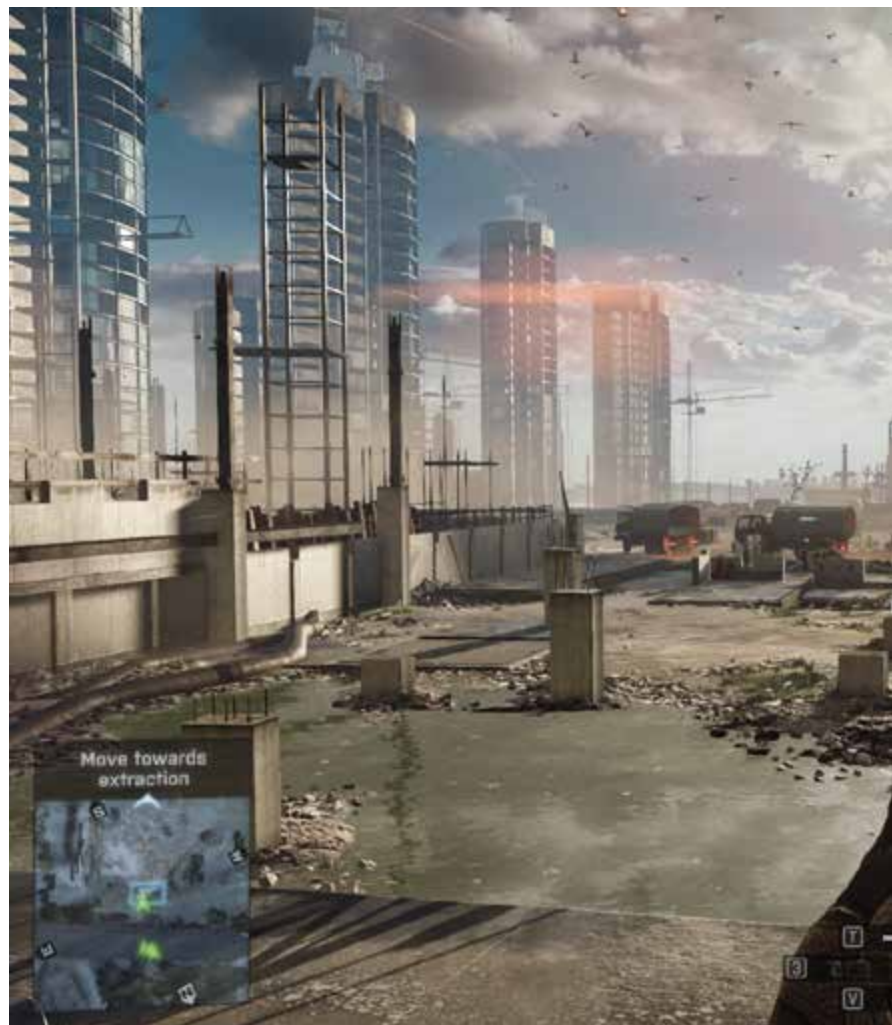
Platforma: PC
Žáner: FPS
Výrobca: EA/DICE
Zapožičal: EA

PLUSY A MÍNUSY:

- + navrhnuté mapy
- + audiovizuálna stránka
- + masívne bitky 32 vs. 32
- + Commander mód
- + lepšie vyriešené úpravy
- + možnosti pre pechotu a vozidlá
- + opravené takmer všetky neduhy z predchodcu
- + levolution
- nezmyselný príbeh
- problémy pri vydaní hry

HODNOTENIE:

90%



180°. O tom, že ďalšie vedľajšie postavy prichádzajú a odchádzajú bez toho, aby ste vôbec vedeli, kto sú, čo tu robia a prečo to robia, radšej ani nehovoríme.

Postupom času sa z evakuácie vykl'uje záchrana čínskeho politického oponenta, ktorého chcel dať čínsky armádny veliteľ zabiť a vaša jednotka v tom hrá hlavnú úlohu. Od evakuácie, cez bránenie lietadlovej lode až po protiútok na území nepriateľa. A všetko v oku lahodiacich prostredí, ktoré ukazujú silu enginu Frosbite 3. Od tajfúnu, cez zasnežené prostredia, len keby tá herná náplň bola zaujímavejšia. Takto preletíte kampaňou, ktorá je bodovaná za približne 4,5 hodiny a silne pochybujeme, že ju zapnete znova. Nemá to totiž zmysel. Až na praktikovanie strelby na pohyblivé terče, vizuálne nádherné prostredia a niekoľko svetlých momentov neprináša kampaň nič, kvôli čomu by ste mali nutkanie zapnúť si ju



znova. Je to síce lepšie ako Battlefield 3, ale stále nie to, čo by sme čakali.

Preto sa oči všetkých upierajú na multiplayer. No aj tu panovali pochybnosti, či hra nie je len preskinovaný Battlefield 3 s niekoľkými novými prídavkami. Autori však rozprášili tieto pochybnosti hneď na

začiatku. Je síce pravda, že hráč, ktorý si zapne multiplayer na 15 minút denne, môže mať problém spočiatku si to kvantum zmien všimnúť, no každý, kto sa aktívne venoval trojke, hneď postrehne, kde je zmena.

Začneme oblúbenou marketingovou frázou „Levolution.“ V praxi toto

zložitě slovo znamená interaktívne mapy. Na každej jednej z desiatich máp môže pričinením hráčov dôjsť k udalosti, ktorá do väčšej či menšej miery zmení mapu, pridá nové možnosti alebo nejaké uberie. Padajúci mrakodrap na Siege of Shanghai videl snáď každý a je prekvapujúce, aký vplyv na jedno kolo Conquestu má zbúraný mrakodrap. Mapa Paracel Storm ponúka vrak lode, ktorý sa utrhne a narazí do pobrežia. To prináša výhodu tímu, ktorý obsadí bod popri tomto vraku, nakoľko sa na ňom nachádzajú protiletadlové zbrane. Navyše na tejto mape sa postupom času mení počasie, čo taktiež do určitej miery ovplyvňuje priebeh zápasov. Medzi ďalšie udalosti patrí pád komína v továrni, zničenie mosta, odpálenie priehrady atď. No nie sú to iba veľké udalosti, ktoré môžete ovplyvňovať. Potešia aj drobnosti ako možnosť zavrieť protivníka do vagóna hneď po tom, ako mu tam hodíte granát, zavretie mreží vo väznici na zamedzenie postupu protivníka či vztýčenie bariér na znemožnenie prechodu pre vozidlá.

Práve mapy sú najväčšou výhrou štvrtého Battlefieldu. Problémom pri trojke bolo, že sa hra snažila byť „dievčaťom pre všetko.“ Čiže chcela pokryť potreby čo najväčšej časti publika. Výsledkom bolo to, že v Conqueste boli hrateľné možno štyri mapy z deviatich a všetko to bolo „zaklincované“ mapami ako Operation Metro či Grand Bazar, ktoré by svoje miesto našli maximálne v hrách typu Call of Duty a nie Battlefield. V základom balíku Battlefield 4 máte k dispozícii desať máp a z toho (až na výnimku Operation Locker, ktorá vznikla pravdepodobne na počesť Metra) z trojky sú všetky výborne hrateľné v kráľovskom Conquest móde. Všetky tieto mapy sú výborne navrhnuté a ponúkajú dostatok variability, aby uspokojili rôznorodé potreby hráčov. Od rozľahlých plání s priemyselným komplexom a jednou malou dedinkou v mape Golmund Railway, cez veľký dôraz na vertikálnu hrateľnosť na mape Flood Zone a ostrovné typy máp Paracel Storm a Hanian Resort až po výborne spracovaný tankový komplex v mape Zavod 311.

Ďalším pozitívnym prvkom je umiestnenie vlajok v Conquest móde. Za tých 24 hodín strávených v multiplayerových bitkách sme si všimli, že zatiaľ čo úvodné body na zabratie sú umiestnené pri základniach a vzdialenosť k ostatným je dosť veľká, tak skoro na každej mape existujú body, ktoré sú umiestnené dosť blízko pri sebe, aby neboli ukrátení aj hráči, ktorí obľubujú pechotný boj. To dodáva mapám pocit komplexnosti, kde nemusíte cestovať cez pol mapy iba preto, aby vám súperov snajper zasadil headshot.

Chvályhodné je, že autori si uvedomili, akú ťažkú pozíciu majú v hre nováčikovia, a tak je pre každú hernú triedu prístupné hneď od začiatku hrania dosť kvalitné vybavenie, aby mali v poli veteránov zo začiatku šancu. Prekopaný je aj systém tried a povolaní a aj keď neprináša revolučné prvky, tak predsa posúva vpred tento aspekt hry. V prvom rade sa to týka rankovacieho systému. V štvorke totiž fungujú tri stupne postupu hrou a získavania nového vybavenia. Prvý a ten základný je, samozrejme, číselné ohodnotenie celkového počtu bodov, ktorý ste získali počas hrania. To je vyjadrené jednoduchým číslom. Druhým stupňom postupu je osobitný postup herných tried. V tomto strome si odomýkate nové vybavenie pre vášho vojaka. Assault triede ostala možnosť oživovať spoluhráčov, liečiť ich pomocou dvoch druhov debničiek či používať granátomet/brokovnicu. Inžinier má k dispozícii šesť druhov raketometov od bežných RPG až po





protiletadlové a navádzané rakety. Okrem toho môže opravovať vozidlá spoluhráčom. Podporná trieda dokáže pomocou dvoch druhov debničiek s nábojmi dopĺňať muníciu pre ostatných. Ďalej má k dispozícii mortar, C4 a granátomety. Recon môže odhaľovať pozície nepriateľov pomocou rôznych zariadení, privolať útoky na vozidlá s použitím laserového zameriavača alebo vytvárať mobilné spawn body pre pechotu. Hraním za jednotlivú triedu si túto výbavu odomykáte a následne si ju môžete ľubovoľne kombinovať do dvoch voľných slotov. Tretou vrstvou postupu je ten, ktorý sa dotýka priamo zbraní, ktoré používate. V štvorke sú zbrane rozdelené do siedmich kategórií. Štyri z nich sú tie, ktoré sú napevno viazané s hernou triedou a nikto iný ich používať nemôže. Assault

má útočné pušky, inžinier má PDW, podpora LMG a recon svoje obľúbené „snajperky“. No ostatné tri triedy sú voľne dostupné pre všetky herné triedy. Tam spadajú brokovnice, karabíny (menšia obdoba útočných pušiek) a DMR (pušky, ktoré strieľajú po jednej rane). Každý typ zbraní má vlastný strom postupu, to sa týka aj pištoľí a granátov. Používaním konkrétnej zbrane získavate príslušenstvo pre tú konkrétnu zbraň, a to formou, že za každých desať zabití dostávate nové príslušenstvo. Taký istý strom postupu je aj pri každom jednom druhu vozidla. Od klasických tankov, cez helikoptéry a stíhačky, až po protiletadlové zbrane. V rámci balancu veľmi potešilo, že každé vozidlo má obmedzené, no regenerujúce sa množstvo nábojov, takže už nevidíte tanky, ktoré nezmyselne strieľajú okolo seba.

Ponuka módov nie je na zahodenie. Kraluje Conquest, ktorý je o obsadzovaní vlajok, umiestnených na mape. Ten je rozdelený na tri poddruhy. Konkrétne klasická verzia, určená najmä pre 32 hráčov, Large verzia pre 64 hráčov, kde je na mape viac bodov na obsadenie a potom samostatný mód, ktorý je však iba pechotnou verziou Conquestu s názvom Domination. Nasleduje druhý najobľúbenejší mód Battlefieldu, Rush. Pointou módu je rozdelenie tímov na útočiaci a brániaci sa. Útočníci majú limitovaný počet respawnov a ich úlohou je postupne zničiť 6 M-Com staníc. Squad Rush je prakticky to isté, akurát sa hrá 4 vs. 4 a stačí odpáliť tri stanice. Squad Deathmatch je to isté ako Team Deathmatch, akurát nebojujete proti súperovmu tímu, ale proti trom družstvám.



Princípom je však nazbierať najviac zabití. Defuse mód je inak pomenovaný Search and Destroy, takže máte jeden život na jedno kolo a úlohy sú opäť rozdelené na útočiacich a brániacich. Posledným módom je novinka s názvom Obliteration. Každý tím má na začiatku tri základne a po určitom čase sa na mape zjaví jedna bomba. Cieľom tohto módu je bombu ukoristiť a odpáliť súperove stanice skôr, ako on odpáli vaše. Vzhľadom na to, že na mape je vždy iba jedna bomba, tak tento mód veľmi apeluje na tímovú súhru a komunikáciu, nakoľko je potrebné chrániť hráča, čo sa zmocnil bomby a následne ho ochraňovať na ceste za odpálením súperovej stanice.

Návrat hlási mód komandéra. Ten funguje ako mozog operácií a veliteľ všetkých jednotiek. Ak na nie je prítomný v zápase, tak to, na aký bod v Conqueste sa má útočiť, určuje veliteľ jednotky jednoduchým kontextovým tlačidlom. Motivácia plniť jeho príkazy prichádza vo forme výrazných bodových odmen. No v momente, keď do hry vstúpi veliteľ, funkcia veliteľa družstva je zrušená, nakoľko všetky jeho kompetencie na seba preberá veliteľ. Ten okrem základných príkazov disponuje aj ďalšími kompetenciami, ktorými pomáha svojim vojakom v boji. Jeho moc je posilnená aj tým, že odmenou za obsadenie vopred určených bodov v Conqueste sú špecifické možnosti a schopnosti pre veliteľa. Napríklad pri obsadení F bodu na mape Golmund Railway získava veliteľ možnosť vypustiť na bojisko bombardér, ktorý následne obsadia vojaci a bombardujú súpera. No nie všetky schopnosti sú viazané na obsadzovanie určitých bodov, nakoľko niektoré sú prístupné vždy. EMP výboj, skenovanie pechoty či skenovanie vozidiel na určitom úseku mapy. Za svoju činnosť je veliteľ odmeňovaný bodmi rovnako ako ostatní hráči. Keď sa mu darí, tak má raz za čas možnosť vypustiť zásoby pre vojakov, vypustiť na mapu špeciálne vozidlo



atď. Prítomný je aj Spectator mód, ktorý vám umožní sledovať zápasy bez priameho zápasu. Nič revolučné, ale v niektorých momentoch sa hodí. Výborným doplnkom je aj testovací priestor, kde máte možnosť, bez toho aby vás vyrušovali súperi, skúšať pilotovať stíhačky či helikoptéry alebo skúšať v praxi úpravy zbraní, ktoré ste práve aplikovali.

Graficky sa hra radí medzi aktuálnu špičku. Keď na to máte vhodnú zostavu, tak si okrem obrovskej porcie zábavy užijete aj grafické orgie. Hra je však výborne optimalizovaná, nakoľko na FX-8350, 8GB RAM a HD7950 sme si pokojne dovolili ultra detaily s 2xMSAA a hra beží viac-menej stabilne na približne 50-60 FPS. S príchodom nového enginu sa vylepšila aj deštrukcia, ktorá sa oveľa viac približuje tej z Bad Company 2 a tú v Battlefield 3 hravo prekonáva. Výborné particle efekty, krásne nasvetlenie, výborné textúry zaručujú kvalitnú vizuálnu zážitok. To isté sa týka aj zvukového prejavu, no nakoľko DICE v tejto oblasti exceluje už dosť dlhú dobu, tak nejde o žiadne prekvapenie. To všetko vyúsťuje do pohltienia sa do hry, ktoré momentálne neponúka hádam

žiadna multiplayerová strelačka. Zlepšenie boli aj neduh ako oneskorené registrovanie zásahov, ktoré vyúsťovalo v divné momenty, kedy ste boli zabití v dobe, kedy to už fyzikálne nebolo možné. Jediným problémom tak zostávajú syndrómy, ktoré sa stávajú pri každom spustení nového Battlefieldu. To znamená, problémy s niektorými servermi, problémy s padaním hry... No tie už postupne miznú. Spustenie Battlefield 4 je omnoho lepšie ako u Battlefieldu 3. Pochváliť musíme interface, ktorý je prehľadný a ovela lepšie prispôsobený na PC platformu. Môžete sa prehľadne posadiť do vozidla priamo z menu, môžete vidieť, kde sa nachádzajú vaši spoluhráči, a teda budete vedieť, či sú v bezpečí a môžete sa k nim pohodlne pripojiť (to je veľmi užitočné vzhľadom na fakt, že počet členov jedného družstva sa rozšíril na päť).

Je teda Battlefield 4 hodný svojho mena? Určite áno. Nespomenieme si na jediný aspekt hry, ktorý by bol v porovnaní s predchodcom horší. Hra je vylepšená vo všetkých smeroch, od základných vecí ako je grafické spracovanie, až po chuťovky ako deštrukcia prostredia, kritické veci pre multiplayer ako je dizajn máp. Lepší balans taktiek poteší, rovnako ako nový mód v podobe Obliteration. Dilema však nastáva pri výslednom hodnotení.

Akú veľkú váhu v hodnotení priradiť slabej kampani?

Ak by ste sa opýtali, či si kvôli kampani kúpiť Battlefield 4, odpoveď je jednoznačná – „NIE“. Avšak keď beriete kampaň iba ako doplnok a multiplayer bude vaším hlavným bojiskom, tak odpoveď je jednoznačné „ÁNO“. Vplyv kampane na celkovú známku je zanedbateľný. Battlefield 4 je totiž staronovým kráľom veľkých virtuálnych bojísk.

Dominik Farkaš



ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Výrobca: WarnerBros.
 Games Montréal
Zapožičal: Cenega
Žáner: Akčná
 adventúra

PLUSY A MÍNUSY:

- + atmosféra
- + príbeh
- + arzenál zbraní
- + súboje
- + boss-systém
- + RPG prvky
- optimalizácia
- multiplayer
- neinovatívnosť

HODNOTENIE:**71%**

Ak niečo funguje, netreba to meniť. Niežeby sme sa s týmto vývojovým konceptom zžili, ale pri tret'om Arkhame každý veterán z predošlých dielov pochopí, že Origins nie je vrcholom „batmanovskej“ ságy. Milovníci spleťtých herných príbehov a odyseí tento prequel ocenia, rádoví hráči však môžu mať nemalé námietky – a treba dodať, že opodstatnené.

Starého netopiera novým trikom nenaučíš

Máte svaly, ale žiadne meno. Tentoraz bojujete so zločinom očami hrdinu, z ktorého hrdina ešte tak celkom nie je. Zločinci či policajti – hrozbu vo vás vidia takmer všetci. Jedinou osobou, ktorá jednoznačne stojí na vašej strane, je opäť komorník Alfred Pennyworth, ktorý je vskutku hodný každého centu. Priam idylický Gotham je navonok pokojný, nenechajte sa však zmýliť utešeným dojmom Vianoc. Ulice sú plné gangstrov, ktorí si šepkajú o tajomnom prízraku berúceho na seba podobu obrieho netopiera.

Recyklovanú gameplay kompenzujú príbeh a atmosféra

Hoci vývoj Origins neprebíhal pod taktovkou autorov pôvodných, resp. prvých

dvoch dielov série Arkham, v gameplay len ťažko postrehnete prvky inovácie či kreativity. Štúdio Rocksteady (Batman: Arkham Asylum, Batman: Arkham City) sa len smutne prizeralo, ako bratia Warnerovci prehnali tretí diel „cez kopirák“, importujúc tak systém z predošlého dielu bez markantnejších zmien. Uznávame, nie je to úplne na škodu – ved' ktorého fanúšika by potešila absencia bojových kombinácií Terminátora a „sherlockovského“ umu?

Každá minca má dve strany (čo by vám Dvojitá tvár určite potvrdila). Zachovanie tých pravých gameplay hodnôt Arkhamu, akými sú hrdinove „gadgets“, súbojové kombá či vyšetrovacie schopnosti, je ťahom racionálnym, bez väčšej pridanej

hodnoty však ide o manéver, ktorý verejnosť neprijíma práve najlepšie. Opätovné uplatnenie sandboxu, teda otvoreného sveta (Gotham), je základnou podmienkou, ktorú štúdio WarnerBros. Games splnilo. Pri ďalšom koncipovaní gameplay však zamrzlo ako štedrovečerný cencúľ. Bohužiaľ, naše predstavy o brázdnení mestských ulíc v Batmobile Warnerovci nezdialali a nedočkali sme sa ani stopercentnej voľnosti pri plachtení pomedzi budovami. Vianočná atmosféra Gotham nás pohltila a rýchle presúvanie sa z jednej mestskej časti do druhej sme používali len v minimálnej miere – o to radšej sme k cieľu dorazili pomocou príručného „navijáka“ a plachtenia. Skutočnosť, že nie na každé miesto v



hre sa dá vyliezt', pričom príležitostne sa hráč nevyhne ani vyslovenej obchádzke, je ale v každom prípade ako nechať človeka topiť' sa desať metrov od brehu.

Optimalizácia a kvalitný multiplayer – dve veci, ktoré Batman pod stromčekom nenašiel

Bezkonkurenčne najslabšími aspektmi Arkham Origins sú zbytočný multiplayer a bugy, kvôli ktorým fóra hernej podpory praskajú vo švíkoch. Nevyladená technická stránka nás zasiahla ako kop z nočného neba a je aj príčinou omeškania tejto recenzie. Azda najhorším hláseným prípadom bugu, ktorý postihol aj nás, je nemožnosť samotného spustenia hry, ktorá okamžite po štarte „spadne“ – áno, reč je o obl'úbenej fráze „program prestal pracovať“.

Podľa komentárov nespokojných hráčov možno súdiť, že túto neplechu má na svedomí jeden z oficiálnych update-ov. V tomto prípade, bohužiaľ, zostáva len a len dúfať, že bratia Warnerovci si na chvíľu dajú s filmami pokoj a dokončia projekt, ktorý sa dá, s miernym nadsadením, nazvať herným polotovárom.

Multiplayer, na rozdiel od nedotiahnutej optimalizácie, žiadnu škodu nespôsobuje, ale je možné ho pri najlepšej vôli hodnotiť neutrálne. Túto nezáživnú a v aktuálnej forme zbytočnú časť balíčka môžete s čistým svedomím schovať pod posteľ. Za oveľa vhodnejšiu by sme považovali kooperáciu viacerých hráčov pri špeciálne určených misiách, a to priamo počas single-playeru. Je veľká škoda, že nad touto



možnosťou vývojári vôbec neuvažovali, rovnako ako fakt, že čas investovaný do MP mohli radšej venovať oprave nekvalitných technických pilierov celého titulu.

Batman, ktorý kríva na jednu nohu

Arkham Origins je ratolesťou, ktorá rodinu nezahanbí, no ani značku neposunie na vyššiu úroveň. To však hre v konečnom dôsledku na kvalite neuberá. Vizualna stránka je pastvou pre oči, ktorou sa môžu pokochať aj hráči so staršími, približne dvojročnými grafickými kartami. Soundtrack je síce počas gameplay nevýrazný, plnohodnotne mu však sekunduje všadeprítomná atmosféra Vianoc a podarené, reálne vyzerajúce textúry snehu.

Plachtenie a „hákovanie“ naprieč mestom vás tak skoro neomrzia a dejová línia patrí

k tým vydarenejším. Za pozornosť určite stojí aj systém postupného vylepšovania vašej postavy, ktorý zahŕňa odomykanie nových súbojových schopností.

Odomykanie bonusového obsahu poteší každého hráča, ktorý obl'ubuje výzvy. Vedľašie úlohy zahŕňajúce známych super-zločincov zasa nenechajú chladným žiadneho fanúšika komixového univerza.

Staronový Batman je dobrý, ale nie tak dobrý, aby ste ho brali z pultov zahorúca. Krivajúca technická stránka, nepoužiteľný multiplayer a prílišná podobnosť s predchádzajúcim dielom nie sú ukazovateľmi, ktoré je pri kúpe nového titulu radno zanedbať. Najmä sa však oplatí počkať na plnohodnotnú optimalizáciu – inak riskujete, že titul preplatíte a aj tak ho budete môcť hrať až v dobe, kedy jeho cena značne klesne.

Mário Lorenc



Call of Duty: Ghosts

ĎALŠÍ ROK, ĎALŠIE COD

Úplne nový engine, prerobená AI, vylepšená grafika s modernými efektmi a singleplayer, aký si hráči vždy priali. Toto a mnoho ďalších sl'ubov zaznelo na E3 v podaní vývojárov najnovšieho dielu série Call of Duty. Ghosts mala byť, jednoducho povedané, ich malá nextgen revolúcia v značke. Nič z toho sa však nekoná.

Kampaň preplnená výbuchmi a frenetickými akčnými scénami

Napriek tomu, že multiplayer hrá prím v predajoch značky Call of Duty už značnú dobu, singleplayer je stále veľmi obl'úbený a vývojári ho rovnako radi prezentujú. Videí, plných výbuchov, strel'by, pádov, skokov a dokonalej rybej AI, sme videli pred vydaním Ghosts neúrekom. Nad neľogickosťou príbehu sa nemá význam zamýšľať. USA je opäť pod útokom, tentoraz zjednotených štátov Južnej Ameriky. Akoby na tom záležalo, či sú to Rusi, Aziati alebo ktokoľvek iný, aj tak je to vždy o tom istom. Avšak, dôležité je prevedenie. Príbehová kampaň je podobne, ako akýkoľvek hollywoodsky blockbuster, o vypnutí mozgových buniek. Takže sa stačí len nechať unášať dejom o záhadnej vojenskej jednotke Ghosts, otcovi a jeho dvoch synoch, zrade, pomste a užívať si akčné orgie na obrazovke. Vyzdvihnúť musím aj perfektné CGI scény počas loadingu, fungujúce ako brífing pred misiou, za naozaj vynikajúce a efektne spracovanie.

Na rozdiel od minuloročného Black Ops 2, v ktorom sa Treyarch snažili pridať niečo nové a oživiť značku, sa Ghosts nepokúša o nič podobné. Infinity Ward si ide tou istou cestou ako s Modern Warfare a ani sa nesnaží ponúknuť niečo odlišné. Pokiaľ nerátame Rileyho, vlčiaka, ktorý sa objavil v asi 99% všetkých ukážkach. Napriek tomu, koľko sa o prítomnosti psov v Ghosts hovorilo, si Rileyho užijete len v pár misiách a aj to len čiastočne. Stále ide v celej kampani primárne len o držanie ľavého tlačidla

ZÁKLADNÉ INFO:

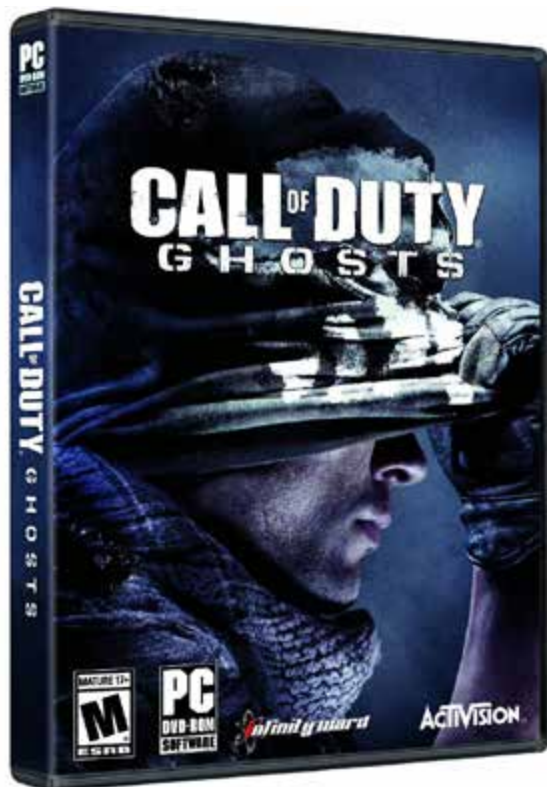
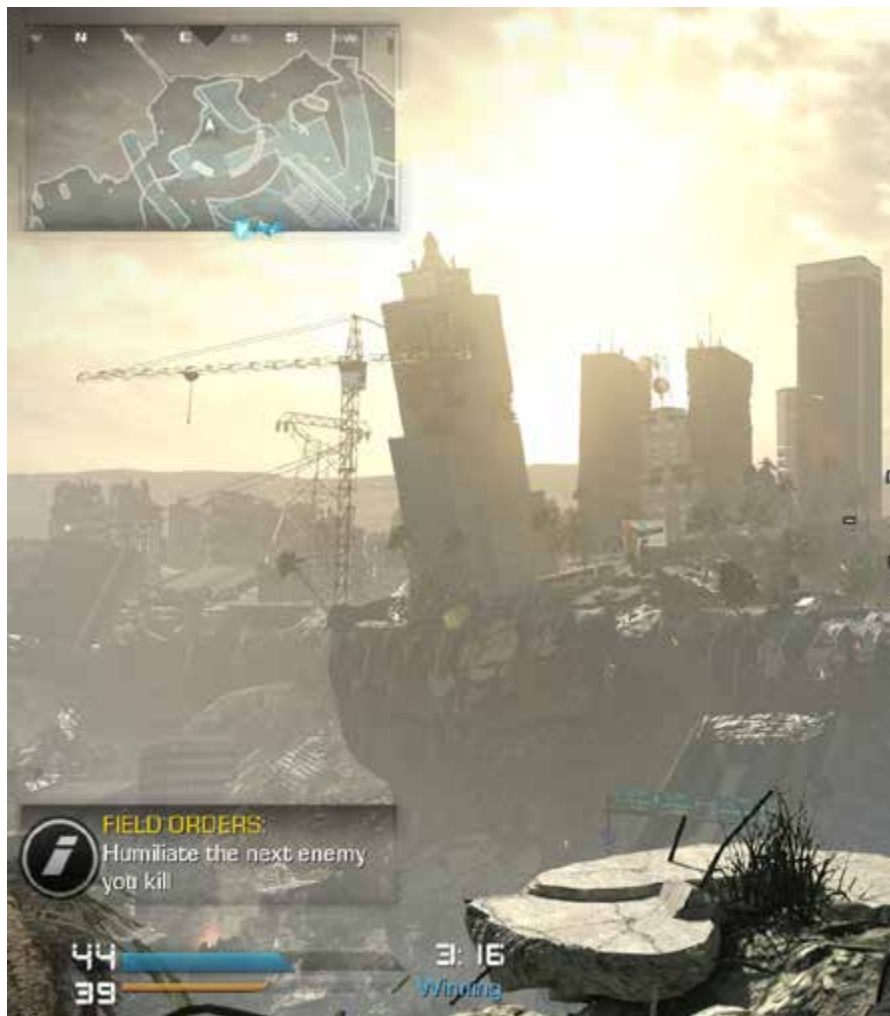
Platforma: PC
Žáner: FPS
Výrobca: Infinity Ward
Zapožičal: Kon-Tiki

PLUSY A MÍNUSY:

- + množstvo módov
- + životnosť multiplayeru
- optimalizácia
- audiovizuálne spracovanie
- skoro nič nové

HODNOTENIE:

60%



na myši a pokroku vpred presne danou cestou. Všetky nápady alebo časti hry, ktoré bavili a zaujali, skončia škôr, než si ich stihnete naplno užít. Či už ide o ostrel'ovanie nepriateľov diaľkovo ovládanou sniperkou, alebo zakrádanie sa džungľou a krytím pred nepriateľskými vojakmi. Tieto pasáže boli len malou útechou za ďalšie monotónne striel'anie davov nepriateľov bez akejkoľvek AI. Napríklad aj ovládanie bojového vrtulníka, napriek tomu, že bolo nemožné nabúrať alebo havarovať, rátať ako príjemné spostenie, no veľmi krátke (tak ako celá hra pre jedného hráča).

Niekoľko zmien v multiplayeri

Najväčším plusom multiplayeru je množstvo módov, z ktorých si môžete vybrať. Po vyskúšaní všetkých si každý nájde tie obl'úbené. Hor sa na zvyšovanie levelu a odomýkanie nových vylepšení! Mne najviac sadli módy Hunted, kde musíte získavať lepšie zbrane z náhodne sa objavujúcich



debiť so zbraňami, Blitz, vyžadujúci aspoň akú-takú mieru taktiky a Infected, ktorý poznáte z Counter-Strike ako zombie modifikáciu. Dlhú životnosť však asi mať nebude, pretože už teraz ho hrá veľa nízky počet hráčov. Ak neholdujete menším mapám, tak sa môžete pustiť aj do režimu Ground War, v ktorom si zmerajú sily 12 až 18 hráči na trošku väčšom bojiisku. Samozrejme, nechýba ani klasický Free-for-all, Kill Confirmed alebo Domination.

Na získanie vašej obľúbenej zbrane už nemusíte čakať, kým sa vám odomkne vďaka zvyšovaniu levelu. Infinity Ward pristúpili na systém odomkania cez takzvané Squad body. Takže to, čo vám najviac vyhovuje, môžete získať hneď v úvodných hrách. Rovnako si môžete nadefinovať a kúpiť perky či strike packages, ktoré získate za nahrané killstreaky. Ostatok je v podstate rovnaký, zmeny nie sú už nijak extra výrazné, avšak na druhú stranu musím spomenúť pravidlo: „if it's good, don't fix it“. Samozrejme, už nemusíte hrať len za muža. Vybrať si môžete aj ženu, aj keď to má nulový dopad na hru.

Máp je štrnásť (pochopiteľne, musíme brať do úvahy, že pribudne celá plejáda DLC), čo je celkom slušné číslo. Až na pár výnimiek sa mi na nich hralo relatívne dobre. Dizajn niektorých kúskov však mohol byť trochu lepší a dojem kazí už tradične nešikovný spawn systém, ktorý vás vie niekedy vsadiť do pozície okamžitej smrti. Mapám by neuškodila určitá miera interakcie, či už cez deštrukciu alebo spúšťanie nejakých udalostí, ktoré by mali dopad na celkový priebeh hry. Napríklad, zavretie mreží na hrade je naozaj minimum, ktoré nájdete aj v prvom Half-Life.

Oblíbený mód, ktorý Treyarch predstavil už v Call of Duty: World at War, a to Zombies, tentoraz nahradilo kooperačné vyhladzovanie mimozemských beští s





názvom Extinction. V podstate ide o variáciu na obľúbený Horde mód, ktorý sa dnes objavuje nielen ako bonus k samotnej hre, ale aj ako hlavná náplň niektorých titulov. Cieľom je ničť mimozemské roje, zatiaľ čo na vás útočia desiatky rôznych kreatúr.

Podobne ako v Zombies si za zarobené peniaze zabíjaním môžete kúpiť zbrane alebo aktivovať rôzne pasce. Navyše za zničené roje a splnené výzvy dostávate body, ktoré investujete do vylepšení vašej postavy.

Najviac si Extinction užijete s kamarátmi, pretože komunikácia hrá veľkú rolu pri taktizovaní a plnení výziev. Nič nepoteší viac, ako premrhaná snaha zabíjať všetky

vesmírne beštie nožom, keď si váš spoluhráč neprečíta, čo hra na obrazovke píše a začne všade strieľať hlavu-nehlava.

Poslednou novinkou je herný mód Squads, ktorý v sebe kombinuje prvky klasických multiplayerových zápasov so súbojmi s botmi. V Squad vs. Squad vyzvete na súboj iného hráča za pomoci botov alebo pozvaných priateľov, zatiaľ čo Wargame je v podstate len tréning s botmi.

Zaujímavejší je Safeguard, ktorý sa najviac podobá na Survival z Modern Warfare 3, kde sa spolu s tromi kamarátmi bránite nájazdom nepriateľov. Štvoricu dopĺňa Squad Assault, ktorý je zároveň aj najdôležitejší, pretože

dovolí vašim botom získavať xp a levelovať. Stačí si vybrať šesť AI vojakov ako obranu a iní hráči sa vás budú snažiť dobiť. Pokiaľ AI vyhrá, získavate skúsenostné body.

Nextgen optimalizácia bez nextgen grafiky

Za optimalizáciu by si doteraz každý diel Call of Duty zaslúžil pochvalu. Ak nejaké problémy boli, ich závažnosť nebola extra vysoká. Zároveň boli aj veľmi rýchlo odstránené. To však neplatí o Ghosts. Pokiaľ ste sledovali novinky, určite ste sa dočítali o nutnosti mať minimálne 6GB RAM. Na otázku prečo, nám neodpovie asi nik. Podľa screenshotov však môžete aj vy určite potvrdiť, že hra na to, aby také požiadavky vôbec mohla mať, vôbec nevyzerá. Žiadny nextgen sa nekoná, ani nový engine.



Pokračujeme tam, kde Infinity Ward začalo s Modern Warfare 1. Okrem prehnaných nárokov na hardvér je prítomná aj celá plejáda technických problémov. Trhanie obrazu, poklesy fps, vypadávajúci zvuk alebo podivná akcelerácia myši. Toto sú len tie najväčšie problémy. Napriek tomu, že som so svojou zostavou spĺňal podmienky na najvyššie nastavenia, pri zmenení z high na extra došlo k enormnému trhaniu obrazu. Dokonca aj vylepšenia, ktoré sa objavili v predchádzajúcich častiach, ako nastavenie fov alebo odomknutý maximálny počet snímkov za sekundu, tu nie sú prítomné. Stačí si prečítať fóra (napríklad na Steame) a nájdete množstvo videí i sťažností



hráčov, pýtajúcich sa, kedy sa dočkajú updatu. Ak sa raz za čas vôbec objaví moment, kedy by ste sa radi pokochali scenériou alebo hrou tieňov a svetla, sklamaním vás.

Hra tak rýchlo napreduje, že ani nestíhate sledovať, čo sa väčšinu času okolo vás deje. Príklad: úvod hry, kedy ste mohli vidieť doničené mesto, na ktoré padali rakety.

Ak by ste sa chceli zastaviť a pozrieť sa na tú spúšť, hra vám nemilosrdne napíše, že ste zaostávali za ostatnými a načíta posledný checkpoint. V skratke, pokiaľ nejakú scénu autori nenavrhl s tým, aby ste mohli na chvíľu spomaliť tempo, tak máte smolu.

Veľa hráčov sa už dlhšie pýta, prečo vlastne ľudia z Infinity Ward nevedia takú dobu pochopiť, že ku zbraniam patrí nielen

ich ikonický dizajn, ale aj zvuky. Hráč musí mať pocit, že to, čo postava drží, nie je na gul'ôčky, ale je to ozajstný samopal. Keď strieľa z gul'ometu, musí to riadne rachotiť a vyvolávať v radoch nepriateľov strach. Bohužiaľ, v Ghosts opäť počut' len nemastrný-neslaný zvuk, ktorý je veľmi podobný pri každej jednej zbrani, len zrýchlený alebo spomalený na základe kadencie.

Ani soundtrack nie je extra výnimočný. Opäť sa stavilo na klasické „military“ melódie, ktoré, našťastie, aspoň dobre sadnú do príbehu.

Drobnosťou, ktorá je však nepochopiteľná, je neprítomnosť nastavenia hlasitosti jednotlivých zvukových liniek. Ako si môžem stíšiť hudbu a zvuky zbraní, zatiaľ čo hlasy zvýšiť? Zatiaľ nijak. Či sa dočkáme opráv aj takýchto vecí, to je vo hviezdach.

Tohtoročný CoD je sklamaním

Infinity Ward tento rok s novým Call of Duty predviedlo, ako sa to robiť nemá. Ghosts na PC sprevádza množstvo problémov technického rázu a výkon moderných PC nevyužíva ani omylom. Všetky ambície, ktoré hra pôvodne mala, sa veľmi rýchlo rozplynuli a ostala len priemerná kópia predchádzajúcich dielov, v ktorej chýbajú možnosti a nastavenia, aké by ste od PC titulu tradične očakávali.

Od horšieho hodnotenia hry zachraňuje zábavný multiplayer, ponúkajúci na výber veľké množstvo módov a režim Extinction, ktorý tiež dokáže zamestnať na pár hodín. Či to však za tie peniaze stojí, to sa už vy musíte rozhodnúť.

Juraj Vlha



Football Manager 2014

ZÁBAVNÝ FUTBALOVÝ MANAŽÉR?

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Výrobca: Sega
Zapožičal: Comgad
Žáner: Športová
 simulácia

PLUSY A MÍNUSY:

- + vylepšená simulácia zápasov
- + možnosti manažéra
- + prehľadnosť
- zvuková stránka

HODNOTENIE:

93%



Futbalová sezóna je opäť raz v plnom prúde. A na trh sa dostáva každoročne vydávaný futbalový titul Football Manager 2014 od štúdia Sports Interactive. Čo od tohto žánru očakávate? Bude to len update zostáv a hráčov alebo sa dočkáme kompletne prerobenej hry? Môže nás tento žáner ešte vôbec niečím prekvapiť?

Už teraz môžeme povedať, že je to viac-menej z každého rožka troška. Už na začiatku si všimnete prerobené menu, ktoré sa dočkalo redizajnu, a je oveľa viac prehľadnejšie ako doteraz. Herné módy však zostali tie isté.

Mód Football Manager ponúka takmer reálny pohľad na život manažéra.

Riadite tréningy, vediete zápasy, zúčastňujete sa tlačových konferencií, zjednávate zmluvy s hráčmi, ale aj s funkcionármi. Tento mód toho obsahuje naozaj

mnoho a môže si ho dovoliť hrať málokto, pretože vyžaduje veľa času a sústredenia sa.

Pravdepodobne najhranejším módom je mód Classic, v ktorom robíte v podstate to isté, čo v tom predchádzajúcom, avšak nepotrebuje na neho až toľko času. Zápas môžete dať na starosť vášmu asistentovi a vy sa dozviete až konečný výsledok zápasu. Menej dôležité veci sú skrátené alebo dokonca vynechané, a to preto, aby nezaberali toľko času.

Zaručene, pri tomto móde si často budete hovoriť starú známu hráčsku vetu: „Už len jeden zápas a idem spať.“ Pre tento mód je dostupné aj krížové ukladanie hry s konzolou PlayStation Vita, čo znamená, že ak hráte na počítači a musíte niekde odísť, jednoducho zapnete Vitu a pokračujete v tej istej hre.

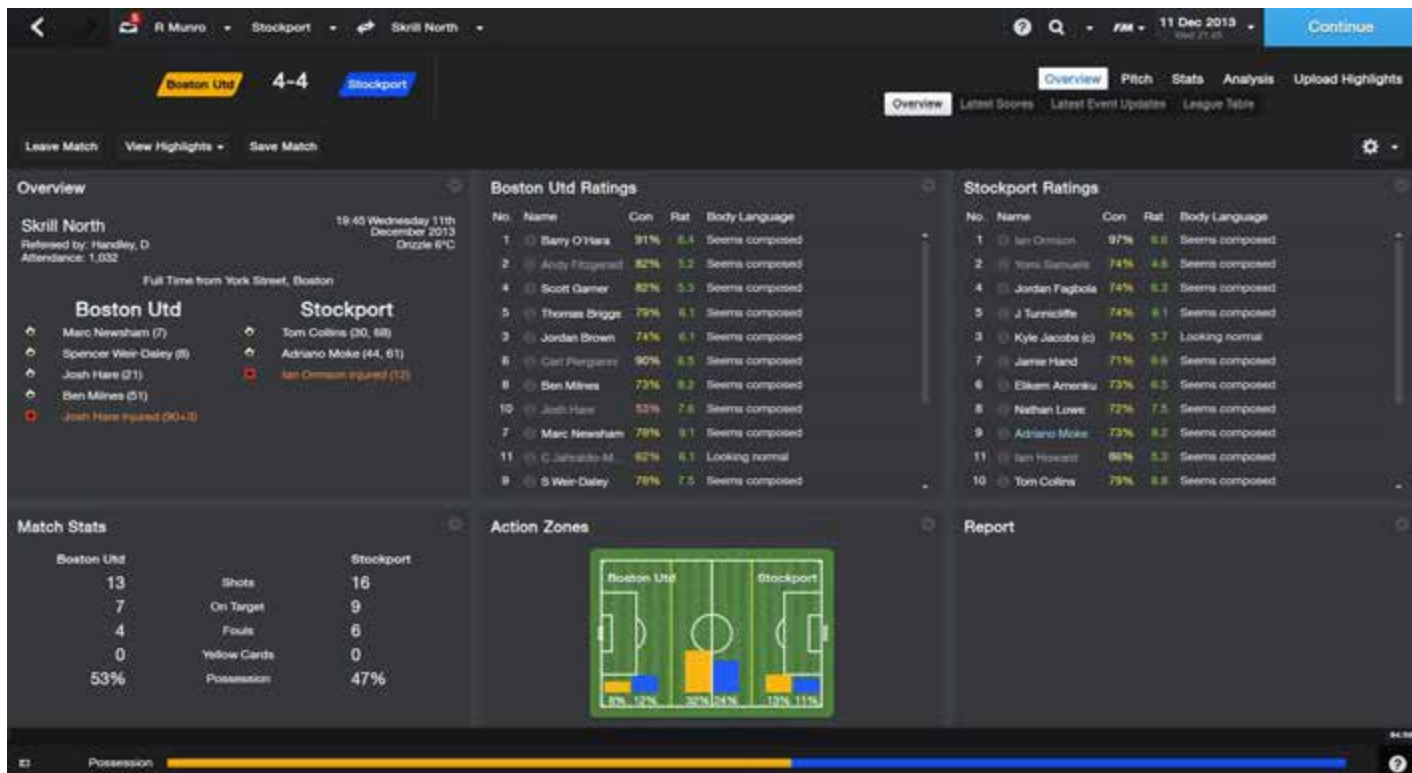
Posledný mód pre jedného hráča je režim vopred definovaných výziev. V ňom si vyberiete tím, za ktorý chcete hrať, a vyberiete si jednu zo siedmich rozličných výziev. Uvedme si príklad. Dostanete sa do klubu, ktorý je v polovici sezóny na chvoste tabuľky a vašou úlohou je zabrániť zostupu do nižšej ligy;

alebo sa dostanete do tímu, kde je väčšina kľúčových hráčov zranených a vašou úlohou je udržať tím na stanovenej priečke v tabuľke. Po skončení danej výzvy si môžete prezrieť svetový rebríček, kto koľko bodov v jednotlivých výzvach nazbieral a môžete pokračovať v hre.

V samotnej simulácii zápasov pribudlo veľa detailov. Hráčov už dokážete spoznať aj bez toho, aby ste na nich klikali. Majú rozdielne vlasy, výšku a dokonca je vidieť aj čísla dresov, čo doteraz nebolo možné.

Hráči sa chovajú prirodzenejšie a fyzika lopty sa stala viac reálnou. Príprava na zápas a pozápasový report je oveľa viac podrobnejší, čo vám pomôže pri vyberaní taktiky na nasledujúci zápas.

Vývojári sa potrápili s licenciami, a tak môžete nájsť reálnych hráčov aj v nižších ligách. Všetko je plne licencované, okrem medzinárodných súťaží. Logá tímov sú tiež vymyslené, nad čím sa nám pozastavuje rozum. Manažéri súperov už nevyberajú tú najlepšiu možnú zostavu, ale snažia sa občas aj experimentovať s mladými hráčmi či s



novými formáciami. Rozhovory s hráčmi a vedením prešlo tiež redizajnom a zmenili sa aj možnosti, ktoré máte k dispozícii.

Po grafickej stránke je hra oveľa lepšie vyriešená ako predchádzajúci titul. Všetko je oveľa prehľadnejšie a v hre sa bude ľahko orientovať aj úplný nováčik. Simulácia zápasu je tiež vylepšená už spomínanými detailmi. Po zvukovej stránke v podstate nie

je čo hodnotiť, akurát tak zvukové efekty na štadiónoch, ktoré zodpovedajú atmosfére reálneho futbalového zápasu. Chýba však hudobný podklad, ktorý by však musel byť kvôli dĺžke hry enormne rozsiahly.

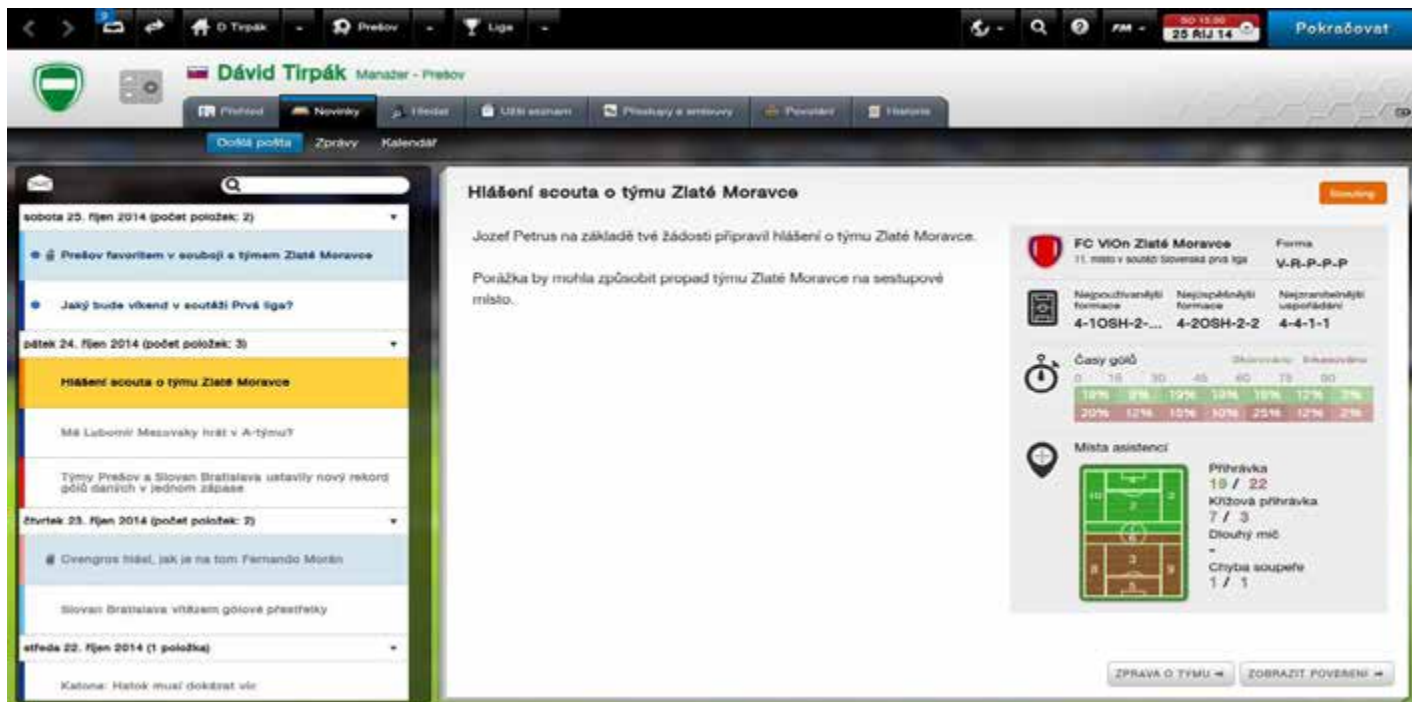
Verdikt

Football Manager 2014 je oveľa lepšou hrou než predchádzajúci titul. Hoci základ

hry ostáva rovnaký, pozitívne hodnotíme hlavne prehľadnosť, ktorá dokáže prilákať mnoho nových hráčov, ktorí o tento žánér doposiaľ ani nezakopli.

Odradiť od hrania môže zvuková stránka, avšak nie je to až taký „brutálny“ problém, pretože si môžete vytvoriť vlastný playlist.

Dávid Tirpák



BioShock Infinite: Burial at Sea – Epizóda 1

TOTO NEMALO BYŤ LEN DLC

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: Akčné RPG
Výrobca: 2K Games
Zapožičal: Cenege

PLUSY A MÍNUSY:

+ spojenie
originálneho
BioShocku a
Infinite

+ atmosféra

- dĺžka

Vyslovene krásny pohreb. Podmorské mesto Rapture nikdy nevyzeralo lepšie ako v premáčanom kabáte BioShock Infinite. Príbeh vám síce bez dohratia základnej hry veľa nepovie, no všadeprítomná atmosféra rozkladu, od poslednej kvapky vybudovaná v Unreal Engine 3, osloví každého. Je to práve vysoká kvalita hry, ktorá je, paradoxne, v istom ponímaní jej najvýraznejším negatívom.

„Dokonca aj v utópii musí byť niekto na špinavú prácu. To je to, čo robím. Dievča mi sľúbilo cestu preč, a ja som bol dostatočne zúfalý nato, aby som jej uveril. Všetci sme boli pochovaní v mori; len sme o tom ešte nevedeli.“

Booker DeWitt

Upozornenie:

Pre hráčov, ktorí nedohrali pôvodnú hru BioShock Infinite, môžu niektoré informácie obsiahnuté v recenzii figurovať ako spojery.

V predvečer roku 1959, len krátko pred vypuknutím konfliktu, ktorý podmorské mesto Rapture takmer zničil, navštívi renomovaného súkromného detektíva Bookera DeWitta tajomná žena. Predstavuje sa mu ako Elizabeth a ponúka mu neľahkú prácu: vypátrať stratené dievčatko Sally.

Poskytnuté informácie sú vágne a Booker postupne nadobudne pocit, že mladá Elizabeth je čímisi viac, než si pôvodne myslel.

Očakávania spájané s prvým – a v súčasnosti jediným ohláseným – príbehovo motivovaným DLC boli vysoké. Po fenomenálnom úspechu spin-off pokračovania série BioShock hráčska komunita netrpezlivo očakávala, s čím štúdio Irrational Games vyrukuje. Prijatie rádovo prvého st'ahovateľného obsahu s názvom Clash in the Clouds, zameraného na súbojovú stránku titulu, bolo vlažné. Minimálne my v redakcii sme upínali všetky nádeje k rozšíreniu, ktoré nám malo zodpovedať jednoduchú otázku – je BioShock skutočne „po funuse“?



To najlepšie, čo séria dala

Hoci bola Kolumbia špecifická a úžasná, nebola Rapture, ktoré svojou anarchisticko-renesančnou koncepciou, v znamení hesla: „Žiadni Bohovia či králi, len človek“, získalo

všeobecne väčšie sympatie než jeho protipól, nebeská Kolumbia.

V žiadnom prípade však nemožno tvrdiť, že ideologické základy mesta v oblakoch boli menej prepracované. Zatiaľ čo Andrew



HODNOTENIE:

90%



Ryan, hlavný antagonista prvého BioShocku, vybudoval Rapture na základoch vlastného presvedčenia, teda že náboženstvá, politické a sociálne inštitúcie človeka brzdia v jeho osobnom rozvoji, tzv. „Veľká ret'az“, Zachary Comstock postavil Kolumbiu práve na základe náboženského videnia, v ktorom mu archanjel zvestoval víziu mesta „ľahšieho než vzduch“, a určil ho ako Proroka, ktorý nastolí boží poriadok.

Ako postupne odhalili udalosti v BioShock Infinite, táto božia vôľ sa však v mnohom líšila od tradičného ponímania kresťanstva ako takého.

Burial at Sea v sebe snúbi očividnú nadväznosť na príbeh pôvodnej hry, ktorý je jej kľúčovým prvkom úspechu, dôverne známe postavy ako z BioShocku, tak aj z Infinite, a hlbokú atmosféru mesta Rapture – jeho svetlej, no najmä odvrátenej stránky.

Obrovský potenciál, krátky gameplay

Prepojenie oboch platforiem je, vzhľadom na kvality a prepracovanosť oboch prostredí, niečím úžasným, a je obrovská škoda, že, čo do dĺžky, Burial at Sea hráčom neponúkne viac, než nutne musí – ak nie ešte menej. Výslednému projektu by oveľa viac slušal status plnohodnotnej hry. DLC v tomto prípade figuruje viac ako provokácia hráčových túžob než ich uspokojenie. Rozdelenie tejto expanzie na dve časti je voľbou ešte nešťastnejšou, aj keď záver Epizódy 1 toto riešenie v mnohých ohľadoch odôvodňuje.

Počas gameplay zažijete Rapture vo forme ako nikdy predtým, no súčasne nebudete ukrátení ani o atmosféru a scenérie dôverne známe z prvého a druhého dielu série. Stretnete sa, v niektorých prípadoch v prenesenom slova zmysle, so starými

známymi aj novými postavami, pričom úpravou prejde aj váš arzenál zbraní. Jeho najväčším „ťahákom“ bude v tomto prípade nástroj, pomocou ktorého budú nepriatelia doslova explodovať pred vašimi očami.

Návrat zažili familiárne voxofóny a plazmidy, vývojári nevynechali ani obdobu populárnej originality Sky-Hook. Novinkou je možnosť tichej eliminácie nepriateľa, ktorá do hry vnesie závan „stealth“ akcie. Tá však v žiadnom BioShocku ani trochu nechýbala.

BioShock Infinite: Burial at Sea – Epizóda 1 je skvelým príkladom hernej rarity, kedy je vysoká kvalita originálneho titulu, respektíve celej série, negatívnym faktorom v hodnotení príslušiaciho obsahového rozšírenia (DLC). To, kvôli svojmu „bonusovému“ charakteru, hráčovi nemôže poskytnúť plnohodnotný zážitok – minimálne nie zarytým fanúšikom multiverza BioShock.

Spojenie originálnej časti série (Rapture) a Infinite by si jednoducho zaslúžilo formu plnohodnotnej hry. Aj keď nás ešte čaká pokračovanie v podobe Epizódy 2, vrások na čele sa stále nevieme zbaviť. Burial at Sea je jednoducho príkrátke.

Mário Lorenc



XCOM:EnemyUnknown – EnemyWithin

UŽ AJ TAK SKVELÁ HRA, SA STÁVA EŠTE LEPŠOU A ZÁBAVNEJŠOU

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC

Výrobca: 2K Games

Zapožičal: Cenega

Žáner: Akčná
t'ahová stratégia

PLUSY A MÍNUSY:

- + nové misie
- + mnoho možností
- + nutnosť prispôbiť sa novinkám
- cena

HODNOTENIE:

90%



V preview na XCOM: EnemyWithin sme si zhrnuli základy toho, čo nám vývojári z 2K Games naservírovali v najnovšom DLC. Teraz sa ale pozrieme hre bližšie na zúbok a rozoberieme si všetky klady aj záporny, ktoré nám DLC do hry vnieslo. EnemyWithin splnil všetko, čo si úbil - do bodky.

Aj keď je EnemyWithin skvelá hra s mnohými možnosťami a väčšinu hráčov neomrzí ani po niekoľkých prejdieniach, predsa je už vonku pomerne dlhý čas a bolo cítiť, že hra potrebuje oživiť. Podobných hier nie je na trhu veľa, a tak fanúšikovia strnulo čakali a dúfali, že hra bude ešte lepšia ako predtým, namiesto bezduchého DLC, akých sa nám v dnešnej dobe dostáva nemálo. 2K Games si však dalo záležať a skvelú hru spravilo naozaj ešte lepšou. Asi najmarkantnejším prídavkom samotných misií je nová surovina nazvaná Meld a s ňou súvisiace nové jednotky, na ktoré práve Meld potrebujete. Možno sa pýtate, prečo by mala surovina ovplyvniť samotnú misiu. MELD nie je surovinou, na aké sme v XCOM-e zvyknutí dostávať na konci misie. Samotné „t'aženie“ MELD-u, totiž spočíva na vašej šikovnosti, taktike, ale aj trochu šťastí. Pri začiatku novej kampane, máte možnosť tutoriálu, kde je vám systém MELD-u predvedený. Nejde

o nič zložité a v princípe ide o to, čo v misii nájsť a vyzdvihnúť s jedným z vašich vojakov. Tak ľahké to ale úplne nebude. Kanistry s Meld-om sú nastavené na samodeštrukciu po uplynutí určitého, náhodného počtu t'ahov. Ak surovinu nestihnete včas vyzdvihnúť, bude nadobro stratená. V misii sú obvykle vždy po dva kontajnery MELD-u, a keďže je to surovina, ktorú budete potrebovať na všetky nové „hračky“, budete sa musieť naozaj snažiť nenechať si ujsť čo i len jediný kontajner. Práve to je jedna z nových vlastností, ktoré do hry vnášajú úplne nové, iné tempo, kde sa budete musieť pohybovať rýchlo, ale o to opatrnejšie.

Prečo by vás ale mal MELD vôbec zaujímať? No ak nechcete vo svojom tíme nových „badass“ cyborgov alebo geneticky modifikovaných ultra vojakov, tak nemusí. V opačnom prípade sa v porovnaní s klasickými jednotkami XCOM-u pripravte na veľký skok vo vašej palebnej sile. 2K si dalo záležať na balance, a tak na každý prídavok vo vaš neprospech existuje jeden alebo viac iných, ktoré vám majú pomôcť si sním poradiť.

Bude to jednotka, ktorá vám, pravdepodobne, prirastie k srdcu veľmi rýchlo. Hneď po prvej cutscéne, kde váš nový MEC Trooper po prvýkrát vyjde z laboratória, sa stane oblúbenou jednotkou vášho tímu. Pod'me na to pekne poporiadku. Na vytvorenie MEC-a budete musieť obetovať jedného z vašich vojakov. Podmienkou je, že musí mať aspoň druhý rank. Nový MAC síce stratí všetky predošlé ranky a ability vojaka, ktorým bol, ale zato dostane sadu celkom nových a ešte viac coolových.

Okrem toho dost' záleží aj na tom, aký typ vojaka ste na MAC Troopera zmenili. Zatiaľ, čo napríklad Heavy trooper poskytne vášmu MAC-ovi bonusovú obranu pre vás a váš tím v jeho okolí, Support MAC zvýši bojaschopnosť vašich jednotiek ukrytých v jeho blízkosti. Samotný MAC ako taký, je však nepoužiteľný. MAC-a totiž robí naozajstným MAC-om jeho oblek. Existujú tri varianty oblekov, pričom si pri každom uprade na nový model obleku môžete zvoliť z dvoch dostupných vylepšení vášho troopera. Pre lepšiu predstavu, v základnom obleku máte na výber medzi hydraulickým ramenom so šialeným poškodením na blízko alebo špeciálnou paľbou určenou na ničenie krytia a prostredia. Neskôr sa dostanete aj k zaujímavejším vylepšeniam, ako plameňomet či plošná regenerácia zdravia všetkým blízkym jednotkám. MAC má okrem vlastných exkluzívnych upgradov a abilít, aj vlastné zbrane určené špeciálne pre túto jednotku. Na začiatku začínate s pomerne slabým Minigunom, ale neskôr sa dostanete k lepšiemu Railgunu, až nakoniec k ničivému Particle kanónu. MAC vniesol do hry naozaj mnoho nových možností a stratégií, ako pristupovať k jednotlivým úlohám a misiám, čím oživil samotný gameplay a pridal hre už dlho potrebný prvok dynamickosti.

Hneď na začiatku konštatujeme, že toto bude jednotka, ktorú si neužijete toľko, koľko by ste si priali. Prečo? Lebo MELD. Každý trooper, ktorý neprešiel zmenou na MAC troopera, sa môže podrobiť operáciám, ktoré pomocou biologických augmentácií, ktoré poskytlo objavenie MELD-u, dokážu zvýšiť

efektivitu vašich vojakov na úplne nový level. Nakoľko je dostupných až desať augmentácií: pre mozog, oči, hrudník, kožu a nohy, stáva sa vylepšenie jedného vojaka naozajstnou čiernou dierou na MELD. Pre každú časť tela máte na výber dve z vylepšení, z ktorých si musíte vybrať jedno. Vaša jednotka tak prejde piatimi novými vylepšeniami, medzi ktoré patria naozajstné skvosty ako dve srdcia, pokožka prispôsobujúca sa vášmu prostrediu, lepší zrak, abnormálne silné nohy či odolnosť voči mentálnym útokom nepriateľa. Každé vylepšenie stojí nemalo MELD-u, ale aj dolárov, a tak zistíte že augmentovaní vojaci budú často vedúci členmi vášho tímu, nakoľko budú naozaj vzácní a neporovnateľne nápomocní. Napríklad taký augmentovaný Support trooper bude často znamenať rozdiel medzi životom a smrťou celého vášho tímu, nehovoriac o masívnom skoku v možnostiach, ktoré týmito augmentáciami môže nadobudnúť sniper. Tu sa opäť prejavuje dynamický prvok, ktorý vniesol do misií MELD, kde si naozaj rozmyšľáte, či ste ochotní o jeden či dva kontajnery v danej misii prísť, alebo budete riskovať a dostať sa k nim čo najskôr, možno aj za cenu nevýhodnej pozície vašich jednotiek. Preto sa často stane, že budete musieť využívať nové taktiky a možnosti, nad ktorými ste pred tým neuvažovali, alebo vám prišli zbytočné.

S prídavkom Enemy Within nám do hry zavítala aj nová možnosť, odmeniť svojich členov poslednej misie medailami. Medaily prichádzajú v šiestich variantoch, pričom pri každej medaile máte na výber z dvoch pasívnych bonusov, ktoré medaila pridá vojakovi, ktorému ju pripnete. Každé pripnutie medaily je sprevádzané krátkou cutscénou s vojakom salutujúcim s pripnutou medailou na jeho hrudi. Ďalšia malá drobnosť, ktorá hru novým spôsobom spestruje po ukončení jednotlivéj misie.

Aby ste si nemysleli, že budete jediní, ktorí si v otázke palebnej sily polepšia, rovnako dostávajú posily aj mimozemšťania. Aj keď ide len o dve nové jednotky, sú navrhnuté takým spôsobom, aby na bojisku zamiešali karty a pridali tak robotu vašim novým posilám. Zaujímavejším, ale menej nebezpečným, je Seeker. Seekerov nájdete vždy vo dvojiciach a hneď pri prvom stretnutí sa s vami rozlúčia. Ale nie na dlho. Seekeri totiž oplývajú maskovacou technológiou, ktorá ich činí dlhodobo neviditeľnými. Objavia sa až vtedy, keď svojimi dlhými chápادلami obmotávajú jedného z vašich osamotených vojakov. Práve osamotené a poranené jednotky sú

ich špecializáciou, a tak sa budete musieť tomuto novému prvku opäť prispôbiť. Absolútny opak prináša Mechtoid. Ťažká frontálna jednotka s masívnou palebnou silou bude často slúžiť ako pútač pozornosti pre Seekerov, ktorí sa zatiaľ dostanú za vaše, vyzadu ponechané, jednotky.

Aby mimozemská hrozba, s ktorou si musíte poradiť nebola dost, do hry vstupuje nová ľudská frakcia EXALT, ktorá sa za každú cenu snaží sabotovať XCOM projekt, pričom zároveň disponuje s veľmi podobnými technológiami, ktoré od vás ukradli. Príbehová kampaň EXALT-u sa bude rozvíjať okolo špiónážnych misií, na ktoré budete vysielat' vždy jedného z vašich vojakov za účelom získania nových informácií o Exalt-e a spôsobe, ako ich zastaviť. Po tom, čo váš špión čiastočne ukončí svoju prácu, požiadajte o pomoc a evakuáciu kompletným tímom, a tak mu vyrazíte na pomoc v plnej plnej. V týchto evakuačných misiách sa musíte opäť raz prispôbiť novým nepriateľom a prekážkam. Vašími protivníkmi budú trojčlenné EXALT tímy zostavené rovnako ako tie vaše náhodne z assault, heavy, support a sniper trooperov. Ako bude hra postupovať, získa aj samotný EXALT prístup k laserovým zbraňam a vlastným augmentovaným vojakom. Okrem nového nepriateľa a jeho nových taktík sa budete musieť adaptovať aj na nové úlohy, ktoré budete musieť pri evakuácii vášho špióna splniť. Keďže váš tajný agent nebol schopný svoju úlohu splniť, neostáva vám nič iné, ako pomôcť mu ju dokončiť. Pomocou krytia vašich jednotiek musíte agenta dopraviť postupne k dvom zariadeniam, ktoré musí agent hacknúť a následne dosiahnuť bod evakuácie, zatiaľ čo na vás budú útočiť vlny Exalt komand. Postupným úspechom v každej zo špiónážnych misií a úspešných hacknutí vášho agenta, budete vylučovať krajiny XCOM projektu zo spolupráce s EXALT-om. Vylučovacou metódou tak dospejete až ku krajine, kde sa nachádza hlavná základňa organizácie, a kde povediete útok za účelom jej absolútnej eliminácie. Nikto nesmie prežiť.

Po jej zľahnutí so zemou, budete mať od nich už pokoj a môžete sa opäť venovať mimozemskej hrozbe. Aby sme nezabudli, ak sa rozhodnete EXALT ignorovať, budú na vás pravidelne podnikat' sabotážne útoky, ktoré vám budú predlžovať čas výskumu technológií alebo vám ukradnú drahocenné financie. Ďalšími dvoma príbehovými misiami sú aj Crystalis Hive a séria dvoch misií, o žene s výnimočnými schopnosťami, ktoré pritiaľujú ako EXALT,

tak aj alienskú pozornosť. Prvá zmienená misia začína naozaj nevinne. Ocítate sa v malej rybárskej dedinke počas zimy, kde záhadne zmizli všetci jej obyvatelia. Po chvíli narážate na prvé známky zásahu „emzákov“ a nakoniec narazíte na niečo, čo ste nikdy nemali nájsť: hniezdo crystalisov ukryté v tele veľkej ryby ulovenej rybármi na obrovskom tankeri. Takúto hrozbu XCOM nemôže nechať bez povšimnutia a je teda na vás, aby ste sa s ňou vyrovnali, tento raz nekonvenčným spôsobom – lietadlovým náletom (viď obrázky)

Rovnako pri jednej, zo začiatku klasicky vyzerajúcej, misii, narazíte na mladé dievča, ktoré v sebe skrýva oveľa viac, ako sa na prvý pohľad zdá. Oplýva nezvyčajnými mentálnymi schopnosťami a podľa toho, čo vraví, nie je sama. Po tom, čo sa pridá k XCOM-u a začne bojovať po vašom boku proti mimozemskej hrozbe, vám prezradí lokáciu, kde nájdete ďalších takých ako je ona. Po útoku na základňu, o ktorej vám Annete povedala, sa k vášmu tímu pridávajú traja noví vojaci s mentálnymi schopnosťami a vysokou hodnotou.

Asi najzaujímavejšou misiou, je Operation Ashes and Temples. Z ničoho nič sa vaše veliteľstvo XCOM-u začne otriасаť a vo vlné paniky zistíte, že ste pod útokom a mimozemšťania už prerazili väčšiu časť vašej obrany. Ostáva už len na vás a vašom tíme, aby ste zorganizovali aspoň akú-takú obranu a základňu držali do posledného stojaceho vojaka. Váš tím bude vybraný náhodne a budete odrezaní od zvyšku posíl a základne. Postupne sa technikom z času na čas podarí poslať vám nejakú pomoc.

Ak ste o Enemy Within pochybovali a čakali neúspech, nemáte k tomu najmenší dôvod. DLC-čko oživuje hru naozaj mnohými spôsobmi a dá sa povedať že prekonal naše očakávania. Hra je ešte zábavnejšia a opäť môžete hru opakovať znova a znova. Všetky nové prvky sú skvelo vybalancované a doplnené tak, aby jeden doplňoval druhý, a aby ste na každú situáciu mohli odpovedať náležitou silou či stratégiou. Odpoveď na nepoloženú otázku, či XCOM: Enemy Within stojí za to, teda znie: ÁNO. 2K odvieďlo na Enemy Within skvelú prácu, a aj keď vždy je miesto na vylepšovanie, nie je dôvod hľadať chyby niekde, kde nie sú. Možno jediným mínusom celého DLC je jeho cena, ktorá postupom času určite klesne a o chvíľu tu máme aj jesenný či zimný Steam výpredaj, kde sa DLC-čko s najväčšou pravdepodobnosťou objaví.

Richard Mako

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS3

Výrobca: Visual Concepts

Zapožičal: Cenege

Žáner: športová

PLUSY A MÍNUSY:

- + intuitívnejšie ovládanie
- + nový mód
- + lepšia AI
- málo zmien oproti starším titulom

HODNOTENIE:

80%

■ **Séria NBA nie je v našich končinách až taká uznávaná ako Fifa či NHL, no čo sa týka basketbalu ako reálneho športu, to je "iné kafé". Určite sa nájdú jedinci, ktorí tento titul vyhl'adáujú, a ak medzi nich patríte, možno by ste mali zbystriť pozornosť.**

Zober ovládač, nie drogy!

NBA, hoci sa to na prvý pohľad zdá, nie je klasická značka športovo-zábavno-priemyselného giganta EA Sports, čo pridáva aspoň trošku konkurencie do tohto zmonopolizovaného reťazca. Každým rokom nadávame na to isté, teda na málo inovácií za veľa peňazí.

Bohužiaľ, aj keď to u tejto série zvykom nebýva (NBA takmer vždy chrlila nové nápady a vylepšenia), tento rok sa rozhodla ísť cestou EA Sports. Skrátka sme zvyknutí na viac ako na pár kozmetických zmien.

Zmena ovládania našťavne hlavne skalných hráčov, pretože zvykať si na nové ovládanie nie je až taká zábava. No po pár hodinách hrania zistíte, že má niečo do seba. NBA sa hrá intuitívnejšie, jednoduchšie a hlavne zábavnejšie.

Umelá inteligencia tiež zaznamenala zmeny smerom k lepšiemu, hlavne čo sa týka obrany. Túto zmenu ocenia hlavne ostrieľanejší hráči, ktorí športom žijú.



Vďaka tomu zápas pôsobí realistickejšie ako v telke. Popritom je nový mód – Le Bron: Path to Greatness – príjemným, no nie až takým výrazným spestrením širšej ponuky. Ponúka vskutku celkom lineárny priebeh kampane, kde-tu zmeníte priebeh vyhraním alebo prehraním zápasu. Ak je Le Bron pre vás legendou, je určite príjemné tento mód odohrať.

A opäť sa vraciame na začiatok. Hra okrem týchto zmien v podstate nič nové neprináša, čo po dlhšej dobe spôsobuje skalným fanúšikom veľké sklamanie. Aj keď ide o kvalitne spracovaný športový zážitok, jeho cieľová skupina je jasná. Titul odporúčame predovšetkým ľuďom, ktorí túto značku ešte nevyskúšali, alebo tým,

ktorí pár rokov vynechali. Malá rada od nás je, že ak vlastníte 2k13, považovali by sme nad zdržaním sa, kým o pár týždňov nevyjde NBA pre novú generáciu konzol. Koniec koncov to dáva všetko zmysel, Visual Concepts sa sústredili práve na ňu.

Tomáš Kleinmann



INTERNETOVÝ OBCHOD S HRAMI

ASSASSIN'S CREED IV BLACK FLAG

Assasins Creed IV
špeciálna
edícia s českými titulkami
za cenu štandardnej
PC, PS3, XBOX 360

18
www.pegi.info
PROVISIONAL

CALL OF DUTY GHOSTS

Call of Duty
Ghosts

PC, PS3 a X360

ACTIVISION

GAME

EXPRES

<http://www.gameexpres.sk>

BATTLEFIELD 4

Battlefield 4
Teraz v akcii
PC, PS3, XBOX360.
Cena od 34,99€

EA



HRY, KONZOLY
STOLOVÉ HRY,
KARTIČKY A
FIGÚRKY



Arma Tactics

NENAPODOBNITELNÁ ATMOSFÉRA ARMY Z POHL'ADU COMMANDERA

ZÁKLADNÉ INFO:

Výrobca: Bohemia Interactive
Žáner: Ťahová akčná stratégia
Zapožičal: ??????

PLUSY A MÍNUSY:

- + pekné prostredie a grafika
- bugy
- cover systém
- veľmi málo možností vo všetkom
- šialená nuda
- zvuková stránka

HODNOTENIE:

35%



Séria Arma od českého štúdia Bohemia Interactive sa stala synonymom moderného vojenského simulátora a v tomto smere nemá žiadnu konkurenciu. Po úspešnom vydaní Army 3 sa tak štúdio rozhodlo pre menší projekt Arma Tactics pre mobilné zariadenia a po najnovšom aj pre PC. Je však jasné že štúdio by malo radšej ostať pri svojej klasickej Arme, v ktorej sú majstri a nechať takéto pokusy iným štúdiám.

Z toho, ako štúdio hru prezentovalo, sme čakali aspoň napodobeninu XCOMu v prostredí Army. Spojenie týchto dvoch hier v nás totiž vzbudzovalo ohromný záujem a nadšenie, lebo spojenie skvelých herných mechaník, XCOM: Enemy Unknown a Arma sveta, nám nedávalo žiadne iné východisko ako úžasnú hru. Bohužiaľ, nedočkali sme sa ani jedného.

Po zapnutí hry na vás čaká začiatkový tutorial, ktorý vám predstaví hru samotnú a jej herné mechanizmy, teda tých pár, ktoré

hra má, a že je ich málo a slabé... O tom potom. Tutorial sme "prekusli" s tým, že snáď sa hra v klasických misiách ukáže v lepšom svetle, ale opak bol pravdou. Herné mechanizmy a systém bojov. Otravné! Každý člen vášho štvorčlenného tímu má k dispozícii dva akčné body, ktoré môže využiť na pohyb, nabitie zbrane, krytie sa, použitie predmetov alebo na dva typy strel'by. Na výber máte medzi presnou strel'bou, ktorá si vyžiada oba akčné body alebo rýchlou a menej presnou, ktorá má za následok

aj menšie poškodenie, ale vyžiada si iba jeden akčný bod. V týchto pár riadkoch nájdete v podstate všetko, čo budete môcť s vašimi vojakmi robiť od začiatku do konca hry. "WTF?!"

V rámci používania predmetov však hra ponúka aspoň trošilinka rozmanitosti. Niekoľko granátov, smoke granátov, medkitov, claymore mín a vylepšený medkit. To je ale možnosť, čo? A aby ste si náhodou nezačali myslieť, že vás hra príliš rozmaznáva, máte dokonca na



výber "až" štyri zbrane! M4A1, M249 LMG, M110 Sniper rifle a M1014 shotgun. Toto sú vaši priatelia, teda za predpokladu, že si ich môžete dovoliť, keďže všetci vojaci začínajú defaultne s M4A1 puškou a zvyšok zbraní si musíte kúpiť za peniaze získané za misie a nájdené po potulkách nimi. Kým ale našetríte na nejakú tu výbavu, máte čo robiť, a tak si zvyknite na vašu základnú pušku. Ó, nemožno nezabudnúť, každá zbraň má dva upgrady: optiku pre lepšiu presnosť a väčší zásobník. Určite sa vám už z toho množstva možností krúti hlava, a tak radšej prejdime na samotný gameplay.

Sprvu sme boli veľmi nároční, keď sme od hry čakali nejaký systém krytia. Kryť sa síce môžete, ale nemáte najmenšieho tušenia, kedy ste naozaj ukrytí a kedy nie, poprípade, ak aj náhodou áno, o koľko to redukuje prijatý damage alebo presnosť nepriateľa. Proste, nejaký ukazovateľ cover systému! Hocičo! Takto len bezhlavo beháte od steny k stene, od plechu k plechu a dúfate, že vás nepriateľ nevidí, alebo ak áno, tak vám spraví aspoň menší damage. Malým veľkým bezvýznamným plusom je, že sa vývojári pokúsili v tomto štýle hier aspoň o niečo nové, a to o stealth systém. Respektíve o nejakom systéme nemôže byť ani reč, keďže má v podstate presne tie isté nedostatky ako cover systém. V princípe, ak vás náhodou nejaký nepriateľ nezbadá a máte št'astie, môže sa vám podariť priblížiť sa k nemu od chrbta a zabodnúť mu doň nôž, čo vyvolá instant kill. Síce ide o peknú "featurku", ale je, bohužiaľ, absolútne nedorobená a nedomyšlená.

V misiách Arma Tactics máte možnosť pohybovať sa aj vertikálne, teda môžete využívať aj poschodia budov a ich strechy. Silno neodporúčame túto možnosť využívať, keďže po prvý sa nezdá, aby



výhoda vyvýšeného miesta poskytovala nejaký bonus, čo je absurdnosť, a po druhý, pán Boh pomáhaj dostať sa z poschodia späť na prízemie alebo naopak. Jednotlivé vrstvy sa často prekrývajú a neviete vášmu vojakovi prikázať, aby šiel dole namiesto hore alebo naopak. Veľmi divne zvládnutý je dokonca aj systém triafania sa. Dokonca sa vám môže stať, že pred sebou stoja dvaja vaši a dvaja nepriateľskí vojaci, pričom majú navzájom sedemdesiat percentnú šancu trafiť sa. Kým sa vám podarí trafiť ich s oboma vojakmi a následne zabiť, trvá to asi päť minút. Nepriatelia sa počas celého tohto "stretnutia" ani nepohli, a tak sme len tupo klikali strelbu vždy, keď skončilo ich kolo, načo oni následne strelbu opätovali, bezvýsledne celých päť minút. Z tohto si môžete vyvodit' aj inteligenciu nepriateľov. Proste "nehorázna zábava".

Príbeh. Tá hra má nejaký príbeh? Ale teraz vážne, po zapnutí prvej misie ste vrhnutí rovno do boja bež absolútne ničoho. Nemáte šajnu, čo sa deje a ani prečo/začo/načo bojujete. Celý príbeh

pozostáva z nejakého trápneho popisu na začiatku a na konci misie, ktorý je písaný tak nudne a nezaujímavo ako slávnostný nemenovaný prejav vysielaný každoročne na Nový rok. Proste strach a hrôza.

Jedinou naozaj svetlou stránkou celej hry je prostredie a grafika. Arma ako taká je známa svojím prostredím a grafikou, a tak sa aj Arma Tactics odohráva v naozaj pekne spracovanom prostredí. Počas hrania dokonca narazíte na pár celkom fajn spracovaných cutscén a niekedy sa vám podarí spustiť akčnú "filmovú kameru", ktorá sleduje aktuálnu činnosť vojaka, ktorému ste zadali rozkaz.

Naopak, zvuky ani nestoja za zmienku. V hre je dokopy asi tak dvadsať zvukových efektov a na nejakú hudbu rovno zabudnite. Neprítomnosť hudby činí hru ešte viac nudnou ako bola, ak sa to vôbec ešte dá.

Záver

Arma Tactics sa absolútne nepodarila, čo je naozaj škoda vzhľadom na jej potenciál. Spojenie sveta Army so štýlom XCOMu mohlo byť naozaj sústo hodné top Áčkovej hry, ale tento nepodarok sa okolo finálnej myšlienky ani neobtel. Veríme, že hra si dokáže nájsť zopár fanúšikov, ktorí si ju zahrajú, ale určite to nie je hra, ktorú si vždy radi zapnete a zahráte od znova. Výnimku môže tvoriť jej mobilná verzia na iOS, kde si ju zapnete akurát tak pri čakaní u doktora. Na PC platforme ale neobstála snáď vo všetkom, v čom mohla vynikať. Ak ale aj tak máte chuť si hru aspoň vyskúšať, na steame je dostupné demo. Aspoň že samotná hra nie je drahá a vyjde vás iba na 7 eur.

Richard Mako



Shin Megami Tensei: Devil Survivor Overclocked

PRIEMERNÝ PORT VÝBORNEJ HRY

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: 3DS
Výrobca: Atlus
Žáner: JRPG
Zapožičal: Conquest

PLUSY A MÍNUSY:

- + už pôvodná hra bola výborná
- + nový obsah
- málo 3D scén
- podpriemerné hlasy
- neuspokojivý port

HODNOTENIE:

70%



Shin Megami Tensei: Devil Survivor, ďalšia kapitola v japonskej sérii Megami Tensei, vyšla v roku 2009 na Nintendo DS. Ako hráči, tak aj kritici vtedy privítali tento prírastok a ocenili celkové spracovanie, grafiku a najmä štýl, ktorý kombinoval prvky tradičnej JRPG, taktiky a ťahovej stratégie. Overclocked je port na 3DS, ktorý mal údajne hru podstatne rozšíriť. Oplatí sa zaň vyhadzovať peniaze?

Príbeh bol hlavnou devízou v Devil Survivor a ten zostal v podstate nezmenený. Štyria japonskí tínedžeri sa ocitnú v Tokiu, kde sa začínajú diať podivné veci.

Po celom meste sa začnú objavovať démoni a japonská vláda na seba nenechá dlho čakať. Tokio rýchlo ovládnu vojaci, aby ho mohli uzavrieť pred vonkajším svetom a nikto sa nedostane ani dnu, ani von. Aby toho nebolo málo, prestanú fungovať telekomunikácie, v



SHIN MEGAMI TENSEI® DEVIL SURVIVOR™ OVERCLOCKED

celom meste vypadne elektrina a celý čas vás sprevádza pocit, že niečo nie je v poriadku. A tak začnete vyšetrovať, čo stojí za výpadkom tejto metropoly. Úplnou čerešničkou na torte sú takzvané hodinky smrti, ktoré uvidíte nad hlavami ľudí, ukazujúce počet dní, o koľko daný človek umrie. Ak vám to celé znie bláznivo, tak je váš pocit oprávnený. Vedzte, že celý dej vám po svojom rozvinutí postupne



začne dávať zmysel a neustále budete hrať, len aby ste zistili, čo sa stane ďalej.

Čo sa samotnej hrateľnosti týka, toto nie je hra, ktorú si zapnete len keď máte pätnásť minút na zabitie. Okrem toho, že sa vám stále bude otvárať nový dej a nedá vám spať, samotný boj, ktorý tvorí jadro tejto hry, môže zabráť veľa času.

Budete kontrolovať štyri skupiny, na čele každej je jeden z vašich priateľov. Každú z týchto skupín si budete môcť upraviť a prispôbiť, pretože nájdete spôsob, ako si démonov skrotiť a použiť ich vo váš prospech. Tým sa vám otvoria nespočetné možnosti, ako si skombinovať skupiny, čo je veľa dôležitý prvok, nakoľko hra dominuje systém kameň-papier-nožnice. Na mapke budete takticky pohybovať

vaše skupiny a budete sa snažiť svojich protivníkov vymanévrovať. Pri samotných bojoch sa dostanete do štandardného JRPG módu, v ktorom má každá postava jeden možný ťah. Boje vám teda zaberú mnoho času. A táto hra určite nie je pre zelenáčov, nakoľko je aj napriek zvoliteľnom stupni náročnosti ťažká.

Toto všetko, samozrejme, bolo v pôvodnom Devil Survivor. A čo sa teda zmenilo? Najväčšou zmenou je asi to, že všetky dialógy boli nahovorené. Bohužiaľ, výkony hercov sa v tomto aspekte moc neprekonalí a ich hlasy sa stanú pre vaše uši skôr otravné. Našťastie sa dajú vypnúť, ale o pridanej hodnote sa nedá hovoriť. Ďalej je prítomný rozšírený dej o extra deň a nové možné konce.

Shin Megami Tensei: Devil Survivor Overclocked nie je nová hra a nejde ani o expansion. Ide o novú z Nintendo DS na 3DS. Otázka je, či vám to stojí za vaše peniaze.

Hoci sú v hre malé zmeny, nedá sa hovoriť o novej samostatnej hre. Ide o vynikajúcu a unikátnu JRPG hru s veľa chytľavým dejom. Pokiaľ ste fanúšikom tohto žánru, tak všetkými desiatimi prstami vám ho odporúčame. Pokiaľ ale ide o tento port, zdá sa byť trochu zbytočný – málo 3D scén, nové konce a trochu nového kontentu jednoducho stále nezdôvodňujú úplne nový port. Hra samotná je výborná, no port sa zdá zbytočný.

Adam Zelenay

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS3

Výrobca: Visual Concepts

Zapožičal: Cenega

Žáner: športová

PLUSY A MÍNUSY:

- + intuitívnejšie ovládanie
- + nový mód
- + lepšia AI
- málo zmien oproti starším titulom

HODNOTENIE:

80%

■ Žáner survival hororov v poslednej dobe upadá a situáciu nezlepšuje ani čoraz dokonalejšia 3D grafika. Lone Survivor je dôkazom, že hry nie sú o grafike, ale o hrateľnosti.

Tento nezávislý titul sa objavil minulý rok vo verzii pre PC a pred mesiacom obsadil aj konzoly značky Sony. Hoci ho recenzujeme vo Vita sekcii, ak si hru kúpite, zadarmo si ju môžete stiahnuť aj na PS3. Rozdiely v grafike nepocítite, pixle budú na televízore väčšie ako na displeji prenosnej konzoly. Lone Survivor je veľmi špecifická hra, ktorá si vás získa od prvých minút... Alebo až o niekoľko hodín. Musíme sa priznať, že recenzent nemá v oblube tiesnivú atmosféru, pocit strachu o život hlavného hrdinu a často sa objavujúcu obrazovku Game Over. Všetky tieto aspekty sú však základom Lone Survivoru.

Úvodná zápleтка príbehu veľa originality neponúka. Kol'kokrát ste sa už ocitli v svete, kde dominantnou skupinou obyvateľstva sú zombíci? Alebo inak zmutovaní ľudia, ktorí boli napadnutí nejakou chorobou / vírusom? Séria Resident Evil má na týchto základoch vybudovanú živnosť a z poslednej doby môžeme spomenúť The Last of Us. V dobrodružstve od Naughty Dog síce neboli príšeráci „značkovými zombíkmi“, pre zjednodušenie vyjadrovania sme ich tak nazývali. A budeme ich tak volať aj v Lone Survivor. Nie je jasné, prečo sa objavili ani kedy. Hlavný hrdina, označovaný „Vy“, si však svet zamorený zombíkmi obmedzil iba na vlastný byt. Pociť bezpečia je klamlivý a postupne sa začínajú ozývať aj ďalšie

potreby. Hlad a smäd. Neexistuje lepšia motivácia, ktorá by prinútila jedinca opustiť svoje označované miesto. Ak chce prežiť, musí konať. A možno sú aj iní, ktorí prežili...

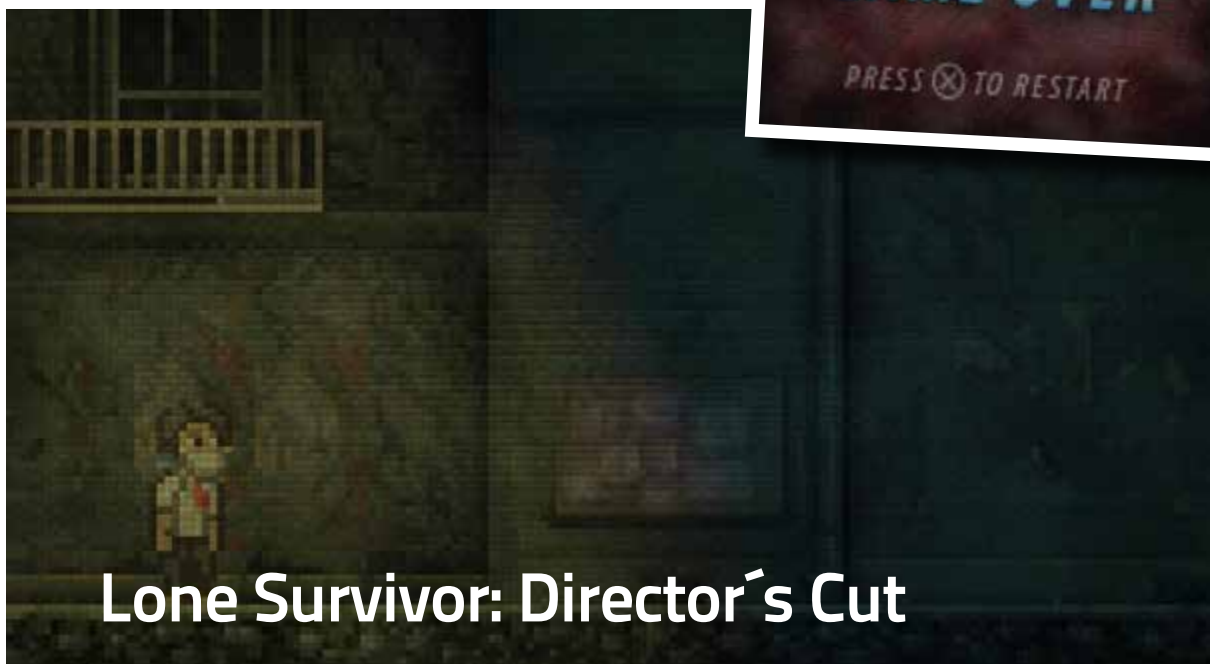
Strih. Prechod do dvojrozmernej retro grafiky, ktorá vám svojím štýlom umožňuje spočítať, koľko polygónov tvorí panáka, okolité objekty aj príšery. Ak si túto grafiku porovnate s The Last of Us, asi sa zasmejete. Lone Survivor však využíva základné pravidlo – nechaj pracovať hráčovu predstavivosť. Aj keď predstavivosť nemáte, rovnako ako recenzent, stále je tu základný inštinkt. Snaha prežiť. Je vám jedno, ako vyzerá to NIEČO, čo vás práve naháňa. Viete, že schytáte ešte jednu ranu a ste mŕtv. Lone Survivor však nehra na prehnanú akciu. Pomôcky prežitia, náboje, svetlice, zhnité mäso, vám dávkuje sporadicky. Neustále tým vyvoláva pocit napätia. Vyhnúť sa príšere, minúť si na nej cennú muníciu alebo skúsiť inú cestu? Posledná možnosť je však iba dočasné riešenie. Hráč okrem munície musí riešiť aj problémy hrdinu samého. Prežitie neznamena iba prestrieľať / vyhnúť sa príšerám. S prežitím súvisí aj uspokojenie niekoľkých základných potrieb.

Spánok, hlad, smäd. Lone Survivor je v tomto smere pomerne realistický – samozrejme, v zrýchlenom virtuálnom čase. „Vy“ je preto každú chvíľu hladný a je iba na hráčovi, ako mu bude dávkovať jedlo. Strava je totižto lekárníčkou, ktorá vylieči rôzne zranenia. Má však aj ostatné efekty. Okrem fyzického zdravia otvára Lone Survivor aj otázku psychického zdravia, ktoré môže dokonca

ovplyvniť, aký koniec vám hra ponúkne. Pilulky sú lákavou pomôckou, ktorá vám doplní nedostatkovú výbavu, čo to však spraví s psychikou vášho herného ja?

Dvojrozmerná grafika má napriek výbornej atmosfére aj svoje obmedzenia a najmä v úvodných minútach hrania budete virtuálnym svetom doslova blúdiť. Prechod medzi jednotlivými miestnosťami je často chaotický a ak nemáte dobrú orientáciu, potom vám bude Lone Survivor piť krv. Pomôckou má byť mapa, avšak tá problém úplne neeliminuje. V tomto smere je trojrozmerná grafika jednoducho schodnejšia. Skúmanie herného sveta ul'ahčujú zrkadlá, ktoré fungujú ako checkpointy, resp. teleporty medzi vašou aktuálnou lokalitou a bytom hlavného hrdinu. Ten budete navštevovať často. Hra totižto uloží vašu pozíciu iba vtedy, keď sa hlavný hrdina vyspí. Lone Survivor je survival horor, ktorý používa overené základy žánru – príšery, nedostatok pomôcok, ako si s nimi poradiť, pocit strachu a tiesnivú atmosféru. Až prekvapujúco dobre sa pod výslednú atmosféru podpísala jednoduchá 2D grafika s veľkými pixelami a soundtrack, ktorý je tvorený niekoľkými základnými tónmi. Okrem toho však pred hráča predkladá ďalšie problémy, ktorým sa hry príliš často nevenujú. Hlavného hrdinu sme naposledy museli kŕmiť v hardcore móde Falloutu New Vegas. Nespomínáme si však, v akej hre by uvarenie mäsa alebo príprava kávy predstavovala taký problém ako práve v Lone Survivor. Aj taká je však tvár post-apokalyptického sveta.

Roman Kadlec



Lone Survivor: Director's Cut

ZAŽITE VYSOKO KVALITNÝ 5.1 PRIESTOROVÝ ZVUK



Sound BLASTER OMNI SURROUND 5.1



- Pre úplné prispôsobenie si zvuku prichádza aplikácia Sound Blaster Omni Control Panel určená pre PC a Mac
- Pokročilá zvuková technológia poskytuje 5.1 samostatných kanálov vzrušujúceho priestorového zvuku
- Vstavaný duálny mikrofón v spojení s technológiou Crystal Voice zameriava váš hlas a redukuje hluk z pozadia pre čistejšiu komunikáciu



ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: 3DS

Výrobca: SEGA

Zapožičal: Conquest

Žáner: plošinovka

PLUSY A MÍNUSY:

- + slušné grafické spracovanie
- + hudba
- + nové prvky
- frustrujúce a nudné pasáže
- stereotyp
- monotónnosť

HODNOTENIE:

47%

■ Väčšina hráčov si myslí, že to najhoršie pre recenzenta, je dostať na recenzii zlú hru. Opak je pravdou. Pokiaľ je recenzovaný titul totálna katastrofa, môžete si na ňom vybiť zlosť, vysmiať sa mu a donekonečna písať o jeho nedostatkoch rovnako, ako pri kvalitnej hre opisovať jej kvality. Tým najhorším, je však recenzovať hru vyslovene nevýraznú a nudnú. Presne ako Sonic: Lost World.

Napriek tomu, že by sa podľa názvu na prvý pohľad mohlo zdať, že ide len o port Lost World z Wii U, ide o hru s úplne inými levelmi, ktoré kombinujú 3D svet s klasickým 2D. A ako si na webe môžete prečítať, ide dokonca o kvalitnejšiu verziu, než tá z Wii U. Ešte, že tú hrať nemusím. Plošinovky som ja osobne mal rád už od detstva. Či už išlo o rôzne Disney hry, Maria alebo aj samotného Sonica, vždy ponúkli dostatok zábavy, aj keď hráč nemal dostatok skúseností s hrami samotnými. A práve tá zábava v Lost World akosi chýba.

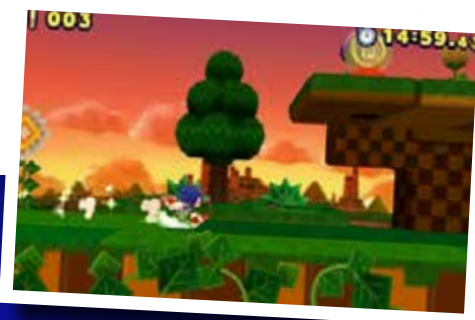
Dokopy sa cez niekoľko herných svetov prepracujete k bossovi a potom zas niekoľko podobných levelov a opäť k bossovi a tak ďalej.

Takto nejako by sa dal Sonic na 3DS zhrnúť jednou vetou. Na tejto lineárnej ceste, sa vám do cesty postaví kopa nepriateľov z rôznymi schopnosťami. Avšak, na čo by ste sa s nimi vlastne bili, ak ich môžete

obísť. V podstate nič hráča nenúti sa aspoň snažiť zozbierať a zničiť toho čo najviac na ceste vpred. Samozrejme, okrem záverečného hodnotenia vášho výkonu. Avšak ten, kto by sa odhodlal si ho vylepšovať kým nebude to najvyššie, musí byť totálny masochista.

Veľkým problémom je aj ovládanie. Efektívny parkúr, ktorý Sonic vždy predvádzal na obrazovke je preč. Spojenie 3D a 2D vás často oklame (alebo vás oklame vlastné oko vinou 3D) a tak namiesto pokračovania ďalej padáte a začínate od checkpointu. Doteraz som nikdy podobný problém s plošinovkou nemal. A to ako na PC, tak ani na DS či 3DS. Tým pádom sa to, z čoho má prameniť najväčšia zábava plošinovky, teda skákania, zbierania a bojovania, stáva tou najhoršou časťou. Dokonca aj spomínaní bossovia neprinášajú žiadané vzrušenie zo súbojov. Väčšina je vrcholne jednoduchých a po nájdení vzorca, ako daného oponenta poraziť, je celý boj otázkou niekoľkých desiatok sekúnd.

Jednou z mála zaujímavých funkcií je craftovanie a špeciálne schopnosti, získane z takzvaných Wisps. Každá dá Sonicovi inú schopnosť, ktorá vám umožní aspoň na chvíľku sa vytrhnúť zo stereotypu a použiť aj pár mozgových buniek na hľadanie postupu. K multiplayerovým funkciám sa mi bohužiaľ nepodarilo



dostať a tak som nevyskúšal ani pretek, ani súboj proti reálnym hráčom. Nevieť, či bola chyba na mojom prijímači alebo išlo o problém s recenzentskou kópiou.

Graficky hre v podstate nemám čo vytknúť. Na to, že ide o 3DS, je detailnosť na celkom slušnej úrovni a dokonca aj fps vôbec nekolísalo. Doslova až zhnusenie však nastane pri pohľade na interface, menu a hlavne videá v hre, vyzerajúce horšie, ako tie, na ktoré sme zvyknutí z pár rokov staršieho Nintendo DS. Celkovo tak hra pôsobí veľmi nezaujímavo a oproti už tak dost nízkej konkurencii na 3DS aj tak upadne do zabudnutia. Ešteže hudba je celkom chytľavá. Ako vždy, má veľmi rýchle tempo a mohla by výborne dopĺňať priebeh levelov, keby ste netrávili väčšinu času padaním alebo nadávaním.

Sonic na 3DS sklamal vo všetkých smeroch. Neprináša ani minimum zábavy, aké by ste očakávali a je plný frustrujúcich pasáží a mätúcich momentov. Celý titul pôsobí dojmom „len nech nejaká Sonic hra na tom 3DS už je.“

Boli by sme oveľa radšej, keby namiesto desiatich hier, vyšla jedna, ktorá by mala čaro starších Sonic hier a dokázali by sme pri nej vydržať dlhšie ako pár levelov.

Juraj Vilha

o NINTENDO 2DS + hru Pokémon X

Nikde inde si nezahráte také tituly, ako je Zelda, Mario, Star Fox a množstvo ďalšieho. Na Nintende 2DS môžete hrať všetky Nintendo 3DS hry v 2D! S úžasným počtom hier, ktorý rastie každým mesiacom si vyberie každý.



Konzola je vybavená dvomi obrazovkami, hornou s 2D zobrazovaním a spodnou dotykovou. Okrem ovládacích prvkov známych už zo skorších verzií (smerový kríž, tlačidlá, mikrofón a kamera) ponúka ďalšie inovatívne ovládacie prvky. Prvým je koliesko, umožňujúce plynulou reguláciu voľby smeru v rozsahu 360°, ďalšími potom moderné pohybové senzory.

Dôležitá je spätná kompatibilita s takmer všetkými hrami vydanými pre Nintendo DS, v ktorých však samozrejme nie je možné využiť 3D zobrazenie.

Dotykový a 2D displej

Spodný dotykový displej je možné ovládať prstami, alebo stylusom. Vrchný displej umožňuje trojrozmerné zobrazovanie v 2D

Nové ovládacie prvky

Nintendo 2DS má navyše kruhový ovládač, ktorý umožňuje plynule meniť smer v rozsahu 360°. Práve táto funkcionality prináša ojedinelý herný zážitok bez akýchkoľvek obmedzení, ktorý je pri hraní hier v tretom rozmere nepostradateľný.

Vstavaný pohybový senzor a gyroskop dokážu zaznamenať nakláňanie a pohyb konzoly a využiť ho v hrách, celá konzola

sa tak sama stáva ovládačom, a ešte intenzívnejšie vás vtiahne do deja.

Priestorové fotografovanie

Systém Nintendo 2DS disponuje celkovo 3 fotoaparátmi: jeden je vo vnútri a sníma hráča, ďalšie 2 sa nachádzajú v hornej časti vonkajšieho plášťa a ich šošovky sú nastavené v smere pohľadu hráča. Snímaním z dvoch miest dochádza k vnímaniu priestoru, podobne ako pri ľudských očiach, a tak je možné vytvárať 3D fotografie.

Režim spánku - StreetPass a SpotPass

V režime spánku umožňuje pomocou funkcie StreetPass a SpotPass zachytávať verejné Wi-Fi siete a ďalšie konzoly v dosahu. Z internetu potom pre vás dokáže sťahovať nový obsah, pri spojení s ďalšou konzolou si môže vymeniť Mii postavičky a údaje o dosiahnutých výsledkoch v hrách. Môžete tak zvädzať virtuálne meranie síl s ľuďmi, ktorých bežne stretávate.

Konzola tiež môže ponechať aktívne pohybové senzory a vďaka nim počítať, koľko krokov ste za deň urobili.



www.mojenintendo.cz

Súťažte na www.gamesite.sk

Pokémon X/Y

REVOLUČNÁ POKÉMON HRA

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner: RPG
Výrobca: Game Freak
Zapožíchal: Conquest

PLUSY A MÍNUSY:

- + krásna grafika a animácie
- + vynikajúco fungujúci multiplayer
- + noví Pokémoni, nové veci, nové mechanizmy...
- + neuveriteľne veľa obsahu
- + celkovo veľmi dobrá hra
- niekedy seká
- infantilný dej
- ľahší singleplayer ako v predošlých sériách

Hovorí sa, že ak niečo funguje, netreba to meniť. Nuž, pre Pokémon hry to platí už približne 15 rokov a od prvých sérii Pokémon Red/Blue až po poslednú Black 2/White 2 sa toho skutočne zmenilo veľmi málo. Stále platilo to isté - trénujte svojich Pokémonov, porazte všetkých ostatných, staňte sa najlepším. Niežeby to nefungovalo, ale od série k sérii sa stále opakuje ten istý scenár, a ten, nech je akokoľvek dobrý, sa časom zunuje aj najväčším poke-maniakom. Nintendo nám od X/Z sľubovalo revolučnú hru s úplne novou grafikou. Slová sa hovoria ale chlieb sa je, a častokrát je promo nakoniec len obrovská hyperbola skutočnej hry.

Nový svet, noví Pokémoni, nová grafika, nové mechanizmy - nová hra. Takto sa dá stručne a v rýchlosti opísať nový Pokémon X/Y a predsa to nevystihne túto hru v jej plnej kráse. Ocitnete sa na novom kontinente Kalos, kde ste sa len nedávno prest'ahovali. Miestne deti vás vytiahnu von za miestnym profesorom Sycamoreom, vedcom, ktorý sa zaoberá Pokémonmi. Ten vám a ostatným dá svojho prvého Pokémona a vyšle vás na misiu - spoznať čo najviac Pokémonov a odhaliť ich tajomstvá. Čoskoro dostanete rovno aj druhého Pokémona, a nebude to nik iný ako Bulbasaur, Charmander či Squirtle, teda presne tí Pokémoni, s ktorými sa začínalo v prvej generácii a ktorých bolo skoro až nemožné získať v neskorších hrách. Na vašej ceste ale nepôjdete sami, ale pôjdete v partii svojich nových priateľov a ich Pokémonmi - čiže celkom slušná banda. Samozrejme nesmú chýbať zloduchovia, ktorí sú tentoraz vo forme Team Flare, ktorí, ako to už býva snád' v každej sérii, kujú svoje pikle a vy im budete v tom zabraňovať. Ak mal Pokémon nejakú slabú stránku, bol to vždy infantilný spôsob, akým sa prezentuje. Hra



je síce určená pre všetky vekové kategórie a podporuje hodnoty ako priateľstvo, boj, dobrá so zlom a podobne, ale keď vám celú hru hovorí aký ste úžasný a ako pekne sa staráte o svojich Pokémonov, začne vám to troška už liezť na nervy.

Ale to je jediná negatívna stránka ktorú sme chceli vypíchnúť. Ďalej vám prezradíme to, čo vás zaujíma asi najviac, a to je sľubovaná nová grafika. Tak môžete už spať kl'udne, pretože táto hra je prenádherná. Dokonca si dovoľme tvrdiť, že ide zatiaľ o najkrajšiu hru, akú sme na 3DS videli a to čo Nintendo sľúbilo v tomto smere aj splnilo. Konečne je prítomný dynamický pohľad, ktorý sa vám bude meniť a vy si budete môcť celý Kalos vychutnať niekedy až z pohľadu prvej osoby. Prostredia dýcha životom, a celý

Kalos je nádherné farebné a váš zrak bude vstrebávať kombinácie farieb. A to nie je všetko, pretože prvýkrát si budete svoju postavu môcť customizovať rôznymi oblečeniami a doplnkami. Japonský dizajn je úplne zrejmý, keďže hra je robená v štýle klasickej anime, ale to asi nikoho neprekvapí. Veľkú zmenu zaznamenali aj súboje Pokémonov, ktoré sú plne animované a z veľkej časti sa podobajú na svoju televíznu podobu. Pokémoni majú dôveryhodné animácie a grafika ich jednotlivých pohybov je bezvadná. Je až taká prenádherná, že občas to 3DS-ko prestane zvládať, čo je dôsledkom snaženia sa vytvárať maxima z aj tak obmedzeného hardvéru.

Hoci je princíp hry teoreticky rovnaký ako v jej predošlých

HODNOTENIE:
95%



častiach (trénuj, bojuj, prejdí mesto, zopakuj), v X/Y je to celkom nový zážitok. Prítomných je množstvo nových funkcií a mechanizmov, ktoré niekedy hru až podstatne zjednodušujú. Na príklad v predošlých Pokémon hrách, ste museli častokrát dlhé hodiny trénovať svojich Pokémonov rovnomerne a nemohli ste sa venovať iba svojmu obľúbenému. Tu však máte možnosť zapnúť tzv. Experience Share, ktorá bola samozrejme aj v predošlých častiach, ale dala sa dať iba jednému Pokémonovi ktorý zdieľal skúsenosti, aj keď nebojoval. Tu je však Experience Share vecou globálnou, ktorá sa dá zapnúť alebo vypnúť a týka sa celej vašej partie. To znamená, že vy si kl'udne môžete hrať iba za jedného Pokémona a ostatní sa budú s ním relatívne pomerne levelovať. Obdobných nových funkcií je množstvo a nie je to vôbec na škodu, práve naopak, prechod hrou je plynulejší, ale mať dobre vytrénovanú

partiu Pokémonov nedáva taký pocit dobre odvedenej roboty ako v predošlých hrách a väčšinu hry nebudete mať skoro žiadne problémy všetkých poraziť.

To sa však nedá povedať o multiplayeri, ktorý tu bol posunutý o úroveň vyššie a funguje vynikajúco. Po pripojení na internet sa vám zobrazí zoznam náhodných hráčov z celého sveta a vy si môžete s nimi merať sily, prezrieť si ich promo video, čo je každého 20 sekundová animovaná reklama, alebo meniť si navzájom Pokémonov. Multiplayer funguje výborne a tým, že je tam veľa mi aktívna komunita, budete bojovať, meniť Pokémonov a stretávať nových hráčov z celého sveta už relatívne skoro v hre.

Veľkou novinkou je nová úroveň vývinového štádia. Ide o takzvanú mega evolúciu, ktorou sa váš Pokémon dočasne premení na svoju mega formu a trvať zvyšok bitky

a po nej sa opäť vráti do svojej pôvodnej formy. Na oplátku budete musieť obetovať cenné veci, ktoré by taký Pokémon mohol držať, pretože na mega evolúciu musí držať špeciálny evolučný kameň. Tieto mega vyvinuté formy vyzerajú v skutku epicky a niektoré sa vzhľadovo líšia v Y a X. Nie všetci Pokémoni však nemôžu podstúpiť mega evolúciu.

V hre je dokopy 718 Pokémonov, z čoho 68 je úplne nových. V posledných generáciách sa nedalo ubrániť pocitu, že dizajnérom už začali dochádzať nápady na Pokémonov, avšak Game Freak zrejme opäť nakopla múza a noví Pokémoni sú opäť originálni. A je vám tých nových 68 málo? Nuž, Game Freak už naznačil, aby sa v tomto ohľade fanúšikovia tešili na 'prekvapenia', čiže zrejme môžeme očakávať pravidelný nový content aj s novými Pokémonmi.

Verdikt

Séria Pokémon bola doteraz overenou formulou ako uspokojiť svojich hráčov ale po 6tich generáciách si už táto séria pýtala drastickú zmenu. Nie len že ju dostala, ale Game Freak zašiel o 2 kroky ďalej a Pokémon X a Y sú revolučnou Pokémon hrou. Všetky integrované zmeny smerovali k lepšiemu dôsledkom čoho je zatiaľ najlepšia Pokémon hra. Okrem prenádhornej grafiky a vynikajúcej hrateľnosti, je prítomný aj vysoko súťaživý multiplayer. Táto hra vám poskytne stovky hodín zábavy a je povinná nielen pre Pokémon fanúšikov, ale mali by jej dať šancu všetci vlastníci 3ds-ka.

Adam Z.



GeForce GTX 780 Ti

Sen každého hráča

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Nvidia
Dostupná cena : 640 €

PLUSY A MÍNUSY:

- + výkon
- + nízka hlučnosť
- + nízka teplota
- + pretaktovanie
- + PhysX

- cena

ŠPECIFIKÁCIE:

Jadro: GK110

CUDA jadrá : 2880

Frekvencia jadra:

876 MHz

ROP jednotiek: 48

Text. jednotiek: 240

Frekvencia pamäti: 7 GHz

Zbernica: 384-bit



Po pol roku prichádza nový kráľ High-end grafických kariet. S cenou dole nešiel, no ponúka zase vyšší výkon a pretaktovaniu sa vôbec nebráni.

Tak nudný koniec leta sme už dlho nezažili, minimálne čo sa grafických kariet týka. Zmenil to až príchod vynovených Radeonov, od ktorých si AMD sľubuje nárast trhového podielu až na 40 percent. No nebude to mať jednoduché.

Aktuálna séria Radeonov stále vychádza zo staršej architektúry a hoci je Nvidia na tom podobne, má riešenia výkonnejšie, chladnejšie a tichšie. Jej novinka prekonáva prémiový Radeon R9 290X po všetkých smeroch, no ako je zvykom tak si nesie aj vyššiu cenovku.

NIE JE ROVNAKÁ

V dnešnej dobe, keď prémiové grafiky stále stoja stovky eur si nikto nemôže dovoliť ponúkať preznačenú grafickú kartu. Tak to nefunguje a firmy dobre vedia, že zákazníci by im to rýchlo vrátili. GeForce GTX 780 Ti má síce so starším modelom GTX 780 rovnaký základ, no zároveň

tu je množstvo rozdielov a nových technológií.

Osvedčené jadro GK110 je v najlepšej kondícii a Nvidia s ním už minimum problémov pri výrobe. Rozdielom je ale počet aktívnych jednotiek (CUDA cores), pri ktorých sme sa dostali k číslu 2880. To je o 25 percent viac v porovnaní s GeForce GTX 780.

Nvidia tu pridala novú verziu technológie GPU Boost pre automatické zvýšenie výkonu, je tu rýchla 7 GBPS pamäť a upravený systém napájania, ktorý ocenia používatelia hlavne pri pretaktovaní. Chladič vyzerá podobne, má len niekoľko povrchových zmien, podľa ktorých novinku odlišíte od staršieho modelu.

S "Ti" NA KONCI

So slzou v oku spomíname na našu prvú "Ti" kartu, ktorou bola GeForce 2 Ti, uvedená trh pred dvanástimi rokmi. Dnešná GeForce GTX 780 Ti je najvýkonnejšou jednočipovou hernou kartou na trhu a s celkovým počtom 2880 stream procesorov zvládne každú dostupnú hru.

Šírka pamätevej zbernice je 384-bit, rozdelená je na šesť 64-bit liniek. Karta má v referenčnej verii tri gigabajty rýchlejy GDDR5 pamäte s reálnou frekvenciou 7 GHz. Jadro má v základe 875 MHz, pričom Boost frekvencia je nastavená na 928 MHz. Istí si môžete byť' slušným pretaktovaním, pri ktorom by ste nemali mať problém dosiahnuť 1,1 GHz v základe.

Napomáha tomu upravený systém napájania, ktorý už nie je pevne rozdelený, ale dokáže presunúť napájanie tam, kde je ho najviac treba (hlavne pri pretaktovaní). Karta si samozrejme nevystačí s napájaním ktoré jej dodá PCIe port a preto si pripravte jeden 8-pin a jeden 6-pin káblík zo zdroja.

ÚŽASNÉ TICHŮ

Pamätáte sa ešte na High-end grafické karty spred mnohých rokov? Obrovské chladiče vtedy ledva stíhali odvádzať teplo z energeticky náročných jadier, čoho výsledkom boli vysoké otáčky nie práve najlepšie navrhnutých ventilátorov. Výkonný herný počítač sa tak vyznačoval

HODNOTENIE:

88%

vysokou hladinou hluku, ktorá bola rušivá hlavne počas večerného hrania.

Dnešné top modely sú na tom lepšie, no nie vždy je ticho ich silnou stránkou. Stačí sa pozrieť na taký Radeon R9 280X Toxic od Sapphire, ktorý sa síce snaží dotiahnuť na drahšiu konkurenciu, no darí sa mu to jedine s pomocou nepríjemnej hlučnosti. S ohľadom na to, že herné počítače sa pomaly chcú zmenšovať a nahrádzať herné konzoly v obývačkách, je rozumné preferovať tichú grafiku.

Nová GeForce GTX 780 Ti je v tomto smere podobná svojej predchodkyni. V reálnej prevádzke to znamená, že kartu prakticky nepočujete pri bežnej práci v systéme a ani počas hrania náročných hier. Vtedy sa samozrejme ventilátor roztočí rýchlejšie, no samotný systém chladenia je natoľko účinný, že otáčky sú stále nízke a nepôsobia rušivo ani počas nočného hrania.

GPU BOOST 2.0

Táto technológia zažila svoju premiéru minulý rok a s GeForce GTX 780 prišla v druhej, vylepšenej verzii. Jej podstatou je upravovať pracovné frekvencie karty na základe požiadaviek konkrétnych aplikácií a hier. V reálnej prevádzke tak pri graficky náročnej hre vie zvýšiť takt jadra, čím sa dosiahne nárast počtu vykreslených obrázkov za sekundu.

Funguje to ale aj opačne a keď sa používateľ hrá nenáročnú hru, je výkon karty znížený. S tým prichádza aj príjemné zníženie spotreby karty a aj jej hlučnosti. Predsalen v dnešnej dobe je zelená karta „in“ a ušetrené Watty sa môžu prejaviť na koncoročnom výúčtovaní.

Zásadným rozdielom pri novej verzii technológie GPU Boost je namiesto hranice určenej spotrebou stala hranica určenú teplotou jadra. To má totiž



významnejší dopad na celkový výkon karty. Aktuálne je teda pre GeForce GTX 780 Ti nastavená hodnota 83 stupňov (pre porovnanie Radeon R9 290X má teplotný strop nastavený na 95 stupňov).

Karta sa teda snaží udržať vysoké pracovné frekvencie až pokiaľ teplota jadra nevystúpi na hodnotu 83 stupňov. Potom sa pretaktovanie upravuje v závislosti od zmien teploty jadra – akonáhle teplota znova klesne pod maximálnu hranicu, môžu sa taktky jadra mierne zvýšiť.

Nastavenia tejto technológie sú prístupné cez softvér EVGA Precision X, ktorý si môžu stiahnuť majitelia akejkoľvek grafickej karty, nielen od výrobcu EVGA. Aplikácia dokonca umožňuje aj zmenu napätia. Táto funkcia ale nemusí byť dostupná pri všetkých kartách, nakoľko je tu riziko poškodenia karty a mnohí výrobcovia ju preto nemajú aktivovanú.

Softvér zobrazuje množstvo údajov, ktoré vám pomôžu pri pretaktovaní. Tá najvyššia frekvencia totiž nemusí byť aj najlepšia.

Karta vám napríklad môže fungovať aj pri frekvencii 1,15 GHz, no ak sa vtedy aktivujú ochranné mechanizmy, môže byť výsledné fps o niečo nižšie, ako pri frekvencii 1,1 GHz.

ÚČINNÉ CHLADENIE

Hoci už aj predchádzajúci model GeForce GTX 780 bol s ohľadom na svoj výkon veľmi tichou High-end kartou, tak novinka je napriek vyššiemu výkonu rovnako tichá. Môžu za to celkovo tri veci – prepracované jadro, veľmi kvalitných chladič a nový systém adaptívneho ovládania ventilátorov.

Tu je hlavným cieľom dosiahnutie čo najnižšej hlučnosti, hlavne počas menej náročných operácií, akými je práca v systéme a hranie nenáročných hier. Po novom je monitorovanie teplôt doplnené o výrazne častejšiu úpravu otáčok. Kým v minulosti kartám chvíľu trvala reakcia na zmenu teplôt, tak teraz je to výrazne rýchlejšie.

Počas nášho testovania sme





nezaznamenali vyššiu hĺčnosť chladenia. Aj po niekoľkohodinovom hraní bola úroveň hluku subjektívne veľmi nízka a nepôsobila rušivo ani v nočných hodinách. Pri výraznom pretaktovaní ale nečakajte úplné ticho. S jadrom na 1,1 GHz to chladič nemá jednoduché a zvýšené otáčky už sú počuť. Môžete síce zvýšiť maximálnu povolenú teplotu, no za to sa vám karta môže podakovať rýchlejším odchodom do dôchodku.

HRU NASTAVÍ ZA VÁS

Pre skúseného používateľa to nie je problém, no bežný smrteľník sa častokrát nedokáže správne popasovať s množstvom grafických nastavení. Nie každý sa totiž vyzná v skratkách typu AA, AF, TXAA. Ich nesprávnym nastavením si navyše nemusí vôbec pomôcť a výsledkom môže byť horšia kvalita grafiky, či pomalé zobrazenie hry.

Práve preto NVIDIA vytvorila softvér s názvom GeForceExperience, ktorý to všetko spraví za vás. Funguje veľmi jednoducho, bez nutnosti zložitého nastavovania. Po inštalácii si automaticky vyhladá všetky podporované hry, zobrazí ich zoznam a už je len na užívateľovi, či si tú ktorú hru bude optimalizovať.

Aktuálne je podporovaných už skoro sto hier, ich počet sa samozrejme rozrastá. Aplikácia si vo väčšine prípadov dokáže poradiť a výsledok je veľmi dobrý. Túto aplikáciu odporúčame pre každého hráča, ktorý nemá čas na detailné nastavenie. NVIDIA sa v tomto snaží úspešne bojovať s hernými konzolami – hráč sa totiž nemusí starať o nastavenia a aktualizácie ovládačov, nakoľko tie sa kontrolujú a sťahujú automaticky.

Zaujímavým doplnkom tejto aplikácie sú rozšírené nastavenia pre svietiaci nápis GeForce na boku grafickej karty. Ak máte skrinku bez priehľadného bočného panela tak to nevyužijete, no pre zvyšok hráčov

ponúka niekoľko zaujímavých funkcií. Okrem neustáleho svietenia a efektov sa môže intenzita podsvietenia meniť v závislosti na teplote jadra, rýchlosti otáčok, či zaťaženia. Drobnosť, ale poteší.

Novinkou je technológia NVIDIA ShadowPlay. Je to bezplatná aplikácia, integrovaná do najnovšej verzie GeForceExperience, ktorá umožňuje jednoducho nahrávať a zdieľať vlastné herné videá. Nakoľko využíva hardvérový enkodér vstavaný priamo do Kepler architektúry, nemá ShadowPlay žiadny taký vplyv na pokles výkonu, ako je to známe u tradičných nahrávacích aplikácií.

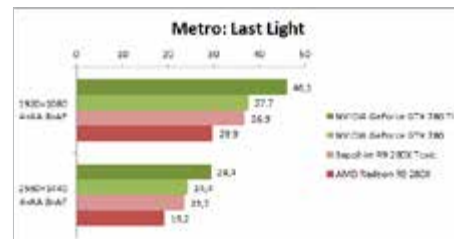
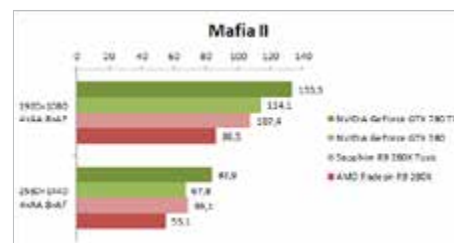
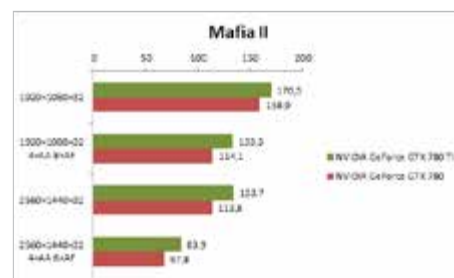
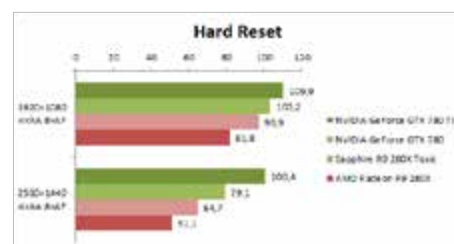
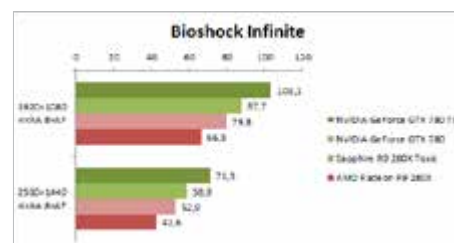
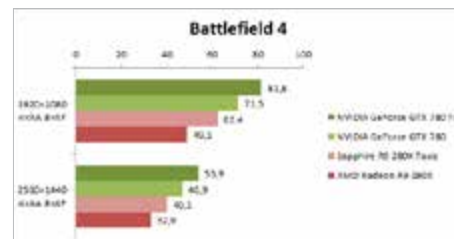
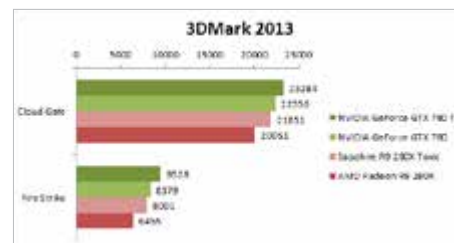
ČO S CENOU

Keď sme v máji tohto roku recenzovali GeForce GTX 780, tak jediná naša výhrada smerovala práve k jej cene. Teraz máme v rukách GTX 780 Ti a znova sme v situácii, keď sa nám nepáči práve cena. Oficiálnych 640 eur nie je málo a kartu si hneď po uvedení na trh kúpi len tí majetnejší. Ako bonus k tomu dostanú tri kvalitné AAA hry.

Za svoje peniaze ale dostanú najvýkonnejšiu jednočipovú grafickú kartu, ktorá je tichá, s rozumnou spotrebou a výkonom dostatočným na všetky aktuálne hry s prehľadom. Teploty vie udržať na uzde a aj keď má pln hodnotné jadro GK110, nebráni sa dodatočnému pretaktovaniu. Dobrou správou je aj zlacnenie staršej GeForce GTX 780, ktorú si už teraz môžete kúpiť za necelých 440 eur.

Jedinou konkurenciou je nový Radeon R9 290X, ktorý viacej hreje, je hlučnejší, má vyššiu spotrebu a o trochu horší výkon. Kúpite ho o približne stovku lacnejšie, no otázkou zostáva, či sa oplatí šetriť na horších prevádzkových parametroch.

Matúš Paculík





www.gssshop.sk

 /gssshop.sk

Samsung Galaxy Note 3

Takmer dokonalý smartphone

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Samsung

Dostupná cena : 235 €

PLUSY A MÍNUSY:

- + dizajn
- + výkon
- + displej
- + S pen
- + micro USB 3.0
- + 4K video
- + LTE
- chýba rádio

ŠPECIFIKÁCIE:

Rozmery:

51,2×79,2×8,3mm

Hmotnosť: 168g

Procesor:

Qualcomm

Snapdragon

800, 2,3 GHz

GPU: Adreno 330

OS: Android 4.3

RAM: 3GB RAM,

Vnútorňá:

16/32/64GB,

Slot pre karty:

microSD/SDHC

Displej: AMOLED

Uhlopriečka: 5,7",

Rozlíšenie: Full HD,

1920×1080 pixlov

Zadná kamera:

13Mpx,

Predná kamera:

2Mpx

Bezdrôtové

spojenie: WiFi

802.11a/

ac/b/g/n, NFC,

Bluetooth 4.0, LTE

Rozhranie:

MicroUSB 3.0,

3,5mm jack, TV

výstup: MHL 2.0

Batéria: 3200mAh

HODNOTENIE:

99%

Už sme si u Samsungu zvykli, že rad svojich TOP modelov Galaxy S a Galaxy Note rozširuje každý rok. Po Galaxy S4 sa dostal na trh v poradí už tretí tabletofon s označením Galaxy Note 3 (N9005). Dokáže nadviazať na úspešnú S4-ku? Prekoná svojho predchodcu Note 2?

DIZAJN A DIELENSKÉ SPRACOVANIE

Kým si Galaxy S4 stále udržiava obľúbené línie, tie u Note 3 sa začínajú zmenšovať a tým pádom sa nový Note od S4-ky začína mierne dizajnovo odlišovať. Dá sa povedať, že Note 3 je dizajnový mix Galaxy S4, S2 a Note 1. Ide o dobrý krok, ktorý dizajnu novému Notu pomohol.

O novom dizajnovom smerovaní modelového radu Note svedčí aj zadný kryt, ktorého dizajn budí dojem koženého povrchu s úpravou s prešívaním po obvode krytu. Vďaka úprave je zadný kryt matnejší, tým pádom nie je až taký náchylný na odtlačky prstov a telefón lepšie sedí v ruke.

Zmeny sa dočkalo aj umiestnenie reproduktora, ktorý sa zo zadnej časti presunul do spodnej časti telefónu. Čo sa týka farebného prevedenia, na našom trhu sú k dispozícii zatiaľ dve verzie, biela a čierna, avšak na rôznych portáloch je možné vidieť Note 3 aj v ružovej farbe, ktorá sa k nám dostane možno neskôr.

Rozmery Note 3 sú takmer identické ako u dvojky, trojka sa "skrátila" o zanedbateľné 2mm a zúžila sa o milimeter. V presných číslach je to 151,2×79,2×8,3mm. Výraznejšou zmenou je hmotnosť zariadenia, ktorá sa znížila až o 15g, vďaka čomu má nový Note príjemnejších 168g. Telo Note 3 je už tradične plastové, konkrétne polykarbonátové. Vďaka



polykarbonátu sa nemusíte vo väčšej miere obávať poškodenia telefónu, keďže tento plast patrí k tomu najpevnejšiemu, čo sa v segmente plastov nachádza.

Prevedenie telefónu je už klasicky na výbornej úrovni, všetko pevne drží na svojom mieste, neohýba sa, nevŕzga.

OVLÁDACIE PRVKY A KONEKTIVITA

Ovládacie prvky ostali nezmenené, teda všetko nájdete tak ako u Note 2. Na pravom boku sa nachádza tlačidlo zapínania/vypínania/blokovania, na ľavom boku je dvojtláčidlo na reguláciu hlasitosti. Pod displejom sa klasicky nachádza trojica tlačidiel s funkciami menu, domov a späť, z ktorých je tlačidlo domov hardvérové. Žiadnou novinkou nie je ani vol'ba dĺžky podsvietenia dotykových

tlačidiel po dobu 1,5s, 6s, ich nepretržitého zapnutia alebo ich môžete úplne vypnúť.

Viac-menej nezmenené umiestnenie ostalo aj pri prvkoch konektivity. V spodnej časti nájdete port na nabíjanie, avšak nie štandardný micro USB, na ktorý sme zvyknutí, ale micro USB 3.0 port typu B, ktoré nájdete predovšetkým pri USB 3.0 externých pevných diskoch. Samsung tak vo svojom smartphone ako jednom z prvých zariadení vôbec aplikoval super rýchle USB 3.0, ktoré dosahuje až 10-násobne vyššie prenosové rýchlosti ako USB 2.0.

Ak by ste náhodou nemali poruke originál nabíjačku od Samsungu, nemusíte sa obávať. Telefón dobijete aj pomocou klasického micro USB kábla. Pomocou MHL konektora viete zase Note pripojiť k vašej televízii. V hornej časti sa nachádza 3,5mm jack na slúchadla a

infračervený port určený na ovládanie napr. televízie, ktorý sa nachádzal už aj na Galaxy S4. Okrem neho dokáže nový Note bezdrôtovo komunikovať prostredníctvom Wi-Fi 802.11 štandardov a/b/g/n/ac, Bluetooth vo verzii 4.0 s s A2DP, LE a EDR, nechýba GPRS, EDGE, UMTS (3G), HSDPA, HSUPA, LTE či NFC. Samozrejmou je Wi-Fi Direct a vytvorenie Wi-Fi hotspotu. Samsung pokračuje v stopách Galaxy S4, a preto je vybavenie telefónu, čo sa týka konektivity, naozaj špičkové.

DISPLEJ

Bez vylepšenia sa neobišiel ani displej. Jeho veľkosť narástla síce len o 0,15" na 5,7", avšak značným krokom vpred je prechod z HD rozlíšenia na FullHD. Zmenil sa aj typ displeja, Note 3 prešiel zo Super AMOLED Plus na Super AMOLED. Výhodou Super AMOLED Plus displejov oproti tým bez „plusu“ bola väčšia hustota subpixelov v rámci jedného pixelu, čo v praxi znamenalo ešte jemnejší obraz. Nie som v tejto problematike odborník, takže neviem s istotou povedať, či zvýšenie rozlíšenia na Full HD túto výhodu Super AMOLED Plus displejov vymazáva. Napriek tomu je obraz na novom Note krásny. Prirodzené farby, "čierna" čierna, skvelé pozorovacie uhly, nádherné detaily, perfektná veľkosť displeja na sledovanie filmov, videa, hranie hier alebo prácu s telefónom. Avšak len za tú cenu, že Note 3 je už do ruky trochu priveľký. Ak nemáte 190cm a veľké ruky, ovládanie telefónu pre vás nebude najpohodlnejšie a budete musieť pri tom využiť obe ruky. To však kvalite displeja neubrá. Nesmie chýbať

automatická regulácia jasu, ktorá si dobre poradí aj s priamym slnkom. Ak by ste však s obrazom neboli spokojní, môžete si zvoliť jeden zo štvorice farebných profilov.

Ochranu displeja má na starosti Gorilla Glass 3, ktoré poskytuje až trojnásobné zvýšenie odolnosti proti poškrabaniu a redukciu viditeľných škrabancov o 40%. Vašej pozornosti určite neunikne trojica „čiernych bodiek“ nad displejom, ktoré plnia funkciu svetelného senzora, senzora sledujúceho vaše oči a prednej kamery. Rovnako, ako pri Galaxy S4, aj Note 3 obsahuje funkciu zvýšenej citlivosti dotykovej obrazovky, vďaka čomu budete môcť telefón pohodlne ovládať aj v rukaviciach počas chladnejšieho obdobia.

Klasickým neduhom telefónov s dotykovým displejom je jeho prehrievanie predovšetkým v hornej časti, v ktorej sa zvyčajne nachádza procesor.

HARDVÉR

Vyššiu úroveň dosiahla aj hardvérová výbava telefónu. Srdcom Note 3 je štvorjadrový procesor Qualcomm Snapdragon 800 s taktom 2,3GHz a grafickým čipom Adreno 330. Sekunduje im účtyhodných 3GB operačnej pamäte, z ktorých po štarte máte k dispozícii vyše 2GB, takže nový Note si poradí aj s náročnými hrami, napr. Real Racing 3, Modern Combat 4, Mass Effect Infiltrator. Telefón si hravo poradí aj s multitaskingom. Vnútorňá pamäť telefónu je 16/32/64GB. Pri recenzovanej 32GB verzii bolo k dispozícii na použitie približne 26GB. Ak by vám bolo málo



úložného miesta, pamäť môžete rozšíriť pomocou microSD kariet.

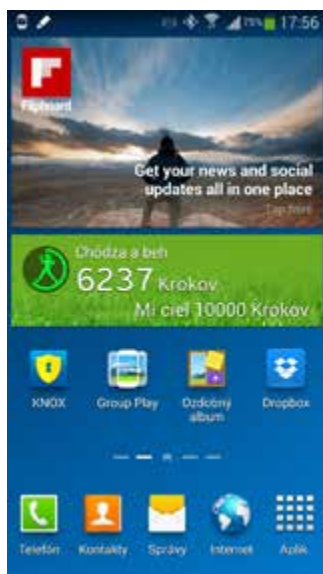
Galaxy Note 3 sa podrobil niekoľkým benchmarkovým testom, z ktorých výsledky si môžete pozrieť na nasledujúcich obrázkoch.

Za zmienku stoja výsledky z benchmarkového nástroja 3DMark, ktorý obsahuje tri úrovne náročnosti pre hardvérovú stránku zariadenia, a to Ice Storm, Ice Storm Extreme a Ice Storm Unlimited. Prvé dve úrovne boli pre Note 3 nemerateľné, jeho výkon jednoducho prekonal možnosti týchto náročností a Note si pri nich vyslúžil výsledok "Maxed Out". Merateľný výsledok dosiahol nový Note až pri úrovni Unlimited.

EŠTE ŠIKOVNEJŠÍ PEN

Po mnohých vylepšeniach v rôznych smeroch snáď netreba ani hovoriť, že vylepšenie sa dočkalo aj pero S Pen. To sa nachádza na rovnakom mieste, presnejšie v pravej spodnej časti. Od poslednej verzie S Pen trochu zmenilo tvar, tentoraz je symetrické, vďaka čomu je možné ho vložiť do telefónu z oboch strán.

V balení dokonca nájdete niekoľko náhradných hrotov, keby ste pôvodný náhodou poškodili. S perom sa o niečo lepšie píše, je citlivejšie. Veľkým pozitívom je možnosť ovládania senzorových tlačidiel späť a menu pomocou pera, vďaka čomu sa S Pen konečne stal plnohodnotným pomocníkom pri práci s telefónom. Zo starších funkcií nechýba možnosť vypnutia odozvy po priložení dlane pri písaní alebo ani upozornenie na chýbajúce



pero, kedy pri vzdialení telefónu od pera dostanete upozornenie o jeho stratení.

Pomocou S Penu môžete písať, vytvárať si poznámky, kresliť, vystrihovať ľubovoľné objekty a vkladať ich do správ, plnohodnotne ovládať telefón.

Zaujímavou funkciou je tzv. bezdotykový príkaz, ktorá sa spúšťa pri vysunutí pera z telefónu alebo priblížením S Penu k obrazovke a stlačením tlačidla na ňom. Zobrazí sa vám tak polkruh s piatimi možnosťami, pomenovanými ako pripomienka akcie, teda vytvorenie novej, rýchlej poznámky, ozdobné albumy s možnosťou vystrihnúť časti obrazovky a jej editáciou, písanie na obrazovku, vyhľadávanie a nakoniec tzv. okno pera, pri ktorom stačí na obrazovku nakresliť ľubovoľne veľký štvoruholník, v ktorom sa vám následne zobrazí možnosť otvorenia aplikácie v malom okne, ktoré môžete posúvať ľubovoľne po obrazovke. Takto môžete pracovať napr. s kalkulačkou, prehliadačom, s YT.

OPERAČNÝ SYSTÉM

V novom zariadení nesmie chýbať ani najnovší Android 4.3 Jelly Bean s tradičnou nadstavbou Samsungov TouchWiz. Telefón sme mali na recenzovanie zapožičaný asi len na dva dni, takže hodnotenie systému sa bude opierať o skúsenosti s ním len z krátkodobého hľadiska. No aj napriek tomu, počas tých dvoch dní systém bežal bez akýchkoľvek problémov, jeho chod bol plynulý bez zamrznutí, oneskorení alebo reštartov. Do istej miery tomu prispieva aj výkonný hardvér, ktorému nerobí problém ani pokročilý multitasking. Oproti čistému Androidu prináša systém nového Notu množstvo aplikácií a "vychytávk" k tomu. Dá sa povedať, že s väčšinou noviniek už prišiel Galaxy S4, Note obsahuje len "fičurky", týkajúce sa S Penu. Pozitívnym krokom je zaradenie niektorých aplikácií do zložiek, vďaka čomu ich ľahko a rýchlo nájdete na jednom mieste. Názov a obsah zložiek je tematický, napr. zložka Google obsahuje aplikácie Google, Google+, Gmail, Hudba Play, Hry Play a podobne.

Zložka Samsung zase akčné poznámky, Internet, Group Play, S Health, S Voice, Watch On a iné. Okrem toho nechýba množstvo widgetov alebo už spomínaná „fičurka“ bezdotykový príkaz, fungujúca s S Penom. Prívržencov Dropboxu určite poteší 50GB priestoru.

Plocha nového Notu pozostáva až zo siedmich obrazoviek, ktoré môžete podľa potreby pridávať, odoberať alebo zamieňať. Vzhľadom na veľkosť obrazovky a rozlíšenie je sklamaním rozloženie ikon na ploche v mriežke 4x4. V menu aplikácií je už rozloženie ikon 5x5, takže je pre mňa trochu nepochopiteľné, prečo sa takéto rozloženie nedalo aplikovať aj na plochu. V tomto smere by si TouchWiz zaslúžil upgrade. Podržaním tlačidla späť je možné skryť alebo vyvolať tlačidlo šípky na ľavej strane, ktorá po stlačení zobrazí rýchlu ponuku stiahnutých a nainštalovaných aplikácií. Stiahnutím hornej lišty nadol sa zobrazí klasický panel oznámení s vlastným nastavením rýchlych volieb, zobrazením zmeškaných udalostí, spustených služieb a nastavením jasu.



Veľmi užitočným je tzv. MultiWindow funkcia, ktorá vám umožní spustenie viacerých aplikácií vo viacerých oknách. Tie môžete po ploche ľubovoľne posúvať. V MultiWindow móde funguje osemnásť aplikácií, ktoré vybral Samsung. Nesmú chýbať "vychytávky", napr. bezdotykový náhľad, inteligentné posúvanie, inteligentná pauza, air gestures, bezpečnostná pomoc a mnoho ďalších. Keďže mnoho týchto "vychytávk" už obsahoval model Galaxy S4, nájdete ich prehľad a popis v recenzii S4-ky.

MULTIMÉDIA

Prehrávače hudby a videa sa výraznejšie nezmenili. Ich prostredie je takmer identické, hudobný prehrávač poskytuje široké spektrum nastavení. Jednou z najzaujímavejších funkcií je tzv. AdaptSound, ktorý dokáže nastaviť ekvalizér presne podľa vášho sluchu. Ďalšou zaujímavou funkciou je inteligentná hlasitosť, ktorá rôzne úrovne hlasitosti vyrovnáva na jednu stálu. U videoprehrávača zase poteší oficiálna certifikácia DivX/XviD, vďaka čomu si Note 3 poradí s ešte väčším množstvom súborov. Novému Notu môže veľká zariadení závidieť podpora súborov väčších ako 4GB, ktoré "trojka" prehráva bez najmenších problémov. Vďaka tomu si môžete pri sledovaní filmov vychutnať



dvojnásobok Full HD. Takéto rozlíšenie v súčasnosti využije málokto, ale je len dobré, že Samsung v tomto smere myslel dopredu. Fotoaparátu nechýba HDR, súčasne natáčanie HD videa a fotografovanie, automatické ostrenie a ani prisvetľovacia dióda. Za ideálnych svetelných podmienok možno kvalitu snímok zaradiť k tomu lepšiemu, čo fotoaparáty v smartphonoch poskytujú, avšak v nočných scénach sa na snímkach objavuje šum.

kvality Full HD displeja naplno. Tomu dopomôže aj reproduktor umiestnený v spodnej časti vedľa nabíjacieho portu, ktorý poskytuje slušnú hlasitosť, čo oceníte nielen pri sledovaní filmov a videí, ale aj pri zvonení v hlučnejšom prostredí. Čo však oproti minuloročnému modelu v telefóne chýba je rádio, ktoré sa síce zo smartphonov vytráca, ale myslím si, že by sa nič nestalo, keby v telefóne ostalo.

FOTOAPARÁT

Prostredie fotoaparátu sa však zmenilo. Podobá sa skôr na prostredie fotoaparátu z S4-ky, ktoré bolo zamerané na využívanie šikovných režimov. Snímač fotoaparátu má rozlíšenie 13Mpx, dokáže vytvoriť fotografie s rozlíšením až 4128×3096px. Naozaj exkluzívnou záležitosťou je u Note 3 natáčanie tzv. 4K videí s rozlíšením 3840×2160px, teda

Zahanbiť sa nedala ani predná kamera s rozlíšením 2Mpx, ktorá navyše dokáže nahrávať video vo Full HD rozlíšení, čo určite ocenia vaši priatelia pri videohovoroch.

BATÉRIA

Pri inovácii sa nezabudlo ani na batériu. Zvýšenie jej kapacity však nie je až také ohromné ako zlepšenie ostatných parametrov telefónu. Kapacita batérie sa zvýšila len o 100mAh na hodnotu 3200mAh, no vzhľadom na to, že už Note 2 poskytoval veľmi slušnú výdrž batérie, to tak tragicky nevnímam. Telefón bol k dispozícii len krátko, ale aj napriek tomu dostal poriadne zabráť a vybiť ho za jeden deň bolo nemožné, čo je na obrovský displej, Full HD rozlíšenie a výkonný hardvér výborný výsledok. Pri intenzívnom používaní budete nový

Note nabíjať približne každé dva dni, pri menej náročnom využívaní podstatne viac.

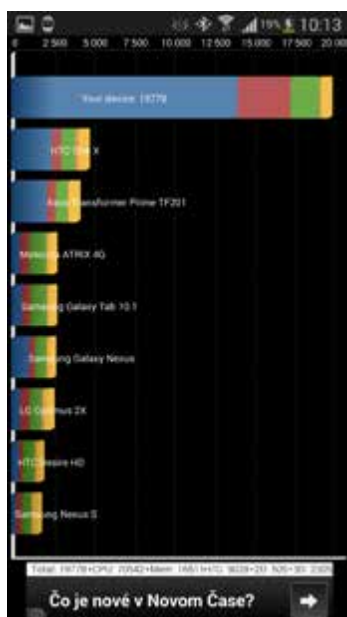
BALENIE

Samsung Galaxy Note 3 sa predáva v škatuli, ktorá pripomína drevo, avšak ide o lepenku, ktorá sa tvári, že je šetrná k životnému prostrediu. Rovnako pôsobí aj manuál, ktorý je vytlačený na recyklovanom papieri. Okrem toho v balení nájdete už spomínanú sadu náhradných hrotov do S Penu, spolu aj s klieštikmi na ich výmenu, slúchadlá s niekoľkými výmennými gumovými násadami a micro USB 3.0 nabíjačku.

VERDIKT

Takmer dokonalý. Takto by sa dal charakterizovať tabletofón Samsung Galaxy Note 3, ktorý oproti svojmu predchodcovi vylepšil takmer všetko, čo sa dalo. Obrovský a nádherný Full HD displej, špičkový výkon a množstvo užitočných funkcií predurčujú nový Note k tomu, aby sa stal jedným z TOP smartphonov na trhu. K tomu skvelá výdrž batérie, výborne odladený systém, ešte dokonalejší S Pen a máte takmer dokonalé zariadenie. Telefónu možno vyčítať len maličkosti, ktoré na jeho kvalitách neuberajú. Patrí medzi ne hlavne zastaranejšie prostredie TouchWiz alebo absencia rádia. Prekoná teda nový Note svojho predchodcu? Jednoznačne áno, v každom smere.

Miroslav Konkol'



Creative Airwave

Vezmite si hudbu so sebou

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Creative
Dostupná cena : 81,60 €

PLUSY A MÍNUSY:

+ zhotovenie
+ tvar
+ zvuk a hlasitosť
+ NFC

- chýba nabíjací
adaptér

ŠPECIFIKÁCIE:

Bezdrôtový prenos:

Bluetooth 3.0

Podporované profily:

A2DP, AVRCP, HFP

Podporované kodeky:

SBC, aptX, AAC

Dosah: 10 m

Konektory: 3,5mm,

integrovaný univerzálny

vstup Aux Micro USB pro

nabíjení

Batéria: Až 7 hodin

použití na jediné nabití

Nabíjanie: port Micro USB

Rozmery: 95 x 260

x 95 mm (V x Š x H)

Hmotnosť: 980 g

HODNOTENIE:

90%



Káble? V dnešnej dobe? Podľa spoločnosti Creative určite nie, a preto na trh priniesla prenosný reproduktor Airwave, s ktorým si zvukový zážitok vychutnáte vždy a všade.

BALENIE

V skromnej škatuli nájdeme samotný výrobok, microUSB kábel a krátku príručku. S takýmto balením si síce poradíte, no nabíjací adaptér či ochranný obal by rozhodne potešil každého. Na prednej strane je vyobrazenie reproduktora v prislúchajúcom farebnom prevedení a podporované funkcie a technológie.

DIZAJN A KONŠTRUKCIA

Milovníci hrán a štvorcov uronia slzu, pretože dizajnéri vsadili na trojuholníkový tvar s oblými krivkami. A funguje to! Creative Airwave je príjemným spestrením každej izby. Doladiť sa dá dokonca aj farba, keďže dostupná je sivočierna, modrá, ružová a zelená variácia. Telo je plastové, no v žiadnom prípade nepôsobí lacno či krehko. Pri manipulácii nič nevřzga, budí pevný dojem. Oceníte to najmä pri prenášaní na rôzne výlety a akcie, na čo je Airwave primárne určený. Na prednej strane dominuje mriežka s penovým prekrytím meničov. Aj tá

je zložená z menších trojuholníkov a vyzerá nadčasovo. Náklon zabezpečí dobré šírenie zvuku do priestoru. Na vrchu sa nachádza mikrofón, ovládanie hlasitosti a multifunkčné tlačidlo, ktorým sa zariadenie zapína/vypína, páruje a zisťuje stav batérie. Konektory sú umiestnené vzadu. Konkrétne ide o microUSB a 3,5mm AUX vstup spolu s priechodom vzduchu.

ZVUK

Od prenosných reproduktorov sa vo väčšine prípadov dá po zvukovej stránke očakávať len máločo a používajú sa len ako núdzové riešenie, ale Creative Airwave nás príjemne prekvapí. Na svoj rozmer je zvuk podaný vcelku prijateľne vo všetkých rozsahoch. Pochopiteľne, nejde o rozvíbrovanie nábytku či praskanie pohárov, avšak Creative dokazuje, že v audio priemysle má čo ponúknuť. Zvuk je trocha plochý, no pre lepšie podanie existuje aj variant HD, ktorý je ešte o stupeň vyššie. Prekvapivá je aj hlasitosť. Tá je plusom najmä v exteriéri, kde sa Airwave hrdo

FUNKCIE A PRIPOJENIE

Ďalším lákadlom je výdrž batérie. Výrobcom udávaných dvanásť hodín

sa nielen dá dosiahnuť, ale bez väčšej námahy aj prekonať. Po vybití nie je nič ľahšie, ako nájsť voľný USB port a reproduktory pripraviť na ďalšie kolo používania.

Ako sa teda vôbec dostať k prehrávanému obsahu? Creative poskytuje hneď tri spôsoby. Základným je klasický 3,5mm jack, no ak sme bezdrôtoví, tak už úplne, čiže na rad nastupujú modré zuby Bluetooth. Spárovanie je

promptné a docielime ho podržaním multifunkčného tlačidla po dobu štyroch sekúnd.

Na zadnej strane nájdeme nenápadné logo NFC, ktoré si netreba zamieňať so známou značkou fritovaných kurčiat, pretože napovedá o ďalšom spôsobe. Stačí priložiť kompatibilné NFC zariadenie a ako by povedali Nemci: "Voilà!".

Zabudnúť nesmieme ani na mikrofón, vďaka ktorému je možné, po spárovaní mobilu, vybaviť si hovory, jednoducho a pohodlne. Užitočnou funkciou je kontrola stavu batérie. Po dvojnásobnom stlačení multifunkčného tlačidla ho anglicky oznámi ženský hlas.

VERDIKT

Ak obľubujete výlety alebo trávite veľa času na chate a chcete nejaké obstojné vylepšenie zvuku z vášho notebooku či telefónu, tak Creative Airwave sú určite vhodnou voľbou. Pevné a odolné zhotovenie vás nesklame ani pri nešetrnejšom zaobchádzaní a jednoduché bezdrôtové spôsoby pripojenia nenarušia žiadnu zábavu.

Róbert Babej Kmec



Najjednoduchšie varenie: Hrniec var!

Nie každý môže využívať výhody „mama hotela“. Navarené, napečené, vypraté, ožehlené, upratané. Po dobrom jedle túžime zo spomínaných vecí asi najviac. Lenže kto si trúfne uvariť viac ako čaj či párky? A keď by sme to náhodou aj zvládli, tak v obmedzených podmienkach intráku, privátu či sporo vybavenej pánskej kuchyne toho ani viac nenavaráme.

Niekedy však postačí len jeden správny spotrebič a vy dokázate divy. Nezabúdajte, že láska ide cez žalúdok, a tak vhodne zvolená investícia môže mať aj viac benefitov ako plné brucho.

Nový kuchynský pomocník Philips MultiCooker dokáže variť, fritovať i grilovať, čím nahradí mnohých pomocníkov ako parný hrniec, fritézu, či panvice. Navyše s ním zvládnete uvariť plnohodnotný obed, aj keď ste predtým veľmi ku hrncom nepričuchli – od polievky, cez cestoviny, dusené mäso, až po koláč, džem, dokonca jogurt.

So šikovnou rúčkou je hrniec ľahko prenosný, na varenie mu stačí obyčajná elektrická zásuvka. Poteší tiež, že do varenia vnáša kontrolu – umožňuje rýchlu a automatickú

prípravu chutných jedál bez potreby dozoru. Nastaviť si môžete jeden z dvanástich programov, zvoliť si čas varenia i odklad až do 24 hodín. Žiadna kontrola, či každú chvíľu miešanie, svoj čas môžete venovať, čomu len chcete.

Kvôli väčšiemu pohodliu pri používaní je vonkajší plášť MultiCookeru vyrobený z nerezovej ocele. Umývanie je tak úplne jednoduché – stačí ho utrieť. Vnútorná nádoba s nelepivou úpravou a s objemom 5 litrov je zas vhodná aj do umývačky riadov. Súčasťou balenia je aj plastový držiak na naparovanie, odmerka, stierka a silikónové chňapky.

Cena 129,99 €. Recepty a videonávody na varenie nájdete na www.multicooker.sk.

„Neskutočne všestranný, pekne jednoduchý. Či už ste kuchár – začiatok alebo pokročilý, rozhodne sa „nepopálite“. Po vlastnej skúsenosti s týmto produktom som presvedčený, že vám ušetrí množstvo času a energie,“ hodnotí MultiCooker šéfkuchár Zdeněk Pohlreich.

Uvarte si ragú z daniela s koreňovou zeleninou



Potrebuje:

90 ml olivového oleja
3 červené cibule, nakrájané na kocky
2 mrkvy, nakrájané na kocky
2 petržleny, nakrájané na kocky
6 strúčikov cesnaku, preporených
800 g stehna z daniela, nakrájaného na kocky

375 ml červeného vína
750 ml mäsového vývaru
2 x 400 g sterilizovaných krájaných paradajok
3 bobkové listy
1 lyžica kryštálového cukru
sol'

Postup:

Multicooker nastavte na FRY, rozohrejte olivový olej a opekajte stehno z daniela 3-4 minúty dohnedá. Vyberte a dajte bokom. Na zvyšnom oleji pomaly opekajte mrkvu a petržlen (5-8 minút), potom pridajte cibuľu, cesnak a opečte dozlatista. Vráťte do hrnca stehno, zalejte vínom a varte 2 minúty.

Keď sa víno vyvarí, pridajte vývar, paradajky, bobkové listy, cukor, sol' a premiešajte. Zatvorte, nastavte na STEW a nechajte dusiť 1,5 hodiny domäkka, raz obráťte. Podávajte s varenými zemiakmi.

Synology DiskStation DS214play

Výkonný dvojdiskový NAS server pre domácnosti

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Synology
www.synology.com
Cena : 330 €

PLUSY A MÍNUSY:

- + výkon
- + výbava
- + možnosti
- + tichý chod
- pre niekoho cena

Špecifikácia:

Procesor: Intel Atom,
dual-core 1.6 GHz

Hardvérový prevodný systém: H.264 (AVC),
MPEG-4 Part 2,
MPEG-2, VC-1

Pamäť: 1 GB DDR3

Úložisko: 2 x HDD

Max. dátová kapacita:
8 TB (2 x 4 TB HDD)

Porty: GigaLAN (RJ45),
1 x USB 2.0,
2 x USB 3.0,
1 x eSATA,
slot pre SD karty

Súborový systém:
EXT4 (interný)

Externé disky: EXT4,
EXT3, FAT, NTFS,
HFS+

Rozmery (v x š x h):
165 x 108 x 233 mm

Hmotnosť: 1.265 kg

Ventilátor: 92 x 92 mm

Hlučnosť: 19.8 dB(A)

Spotreba energie:
28.74 W (za chodu)
11.5 W (hibernácia)

Záruka: 2 roky



Aký veľký disk potrebuje váš počítač? Samozrejme čo najväčší, aby sa tam vmestilo čo najviac filmov, hudby, fotografií a veľkých aplikácií. A tak neustále dokupujeme ďalšie a ďalšie harddisky, stále s vyššou kapacitou. Lenže tento prístup je veľmi nezdravý a škodí najmä dátam.

Čím viac diskov dávate do počítača, tým väčšie je riziko, že o svoje dáta pridáte. Disky v PC sú vystavené vyšším teplotám, obvykle sú zle chladené a nezriedka bežia na plné obrátky, aj keď by nemuseli. Do PC si kupujeme super rýchle disky, aby sme neboli pri práci alebo zábave obmedzovaní, takže sa dáta na disku na pozadí často indexujú a disky sa defragmentujú. Sami uznáte, že pri tomto spôsobe používania je ich životnosť značne obmedzená a nie je preto ničím výnimočným, že sa pevný disk po pár rokoch odporúča do dátového neba (obvykle aj s vašimi dátami, ktoré ste naň roky zbierali). Dá sa toto nejak elegantne riešiť?

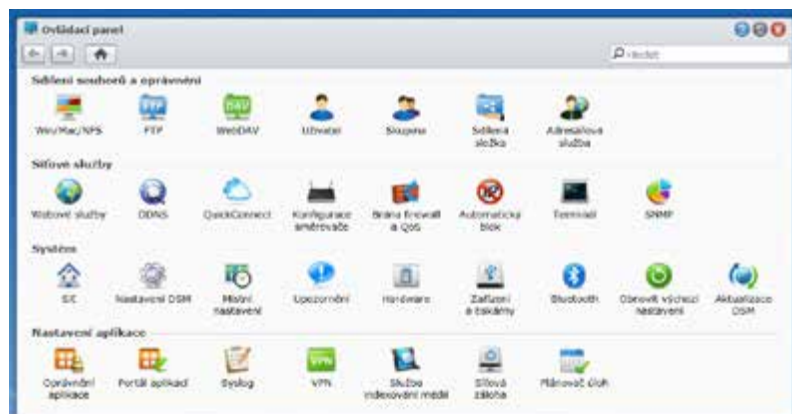
Všetko samozrejme závisí od cieľového určenia, resp. využívania počítača, ale obvykle je ideálnym riešením mať v počítači jednu, max. 2 disové jednotky (napr. v prípade, že máte menší SSD disk pre OS a potrebujete spracúvať väčšie objemy dát naraz - napr. strih videa). Na jednom disku sa nachádzajú operačný systém a na druhom často používané dáta, alebo väčšie aplikácie (napr. image DVD s hrou) pre rýchlejšie načítavanie.

Za účelom archivácie je vhodnejšie siahnuť radšej po externých

úložiskách, ktoré môžete podľa potreby pripájať a vypínať, čím dokážete dramaticky predĺžiť životnosť diskov a tým aj životnosť vašich cenných dát. Samozrejme ani toto riešenie nemusí byť vždy ideálne, pretože si obvykle z praktických dôvodov vyberáme menšie, ľahko prenosné USB disky, ktoré sa dajú využiť aj na transfer dát medzi dvoma počítačmi a pochopiteľne také neustále prenášanie, pripájanie a odpájanie im rozhodne na životnosti nepridáva. Rozumný človek bude riešiť aj v domácom

HODNOTENIE:

96%



prostredí dátové úložisko moderným spôsobom – pomocou šikovnej NASky...

Týmto "nenápadným" úvodom sme sa dopracovali k podstate tohto článku, v ktorom by sme vám chceli predstaviť jedno špičkové riešenie určené primárne pre domácnosti, ktoré sa však dá využiť aj v menšej firme. Spoločnosť Synology, popredný svetový výrobca úložísk a serverov, pred nedávnom uviedla na trh dvojšachtový multimediálny NAS server DiskStation DS214play, ktorý sme mali možnosť medzi prvými naozaj dôkladne otestovať.

DIZAJN A HARDVÉR

DiskStation je určený pre operačný systém Windows, Mac alebo Linux a pre mobilné zariadenia s OS Android, iOS alebo Windows Phone. Vďaka funkcii Media Server a podpore DLNA je to zaujímavý doplnok aj pre SmartTV, herné konzoly, či rôzne typy media playerov.



NASKa má veľmi príjemný dizajn a rozumné rozmery. Navrhnutá je tak, aby spĺňala maximálne požiadavky na pohodlie aj bezpečnosť uložených dát a jej dizajn je prispôbený pre domáce použitie, takže svojim vzhľadom rozhodne nepokazí ani obývačkový interiéru (ak sa rozhodnete umiestniť ju priamo do obývačky). Má dve diskové šachty pre pohodlnú inštaláciu jedného alebo dvoch 3,5-palcových pevných diskov (pri použití 2 x 4 TB tak môžete získať ak 8 TB úložisko a disky samozrejme možno zapojiť aj do RAID).

Pod krytkou, ktorá je uchytená pomocou štyroch gumených štupeľov, sú spredu pohodlne prístupné dve hot-swap šachty, ktoré dovoľujú jednoduchú inštaláciu, výmenu a údržbu pevných diskov aj bez použitia skrutkovača. Disky sú uložené ako v bavlínke a od samotnej šachty ich delí ešte aj gumená podložka, ktorá tlmí vibrácie a znižuje tak hlučnosť celého systému.

Celý box je z plastov a nedokázali by sme ho asi rozobrať bez toho, aby



sme ho nepoškodili, takže tento krát vynecháme detailnejší pohľad do jeho útrob a budeme veriť výrobcovi, ktorý tvrdí, že sa v jej útrobách ukrýva dvojjadrový procesor Intel Atom s taktom na 1,6 GHz s operačnou pamäťou 1 GB DDR3.

Vstavaný hardvérový prevodný systém podporuje kodeky H.264, MPEG-2, MPEG-4 a VC-1. Jednotka Floating Point Unit (FPU) vie celkový výkon procesora ešte navýšiť, čo oceníte najmä pri rýchlejšej príprave náhľadov alebo zjednodušení prezeraní fotografií v rôznych rozlíšeniach. Systém tiež dokáže na FPU presunúť úlohu šifrovania z hlavného procesora a zrýchliť tak prípadný prenos súborov. DiskStation dokáže optimálne zladit' všetky multitaskingové procesy a s prehľadom zvláda aj hardvérovo náročné úlohy.

NASKa pri konfigurácii RAID 1 (disky samozrejme možno zapojiť do rôznych polí podľa preferencií) dosahuje v prostredí systému Windows priemernú rýchlosť 111 MB/s pri čítaní a pri zápise 105 MB/s, čo iste uznáte aj sami, je viac ako slušný výsledok pre tento typ zariadení.

Plastový kryt (okrem čelného odnímateľného panelu) je matný a po stranách má šikovne zamaskované vetracie otvory (logo Synology je malý vetrací otvor). Vnútro však tvorí pevná kovová konštrukcia, ktorá zároveň oddeľuje disky od zvyšku elektroniky. Oba disky majú okolo seba dostatok priestoru pre efektívne prúdenie vzduchu, ktorému zdatne napomáha obrovský 9,2 cm cooler na zadnej strane.

Chladenie je v tomto prípade naozaj účinné a zároveň aj veľmi tiché (hlučnosť je niekde na úrovni tichého notebooku (pod 20 dB), čo korešponduje s využívaním v domácnosti).

NASKa má spredu slot pre SD kartu a jeden USB konektor pre pripojenie externých diskov s ich rýchle skopírovanie (zálohovanie) do zvoleného adresára. Za týmto účelom je vedľa tlačidla Power zelené Backup tlačidlo.

Ďalšie dva USB porty (dokonca v prevedení USB 3.0) spolu s jedným eSATA konektorom nájdeme vzadu pod coolerom. Sem môžete okrem externých diskov (pre prípadné rozšírenie celkovej kapacity) pripojiť napr. aj tlačiareň alebo webovú kameru a zdieľať ich podľa potreby v sieti. Zadná strana obsahuje ešte ethernetový konektor, konektor pre externý napájací adaptér (rozumné riešenie, aby sa zbytočne nevytváralo vo vnútri NAS d'alšie teplo) a otvor pre zámok Kensington (to keby ste chceli napr. vo firme zabezpečiť NAS pred fyzickým odcudzením, hoci nie je nič jednoduchšie ako vďaka systému Hot-swap ukradnúť oba disky, že?)

INŠTALÁCIA

Prakticky okamžite po vybalení môžeme začať s inštaláciou. Pripojíte sieťový konektor, napájací kábel a ako sme spomínali, pevné disky vložte do šuplíkov aj bez skrutkovačov (samozrejme možnosť zafixovať ich skrutkami ostala otvorená). Inicializácia a následná inštalácia softvéru sú otázkou len pár



minút. Disky sa po zapnutí NAS formátujú, takže treba dať pozor, aby ste neprišli o nejaké staršie dáta v prípade, že sa rozhodnete použiť staršie HDD.

Do NAS je samozrejme vhodné použiť serverové alebo tzv. Green disky, určené špeciálne pre takýto typ zariadení, ktoré sú vybavené príslušnými úspornými technológiami pre znižovanie tepla, spotreby a vypínanie pri nečinnosti. Tieto disky vám budú spoľahlivo fungovať oveľa dlhšie, než klasické disky určené pre inštaláciu do bežného PC. Nezriedka je na ne poskytovaná aj vyššia záruka (aj 5 rokov - v závislosti od modelu a výrobcov).

Operačný systém DMS 4.3

Samotný proces inštalácie a nastavovania je realizovaný v grafickom prostredí manažéru DiskStation Manager (DSM) 4.3 - intuitívnom webovom operačnom systéme s prívetivým používateľským rozhraním, ktorý poskytuje celý rad aplikácií pre zvýšenie komfortu a produktivitu práce. Ide zatiaľ o to najprepracovanejšie rozhranie s akým sme sa doposiaľ mali možnosť stretnúť. Oceňovaná bola pritom už predchádzajúca verzia systému DSM 4.2, ktorá ako jediný operačný systém NAS získala ocenenie "Best Choice Award" a "Media Choice Award" na Computex 2013.

Pre všetkých záujemcov pripravil výrobca veľmi pekné živé DEMO na adrese http://www.synology.com/products/dsm_livedemo.php. Stačí sa prihlásiť ako "admin" s heslom "synology" a môžete si sami vyskúšať aká "náročná" je inštalácia, konfigurácia, aj aké sú základné možnosti práce v tomto novom diskovom operačnom systéme NAS Synology. Mimochodom tento systém je už dostupný pre asi všetky aktuálne

aj mnohé staršie modely, takže rovnaké prívetivé prostredie využívajú aj ďalšie NASky Synology. Zoznam podporovaných modelov už prekročil, ak dobre rátať, číslo 80 a neustále pribúdajú nové modely.

Aj vďaka novému softvérovému rozhraniu posúva Synology hranice správy NAS serverov na úplne novú úroveň. DNS server umožňuje používateľom vytvárať vlastné doménové mená podľa vlastného výberu a zároveň centrálne hostovať najrôznejšie služby. Do svojej domácej NAS sa tak môžete hrať prihlásiť cez internet z počítača v práci, alebo z mobilu, či tabletu napr. aj na dovolenke.

Využitie disku kontroluje Disk Usage Report, ktorý vizualizuje spotrebu úložiska a umožňuje používateľom alebo správcom siete (IT administrátorom v podnikoch) optimalizovať výkon všetkých dátových úložísk. Funkcia Task Scheduler priradzuje úlohy jednotlivým používateľom podľa

prednastaveného rozvrhu a Synology poskytuje aj TFTP služby na vytvorenie prostredia PXE, ktoré uľahčujú bootovanie systémov v celej sieti.

O službách ako je Cloud Station, správa dát a ďalších užitočných doplnkoch pre sieťovú správu a súčasné využívanie NASky viacerými používateľmi by sme mohli písať veľmi dlho a verím, že veľa čitateľov by ani len netušilo, o čom vlastne píšeme. Je to naozaj náročnejšia téma a preto sa skúsime zamerať na také praktickejšie funkcie, ktoré oceníte aj v domácom prostredí.

Nová grafická verzia operačného systému totiž pomáha zjednodušiť nielen nastavovanie pre správcov siete, ale zároveň dáva všetkým používateľom možnosť vychutnať si pomocou NAS naplno aj multimédie. DiskStation síce nemá priamo HDMI, či iný video výstup, ale podporuje protokoly ako DLNA alebo AirPlay, ktoré sa využívajú na streamovanie multimediálneho obsahu v sieti.

Video Station podporuje výber zvukovej stopy, HD HomeRun DVB-T TV tuner a viackanálové televízne streamovanie a nahrávanie. Rovnako tak umožňuje používateľom sledovať filmy na zariadeniach s podporou DLNA (príp. AirPlay), pričom všetko ide jednoducho ovládať aj na diaľku.

Vylepšené používateľské rozhranie má jednoduchý dizajn, AudioStation teraz podporuje Bluetooth A2DP technológie, čo ocenia milovníci hudby, rovnako ako špičkový a vysoko kvalitný prenos zvuku. Prijemnou novinkou je





aj nahrávanie fotiek a rýchla konverzia náhľadových miniatúr zaistovaná pomocou Photo Station Uploaderu.

Priamo v NAS môžete spúšťať serverové aplikácie, vrátane aplikácie iTunes alebo Logitech Music Serveru. Nechýba ani vlastný Mail Server, ktorý je teraz zabezpečený integrovaným ClamAV Antivirus (Essential), s novými antispamovými nástrojmi a funkciou Auto Bcc.

DiskStation podporuje SQL databázu a PHP, takže tu nie je najmenší problém ani rozchodiť vlastnú webovú stránku (napr. so systémom Wordpress) alebo si vytvoriť vlastný server pre e-shop. Fantázii sa skrátka medze nekladú.

Plná kontrola nad dátami aj v cloud

Všetky vaše dáta môžu byť automaticky a bezpečne synchronizovaná pomocou SSL šifrovania aj prostredníctvom služby DS cloud. Funkcia QuickConnect s jednoduchou konfiguráciou portov umožňuje ešte efektívnejšie využívať priepustnosť siete a ešte jednoduchšie pristupovať k vašim dátam z rôznych zariadení.

Používatelia iOS alebo Android zariadení si môžu nastaviť pravidlá pre synchronizáciu podľa typu, či veľkosti súborov. Služba DS video

potom predstavuje jednoduchý spôsob, ako streamovať filmy na mobilných zariadeniach. Môžete napríklad pokračovať v sledovaní filmu od miesta, kde ste skončili na poslednom zariadení.

Video Station umožňuje vytvárať rôzne knižnice a pristupovať k nim podľa zvolených privilégií, takže sa napríklad nemusíte obávať, že by sa deti zo svojho účtu dostali cez NAS k filmom určeným pre dospelých divákov. Ako správca si môžete nastaviť ktorý používateľ z ktorého zariadenia bude mať oprávnenie pre prístup do ktorej sekcie.

Zariadenie DS214play obsahuje možnosť prekódovať videá s rozlíšením 1080p Full HD a uspokojuje tak kvalitatívne nároky fanúšikov na vysoké dátové toky videa. DS

photo+ vám zas umožňuje automaticky a okamžite nahrávať fotky z iOS, Windows a Android do stanice Photo Station a...

Verdikt

...a tak ďalej...a tak ďalej. Na vymenovanie všetkých možností by sme potrebovali nafúknuť túto recenziu niekoľkonásobne a to ešte neustále pribúdajú nové a nové funkcie.

Systém Synology DSM 4.3 je voľne k stiahnutiu pre všetkých používateľov, ktorí vlastní DiskStation alebo RackStation série X09 a novšie. Dá sa predpokladať, že aj budúce verzie budú rovnako k dispozícii zdarma, čo je rozhodne veľký benefit pre každého používateľa. 2 Watt. Synology DiskStation DS214play je naozaj výkonné zariadenie, ktoré má vynikajúci, prepracovaný a najmä zrozumiteľný operačný systém DSM 4.3. Čo sme nespomenuli je, že DSM má plnú CZ lokalizáciu. Nech už potrebujete sieťové úložisko s podporou pre mobilné zariadenia aj s dôrazom na bezpečnosť, streamovaciu jednotku pre vaše multimédie, zálohovací box, webový, mailový a tlačový server, jednotku pre zdieľanie fotografií, alebo videodohľadový jserver (Surveillance Server), alebo toto všetko súčasne, DS214play je rozhodne správnu voľbou. Je to skutočne výkonný server pre domácnosti s bohatou funkcionalitou a ešte bohatšími možnosťami konfigurácie.

Marek Liška



FractalDesign ARC XL

Švédsky obor

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Fractal Design
Dostupná cena : 120 €

PLUSY A MÍNUSY:

- + dizajn
- + prevedenie
- + podpora CPU, GPU
- + dĺžka káblov
- + regulátor otáčok
- + USB 3.0
- + tiché chladenie

- absencia odhlučnovej výplne

ŠPECIFIKÁCIE:

Podpora: ATX, Micro ATX, Mini ITX, E-ATX, XL-ATX

HDD:

8 – 3.5 HDD

2 – 2.5 SSD

Chladenie: 7 polôh pre ventilátor/y

Predný panel:

2 – USB 3.0,

2 – USB 2.0,

Audio in/out,

Power button

modrá LED ,

HDD červená LED

Reset button

Rozmery (ŠxVxD): 232

x 572 x 552mm

Váha: 13.8kg

HODNOTENIE:

96%



Známeho švédskeho výrobcu počítačových skriň a príslušenstva, Fractal Design, zrejme predstavovať netreba. Široké produktové portfólio Fractal Design rozšíril o model ARC XL patriaci do radu ARC.

DIZAJN A KONŠTRUKCIA

Ako z názvu vyplýva, ide o najväčší model radu ARC, do ktorého okrem XL patria menšie ARC Mini R2 a ARC Midi R2, ako revízie svojich predchodcov. ARC XL, ako predstaviteľ skupiny Full-Tower rozmermi 232x572x552mm a hmotnosťou 13,8kg ničím neprekvapí. Rovnako neprekvapí ani kvalitné ocelové prevedenie, ktoré býva u Švédov samozrejmosťou. ARC XL je farebne ladený do čiernej farby, výnimku tvorí trojica predinštalovaných ventilátorov a deväťzáslepiek PCI portov.

Ako býva u produktov FractalDesign zvykom, dizajn ARC XL je umiernennejší, ničím nenadchne, ale ani neurazí. Predný panel obsahuje až štyri 5,25" pozície a perforovanú mriežku, ktorá plní funkciu prachového filtra. V jej spodnej časti sa nachádza strieborné logo výrobcu.

Všetko podstatné nájdeme na vrchnom diele, ktorý sa neodníma "silou", teda nedrží na mieste pomocou plastových klipov, ale pomocou dvoch skrutiek umiestnených v zadnej časti skrine. Podobne, ako na prednej maske, aj na hornom diele sa nachádza perforovaná mriežka plniaca úlohu prachového filtra. Ovládacie prvky a porty sa nachádzajú

vpredú, takže sú pekne po ruke, čo treba oceniť. Konkrétne tu nájdeme regulátor otáčok pre tri ventilátory, 3,5mm jack porty pre slúchadlá a mikrofón, tlačidlá power a reset a štvoricu USB portov (po dva USB 2.0 a USB 3.0). Veľmi užitočnými sú práve USB 3.0 porty a v neposlednom rade aj regulátor otáčok, pomocou ktorého je možné regulovať rýchlosti troch ventilátorov na rýchlostnej úrovni 5V, 7V a 12V.

Z bočných pohľadov je zaujímavejšia pravá bočnica, ktorá obsahuje priezor z plexiskla, vďaka ktorému sa budete môcť pochovať vašou zostavou, pekne ju upraviť a vysvietiť. Verzia s pevnou, nepriehľadnou bočnicou zatiaľ

nie je a je otázne, či vôbec bude k dispozícii.

Zadná strana skrine obsahuje klasický otvor pre I/O shield, deväťzáslepiek pre PCI porty, otvor pre zdroj umiestnený v dolnej časti a priechody pre ventilátor a chladenie. Pod otvorom pre zdroj sa nachádza priestor pre prachový filter, ktorý je možné zozadu ľahko a pohodlne vytiahnuť a vyčistiť.

Na spodnej časti sa nachádza len spomínaný prachový filter a štyri mohutné pôsobiace nohy s pogumovaným spodkom.

INTERIÉR

Vzhľadom na rozmery ponúkne ARC XL veľkorysý priestor pre všetky vaše komponenty. Skriňa poskytuje podporu pre základné dosky typov ATX, Micro ATX, Mini ITX, E-ATX, XL-ATX, takže na svoje si príde určite každý. Bohatý priestor poskytne skriňa aj pre ostatné komponenty. Grafické karty, ktorých maximálna dĺžka môže byť až 330mm v prípade, že v skrini ponecháte horný kôš pre pevné





disky. V prípade, že kôš vyberiete, získate priestor pre grafické karty až do dĺžky 480mm. Do skrine je možné namontovať CPU chladiče do výšky až 180mm, pre zdroje je k dispozícii 345mm, čo sa týka dĺžky.

Skríňa obsahuje dva diskové koše, ktoré je možné demontovať. Okrem horného diskového koša môžete demontovať aj ten spodný, mimo toho môžete koše v určitých úrovniach presúvať alebo otáčať. Oba diskové koše pojmu dokopy až osem 3.5" diskov a všetky sú kompatibilné aj s SSD diskami.

Dve „špeciálne“ pozície pre SSD disky nájdete aj po sňatí ľavej bočnice, pod otvorom pre backplate základnej dosky.

Medzi ľavou bočnicou a bočnou stenou skrine je priestor pre káble o šírke príjemných 26mm, takže o to, žeby sa káble lámali alebo tlačili, starosť mať nebudete. Pre kabeláž je v skrini k dispozícii sedem gumených priechodiek rôznych veľkostí. Veľkým plusom je dĺžka vnútorných káblov, vďaka čomu bude zapojenie jednotlivých komponentov bezproblémové. Čo je ale naozaj škoda, je absencia penovej odhlučňovacej výplne, ktorá by určite vo väčšej miere prispela k zníženiu hluku a vzniknutých vibrácií.

ARC XL poskytuje výborný chladiaci potenciál. Okrem toho, že v skrini sú už nainštalované tri tiché, 140mm ventilátory s hydraulickými ložiskami z dielne FractalDesign, je možné celkovo nainštalovať sedem ventilátorov, a to jeden zadný, jeden spodný, tri horné a dva predné, všetky priemerov 120/140mm. Z nich si môžete vybrať tri, ktorých rýchlosť



budete môcť regulovať pomocou regulácie napätia v hornej časti skrine. Samozrejmosťou je aj podpora vodného chladenia, predná časť pojme až 240mm radiátor (v prípade, že diskové koše posunúť smerom dnu do skrine), spodná časť 120mm radiátor, zadná časť 120 a 140mm radiátory a vrchná časť 240mm radiátor v prípade,

že použijete hrubší kúsok a 280-360mm radiátor v prípade, že sa poobhliadnete po tenšom kúsku.

VERDIKT

Vo všeobecnosti, produktom FractalDesign je možné vyčítať len málo vecí. Platí to aj pre model ARC XL, ktorý prekvapí vo viacerých hľadiskách. Medzi najväčšie pozitíva patrí, predovšetkým, kvalitné prevedenie a dizajn, modularita, veľký priestor aj pre nadrozmerné komponenty, výborný chladiaci potenciál s podporou tichého vodného chladenia, ale aj maličkosti, ako umiestnenie ovládacích prvkov na hornú časť s prítomnosťou dvoch USB 3.0 portov a regulátora otáčok pre trojicu ventilátorov. Menším sklamaním je azda len absencia odhlučňovacej výplne. Aj napriek tomu však za svoje peniaze získate naozaj kvalitný produkt, ktorého kúpu určite neľutujete.

Miroslav Konkol'



Sapphire Radeon R9 280X Toxic

Špičkový Radeon od Sapphire

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Sapphire
Dostupná cena : 319 €

PLUSY A MÍNUSY:

+ dobrý výkon
+ nízke teploty
+ cena

- hlučnosť
- spotreba

ŠPECIFIKÁCIE:

Jadro: Tahiti

CUDA jadrá: 2048

Frekvencia jadra:

1100MHz

ROP jednotiek: 32

Text. jednotiek: 128

Frekvencia pamäti:

6,4GHz

Zbernica: 384-bit



Jeho plné meno je **Sapphire Radeon R9 280X Toxic**. Je to jeden z najvýkonnejších modelov svojej triedy. Výrobca ho vybavil účinným chladičom a frekvenciou o skoro 30-percent vyššou, ako je referenčná hodnota.

Sú to už skoro dva roky, čo spoločnosť AMD uviedla na trh prelomovú sériu Radeon HD 7000. Na svoju dobu veľmi podarené jadrá so slušným výkonom a dobrou cenou dokázali konkurovať Nvidii viac než len dobre. Teraz sa na trh dostáva nová rodina kariet s úplne novým označením a... jadrami, ktoré sme tu už videli.

Kým pred niekoľkými rokmi by sme hovorili o podvode a klamaní zákazníkov, dnes je situácia odlišná. Nároky hier sú už dlhú dobu limitované hernými konzolami a aj preto si pohodlne vystačíte s dva roky starým modelom. Ak nepotrebuje maximálne detaily i extrémne rozlíšenie, tak by ste mohli byť spokojní s ešte staršou grafikou.

UŽ SME HO VIDELI

Radeon R9 280X je založený na jadre Tahiti, ktoré svoju premiéru

zažilo v decembri roku 2011.

Prvými modelmi boli Radeon HD 7950 a 7970, ktoré nájdete v ponuke obchodov ešte aj dnes. Nami testovaný model môžeme prirovnať k druhej spomínanej karte, s ktorou má až na pracovné frekvencie spoločné skoro všetko.

Jadro Tahiti je vyrobené 28nm procesom a obsahuje vyše 4,3 miliardy tranzistorov. Celkový počet Stream procesorov je 2048, počet ROP jednotiek 32 a textúrovaných jednotiek 128. Výrobca použil 384-bit širokú pamäťovú zbernicu na prepojenie jadra s tromi gigabajtmi rýchlej GDDR5 pamäte.

Základná pracovná frekvencia pre pamäť je 6GHz, nami testovaný Radeon od Sapphire ju má vyššiu o rovných 400MHz. Nie je to veľký nárast, no nie je to práve pamäť, ktorá by bola úzkym hrdlom celej karty. Frekvencia referenčnej verzie Radeonu R9 280X je stanovená na 850MHz, no v obchodoch na takú narazíte len málokedy. Sapphire ide na to zhurta a svoju Toxic verziu pretaktoval o rovných 250MHz, čo je slušný nárast.

PREVEDENIE NA JEDNOTKU

Len ťažko by ste v súčasnej ponuke hľadali takú dobre spracovanú grafickú kartu. Toxic verzie boli vždy zaujímavé, no Radeon R9 280X Sapphire jednoducho vyšiel a pôsobí výrazne drahšie, ako v skutočnosti stojí. Dôvodom sú väčšie rozmery a hmotnosť, na ktorú sme zvyknutí skôr pri najdrahšom High-ende ako pri lepšej strednej triede.

Celkové rozmery karty sú úctyhodné a s 31 centimetrami dĺžky nemusí vojsť do menšej skrinky.

Zaujímavosťou je použitie asymetrického systému ventilátorov. V strede nájdete jeden 80mm ventilátor a po jeho bokoch sú celkovo dva 90-milimetrové ventilátory. O odvod tepla z jadra a pamäťových čipov sa stará veľká základňa, z ktorej je teplo prenášané piatimi medenými Heat-pipe trubicami do masívneho chladiča s jemným "rebrom".

Sapphire musíme pochváliť za pekný vzhľad, ktorý kombinuje čiernu a žltú farbu. Karta vás navyše poteší aj v prípade, ak máte priehľadnú bočnicu – podsvietené logo vyzerá pri večernom hraní skutočne štýlovo. Čo sa týka obrazových výstupov, nájdete tu dvojicu DVI konektorov, jeden HDMI a dva mini DisplayPort konektory.

CHCE TO RIADNE NAPAJANIE

Pripravte si poriadny zdroj, karta je totiž trochu hladnejšia, ako je zvykom a potrebuje dvojicu 8-pin konektorov. Samotné napájanie je 10-fázové, čo je výrazný rozdiel oproti referenčnému riešeniu. To totiž počíta len so siedmimi fázami a neumožňuje výrazné zvýšenie pracovných frekvencií.

HODNOTENIE:

88%



Karta ich má už od základu zvýšené rovnako ako aj napätie jadra, ktoré je nad štandardnou hranicou. Navyše je možné ju ešte pretaktovať a získať tak pár ďalších percent výkonu navyše. Nečakajte však žiadne zázraky, keďže už v základe je karta výrazne výkonnejšia ako referenčné riešenie.

Pár desiatok MHz navyše dostanete bez problémov, výraznejšie navýšenie sa však nezaobíde bez zložitejšieho maturovania s napätím a chladením. Môžete na to použiť buď klasické ovládače od AMD, alebo firemnú utilitu Sapphire TriXX. Jej možnosti sú veľmi slušné, no ocenili by sme detailný monitoring prevádzkových parametrov.

Až doteraz sme kartu vlastne len chválili, no nič nie je bezchybné a slabina testovaného Sapphireu spočíva v jeho hlučnosti. Ani obrovský chladič ešte nezaručí, že karta bude úplne tichá. Ona tichá je, no len pri práci v systéme. Hneď ako spustíte hru, ventilátory sa roztočia a je ich výrazne počuť.

Tento problém sa dá vyriešiť úpravou správania ventilátora, nakoľko sa teplota jadra drží maximálne na 71 stupňoch. Pre zaujímavosť sme skúsili kartu "podtaktovať" na referenčné frekvencie a ventilátory na karte sa točia skoro úplne potichu. Chladič je predimenzovaný a ponúka slušnú rezervu aj na ďalšie zvýšenie výkonu.

VÝKON JE SKVELÝ

Už len letmý pohľad na výsledky z testovaných hier dáva tušiť, že karta

sa za tie peniaze oplatí. V porovnaní so základným Radeonom R9 280X dokáže podať až o 30 percent vyšší výkon, samozrejme, v závislosti od konkrétnej hry a nastaveného rozlíšenia.

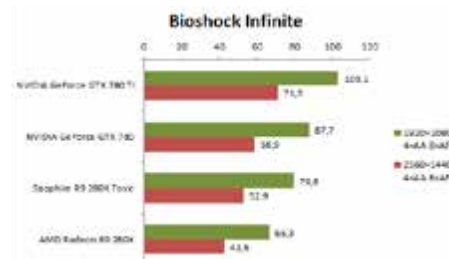
Karta je vhodná nielen pre hranie vo Full HD rozlíšení, ale aj vo vyššom 2560x1440 so zapnutým vyhladzovaním hrán. V množstve hier si bez problémov poradí s konkurenčnou GeForce GTX 770 a dokonca dokáže dobehnúť aj drahšiu GeForce GTX 780.

Vadila nám však vyššia hlučnosť karty pri zát'aži. Rušivá je počas nočného hrania. Problémom je aj spotreba, ktorá výrazne prevyšuje referenčné riešenie. S týmto javom sa však stretávame vo väčšine podobných prípadov, kedy sa výrobca snaží vyt'ažiť z jadra čo najviac. Nárast spotreby nie je lineárny a každý megahertz je vykúpený výrazným zvýšením spotreby.

Pri bežnej práci v systéme je vyššia len o pár wattov, no hneď ako sa začnete hrať, tak poriadne stúpa. Pri náročných hrách spotrebuje o vyše 50 wattov viac ako nepretaktovaná verzia. Dostáva sa dokonca mierne nad spotrebu konkurenčnej GeForce GTX 780, ktorá je však výkonnejšia.

VÝSLEDKY TESTOV

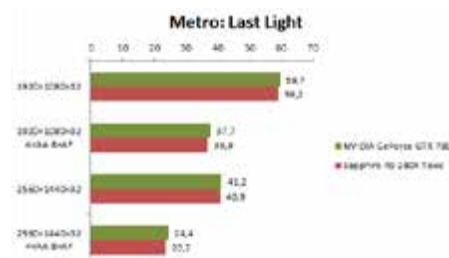
Grafické karty testujeme na našej novej zostave, založenej na platforme Intel. Štvorjadrový procesor Core i7-3770 a základná doska ASUS Maximus IV Extreme je doplnená o 16GB DDR3 pamäte a rýchly systémový SSD disk od Intelu. Systém je Windows 8 Pro v 64-bit verzii. Zdroj s príkonom 1200W zvládne aj trojicu hladných grafík.



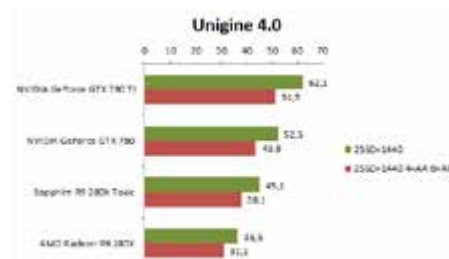
Bioshock Infinite: Nový Bioshock Radeonom sedí, Toxic verzia je len o 10 percent pomalšia ako výrazne drahšia GeForce GTX 780.



Hard Reset: Dynamická akcia plná výbuchov a desiatok nepriateľov. Pri aktivovanom vyhladzovaní hrán je dost náročnou hrou. Pretaktovaný Toxic je tu oproti referenčnej verzii rýchlejší o skoro 27 percent.



Metro: Last Light: Jedna z mála hier, pri ktorých sa Radeonovi podarilo dobehnúť drahšiu GeForce GTX 780.



Unigine: Jeden z najnáročnejších benchmarkov. Rozdiel oproti GeForce GTX 780 tu je, avšak nie je vôbec veľký.

Matúš Paculík

Gigabyte GSmartMaya m1v2

Takmer kvalitná Čína

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Gigabyte

Dostupná cena : 200 €

PLUSY A MÍNUSY:

- + Quadcore CPU
- + displej
- + fotoaparát
- + batéria
- + cena

- tlačidlá
- GPS

ŠPECIFIKÁCIE:

Displej: 4.5" IPS

s rozlíšením

960×540 pixlov

OS: Android 4.2

(JellyBean)

CPU: štvorjadrový

1,2GHz

Pamäť: 1GB RAM

Úložný priestor:

4GB ROM + Micro

SDHC do 32GB

Zadný fotoaparát:

8Mpx

Predný fotoaparát

: 2Mpx

Wi-Fi 802.11

b/g/n

Bluetooth 3.0

Batéria: Li-ion

s kapacitou

1700mAh

Rozmery VxŠxH:

136, 67, 9,7mm

Hmotnosť: 147g

Do rozpaleného kotla portfólia smartphonov už nejaký ten čas prispieva aj spoločnosť Gigabyte, ktorá sa spomína predovšetkým vtedy, keď je reč o grafických kartách a matičných doskách. Na triedu high-end si zrejme zatiaľ netrúfa a väčšina telefónov je situovaných do nižšej a strednej triedy. K stredu sa dá priradiť aj druhá verzia modelu GSmartMaya M1. Ponúka pekný 4,5-palcový displej, štvorjadrový procesor, celkom solídny fotoaparát a podporu dvoch SIM kariet. Na to, či sa oplatí pri výbere telefónu obzrieť aj za týmto modelom, sa pozrieme v našom teste.

PRVÉ DOJMY

Výrobca sa snaží ušetriť, čo je vidno nielen na dodanej škatuli, ale aj na biednejšom príslušenstve. Netreba to však brať definitívne ako mínus. Gigabyte sa snaží priniesť najlepšie hardvér za najnižšiu cenu. Škatuľa je nepodstatný faktor, no zasa také slúchadlá, ktoré dokážu uspokojiť aj dobrým hudobným podaním sa celkom zídu. Okrem podpriemerného headsetu v balení nájdeme nabíjačku, USB kábel a, samozrejme, telefón.

KONŠTRUKCIA ŠA PODARILA, TLACIDLÁ NIE

Pri lacnejších mobiloch s veľkým displejom je niekedy otázne, či konštrukcia niečo znesie. Boli sme však príjemne prekvapení, že aj pri svojich rozmeroch si telefón zachoval pomerne pevnú konštrukciu. Zadný kryt celkom dobre dolieha a pri tlaku nevŕzga. Dizajnovane sme sa nedomkli žiadnych extravagantných prvkov, teda až na fotoaparát vyčnievajúci z krytu, no to nemožno považovať za plus.

Telefón nemá veľkých chýb, ktoré by nejakým spôsobom komplikovali použitie. Avšak, jedna chyba sa predsa len nájde, no tá stojí



za to. Tlačidlá... "des a hrúza". Výrobca z troch možností vybral tú najhoršiu a pokazil ju na plnej čiare. Nemáme ani hardvérové tlačidlá, ani softvérové "Pie", ale dotykové kapacitné tlačidlá pod displejom, ktoré sa pýšia mimoriadne zlou citlivosťou. Čerešničkou na torte sú aj dotykové zóny umiestnené mimo znaku tlačidla, a tak nikto presne nevie, kde sa nachádza funkčná časť tlačidla. Už len bežná navigácia v nastaveniach nám pri snahe použiť šípku späť otestuje nervy a niekedy tlačidlo zareaguje až na taký piaty až šiesty pokus. Po pár dňoch používania to už človek dostane do ruky, ale stále je tam približne päťdesiat percentná úspešnosť stlačenia tlačidla.

DISPLEJ

Keď sme sa preniesli cez tlačidlá, zapozerali sme sa do 4,5-palcového IPS displeja so slušnými pozorovacími uhlami

a pekným vykreslením farieb. Dotyková vrstva je na displeji oveľa reaktívnejšia ako na tlačidlách a s ovládaním nie sú žiadne problémy. Čitateľnosť je vcelku dobrá aj na priamom slnku. Ostrý obraz je zaobstarávaný rozlíšením 960×540 pixlov, čo je dostatočné na hladké písmo a bezproblémové používanie, ale nikto by sa nest'ážoval, ak by výrobca dal do akcie HD – 720p.

Problémom pri veľkorozmerných displejoch je často umiestnenie odomykacieho tlačidla, tu opäť šla ergonómia bokom a tlačidlo umiestnili do stredu hornej steny. Ľudia s menšími rukami môžu na pohodlné používanie telefónu jednou rukou zabudnúť.

ŠTVORJADROVÝ DRAVEC

Štvorjadrový procesor v cenovej hladine 200€ vídame len málokedy,

HODNOTENIE:

70%

Maya M1 v2 sa ním môže hrdo pochváliť. Nejde tu len o pekné čísla, ale aj o kvalitnú prácu, ktorú štyri jadrá na frekvencii 1,2GHz vykonávajú. V spolupráci s 1 gigabajtom operačnej pamäte a slušne odladeným prostredím sa stará o plynulý chod systému s bleskovými reakciami, rýchlym multitaskingom a nízkou spotrebou.

Z hľadiska benchmarkov to síce nie je nič ohromujúce, no telefón len mierne zaostáva za stálicami ako HTC One X alebo Nexus 4. Bez väčších problémov zvláda i náročnejšie hry a aplikácie. Plynulosť dostaneme i pri fotení či natáčaní videa, kde okrem prehrávania videa bez omeškania, stíha vkladať do videa aj rôzne efekty tváre, HDR či rôzne filtre.

VYLEPŠENÝ JELLYBEAN

Operačný systém zastáva Android 4,2 JellyBean, ktorý sa dá aktuálne považovať za jednu z najrozšírenejších verzií. Prostredie sa dost' podobá natívnemu od Googlu, no výrobca v ňom urobil pár zmien k lepšiemu. Nie toľko v dizajne, množstve zbytočných aplikácií a widgetov, ale hlavne v pridaní niektorých skutočne užitočných funkcií, ktoré v smartphonoch často nevidáme. Prvá vec, ktorá sa s príchodom Androidu z telefónov takmer vytratila, sú profily. Síce nie sú veľmi potrebné ako kedysi, ale určite to zopár používateľom vykúzlí úsmev na tvári. Ďalšou zaujímavosťou je automatické vypnutie a zapnutie telefónu. Dá sa nastaviť napríklad vypnutie telefónu každý pracovný deň o polnoci, aby zbytočne cez noc "nežral" energiu a ráno o šiestej sa opäť zapne.

Potešia aj nastavenia SIM kariet, kde si vieme nastaviť meno karty, farbu alebo označenie. Prioritná SIM karta má k dispozícii GSM(telefonická sieť) aj WCDMA(3G sieť), druhá disponuje len GSM. Okrem slotov na SIM karty už máme len jeden port pre pamäťovú kartu micro SDHC, ktorou si vieme rozšíriť vstavanú 4 gigabajtovú pamäť, z ktorej si dost' ukrojil operačný systém.

8 MGp A HDR

Biedny fotoaparát v tejto cenovej kategórii nie je nič výnimočné, Maya však našťastie touto chorobou netrpí a fotografie celkom stoja za to. Fotoaparát nesie rozlíšenie 8MPx, čo však v dnešných dňoch nijak nesvedčí o kvalite, no fotografie

sú celkom použiteľné aj na FullHD monitore. Chýba však hardvérová spúšť fotoaparátu, a tak musíme všetku dôveru vkladať do toho, že si to telefón pri stlačení tlačidla na displeji správne zaostří.

Ku kvalitnému zachyteniu fotografie pomáha aj technológia HDR, ktorá pri snímke okrem jej farebného spektra ukladá aj jas, čím je možné zachytiť svetlé i tmavé časti obrázka. Napríklad ak máme na bežnej fotografii priame svetlo, tmavšie časti obrázka zaniknú a budú všetky čierne. HDR pomáha tento problém napraviť a vznikajú tak niekedy veľmi zaujímavé fotografie.

Video je zachytávané v rozlíšení HD – 720p, čiže ani to displej nedokáže zobrazovať v plnej paráde. Avšak pri pozieraní filmov si telefón hravo poradí aj s videom v rozlíšení FullHD, síce je to neefektívne, no keď už máte film vo FullHD, nemusíte ho konvertovať, ak ho chcete prehrať na telefóne. Na videohovory je určená predná kamera, ktorá dokáže zachytávať fotografie s rozlíšením 2MPx, čo je celkom solídna hodnota.

Pri fotoaparáte sa nachádza aj prísvetľovacia dióda, je však otáznosť, či fotoaparátu nejako pomáha. Jej intenzita je dost' nízka a svieti asi tak, ako keď dáme na displeji jas na maximum a nastavíme biele pozadie.

NESLÁVNE GPS

Raz sme si cestou v autobuse povedali, že ideme skúsiť GPS, po piatich minútach v snahe zachytiť aspoň jeden satelit, sme sa presunuli na voľné priestranstvo s otvoreným výhľadom na celú oblohu

v nádeji, že aspoň takto niečo chytíme. No ani pár minút nestačilo telefónu na to, aby určil našu polohu. Spoliehať sa teda na tento integrovaný prijímač je dost' zlý krok a určite nie je dobré očakávať, že vám tento smartphone nahradí navigáciu do auta alebo, nedajbože, turistickú navigáciu.

BEŽEC NA DLHÉ TRATE

Batéria z kapacitou 1700mAh nie je nič nadštandardné, no Maya s ním vie narábať priam excelentne. S bežným využívaním, teda pár hovorov, SMS, Wi-Fi a občas hra, nám telefón s jednou osadenou SIM vydržal päť dní, čo je celkom slušná hodnota. Tým, ktorí telefón držia v ruke takmer celý deň a majú vložené obe SIM, by mala Maya vydržať približne dva dni bez prúdu. Navyše kompaktnejšie rozmery, ktoré potešia hlavne nežnú časť osadenstva.

VERDIKT

Gigabyte uspel v snahe o ponúknuť výkonného dual SIM smartphonu v priaznivej cenovej kategórii. Zlyhal však na základných veciach, na ktoré sa popri výkonnom procesore a peknom displeji zabúda. Málokoho v špecifikáciách zaujme to, aké má telefón tlačidlá, no pri používaní je to nesmierne dôležitá vec, ktorá kazí dojem z celého telefónu. Kto sa cez to vie preniesť a nechýba mu ani GPS, tomu GSmaMaya sadne ako uliaty. Ostatní, ktorí chcú pri zvýšenom výkone zachovať kvalitu spracovania, budú musieť siahnuť o niečo hlbšie do vrecka a zaobstarať si voľtačo z dielne HTC, Samsung, SONY a iných svetových značiek.

Eduard Čuba



HTC DESIRE 200

Pán priemer, zoznámte sa.

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: HTC

Dostupná cena : 113 €

PLUSY A MÍNUSY:

- + hmotnosť
- + rozmiery
- + batéria
- + zvuk
- rozlíšenie
- materiály
- fotoparát
- video kvalita

ŠPECIFIKÁCIE:

Rozmery: 107.7 x 60.8 x 11.9mm
Hmotnosť: 100g
Procesor: 1GHz
OS: Android 4.0, Ice Cream Sandwich
RAM: 1GB
Pamäť: 4GB/32GB
Slot pre karty: microSD/SDHC
Displej: HVGA, 3.5"
Rozlíšenie: 320 x 480 pixlov
Predná kamera: 5mpx ,
video: VGA
Bezdrôtové spojenie: Wi-Fi 802.11 b/g/n, Wi-Fi hotspot, Bluetooth 4.0
Rozhranie: MicroUSB 2.0, 3.5mm jack
Batéria: 1230mAh

HODNOTENIE:

65%

Low-cost – internacionalizmus pre slovo dostupný.

Za prijateľnú cenu. Lacný.

Nenáročný na cenu. Tento termín nájdete v slovníku každej veľkej firmy, predávajúcej elektroniku. Je tu vždy, keď potrebujeme nahradiť svoje drahšie prístroje rýchlo a za čo najnižšie náklady. Keby firma HTC Corporation mala nájsť vo svojich radoch produkt, ktorý by mal byť synonymom pre tento výraz, mohla by položiť na stôl práve HTC Desire 200.

PRVÉ DOJMY

Na prvý pohľad sa tento mobil snaží upútať pozornosť akýmsi hybridným dizajnom, v ktorom zlučuje prvky starších generácií, dopĺňané o prvky z tej najnovšej (ako napríklad HTC One). Môžete ho dostať na trhu v čiernom a bielom prevedení, kde čierna verzia na nás pôsobila o dosť prémiovejšie a aj materiály sa zdali byť, aspoň na pohľad, pevnejšieho charakteru. Ako sa vraví, to, čo je na povrchu, nie je všetko a treba hľadať aj to, čo je vo vnútri. Pri "vestovke" to platí dvojnásobne.

KONŠTRUKCIA

Zloženie materiálov je presne také, aké by ste od mobilu, brázdiaceho moria najnižšej cenovej kategórie, očakávali. V tele nenájdete ani gram hliníku, mobil je celý zaobalený v plaste, ktorý je na naše potešenie dostatočne kvalitný nato, aby vydržal nejaký ten pád. Ako na dotyk, tak aj vizuálne.

DISPLEJ

Displej je zážitkom sám o sebe. Pri zapnutí obrazovky vás uvíta na dnešnú dobu už niekoľko rokov zastarané rozlíšenie 320 x 480p, používajúce 3.5-palcový, multitouch kapacitný, LCD displej. Minimálne pixelart umelci by sa potešili tomuto faktu, keďže "zrornosť" displeja je

vidno aj z väčšej vzdialenosti.

HARDVÉR

Vybavenosť "Dvestovky" je v skutku niečo, o čom rozprávame už s pozitívnejším pohľadom na vec. Celý mobil beží na single core 1GHz procesore s 512MB RAM pamäte, čo nie je veľa, ale chváli sa vnútornou pamäťou (až krásnych 4GB), ktorá je rozšíriteľná cez microSD karty do hranice 32GB. Tento výkon dopĺňa Android OS, verzia 4.0, tzv. Ice Cream Sandwich. Ak je jedna vec,

pri ktorej sme sa v prípade tohto mobilu príjemne usmievali, je to práve operačný systém. Napriek nízkemu výkonu je HTC Desire 200 dostatočne silný na to, aby bežal bez trhania, zamrznutia a aby všetko bežalo plynulo za každých okolností. Po výkonnostnej stránke vo vizuálnom oddelení nečakajte žiadne zázraky. Fotoaparát prináša rozlíšenie 5 megapixelov s fixným ostrením, clonou 2.8 a ekvivalentnom 34mm objektívu. Technicky znalým čitateľom to možno zaznie prívetivo, ale opak





je pravdou. Fotky sú nízkej kvality a skôr pripomínajú časy prvých megapixelových fotoaparátov. Video sa nesnaží dosiahnuť ani len 720p kvality, namiesto toho dostanete VGA rozlíšenie, čo vám posluží možno tak na nahrávanie prednášky na vysokej škole.

AUDIO

HTC presadzuje vo svojich posledných modeloch aj svoju Beats Audio zvukovú technológiu, ktorá, zase raz, prekvapivo

funguje na výbornú a napriek všetkému je počúvanie hudby cez HTC Desire 200 kvalitným zážitkom hodným svojej ceny.

BATÉRIA

"Dvestovka" je napájaná 1230mAh Li-Ion batériou, ktorú budete nabíjať cez micro-USB rozhranie na boku, ako aj prenášať potrebné dáta. Mobil vydrží na jedno nabitie niečo málo cez jeden deň aj pri extenzívnom používaní, čo považujeme za výhodu, berúc do úvahy jeho výkon.



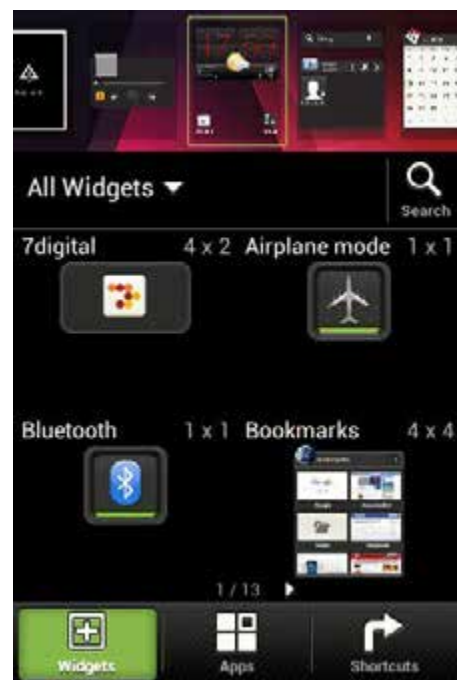
KONEKTIVITA

Tak ako pri väčšine mobilných zariadení, aj tu nájdete Bluetooth 4.0 rozhranie, Wi-Fi a 3G konektivitu. Ďalšia výhoda je veľkosť a váha produktu. Veľkosťou je o niečo väčší ako vaša typická kreditná karta, zatiaľ čo váhou to predstavuje rovných 100g.

VERDIKT

Prečo by ste mali chcieť práve HTC Desire 200? Dôvodov rozhodne nie je veľa, ale napriek svojmu postaveniu ponúka toto zariadenie určité výhody, ktoré môžu prísť vhod z času na čas, napríklad výborne odladený operačný systém Android 4.0 či flexibilita odrážajúca sa vo váhe a veľkosti mobilu. Či už ste užívateľ, hľadajúci rýchlu a lacnú náhradu svojho pokazeného high-endového mobilu, alebo len máte nízky budget, HTC Desire 200 je jednou z možností. Pomôže vám v čase núdze, ale d'alej by sme tento vzťah neposúvali.

Martin Húbek



LENOVO YOGA TABLET 8

Zážitok z tabletu tak trochu inak

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožíčať: Lenovo

Dostupná cena:

239 eur (Yoga Tablet 8)

279 eur (Yoga Tablet 10)

PLUSY A MÍNUSY:

- + váha
- + kickstand
- + konštrukcia
- + zvuková kvalita
- cena

ŠPECIFIKÁCIE:

OS: Google Android

4.2 (Jelly Bean)

Displej: 8/10 IPS,

Kapacitný

Rozlíšenie: 1280x800

CPU: Quadcore 1,2 Ghz

RAM: 1 Gb

Veľkosť úložiska: 16 Gb,

slot pre SDHC

Fotoaparát: 5 Mpx

Predný fotoaparát:

1,6 Mpx

batéria: 18 h

Rozhranie: USB Micro

2.0, Výstup pre slúchadlá,

Reproduktor

Rozmery (ŠxVxH):

21,3 x 0,73 x 14,4 cm

Hmotnosť: 401 g (0,4 kg)

HODNOTENIE:

90%

Žijeme v dobe mobilných zariadení, v časoch kedy chceme byť neustále on-line, zdieľať svoje zážitky s kamarátmi a rodinou, môcť byť v kontakte kedykoľvek a kdekoľvek. Zdá sa, že už nie je toho moc nového, čo by sa dalo priniesť – obzvlášť v dobe, kedy sa trh preorientováva od notebookov k tabletu). Lenovo si to však nemyslí a svojou kampaňou "Better Way" sa nás snažia presvedčiť o tom, že svet technológií ani zďaleka ešte nepovedal svoje posledné slovo.

Lenovo prednedávnom predstavilo svoju najnovšiu inováciu na poli tabletov v konzumnom sektore, menovite Lenovo Yoga Tablet 8, ktorý môžete zohnať aj vo väčšej, 10-palcovej verzii. Tento strieborno-šedý tablet sa na prvý pohľad zdá byť ako každý iný. Človek si však neskôr všimne, že jedna/dve veci sú úplne inak, ako môžete nájsť na svojom bežnom tablete.

Yoga Tablet 8 konštrukčne pozostáva z pevných plastov. Na vrchnej strane má povrchovú úpravu, imitujúcu povrch brúseného hliníka, zatiaľ čo zadná strana nesie štruktúrovaný povrch s textúrou, príjemným na dotyk a pre lepšie držanie produktu v ruke.

Unikátnou vlastnosťou, ktorá odlišuje tento tablet od iných, je malý vyklápací kickstand na spodnej zadnej strane tabletu, ktorá je aktuálne aj zo skutočného hliníka. Tento malý podstavec vám umožňuje používať váš tablet v dvoch rôznych módoch. Príde vhod, keď potrebujete písať na dotykovej klávesnici. Môžete si vďaka kickstandu položiť tablet na stôl pod uhlom ako na skutočnej klávesnici. Druhý mód vám umožní jednoducho položiť tablet na stôl ako fotorámik a čítanie noviniek pri rannej káve hneď nadobúda inú príchuť. Síce sa otvára trochu ťažko a treba si naň zvyknúť, no výsledok stojí za to. Týmto



odpadáva dokupovanie akýchkoľvek drahých obalov, ktoré akurát tak zväčšia váhu a hmotnosť samotného produktu.

Keď už sa pozeráte na Yoga Tablet 8, môžete spozorovať kvalitný HD displej s rozlíšením 1280x800, podporujúci multi-touch a obsahuje technológiu IPS (in-plane switching) pre široké pozorovacie uhly. Samozrejmosťou je "Corning Gorilla Glass" sklo, ktoré ho ochráni pred nežiaducimi pádmi či škrabancami. Pokojne by sme prijali aj displej s vyšším rozlíšením, no pri takom malom displeji by to možno bolo aj na škodu. Všetko sme videli jasne a detailne, čiže v tomto ohľade displej splnil svoju funkciu na výbornú.

Tablet funguje v operačnom systéme Android 4.2 – plynulo a bez trhania, čo zabezpečuje štvorjadrový procesor MT8125/8389 Quad Core 1.2GHz, ide o ARM procesor od firmy MediaTek, jeho výhodou sú jadrá nenáročné na energetickú spotrebu. K tomu pripočítajte 1GB RAM a 16 či 32GB úložného priestoru (podľa konfigurácie) s rozšíriteľnou kapacitou až do 64 GB.

Špecifikácie príliš nenadchnú. Avšak tento tablet je naozaj špeciálnym vďaka jeho podstavce, ktorá plní duálnu funkciu a naďalej odlišuje Yoga Tablet 8 od konkurencie. V prvom rade sa v ňom nachádza 6000mAh batéria, ktorá dokáže zabezpečiť chod vášho



Na video chat taktiež plne postačuje.

Z hľadiska konektivity vám Yoga Tablet 8 ponúka jeden micro-SIM slot, slot pre micro-SD kartu a micro-USB port na nabíjanie a prenos dát, podporuje tiež OTG (on-the-go), čiže k nemu môžete teoreticky pripojiť hociký externý harddisk, klávesnicu. Okrem toho tu nájdete vstup pre 3,5mm jack pre vaše slúchadlá.

VERDIKT

Môžeme s pokojom na srdci potvrdiť, že Lenovo si svoje tvrdenie obhájilo. Yoga Tablet 8 má vlastnosti, ktoré ho posúvajú nad väčšinu bežných tabletov, či skôr, razí si svoju vlastnú cestu vo vlastnej kategórii. Priemerné špecifikácie s priemernými vlastnosťami, avšak s inováciou, umocňujú váš každodenný zážitok z používania tabletu s extrémnou, 18-hodinovou výdržou batérie. Toto všetko za výhodnú cenu.

Martin Húbek

tablet – až 18 hodín. Okrem toho slúži ako šikovný úchyt pre vašu ruku, a tak môžete držať tablet ako knihu. Či už ste ľavák alebo pravák. Tým pádom sa pridáva na zoznam ďalších módov, v ktorom tento produkt môžete používať.

Bežiac do úvahy mediálny obsah tabletu, Yoga Tablet 8 nezaostáva. Síce nemáme k dispozícii Full HD displej s maximálnym rozlíšením, obraz je dostatočne ostrý nato, aby ste si patrične užili nejaký ten Youtube

program či film. Pod displejom nájdete sadu stereo mikrofónov, ktorých výkon je na úrovni. Pri plnej hlasitosti môžete bez najmenších problémov ozvučiť vašu obývačku či hocikú miestnosť.

Tablet obsahuje dve kamery – predná kamera s rozlíšením 1,6 megapixelov a kamera na zadnej strane s rozlíšením 5 megapixelov. Zábery z týchto kamier nie sú žiadnym zázrakom, ale splnia účel.





BOLEST A VZRUŠENÍ

FOOTBALL MANAGER 2014™

VYCHÁZÍ V ČESKÉ VERZI

SVĚTOVĚ NEJÚSPĚŠNĚJŠÍ HRA O FOTBALOVÉM MANAGEMENTU
SE VRACÍ s novou sezónou a více než 1000 vylepšeními.

TO VY sedíte v horkém křesle. **VY** činíte rozhodnutí.

Zažijte světlé i stinné stránky, bolest i slávu.

BOLEST A VZRUŠENÍ

POCHLUB SE OSTATNÍM

#FM14agony #FM14ecstasy



© Sports Interactive Limited 2013. Published by SEGA Publishing Europe Limited. Developed by Sports Interactive Limited. SEGA and SEGA logo are either registered trade marks or trade marks of SEGA Corporation. Football Manager, the Football Manager logo, Sports Interactive and the Sports Interactive logo are either registered trade marks or trade marks of Sports Interactive Limited. All rights reserved. All other company names, brand names and logos are property of their respective owners. All rights reserved.

Creative T4 Wireless

Pokračovateľ rodu s kvalitným zvukom

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Creative
Dostupná cena : 236 €

PLUSY A MÍNUSY:

- + spracovanie
- + basy a výšky
- + Bluetooth
- + NFC
- + rozмеры
- cena
- stredové frekvencie

ŠPECIFIKÁCIE:

Satelitné reproduktory:

150 x 85 x 90 mm

Subwoofer: 215 x

235 x 290 mm

Infračervené diaľkové

ovládanie: 12 x

50 x 123 mm

Ovládač s káblovým

pripojením: 40 x 70 x

70 mm (dĺžka kábla

približne 2 metre)

Hmotnosť:

Satelitné reproduktory:

465 g

Subwoofer: 5,94 kg

Káblový diaľkový

ovládač: 265 g

Infračervené diaľkové

ovládanie: 37 g

Štandardné

príslušenstvo:

Infračervené diaľkové

ovládanie

Napájací adaptér (dĺžka

kábla približne 1,5 m)

Stereofónny kábel

2x RCA <-> 3,5 mm

jack (dĺžka 2 m)

Pevný ovládač

s káblovým pripojením

HODNOTENIE:

90%



Spoločnosť Creative uviedla na náš trh ďalšiu novinku z rady reproduktorov s označením T4 Wireless. Nie, nejde o nový typ bezdrôtového Terminatora, ale o nástupcu predchádzajúceho modelu Creative Gigaworks T3. Budú rovnako úspešné?

BALENIE

Pri návrhu škatule mali hlavné slovo, pochopiteľne, marketingoví pracovníci, čiže je doslova posiatá rôznymi logami, mottami a použitými technológiami. Na každej strane nájdeme vyobrazenie aspoň časti



reproduktorov. Nás však zaujíma vnútro. To je rozdelené na dve časti. V hornej sú umiestnené satelity spolu s prepojavacími káblami, ovládaním a manuálom. Spodok je vyhradený pre subwoofer.

DIZAJN A KONŠTRUKCIA

Reproduktory z rady T4 od T3 nelíši takmer v ničom. Nepozornému oku by tieto rozdiely veľmi ľahko unikli. Satelity sú kompaktné, s jemnou textilnou sieťkou. Usadené sú na hliníkových podstavcoch s tenkou nožičkou a na stole vyzerajú vkusne. Pozor však na horšiu stabilitu a možnosť odlomenia podstavca. Subwoofer je prekvapivo kompaktný, no značne aj váži. Bassreflex by ste hľadáli márne, nakoľko vďaka použitej technológii SLAM (Symetric Loaded Acoustic Module) sa na troch stranách totiž nachádzajú reproduktory a jednotka je hermeticky uzavretá. Creative použil kvalitné materiály, ktoré sú

na pohľad aj na dotyk pevné a výborne spracované. Rovnako aj T4 disponuje praktickým ovládaním Audio Control Pod s matným povrchom, odolným voči odtlačkom. Novinkou je aj diaľkový ovládač s ovládaním hlasitosti, prepínaním skladieb a vstupov.

KONEKTIVITA A FUNKCIE

Práve tu nájdeme najväčší rozdiel oproti predošlej verzii (zahŕňa to už samotný názov, Creative T4 Wireless). Okrem štandardného optického, RCA a Line-in audio vstupu je možné pripojenie aj pomocou Bluetooth. Na tento účel sa využíva káblový ovládač, tzv. Audio Control Pod, ktorý slúži ako prijímač. Spárovanie je promptné, bez akéhokoľvek nastavovania. Podporovaná je navyše aj technológia NFC, čím je prepojenie možné doslova jedným dotykom. Zaujímavou je aj funkcia Multipoint, teda pripojenie dvoch zariadení



súčasne. Pri zastavení prehrávania z prvého zdroja sa spustí druhý.

ZVUKOVÝ PREJAV

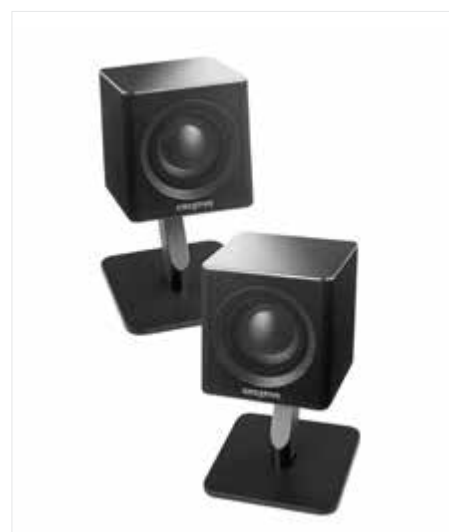
Už T3 nás tešili výborným podaním zvuku, takže aby nová generácia nebola krok vzad, musela si tento štandard udržať. Podarilo sa. Pri subwooferi je použitá technológia SLAM. Ide o hermeticky uzavretý priestor, ktorý je naplnený inertným plynom. Na prednej strane je aktívny menič a po stranách mu sekundujú dva pasívne žiariče. Tie sa pôsobením tlaku a podtlaku vytvoreného aktívnym meničom rozpoľujú a výsledkom sú rýchle, no mäkké a presné basy. Takáto kombinácia je raritou, nakoľko pri väčšine výrobkov slúži subwoofer len na dunenie. V prípade Creative T4 ide naozaj aj o zvukový prednes. O stredné a vysoké tóny sa starajú elegantné satelity s hliníkovými meničmi. Výšky sú pekne ostré, no práve menšie rozmery nedávajú vyniknúť stredom a pri testovaní nám chýbali. Ak by Creative zvolil inú, väčšiu konštrukciu, zvuk by sa určite rozvinul lepšie. Potešujúcim faktom je konzistencia zvuku. Od hudby po hry si

vychutnáte čistý zvuk, bez skreslenia, a to takmer v celom rozsahu hlasitosti. Ani po jej pridaní nepočujete chrapčanie alebo zlievanie a skreslenie tónov. Pri bezdrôtovom prenose sú použité kodeky aptX, SBC, a AAC, čím je rozdiel oproti drôtovému pripojeniu nepočuťelný.

VERDIKT

Creative T4 Wireless sú kvalitné reproduktory vo všetkých smeroch. Primárne sú určené skôr do menších priestorov. Nasvedčujú tomu nielen kompaktné rozmery, ale aj samotný zvukový prejav. Pre ozvučenie obývačky a sledovanie filmov by sme odporúčali poobzerať sa po niečom inom. Hodia sa predovšetkým na počítačový stôl pre počúvanie hudby a hranie hier, kde oceníte kompaktnosť a hlavne kvalitný prednes. Možnosť jednoduchého bezdrôtového pripojenia pomocou Bluetooth a NFC je v dnešnej mobilnej dobe veľké plus. Mnohých však určite sklame cena, ktorá atakuje hranicu 250€.

Robert Babej-Kmec



LENOVO IDEAPAD YOGA 11S

Jeden produkt, štyri úžasné módy

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Lenovo
Dostupná cena: 880 €

PLUSY A MÍNUSY:

- + štyri módy
- + konštrukcia
- + váha a veľkosť
- + klávesnica
- + clickpad
- + zvuková kvalita
- nepodsietená klávesnica
- cena
- rozlíšenie displeja

ŠPECIFIKÁCIE:

CPU: 3rd gen. Intel®
Core™ i7 Procesor
GPU: Intel® HD
Graphics 4000
RAM: 8GB (PC3-12800 DDR3L)
HDD: 256GB
Displej: 11,6" HD LED, Glare, Multi-Touch
OS: Windows 8 Pro (64-bit)
Porty: 1 × USB 2.0, 1 × USB 3.0, 2in1 (3.5mm jack) in/out pre slúchadlá a mikrofón, 2in1 čítačka kariet (SD, MMC), HDMI port,
Pripojiteľnosť: 802.11 b,g,n WLAN, Bluetooth 4.0
Rozmery: 298×204×17.2mm
Hmotnosť: 1,4kg



Nikdy by sme nemali zabúdať na to, odkiaľ sme prišli. Preto ešte predtým, než sa všetci vrhnú na najnovšie prírastky od firmy Lenovo, napríklad IdeaPad Yoga 2 Pro s 3K rozlíšením displeja či ThinkPad Yoga, sa obzrite najprv za produktom, ktorý celú multimódovú éru notebookov začal. Štyri rôzne módy, v ktorých môžete svoj notebook používať, sa pomaly stávajú štandardom. Yoga 11S je jedným z prvých priekopníkov, ktorý vám to umožňuje už nejaký ten rok.

IdeaPad Yoga prichádza v dvoch verziách, a to v 11,6-palcovej (Yoga 11S) a 13-palcovej (Yoga 13). Na svoje si prídu všetci užívatelia. Či už potrebujete ultra ľahký, tenký a prenosný ultrabook, alebo vám nevádi trochu viac váhy, miesta a rozhodnete sa pre väčšiu verziu. V prvom vydaní tento štýlový ultrabook fungoval s operačným systémom Windows RT. Po mnohých negatívnych odozvách sa Lenovo rozhodlo pre nápravu a s uvedením Yoga 11S na trh vymenila Windows

RT za Windows 8, čo považujeme za krok vpred a veľmi vítanú zmenu.

Ako sme už spomínali vyššie, ide o ľahký, tenký, štýlový ultrabook s multi-touch kapacitným dotykovým displejom. Samotný displej je výsadou celého produktu a bez neho by celý produkt strácal význam, keďže perfektne dopĺňa štyri módy, v ktorých tento ultrabook môžete používať (rovnako ako prítomnosť Windows 8). Dosahuje síce iba HD rozlíšenia (1366×768), ale pri obrazovke s uhlopriečkou 29,46cm to je plne postačujúce. Displej má IPS (in-plane switching) technológiu, ktorá zabezpečuje široké pozorovacie uhly s pomerom strán 16:9 a so svietivosťou 300 NITov. Celý je chránený "Corning Gorilla Glass" sklom proti povrchovým nárazom či škrabancom. Povrch displeja je lesklý, nečakajte úžasný výkon v priamom slnku, ale vďaka vysokej svietivosti displeja je výkon uspokojivý.

Výsadou ultrabooku Yoga 11S sú štyri rôzne polohy alebo módy, ktoré môžete dosiahnuť vďaka

špeciálnemu mechanizmu.

Ten sa nachádza v pántoch displeja a umožňuje vám otočiť displej o kompletných 360 stupňov.

Môžete ho používať ako váš typický notebook, potom v prezentačnom móde, kde preklopíte displej o približne 270 stupňov a položíte ho klávesnicou smerom dole na povrch. Dôležité je poznamenať, že klávesnica sa pri takomto používaní deaktivuje, čo príde vhod aj pri tablet móde, kedy kompletne preotočíte displej a z notebooku sa stáva plnohodnotný tablet. Posledným módom je tzv. "stanový mód", kedy ultrabook postavíte na hrany základne a displeja v tvare "A". Každá z vyššie spomínaných polôh prináša svoje výhody a po tomto zážitku sa vám ťažko vracia späť k bežnému notebookom.

Vnútro Yoga 11S je poháňané tretou generáciou Intel Core i procesorom (až do i7 podľa konfigurácie), doplnený integrovanou Intel HD Graphics 4000 kartou a jedným 4GB či 8GB RAM slotom. Využíva rýchlosť SSD disku, ktorý môže dosahovať objemu dát až do 256GB.

Toto všetko je zaobalené v solídnej konštrukcii notebookov z produktovej rodiny IdeaPad, ktorá neposkytuje pevnosť a kvalitu materiálov ako prémiová rodina Lenovo notebookov, ThinkPad, no Lenovo v tomto prípade vsadilo na správnu kartu a použité materiály sú pevného charakteru. Aj keď nepatria medzi najodolnejšie, nemusíte sa vôbec báť, že by sa váš notebook po prvom páde zo stola rozbil na súčiastky. Yoga 11S má navyše matnú povrchovú úpravu a zoženiete ju v dvoch farebných prevedeniach, striebornej a oranžovej (podľa regiónu). Osobne sme mali možnosť vyskúšať obidve. Zatiaľ čo oranžová na nás pôsobila príjemne, strieborná vyzerala "zrelšie", ultrabooku pristala oveľa viac.

HODNOTENIE:

90%



Vnútro produktu je komplementované súborom USB portov po stranách produktu, 2in1 vstupom pre slúchadlá i mikrofón, SD čítačkou kariet. Pripájať svoj Yoga ultrabook budete môcť prostredníctvom HDMI vstupu. Nachádza sa tu vstup pre nabíjačku, ktorá už dávno nie je kruhového tvaru. Lenovo prešlo k obdĺžnikovému tvaru, hlavne kvôli šetreniu miesta v samotnom tele produktu, a tak musela evolúciou prejsť aj samotná nabíjačka, ktorá je menšia, skladnejšia a nabíja rýchlejšie.

Na jedno nabitie vydrží až do šiest' hodín, pri strednej záťaž' to je približne od 4,5 do 5 hodín. Aj pri zakúpení najsilnejšej konfigurácie, Yoga 11S nie je práve produkt, ktorý by bol vhodný pre extrémne zaťaženie v podobe graficky náročných programov či najnovších AAA herných titulov. Silné stránky produktu spočívajú niekde inde.

Pochvalu zaslúži aj klávesnica, ktorá bola predstavená v minuloročných produktoch rodiny ThinkPad a neustále prechádza malými úpravami počas každej novej generácie. Je položená o kúsok nižšie než je zvykom v iných produktových radoch Lenovo notebookov. Prijemne sa na nej píše, nie je hlučná a perfektne sa dopĺňa s rozsiahlym clickpadom, ktorý v posledných generáciách nahradil touchpad, v tomto prípade o niekoľko úroveň kvalitnejším. Nenájdete tu tradičný červený "trackpoint" v strede klávesnice, čo bude chýbať užívateľom ThinkPad notebookov, ale nie je to nič, čo by menilo výsledný zážitok z tohto produktu. Na druhú stranu

však chýba podsvietená klávesnica, ktorú by sme očakávali pri produkte v takej vysokej cenovej relácii.

Základňa ultrabooku má pogumovaný finiš, ktorý je príjemný na dotyk a zaručuje protišmykové vlastnosti pri používaní notebooku v iných módoch (napríklad prezentačný mód).

Na vrchu displeja, presne v strede, sídli integrovaná HD web kamera s rozlíšením 720p, vyskúšali sme ju v zopár Skype hovoroch a Google Hangout stretnutiach. Výkonom je decentná, ponúka kvalitný, ostrý obraz, ktorý neurazí, ale nie je ani ničím extra.

Prekvapení sme boli výkonom reproduktorov. Yoga 11S ponúka vybalansovaný a čistý zvuk, neznie "plechovo", basy má plne pod kontrolou a necítite sa ako pod vodou, keď počúvate hudbu alebo pozeráte film. Hlasitosť je uspokojivá a bez problémov ozvučíte rozľahlejšie miestnosti bez potreby externých reproduktorov. K výkonu prispieva aj Dolby Home Theater v4 technológia, ktorá vám ponúka ďalšie možnosti v nastaveniach zvuku.

Tenký a ľahký ultrabook však nie je len o výkone, ale aj o tom, čo ponúka softvér. Špecialitou, ktorá určite stojí za zmienku, je tzv. "Motion Control". Funkcia, ktorá vám umožňuje gestami pred webkamerou prehliadať

a manipulovať s dokumentmi, obrázkami, fotkami a filmami v najzákladnejších smeroch. Sami sme tomu moc neverili, no po vyskúšaní sme zaznamenali stopercentnú úspešnosť.

Prednádávnom sme mali možnosť vyskúšať on-line kartovú hru od Blizzard Entertainment, Hearthstone a bola to prvá hra, ktorá nám prišla na um, keď sme dostali do rúk tento produkt. O Hearthstone si môžete prečítať v jednej z našich recenzií, no ide nám o spojenie tejto hry s dotykovým displejom Yoga 11S. Keď pretočíte ultrabook do prezentačného alebo tabletového módu, hra v spojení s produktom dostáva nový rozmer.

Tvrdili sme, že Yoga 11S nie je stavaná na extrémnu výpočtovú záťaž, no to nám nebránilo vo vyskúšaní náročných grafických programov ako Adobe Photoshop či InDesign, ktoré zvláda ultrabook bravúrne aj pri nižšej konfigurácii. Kvôli malému displeju, nižšiemu rozlíšeniu a celkovo výkonnostným obmedzeniam tento notebook určite nebude voľbou číslo jedna pre grafikov či video editorov – napriek svojej ľahkosti, flexibilitě a prenosnosti.

VERDIKT

Lenovo IdeaPad Yoga 11S je pionierom vo svojom smere. Produktom, ktorý ponúka z každého rožka troška. Na jednej strane je ľahký, tenký a prenosný. Umožňuje flexibilitu prostredníctvom svojich štyroch módoch, zatiaľ čo na druhej strane ponúka decentnú hardvérovú stránku, ktorá za vypýtanú cenu nenadchne, no ani neurazí. Ak chcete mať vaše PC vždy poruke na cestách, radi robíte dojem a počas toho chcete odvieť aj kus roboty, tento ultrabook je práve pre vás.

Martin Húbek



Samsung Ativ Book 900

Nový Ultrabook od Samsungu

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Samsung
Dostupná cena : 1041 €

PLUSY A MÍNUSY:

- + konštrukcia
- + displej
- + rozmery
- + hmotnosť
- + SSD
- menej portov
- cena
- len 4 Gb RAM

ŠPECIFIKÁCIE:

CPU: Intel® Core™ i5
Processor 3337U (1.8GHz až 2.7GHz, 3MB L3 Cache)
GPU: Intel® HD
Graphics 4000
RAM: 4GB DDR3
(1600MHz)
HDD: 128GB SSD
Displej: 13.3" SuperBright
300nit FHD LED (1920 x 1080), matný
OS: Windows 8 Pro
(64-bit) – možnosť aktualizovať na 8.1 Pro
Porty:
1 x mini VGA
1 x Micro HDMI
1 x USB3.0, 1 x USB2.0
3-in-1 (SD, SDHC, SDXC) čítačka kariet
1 x kombinovaný I/O pre slúchadlá a mikrofón
1 x RJ45 (LAN) – potrebný príbalený adaptér
Prípojiteľnosť: WiFi
a/b/g/n dual, Bluetooth 4.0, 1000Mbps Ethernet
Rozmery:
313,8x218,5x13,2mm
Hmotnosť: 1,13kg

HODNOTENIE:

85%



Ultrabook od Samsungu zaujme svojím dizajnom a rozmermi predovšetkým tých, ktorí potrebujú mať svoj notebook neustále so sebou. Vo výbave nechýba FullHD displej ani úsporný procesor od Intelu, ktorý ponúka dobrý pomer medzi výkonom a spotrebou.

DIZAJN A KONŠTRUKCIA

Samsung Ativ 9 disponuje podobným dizajnom ako predchodca, Samsung series 9 ultrabook, čo však nie je na škodu, keďže vyzerá veľmi dobre. Celé telo je tvorené z hliníka sivo-modrej farby, použitie kovu zabezpečilo vysokú tuhosť a pevnosť celého tela, nikde sa nič neprehýba a notebook je možné bez ujmy prenášať aj držaním za otvorený displej. Vďaka špeciálnej úprave nie je povrch veľmi náchylný na zachytávanie odtlačkov rúk. Čo sa samotného dizajnu týka, prevládajú oblé línie, či už ide o hrany alebo zaujímavo tvarovaný kĺb veka displeja. S rozmermi 31,3x21,8 a hrúbkou len 1,32cm nebude pri častom prenášaní v taške zavádzať. Hmotnosť dosahuje iba 1,13kg. Vonkajšiu časť veka displeja zdobí len logo Samsungu umiestnené vľavo, vnútornej strane zase

dominuje 13,3" Full HD displej s matnou povrchovou úpravou, vďaka čomu na displeji nevidno nežiaduce odrazy. Displej zaujme aj pre svoje tenké okraje, po stranách majú necelý jeden centimeter. Nad displejom sa nachádza web kamera s rozlíšením 1,3Mpix, pod displejom znova strieborné logo SAMSUNG. Veko je k základni pripevnené dvojicou pántov, tie sú dostatočne tuhé a držia displej pevne v zvolenej pozícii aj pri prenášaní.

Ativ Book 9 disponuje klávesnicou, ktorá je mierne zapustená pod úroveň plochy s touchpadom. Klávesy sú štandardnej veľkosti, až na smerové šípky, ktoré majú polovičnú výšku, rovnako ako funkčné klávesy v najvyššom rade. Na klávesnici sa píše pohodlne, klávesy však majú nízky zdvih, čo je daňou za hrúbku celého Ultrabooku. Celá klávesnica je podsvietená, s možnosťou regulácie jasú v niekoľkých krokoch. Touchpad je umiestnený v strede a je mierne zapustený pod okolitý povrch. Jeho povrch je príjemne hladký a k funkcii ľavého/právneho tlačidla myši sa dá dostať jeho pritlačením na požadovanej strane. Samozrejmosťou je podpora ovládania viacerými prstami ako aj

podpora gest systému Windows 8, čo sa hodí zvlášť pre absenciu dotykového displeja.

Keďže ide o ultrabook, portová výbava nie je práve najbohatšia. Na ľavej strane nájdeme port pre pripojenie adaptéra, jeden USB 3.0 port, micro HDMI a vstup pre pripojenie externého LAN portu, ktorý je dodávaný v balení. Na pravej strane sa pre zmenu nachádza jeden USB 2.0 port, kombinovaný 3,5mm vstup pre slúchadlá a mikrofón, mini VGA port a čítačka SD pamätových kariet. Nechýbajú ani stereo reproduktory, ktoré sú umiestnené po okrajoch v prednej časti spodnej strany. Na spodnej strane sa taktiež nachádzajú mriežky pre nasávanie vzduchu dvojicou ventilátorov, ohriaty vzduch sa zasa vyfukuje zo zadnej časti.

DISPLEJ A HARDVÉR

Samsung Ativ Book 9 obsahuje 13,3" PLS (označenie IPS displejov od Samsungu) displej s rozlíšením 1920x1080 bodov. Vďaka matnej povrchovej úprave je dobre čitateľný aj vonku počas slnečného dňa. Čitateľnosti napomáha aj jeho vyšší jas, reguláciu jasú je možné spravovať manuálne alebo zveriť do rúk systému, keďže notebook obsahuje senzor okolitého osvetlenia. Pozorovacie uhly, ako aj kvalita zobrazenia obrazu sú na veľmi dobrej úrovni. V recenzovanom modeli bol osadený úsporný (17W) procesor Intel i5 3337U taktovaný na frekvencii 1,8GHz až 2,7GHz v prípade funkcie Turbo Boost. Grafickou kartou je integrovaný Intel HD 4000, dedikovaná grafika vzhľadom na rozmery notebooku chýba. Operačná pamäť má kapacitu 4GB (použitelná kapacita je 3,63GB), bez možnosti jej rozšírenia, čo je trochu škoda. Rovnako to je aj v prípade SSD disku, ktorý má kapacitu 128GB, z ktorých je



po zapnutí dostupných približne 70GB. Zvyšok zaberá operačný systém a recovery partícia. Komunikovať s okolím je možné prostredníctvom WiFi a/b/g/n, Bluetooth 4.0, prípadne gigabitovým ethernetom (po pripojení externého portu).

SOFTVÉR

Ultrabook sa predáva s predinštalovaným systémom Windows 8 Pro spolu s výše tuctom predinštalovaných aplikácií, a to nielen od Samsungu. K tým menej užitočným, a tak odsúdeným k okamžitému odinštalovaniu patria napríklad skúšobné verzie kancelárskeho balíka Microsoft Office a antivírusu Norton Internet Security. Niektoré z aplikácií sú vytvorené pre "dotykové" Štart prostredie a niektoré pre klasické desktop prostredie. Do prvej kategórie patrí napríklad S Player, ktorý slúži ako prehrávač pre všetky druhy multimédií, ktoré automaticky vyhladáva na disku. Podobne funguje aj aplikácia S Gallery, tá však organizuje fotky a videá podľa dátumu ich vytvorenia. Z predinštalovaných desktopových aplikácií ide napríklad o Kies pre správu smartphonov a tabletov od Samsungu či Side Sync pre prenos údajov medzi týmito zariadeniami cez WiFi. Potešujúca je možnosť bezplatnej aktualizácie na Windows 8.1, ktorá prebehla počas recenzovania bez problémov aj s automatickým aktualizovaním ovládačov.

VÝKON A VÝDRŽ

Výkon Ultrabooku bol preverený niekoľkými nástrojmi. Softvér PCMark 8 slúži na testovanie výkonu z pohľadu bežného používateľa, otestuje teda rýchlosť pri surfovaní, editovaní dokumentov

a fotografií či sledovaní videa. V tomto teste dosiahol Ativ Book 9 skóre 2760, čo je mierne viac ako priemerne skóre v kategórii ultraprenosných notebookov, ktoré bolo počas testovania 2637. Čo sa grafického výkonu týka, v benchmarku 3D Mark 06 sa dosiahnuté skóre zastavilo na hodnote 3624 bodov, v prípade novšieho 3D Marku bolo rozloženie dosiahnutých bodov v jednotlivých testoch nasledovné: Ice Storm – 24632, Cloud Gate – 3089, Fire Strike – 340. Rýchlosť SSD disku sa pri čítaní pohybovala na úrovni 482MB/s a na 315MB/s pri zápise. Ide teda o celkom dobré výsledky, čo cítiť už pri zapínaní, kedy systém nabehne za necelých desať sekúnd. Celkovo je tak Samsung Ativ Book 9 výkonovo vhodný predovšetkým na surfovanie po internete, kancelársku prácu či sledovanie filmov.

Na hranie novších hier, najmä pre slabšiu grafickú kartu, výkon nepostačuje.

Ak nie je notebook nadmerne zatťažný, je chladenie takmer bezhlučné, pri vyššej záťaži už o sebe dá dvojica malých ventilátorov vedieť, no úroveň hluku sa stále pohybuje na znesiteľnej úrovni. Hluk ventilátorov sa vďaka jednej z funkčných kláves dá znížiť aj manuálne, avšak za cenu obmedzeného výkonu. Pri testovaní sa maximálna teplota procesora pohybovala pod hranicou 90 stupňov, priemerne mal procesor 50–55 stupňov. Distribúciu tepla na vrchnú časť v oblasti klávesnice možno pozorovať len slabo, viac je citel'ná v oblasti nasávania ventilátorov v spodnej časti, preto nie je veľmi vhodné položiť notebook napríklad na posteľ v prípade jeho vyššieho zatťaženia. Zabudovaná batéria má kapacitu 44570mAh a dokáže udržať notebook zapnutý pri surfovaní s tretinovým jasom približne päť a pol hodiny. Pri písaní offline sa výdrž predĺži o necelú hodinu.

VERDIKT

Samsung Ativ Book 9 zaujme najmä svojím dizajnom a malými rozmermi, ktoré ho predurčujú na spoločníka na cesty, prípadne do školy. Pri jeho používaní poteší aj veľmi pevné spracovanie, kvalitný Full HD displej a podsvietená klávesnica. Výkon je pre bežné úlohy viac než dostatočný, kedy je notebook navyše veľmi tichý. Vzhľadom na cenu, od 1041€, však zamrzí kapacita operačnej pamäte.

Tomáš Ďuriga



Creative Sound Blaster EVO Zx, Wireless

Dvojica nadupaných bezdrôtových slúchadiel

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Creative

Dostupná cena:

EVO Zx – od 180€

EVO Wireless – od 140€

PLUSY A MÍNUSY:

- + podavie zvuku
- + zabudovaný mikrofón
- + ergonómia

- cena

ŠPECIFIKÁCIE:

Kmitočtová odozva:

20Hz – 20kHz

Batéria: až osem hodín

Rozhranie: Bluetooth

Impedancia: 29 ohmov

Citlivosť: 102dB/mW



Ked' už nepotrebujeme káble ani na nabíjanie telefónu, prečo by nás mali obmedzovať na slúchadlách? Niečo takéto zrejme zaznelo v spoločnosti Creative, ktorá sa nám rozhodla predstaviť hneď dva modely bezdrôtových slúchadiel určených nielen na hranie, ale hlavne na počúvanie hudby kdekoľvek sa nám zachce. Predstavíme si dvojicu high-end Bluetooth slúchadiel Sound Blaster EVO Zx a EVO Wireless.

PRVÉ DOJMY

Dizajn balenia zodpovedá cenovej kategórii a nejde o žiadne otravné plastové obaly. K slúchadlám sú pribalené len základné veci, a to nabíjací kábel a audio konektor.

K EVO Zx sme dostali aj štýlové kožené puzdro, do ktorého si vieme slúchadlá pomocou skladacej konštrukcie úsporne uložiť.

PREMAKANÁ KONŠTRUKCIA

Nie každé slúchadlá sadnú na uši tak dobre, že ich vydržíme nosiť hodiny a hodiny bez toho, aby nás bolela hlava či uši. Ľudia v Creative si uvedomujú dôležitosť tohto faktoru, s konštrukciou EVO Zx a EVO Wireless sa dosť vyhrali a slúchadlo sa k hlave snaží čo najlepšie pritlačiť pomocou klbov na vertikálnej aj horizontálnej osi.

Kožené lemovanie slúchadiel je

prijemné na nosenie a taktiež celkom dobre tesní okolité zvuky, nie však až tak, že by nás slúchadla obmedzovali vo vedení konverzácie.

Po dlhšej dobe ale začína byť pod slúchadlami teplo. Na hornom mostíku slúchadiel je mäkká pena potiahnutá kožou, ktorá spríjemňuje nosenie a chráni hlavu pred otlakmi a bolesťami z dlhého nosenia. Možno si povieť, že je to zbytočnosť, no vzhľadom na vyššiu hmotnosť slúchadiel je to fakt užitočný prvok.

Je dosť ťažké vystihnúť správny tlak slúchadiel tak, aby nespádli z hlavy a zároveň nespôsobovali bolesti. Pri herných slúchadlách sa uprednostňuje pohodlie, pri prenosných je treba, aby aj pevne

HODNOTENIE:

95%



držali na hlave. Creative zvolil cestu pohodlia a pri rýchlejších pohyboch slúchadlá niekedy zletia z hlavy, využitie pri behaní a športových aktivitách teda nenájdu, skôr sa hodia na dlhé cesty, kde nižší tlak a mäkká pena dovoľia mať slúchadlá nasadené niekoľko hodín bez toho, aby vás bolela hlava.

KOPA TLAČIDIEL A NFC

Síce slúchadlá vyzerajú pomerne jednoducho, po bližšom preskúmaní sme

objavili celkom dosť tlačidiel a ovládacích prvkov, s ktorými sa kadečo nastavuje.

Začneme so slúchadlami EVO, ktorých ovládanie sa rieši na pravom slúchadle. Najviac slávy zrejme zožne veľké tlačidlo skrývajúce sa pod logom Sound Blaster, ktoré je ľahko nahmatateľné a slúži na pozastavenie či púšťanie hudby a na prijímanie a ukončovanie hovorov. Tlačidlo po ňom sa stará o zapínanie a vypínanie funkcie SBX, ktorá sa snaží zlepšiť zážitok z počúvania hudby a počas hovoru s technológiou CrystalVoice odstrániť nežiaduci šum

a ozveny. Funkciu SBX však nájdeme len pri verzii EVO Zx, ktorá je vybavená vlastným mikroprocesorom.

Ďalej tu nájdeme tlačidlá na prepínanie skladieb a ovládanie hlasitosti. Ovládanie však nie je riešené len cez tlačidlá. Slúchadlá podporujú technológiu NFC a umožňujú spárovať slúchadlá so zariadením len priložením telefónu k slúchadlám.

HEADSET

Oplatí sa ešte spomenúť, že slúchadlá EVO majú v sebe zabudovaný mikrofón. Skvele to posluží pri hovoroch, kde sa stačí „capnúť“ po uchu a už môžeme veselo diskutovať.

KVALITNÉ BASY A VERNE VÝSKY

Zvolili sme dva albumy. Prvý – Justin Timberlake – The 20/20 Experience, komprimovaný v strátovom formáte mp3 v kvalite 320kbit/s na počúvanie pomalších tónov a živých nástrojov v prehrávači iTunes 11.1 a druhý album v bezstrátovom formáte flac v kvalite 768kbit/s – Fast & Furious 6 Soundtrack v prehrávači VLC Player 2.0.8 na počúvanie hlbších basových liniek a elektronickej hudby.

Zvuk slúchadiel je akýsi zašumený. Predpokladali sme oveľa silnejšie nízke



tóny. Problém nastáva vtedy, keď prechádzate z porovnávacích slúchadiel k testovaným. Rozdiel je badať ihneď. Avšak po dlhšom počúvaní testovaných slúchadiel si ucho zvykne a kvalite výstupu sa prispôbíte. Nie je to však nič hrozné, ohodnotili by sme to ako lepší priemerný zvukový výstup. Pozitívom je, že pri vysokej hlasitosti sme nespozorovali skreslenie.

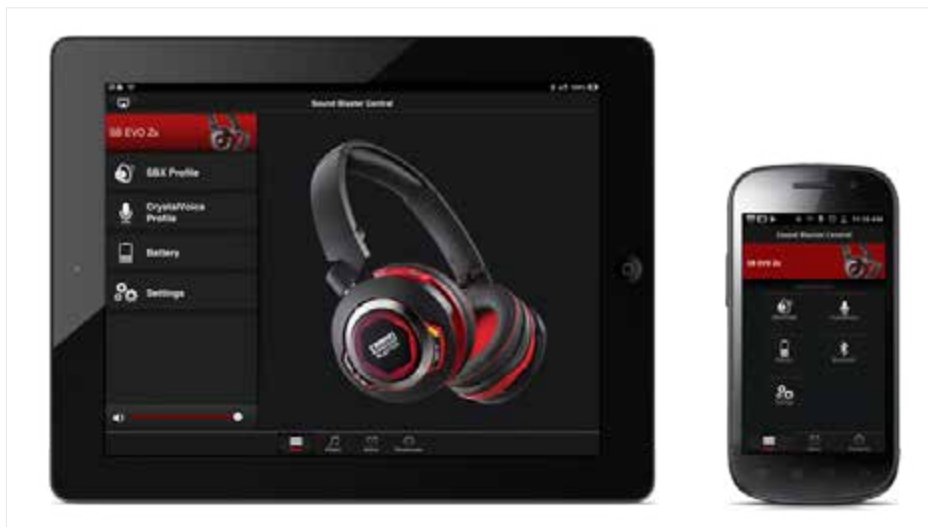
BATÉRIA

Slúchadlá EVO bez nabíjačky vydržia osem hodín hudby, Rage by mali zvládnuť až dvanásť, čo na hranie postačí, keďže je možné kedykoľvek ich zapojiť do USB portu a nechať ich popri hraní nabíjať. EVO okrem pripojenia do USB portu dokážu fungovať aj cez normálny 3,5mm audio jack. Avšak prichádzate o všetky vylepšenia audia.

VERDIKT

Firma Creative opäť ukázala, že na trhu s audio príslušenstvom stále má pevnú pôdu pod nohami a dokáže vytvoriť skutočne kvalitné príslušenstvo, či už k hrám alebo na počúvanie hudby. Slúchadlá EVO okrem kvalitných slúchadiel a štýlového doplnku poslúžia aj ako praktický headset. Použiť sa dajú takmer s akýmkoľvek telefónom či prehrávačom vďaka pripojeniu Bluetooth a klasickému audio jacku. Jediným záporom je o niečo vyššia cena.

Eduard Čuba



Vianoce s Nintendom 3DS

Najpredávanejšia
prenosná herná
konzola



189,99 €

● Najväčšie displeje



199,99 €

- Nintendo 3DS XL
- hra The Legend of Zelda: A Link Between Worlds



109,99 €

● Skvelá cena

Vychutnajte si jeden z bestsellerov, alebo ďalšie z desiatok zábavných hier!



Nintendo

NINTENDO 3DS

www.mojenintendo.cz

CONQUEST
entertainment

Logitech® | G UVÁDZA

NOVÚ MYŠ

G602 WIRELESS GAMING MOUSE



250 hodín non stop hrania.
Ste na ťahu!

CHYSTÁTE SA STRÁVIŤ TÚTO JESEŇ DLHÝM HRANÍM NOVÝCH PC HIER?

Máte už najlepšiu bezdrôtovú hernú
myš na hodiny hrania?

Vyskúšajte tento kúsok
a napíšte nám svoj názor!



Pár slov o G602 Wireless Gaming Mouse:

- Novo definuje hranice bezdrôtového hrania: iba dve AA batérie vám poskytnú až 250 hodín non-stop hrania, bez drôtov a bez lagov.
- Ak preferujete ľahšiu myš, vyberte jednu z batérií!



Dalšie dôvody pre G602 Wireless Gaming Mouse:

- Myš komunikuje bezdrôtovo viac ako 500-krát za sekundu.
- Myš používa exkluzívny Logitech G Delta Zero senzor, ktorý ponúka vysokú presnosť ovládania kurzoru.
- Má ultra odolnú konštrukciu s mechanickými spínačmi so živosnosťou 20 miliónov kliknutí.
- Má až 11 programovateľných G-keys, ktorým môžete pomocou Logitech Gaming Software priradiť vo svojej obľúbenej hre najčastejšie používané tlačidlá.

Viac informácií získate na Facebook stránkach www.facebook.com/logitechczsk

ZÁKLADNÉ INFO:

Ender's Game, USA, 2013, 114 min.

Žáner: Sci-fi/akčný/dobrodružný

Réžia: Gavin Hood

Scenár: Gavin Hood, Orson Scott Card

Kamera: Donald McAlpine

Hudba: Steve Jablonsky

Hrajú: Asa Butterfield, Hailee Steinfeld, Abigail Breslin, Harrison Ford, Viola Davis, Ben Kingsley

PLUSY A MÍNUSY:

- + výborný soundtrack
- + špeciálne efekty a kamerové spracovanie
- + hlavná postava a jeho filmový predstaviteľ Asa Butterfield
- + prírodné exteriéry

- Harrison Ford
- knižné repliky

HODNOTENIE:

75%



Enderova hra

L'AHKÁ VESMÍRNA ZÁBAVA.

Po výbornej, kritikmi ospevovanej, Gravitácii k nám zavítala oddychovka v podobe filmu Enderova hra. Knižná predloha vyšla ako debut spisovateľa Orsona Scotta Carda v roku 1985. Ihneď po jej vydaní sa stala bestsellerom a to nielen medzi fanúšikmi sci-fi žánru. Získala mnohé ocenenia, medzi inými aj cenu Nebula, ktorú udelí uje Asociácia autorov vedeckej fantastiky a fantasy literatúry. Spisovateľ sa tým katapultoval na hviezdne nebo autorov vedecko-fantastickej literatúry.

V roku 2013 sa režisér Gavin Hood, po takmer tridsiatich rokoch od uvedenia knihy na knižné pulty, rozhodol oprášiť toto dielo a v spolupráci so spisovateľom napísal scenár a zrežiroval film Enderova

hra. Pokusy nakrútiť filmovú adaptáciu podľa literárneho diela často stroskotajú na výraznej odlišnosti od knižnej podoby. To však nie je prípad Enderovej hry. Nestalo sa tak práve preto, že scenár bol napísaný spoločnými silami režiséra a spisovateľa. Kniha a film sú si dosť podobné, samozrejme až na isté detaily. Niektoré knižné repliky, ktoré sa herci snažia prevetliť do filmového hrania pôsobia však sucho a ťažkopádne. Na druhej strane, kinematografická podoba zmýva hranice predstavivosti a ponúka monumentálne vesmírne scény plné hypermodernej techniky a dramatických akcií, ktoré divákov určite vizuálne zaujmú

Enderova hra je situovaná do budúcnosti na planéte Zem, niekolo desiatok rokov po útoku mimozemskými Termitanmi. Zahynulo vtedy mnoho ľudí a spôsob života sa radikálne zmenil. Útok však v poslednej chvíli odvrátili zázračným hrdinským činom vojaka Mazera Rackhama

(Ben Kingsley), ktorý sa odvtedy stal legendou. Obyvatelia Zeme však žijú v neustálom strachu, že by sa podobná situácia mohla znova zopakovať, a tak naďalej pretrvávajú vojenský stav. Armáda stále verbuje nové posily pre prípad hrozby ďalšieho napadnutia. V tomto rozporení sledujeme príbeh dieťaťa menom Ender Wiggin (Asa Butterfield), ktorý bol vybraný do Armádnej školy, nachádzajúcej sa na orbite Zeme. Chlapcov a dievčatá v detskom veku potrebujú pre ich schopnosť vyhodnocovať situáciu lepšie ako dospelí. Ender prechádza výcvikom a mnohými simulačnými hrami, či už osobnými, sociálnymi alebo strategickými.

Aj keď to na prvý pohľad vyzerá, že film sa bude zaoberať len zápasom medzi pozemskou civilizáciou a smrteľným nebezpečenstvom z kozmu, nemusí to byť hneď pravda. Film oslovuje viacerými vrstvami. Rozpráva aj o priateľstve, súrodeneckej láske a nenávisti.



Vzt'ahy medzi hlavnými hrdinami sú celkom ľahko čitateľné. Divák miluje a nenávidí postavy presne tak, ako to režisér a autor knihy zamýšľali. Ozvlášťujúcim prvkom je zobrazenie vzt'ahu Endera a jeho sestry prostredníctvom e-mailov, ktoré zároveň plnili vysvetľovaciu funkciu. Rozprávanie sa tak mohlo odohrávať v dvoch líniách.

Práca s detskými hercami na filme býva zložitá a treba k nim zvoliť citlivý prístup. Poteší, že mladý herec Asa Butterfield si s rolou Endera očividne hru poradil. Nie je to však jeho herecká premiéra. Určite si mnoho divákov spomenie na milé dieťa s veľkými očami z oscarového filmu Hugo (2011). Alebo si ho môžu pamätať ako syna nacistického veliteľa vo filme Chlapec v pruhovanom pyžame (2008). V Enderovej hre sa opäť zhostil svojej úlohy výborne a komplikovanú hlavnú postavu zahral veľmi presvedčivo. Dokázal upútať hlavne svojím vnútorným prežívaním a prechodmi medzi rôznymi typmi emócií. Nemôžeme zabudnúť ani na hollywoodsku legendu Harrisona Forda. V postave veliteľa Graffa pôsobil ako silný marketingový ťah, no jeho spolaľivé herectvo neprineslo nič nové.

Pokiaľ sa divák nesústreďil na herecké prežívanie svojich hrdinov, určite ho zaujala vizuálna stránka, ktorá sa stala pre film veľkým plusom. Všetci vieme, že bez špeciálnych efektov, zelenej steny a iných šikovných filmárskych trikov by sa pravdepodobne nezaobišiel. Naozaj efektne a výnimočne boli scény, keď sa postavy vznášali v beztlakovom stave a kamera dokázala nasimulovať dojem nulovej gravitácie. Pozitívne by sa dalo hodnotiť

aj grafické riešenie videohry, ktorá film sprevádza. K finálnemu vizuálnemu dojmu ale treba ešte kvalitné zvukové spracovanie, preto nesporne veľkú úlohu zohrával aj soundtrack. Ako už býva zvykom pri filmoch tohto typu, aj tu orchestrálne skladby dodávajú akčným a dramatickým častiam punc veľkoleposti.

Kto je zvyknutý na drsné a realistické sci-fi blockbustery, si zrazu počas sledovania filmu uvedomí, že na neho pôsobí akosi detský a ľahký. To je spôsobené najmä tým, že počas deja sa veľakrát veci vysvetľujú a nič nenecháva na predstavivosť. Ako keby autori nechceli, aby divák privrel mi rozmysľal. Všetko to však má svoj význam. Záver filmu tak zapôsobí oveľa účinnejšie a oveľa tvrdšie zasiahne diváka v celej svojej obľudnosti. Práve preto sa najdôležitejším aspektom Enderovej hry javí dejový zvrät, ktorý je natoľko nečakaný a prekvapivý, až vyráža dych.

Príbeh mladého Endera Wiggina je typickým príkladom toho, ako sa môže z bezduchého sci-fi filmu stať pozoruhodné filmové dielo. Stačilo len pridať hlbšiu myšlienku a film odrazu



prestal byť len zlátaninou akčných scén a pekných scenérií. Aj keď sa nejedná o žiadnu filmovú revolúciu, snímka by sa mala zapísať nielen zarytým fanúšikom vedecko-fantastického filmu, ale každému, kto naň do kina zavíta.

Marek Suchitra

ZÁKLADNÉ INFO:

Captain Phillips, 2013, USA, 134 min

Žáner: Dráma/triler

Réžia: Paul Greengrass

Produkcia: Michael De Luca
Productions, Scott Rudin Productions,
Translux, Trigger Street Productions

Scenár: Billy Ray

Kamera: Barry Ackroyd

Hudba: Henry Jackman

Obsadenie: Tom Hanks, Barkhad Abdi,
Barkhad Abdirahman, Faysal Ahmed,
Mahat M. Ali, Michael Chernus, Chris
Mulkey, Yul Vazquez, Max Martini

PLUSY A MÍNUSY:

- + réžia, hudba, strih
- + Tom Hanks
- + obsadenie
- + výborné gradovanie - nehollywoodsky štýl
- + fenomenálny záver

- záleží už len od konkrétnej interpretácie, ja nemám, čo vytknúť

HODNOTENIE:

100%



Kapitán Phillips: Prepadnutie lode Alabama

NAJBLIŽŠIE K STRESOVEJ SITUÁCII... AKO SA LEN DÁ!

Pokiaľ dnes existuje naslovovzatý odborník na hrané filmové rekonštrukcie skutočných udalostí, potom je to Paul Greengrass. Presvedčiť sme sa o tom mohli už v jeho Krvavej nedeli (2002) a v Lete číslo 93 (2006), okrem toho sa postaral aj o vynikajúcu druhú a tretiu časť Bournovskej trilógie. Jeho posledný film Zelená Zóna (2010) však trpel mierou odosobnenia od jeho režisérskej identity. Svojím najnovším filmom Kapitán Phillips: Prepadnutie lode Alabama sa však vrátil do vód, v ktorých vie plávať opäť prezentujúc realizmus, ktorým sa preslávil.

Pred štyrmi rokmi prepada štvorica ozbrojených somálskych pirátov americkú nákladnú loď Alabama, ktorá je pod

velením kapitána Richarda Phillipsa (Tom Hanks). Nechcú len peniaze, v hl'adácii majú celú loď. Chcú ju dostať do Somálska a zarobiť na nej milióny, kapitán Phillips sa však nechce vzdávať. Inteligentným počínaním privedie pirátov k domnienke, že loď je pokazená. Situácia však vyústi jeho unesením a strhujúci príbeh sa môže začať.

Somálsko je ako krajina na úrovni praveku. Bez žiadnej zriadenej vlády tu funguje klanový systém: kontrola územia samozvanými vojvodcami s všadeprítomnou chudobou a hladom. Vodca skupiny pirátov Muse (Markhad Abdi) takisto žije v týchto podmienkach. Pod nadvládou svojho klanového staršieho je len pešiakom, ktorý musí robiť všetko,

čo od neho vyžadujú, inak skončí mŕtv. Áno, Kapitán Phillips je objektívnym filmom v správnej miere podávajúci všetky rekonštruované a hrané udalosti. A hoci sú Muse a jeho skupina predsa len tými zlými v príbehu, ich postavenie v Somálsku je pol'utovaniahodné a správanie tým pádom l'ahšie pochopiteľné. Greengrass so scenáristom Billym Rayom takto venujú dostatočnú pozornosť každej citlivej časti svojej témy.

Rozprávanie príbehu však t'aží hlavne zo vzťahu medzi Museom a Phillipsom, na ktorý sa sústred'uje väčšina filmu. Phillips je oproti Museovi zatiahnutý do konfliktu bez dôvodu. A to je jeden z dôkladne skúmaných aspektov príbehu v Hanksovom hereckom výkone. Nesnaží sa byť hrdinom, nesnaží sa pirátov prekabátiť nejakým zložitým plánom, robí skrátka to, čo je jeho úloha – byť kapitánom lode. Pracuje s tým, na čo má sily a prostriedky, no keď dochádzajú možnosti zostáva mu iba čakať s pomaly unikajúcou nádejou. Tento viacvrstvový herecký výkon je strhujúci



a emocionálne hýbajúci. V neposlednom rade je však autentický, najmä v záverečnej fenomenálnej scéne, a priam obnažujúci svojou nehollywoodskou drsnosťou. Hanks rozhodne nepatrí do starého železa a nie je prehnané povedať, že nadišiel čas na jeho tretieho Oscara.

Hoci Hanks jasne výčnieva, pochvala patrí aj zvyšku obsadenia. Osobitne výborným krokom bolo najmä zvolenie neznámych hercov do úloh pirátov. Ich výkony tak pôsobia surovejšie, no práve tým sú pohlcujúce a konzistentné s tónom filmu a bezchybnou žánrovosťou. Pretože nech už od Kapitána Phillipsa čakáte čokoľvek navyše, v jadre je to priezračný triler pohadzujúci diváka z jedného vytrženia zmyslov do druhého, neustále bodajúci do živého.

Vo veľkej miere na tom má podiel aj už spomínaný, nezmazateľne rozpoznateľný Greengrassov štýl tzv. dokuthrilleru. Ten predviedol prvý raz v Krvavej nedeli (2002) a potom v Lete číslo 93 (2006).

Aj v Kapitánovi Phillipsovi to predvádza rovnako ako pri spomínaných filmoch – skutočnú udalosť rekonštruuje v tesných, blízkych, vizuálne podmanivých záberoch pomocou ručnej kamery a strihu. Navyše tu dochádza k prirodzenej evolúcii nutne vyvodenej z formátu rekonštruovanej udalosti. Keďže je Kapitán Phillips príbehom o únose a prežití, ale aj o nádeji a ľudskosti, podoba filmu nie je až tak metodicky zakotvená v dokuthrileri, resp. štýle spomínaných dvoch predošlých filmov. Sústredí sa aj na udalosť pred katastrofou: zobrazenie Philipsovho života mimo práce, ako aj jeho vzťah s manželkou. To všetko v rozumnej miere, ktorá dramaticky

dotvára postupné gradovanie a potrebné emocionálne naviazanie sa na postavy. Skvelé dávkovanie zvrátov

toto puto medzi divákom a Phillipsom posilňuje. Skladateľ Henry Jackman tiež odviezol vynikajúcu prácu. Výborne vyplní každé stupňovanie napätia ako aj pokojnejšie momenty či výborný klimax.

Ak sa vám tiež páčil dánsky film Únos (2012), pri Kapitánovi Phillipsovi budete ešte nadšenejší. Navyše svojím posolstvom a premyslenou precíznou réžiou ukazuje, ako napríklad aj tohtoročná Gravitácia, jednotlivca na nezávideniahodnom mieste, so snahou nájsť seba samého v krízovej situácii.

A hoci hrdinovia týchto filmov sa od seba diametrálne líšia, spoločné majú jedno – verne ukazujú a približujú nás k situáciám, v akých sa pravdepodobne nikdy neocitneme. Činia tak tým najčarovnejším a najsuggestívnejším spôsobom – vo filme. Kapitán Phillips nebude zabudnutý, pretože nie je hollywoodsky uhladený, ale realisticky surový, emocionálne číry a hlavnou postavou sa spája s divákom veľmi tesne.

Pevne veríme, že Greengrass nám prinesie ešte viac podobných filmov. A Hanks ešte viac svojich dychberúcich výkonov.

Jozef Andraščík

**„DYCHBERÚCI, ŠTYLISTICKY
NEHOLLYWOODSKY A
STRHUJÚCI ZÁŽITOK!“**

ZÁKLADNÉ INFO:

Slovensko / Česko, 2013, 106 min.

Žáner: Triler / komédia

Réžia: Jonáš Karásek

Scenár: Maroš Hečko, Michal

Havran a Peter Balko

Kamera: Tomáš Juríček

Strih: Matej Beneš

Hudba: Matúš Široký

Producent: Maroš Hečko

Hrajú: Marek Majeský, Michal Kubovčík, Roman Luknár, Michal Dlouhý, Monika Hilmerová, Pavel Nový, Milan Chalmovský, Ján Jackuliak, Pavel Slabý, Lukáš Pelč, Dušan Vicen, Michal Havran, Lucia Molnárová, Petra Molnárová

PLUSY A MÍNUSY:

- + Michal Kubovčík a Marek Majeský
- + aktuálnosť témy
- + plynulý nestagnujúci dej
- + vizuálne spracovanie

- nadmerný počet vulgarizmov
- pre niekoho nejasný záver a možno chaotická kostra
- občas nádych panelákových replík

HODNOTENIE:

75%



Kandidát

VÝZNAMNÝ KRÔČIK SLOVENSKEJ KINEMATOGRAFIE

Ak chcete niekoho dosadiť na určitú vedúcu funkciu, napríklad na funkciu prezidenta Slovenskej republiky, nejde vôbec o kvalitu konkrétneho človeka. Nejde vôbec o potreby krajiny a už vôbec nejde o názor ľuď. Všetko, ale úplne všetko majú v rukách mocní a prachatí. A presne o tom je nový slovenský film Kandidát, ktorý prekvapil nielen ideou, ale aj spracovaním. Potvrdil, že aj Slováci dokážu vytvoriť kvalitnú snímku po všetkých stránkach. Ukazuje tvrdú kritiku spoločnosti a satiricky vykresľuje politickú scénu na Slovensku. Príbeh nehovorí o žiadnej konkrétnej udalosti, iba zobrazuje, akým spôsobom sa uskutočňujú lobistické mašinérie. Film Kandidát je založený na rovnomennej knihe od Maroša Hečka a Michala Havrana.

Príbeh sa začína telefonátom z neznámeho čísla. Blondiačik (Michal Kubovčík), odborník na odpočúvanie, je najatý na spoluprácu s chlapíkom menom Jazva (Michal Dlouhý). Majú za úlohu sledovať a odpočúvať istého Adama Lamberta (Marek Majeský), reklamného mága, ktorý dokáže predat' čokoľvek a komukoľvek. Diváci celý dej vnímajú iba skrz odpočúvanie a bezpečnostné kamery, čo dodáva filmu jedinečný štýl. Naši dvaja part'áci, zavretí v bielej dodávke s nápisom PAKO parkety, sledujú každý jeho krok. Hoci nevedia, pre koho záznam odpočúvania zhotovujú, postupne zisťujú, že ide o väčšiu vec, ako očakávali. Lambert vlastní veľkú reklamnú spoločnosť a čoskoro je poverený novou úlohou, ktorá vytesní a vyhrôti všetky jeho záujmy. Zapletie sa do šialenej politickej hry. Veľmi veľkej hry,

ktorej pôvod zostáva nejasný. Sú do nej zapletené mnohé figúrky, ako biskup (Pavel Slabý), Lambertov blízky, ale aj neznámy kandidát na prezidenta Peter Potôň.

Marek Majeský hrá Lamberta veľmi presvedčivo. Dravý žralok marketingu, zvodca žien, hrdý, prísny, nervák, vo vnútri prázdny, zúrivy a agresívny, ale stále si ide za svojím. Nosí najdrahšie obleky, jedáva najlepšie jedlá a všetci ho obškakujú. Po uliciach Bratislavy sa bleskovo prešúva na luxusnom Mercedese SLS coupé. Ženám rád kupuje darčeky. Svojej žene sa veľmi nevenuje a tiež sa ju snaží udržať takýmto spôsobom. Lambert je muž činu, jeho drastické rozhodnutia najviac ovplyvňujú dej.

Na slovenské pomery, po scenáristickej stránke, ide o veľmi kvalitnú prácu. Je to viditeľné na výraznosti postáv, dialógoch a celkovej štruktúre filmu. Filmu môžeme vytknúť nie úplne vyjasnený koniec, v ktorom môže divák



miestami stratit' prehľad o tom, čo všetko sa odohráva vo víre odpočívania a tvorby prezidentskej kampane.

Hoci mi zo začiatku niektoré hlášky zneli až Panelákov trápne, po chvíli ma to prešlo, a potešilo ma zistenie, že aj v slovenskej tvorbe môžu byť prirodzene znejúce rozhovory. Niekomu ale nemusí byť po chuti nadmerný počet vulgarizmov, najmä počas Lambertových zúrivých scén.



Tvorcovia si dali záležať a pohrali sa s odvážnymi uhlami kamery, a špeciálnymi vizuálnymi efektmi dotvorili „zapeklitú“ situáciu odpočívajúcich rozhovorov. Nenájdeme žiadne zbytočné zábery či prestrihy, ktoré by mohli rušiť, všetko prirodzene sedí. Po hudobnej stránke sa Kandidát nemá za čo hanbiť, soundtrack mi stále znie v ušiach. Prvky modernej elektronickej hudby sa vo filme striedali s klasickou hudbou, ktorá dodávala špecifický šmrnc.

Filmom sa celý čas tiahne atmosféra tajomna. Dej ubieha plynule a v žiadnom bode nestagňuje, až človek ani nemá priestor utvárať si v hlave predstavy o tom, kto za tým všetkým stojí. Pre niekoho to môže pôsobiť až chaoticky. Snímka je plná metafor a paradoxov,

a krásne vystihuje situáciu na Slovensku. Presne tak, ako sa, ako Slováci cítime. Podstatou filmu je ukázať, ako pramálo záleží na skutočných potrebách bežných ľudí, a ako ľahko je verejná mienka ovplyvniteľná.

Výrazným plusom sú herecké výkony a tu by som vyzdvihol najmä Michala Kubovčiča, ktorý v roli Blondiačika stvárnil „vtipálka“, príjemného chlapíka. Pomocou neho diváci prijímajú celý napínavý príbeh. Je to teda akási zjemňujúca postava, ktorá satirickým humorom dopĺňa nepovedané. Jedna z najvtipnejších scén filmu sa odohráva v McDonalde, kde Blondiačik vedie debatu s Jazvou a vtipne kritizuje Čechov z pohľadu Slovákov.

Film Kandidát je konkrétny, aj keď opisuje nekonkrétnu udalosť a je aktuálny, aj keď opisuje niečo, čo sa na Slovensku odohráva už veľmi dlhú dobu. Odporúčam každému, kto vie kriticky myslieť a rád si pozrie novodobú slovenskú „pecku“, na ktorú môžeme byť hrdý. Je to štýlové, noblesné, moderné a má to šmrnc. Najviac pravdy je v tom, čo nie je povedané.

Ján Mikolaj

ZÁKLADNÉ INFO:

Velká Británie/USA/Irsko, 2012, 118 min

Žánr: Drama, Fantasy, Thriller, Horor**Režie:** Neil Jordan**Předloha:** Moira Buffini (divadelní hra)**Kamera:** Sean Bobbitt**Hudba:** Javier Navarrete**Hrají:** Saoirse Ronan, Gemma Arterton, Caleb Landry Jones, Sam Riley, Daniel Mays, Uri Gavriel, Gabriela Marcinková, Warren Brown, Jonny Lee Miller, Tom Hollander, Thure Lindhardt, Jeff Mash, Kate Ashfield, Patricia Loveland, Maria Doyle Kennedy**PLUSY A MÍNUSY:**

- + hudba
- + atmosféra

- slabé finále
- pár menších přehmatů

HODNOTENÍ:**70%**

hutnějšího vyznění snímku, je tohle film právě pro vás.

Výbornou vizuální stránku snímku navíc dokresluje výborná hudební kompozice z pera španělského skladatele Javiera Navarrete (Faunův labyrint, Zrcadlo), která dodává snímku nezaměnitelnou tvář a udržuje atmosféru i v místech, kde se to scénáři přestává dařit. Což je především problém závěrečné půlhodiny, která působí ve světle více než slušně vypilované předešlé téměř hodiny a půl trochu jako zbytečná škoda.

A řeky se zbarví krví padlých

Nakonec upířské drama Byzantium působí jako docela příjemné překvapení, především ve světle nedávné tvorby týkající se tohoto tématu. Neil Jordan naservíroval velmi atmosférické téměř dvě hodiny, na ploše kterých se vám pomocí pomalého tempa zaryje pod kůži příběh hlavních hrdinek a možná i nějaký ten tesák. Výsledný dojem sice trochu kazí trochu zbytečně odfláknuté finále, které spíše než cokoliv jiného působí trochu hloupě. Pokud však hledáte nějakou alternativu, která s upíry pracuje lépe, než jen tím, že je postaví na mýtinu a nechá je se třpytit, zatímco se kolem nich mihotají herečky neherečky, je pro vás tato melancholická záležitost jako stvořená.

Lukáš Plaček

Byzantium

UPÍŘI BEZ TRPYTEK

Tematika upírů a všeobecně upířské filmy jsou zase v kurzu. Díky sáze, kterou není potřeba jmenovat, se tito členové společnosti stávají opět středem zájmu. Nic na tom nemění fakt, že jejich propagovaná podoba právě těmito knihami a filmy nemá nic moc společného s jejich klasickým pojetím. Připomenout zase pro jednu tu temnější stránku se rozhodl režisér Neil Jordan. Ten má na svém kontě už Interview s upírem, ve kterém se předvedl téměř před dvaceti lety Tom Cruise. Jedná se o dvacetý návrat k tématu, nebo se jedná o bezkrevnou artovku?

Na první pohled by se snímek, který se z velké části zabývá romancí „náctiletých“ hrdinů, nemusel zdát jako film, který má napravit upíři reputaci, kterou pošramotil Edward a jeho třpytění se ve Twilight a jeho pokračování. Ovšem Byzantium je krásnou ukázkou toho, jak moc záleží na kvalitním scénáři, osobité režii a solidních hereckých výkonech. V širším slova smyslu se totiž jedná jen o

jinak rozvinutou hlavní premisu, na které staví právě velice populární sága.

Eleanor (Saoirse Ronan) a její matka Clara (Gemma Arterton) přežívají už dlouhá desetiletí na útěku před spravedlností a před upířským bratrstvem, díky němuž Clara dostala svůj dar nesmrtnosti. Díky tomu, že porušila kodex a přivedla mezi nesmrtné i svoji dceru, dopustila se toho největšího zločinu a je předmětem likvidace. Po desetiletích na útěku však Eleanor už nechce být jen přihlížejícím u života své matky, která se snaží uživit jako prostitutka, a chce něco změnit. Jednoho dne se však její cesty protnou s těmi smrtelně nemocného Franka, kterého už dlouhá léta sužuje leukémie.

Až na krev

Ona temnější atmosféra a všudypřítomná smrt totiž dělá to ono potřebné kouzlo, které je u snímků zabývajících se krvelačnými stvořeními jednoduše potřeba. A

**„SUROVÁ UPÍŘSKÁ
ROMANCE, KTERÁ
SE DOKÁŽE ZARÝT
POD KŮŽI.“**

jak Neil Jordan velmi dobře dokazuje, i toto se dá poměrně ladně zkombinovat s určitou formou romance. Byzantium to vše navíc komponuje ve velmi pozvolném, chladném a mrazivě atmosférickém podání, které sice možná nesesedne jen tak někomu, nicméně pokud rádi dáte za obět' dynamiku ve prospěch



Súťaž s portálom

 **GAMESITE.SK**
VÁŠ HERNÝ SVET

ASSASSIN'S CREED IV BLACK FLAG

Ďalší diel série Assassins Creed vás zavedie do Karibiku roku 1715, ktorému vládne duch pirátstva. A práve medzi týchto lotrov a odpadlíkov spadá i váš nový hlavný hrdina: mladý a bezohľadný kapitán Edward Kenway. Otec jedného z templárskych vodcov Nathana Kenwaya a dedko mladého asasína Connora. Tento pirát si svojím bojom za slávu už vyslúžil úctu legend kalibru Čiernačúza. Avšak boj ho vtiahol do oveľa komplikovanejších záležitostí: do prastarej vojny medzi asasínmi a templármi, práve tej vojny, ktorá môže zničiť úplne všetko.

Príbeh hry sa bude točiť okolo lode Kavka, ktorá sa stane nielen vaším domovom, ale tiež zmyslom vášho života. Loď bude potrebné vybaviť a budete musieť zohnať posádku.

Hlavné rysy:

- Prostredie karibiku roku 1715
- Preskúmajte 50 unikátnych miest, od Kingstonu po Nassau
- Staňte sa pirátskym kapitánom lode Kavka
- Lov vzácnych zvierat v neskrotných džungliach
- Bojujte navzájom alebo spolupracujte so svojimi priateľmi



1. cena hra PC + kožený diár + karty + privesok + hodinky + tričko
2. cena hra PC + privesok + hodinky + tričko
3. cena hra PC + privesok + tričko

Súťažte na www.gamesite.sk

ZÁKLADNÉ INFO:

Thor: The Dark World USA, 2013, 111 min

Režie: Alan Taylor

Scénář: Don Payne, Robert Rodat

Kamera: Kramer Morgenthau

Střih: Dan Lebental, Wyatt Smith

Hudba: Brian Tyler

Hrají: Chris Hemsworth, Natalie Portman, Kat Dennings, Tom Hiddleston, Stellan Skarsgård, Idris Elba, Anthony Hopkins, Ray Stevenson, Jaimie Alexander, Tadanobu Asano, Zachary Levi, Christopher Eccleston, Rene Russo, Adewale Akinnuoye-Agbaje, Benicio Del Toro, Stan Lee, Julian Seager

PLUSY A MÍNUSY:

- + herecké obsazení
- + hudba
- + Loki

- scénář
- některé efekty
- skvělí, ale nevyužití herci

HODNOTENIE:

69%



Thor: Temný svět

VE VÁLCE I LÁSCE VYHRÁVÁ KLADIVO

Do kin se právě dostal nový marvelovský trhák, film, který s sebou i přes ne zrovna vydařené trailery přinášel velká očekávání. Marvel letos představil ze své nabídky už Iron mana 3 (2013), který navazoval na události po Avengersch (2012), stejně jako navazuje Thor: Temný svět. Povedl se ale Thor stejně jako Iron man?

Prvního Thora (2011) režíroval Kenneth Branagh, který stvořil jiný komiks, více pohádkový a pompézní, s dost divadelním nádechem. Nijak to filmu neuškodilo, ba naopak. Komiks zůstal zachován, ale božská nobles byla vystižena přesně. Na Thorovo pokračování však dostal post

režiséra Alan Taylor, televizní režisér, který stojí za seriálem Hra o trůny, a není divu, že i Thor: Temný svět je touto prací velmi cítit. Myšlenka nekonečného fantasy světa, božské války a monstrózní architektura Asgardu si tím ale nijak nepohoršila, spíše naopak. Tento fantasy svět jako by se o něco rozrostl a trochu dospěl.

Thor (Chris Hemsworth) musel po útoku na New York ve filmu Avengers vybojovat mír v devíti světech, kde činy jeho bratra Lokiho (Tom Hiddleston) rozpoutaly válku. Loki je odsouzen, uvězněn a užírán nenávistí, pocitem zrady a nutkavou potřebou pomstít se. Existuje však větší hrozba, než je rozvášněný Loki, a tou je

vůdce elfů Malekith (Christopher Eccleston), který touží po pomstě a zničení vesmíru ještě více. Když se navíc najde dávno ztracená temná síla, která Malekitha udělá nepřemožitelným, je Thor nucen zajít do krajních mezí a v zoufalých chvílích dělat zoufalé činy.

Thor: Temný svět je odlišný. Už není tak pohádkový a „něžný“. Rukopisem Alana Taylora a jeho nadšením z Hry o trůny je film opravdu poznamenán. Je temnější, postavy jsou zranitelnější, mají výraznější protivníky a nebojí se dělat rázná rozhodnutí, co se týče otázek života a smrti. Thor je silný rozumný muž, který vyzrál ve schopného a spolehlivého vůdce, Odin (Anthony Hopkins) slábne a stává se z něj paličatý otec, Loki je čím dál tím rozjívenější a právě on je opět jednou z nejpropracovanějších



postav filmu. Bohužel, je tomu tak na úkor hlavního antagonisty, Malekita (Christopher Eccleston), který mohl dostat pro svoji roli o dost více prostoru a mnohem více ji rozvinout. Eccleston má potenciál, který nebyl ani zdaleka využit, a občas se na něj zapomínalo.

Za zmínku stojí i scénář, který byl dobrý i špatný. Velmi povedené byly některé dialogy, které chvílemi evokovaly komiksové bubliny více než jindy. Naopak chvílemi byly ve scénáři nedotažené a dost nelogické prvky, které jsou ze začátku úsměvné a fanoušek je přehlíží, ovšem později už to trochu škřípe. Scenárista Don Payne byl autorem i scénáře prvního dílu, ovšem nyní spolupracoval s Robertem Rodatem, který stojí třeba za scénářem k filmu Zachraňte vojína Ryana (1998) a je vidět, že na komiksové adaptaci pracoval Rodat poprvé.

Vtipů a narážek na předchozí filmy se oběma scenáristům podařilo do filmu vmístit požehnaně, některé byly sice bolestně vynucené, ale jiné sedly naprosto přesně, že by některé komediální filmy mohly závidět. Ovšem na papíře vypadaly některé řádky lépe než v závěru na plátně. Změna se konala i na postu hudebního skladatele. V prvním díle jsme mohli slyšet skvělou kompozici od Patricka Doylea, kterého nyní vystřídal Brian Tyler. Hudba v jeho podání je velmi příjemná, líbivá a k filmu skvěle sedí, navíc některé hudební momenty z filmu se opravdu dokážou vrýt do paměti.

Film může působit jako oslí můstek pro další Avengers plánované na rok 2015, ovšem funguje i samostatně. Je pravda, že žádná změna nebo vývoj postav se nekonala, ovšem to je opět nedostatek scénáře. Bitvy měly náboj a energii a útok na Asgard je jako pout'ová atrakce postavená na dvoreček mateřské školky. Některým divákům bude trochu na překážku digitální zpracování, které místy škřípe, ale jinak film plyne dobře. Je velká škoda nevyužitých charakterů postav, jako byl právě Malekith, ale také vedlejších postav jako Sif (Jaimie Alexander) nebo Fandral, na jehož pozici Zachary Levi vystřídal pracovně vytížený Joshe Dallase. Titulkové scény, které jsou u tohoto filmu rovnou dvě, dokonce načrtnou návaznost na Guardians of the Galaxy (2014), ale nechme se v tomto případě překvapit.

Thor: Temný svět je popravdě docela milým překvapením, i přes všechny chyby a nedostatky. Trailery naznačovaly plytký a v podstatě zbytečný snímek, ale obávám se, že trailery nevystihly některé přednosti filmu, což se stane málokdy. Alan Taylor není ani náhodou Kenneth Branagh a ani nebude. Pokud ovšem člověk přistoupí na Taylorovu hru s Thorem a nebude



očekávat druhou pompézní jedničku se vši tou nonšalantností a grácií, ale čistě fantasy, komiks, vtip a skvělé herce, je Thor: Temný svět film pro něj.

Veronika Cholastová

ZÁKLADNÉ INFO:

The Hunger Games: Catching Fire,
USA, 2013, 146 min

Žánr: Sci-Fi, Dobrodružný, Akční, Thriller

Distribuce: Bontonfilm CZ, Forum Film SK

Režie: Francis Lawrence

Předloha: Suzanne Collins (kniha)

Scénář: Michael Arndt, Simon Beaufoy

Kamera: Jo Williams

Střih: Alan Edward Bell

Hudba: James Newton Howard

Hrají: Jennifer Lawrence, Liam Hemsworth, Josh Hutcherson, Elizabeth Banks, Woody Harrelson, Philip Seymour Hoffman, Stanley Tucci, Toby Jones, Donald Sutherland, Willow Shields, Bruno Gunn, Jeffrey Wright

PLUSY A MÍNUSY:

- + herecké obsazení
- + výprava
- + atmosféra

- scénář/předloha
- opakování chyb z prvního dílu
- nijaký konec

HODNOTENIE:

60%



Hunger Games: Vražedná pomsta

KDO PŘEŽIJE HUNGER GAMES...?

Měli žít klidně, spokojeně a zabezpečeně až do konce života, ale nečekali, že ten konec může přijít tak brzy... Další světový fenomén podobný Stmívání (2008) oslavuje své pokračování. Řeč je o Hunger games (2012), jehož druhý díl Hunger Games: Vražedná pomsta (2013) se právě dostal do kin. Film založený na světovém knižním bestselleru vyměnil režiséry i atmosféru, ale co z toho nakonec vytěžil?

První díl Hunger games byla trochu utopická pohádka o zemi v totalitním režimu zvané Panem, kde se jednou ročně vybíral pár, dívka a chlapec, kteří šli bojovat na život a smrt do národní reality show. Ano, opravdu jeli dobrovolně do arény, která připomínala velkou přírodní rezervaci, kde se postupně všichni vyvraždili, až zůstal jen jediný vítěz, jehož kraj dostal na další rok obživu. Takhle reality show má udržet poslušnost a oddanost celého národa a

odvést pozornost od chudoby a utlačování. Šestnáctiletá Katniss (Jennifer Lawrence) jde dobrovolně smrti vstříc, aby zachránila svou sestru. Společně s ní jde do arény chlapec jménem Peeta (Josh Hutcherson), který je do ní tajně zamilovaný. V aréně zůstanou jako poslední, a jelikož ani jeden nechce zabít toho druhého, rozhodnou se sehrát srdceryvnou etudu zamilovaného páru a spáchat sebevraždu. V tom jim však tvůrci show zabrání kvůli obavám z následného pobouření publika a hrozby revoluce. Oba se tak jako vítězové vrací domů a ze strachu o svůj život a životy jejich blízkých pokračují v tomto mileneckém divadélku.

V tomto okamžiku navazuje Vražedná pomsta. Katniss se snaží žít svůj depresivní život vykoupený životy ostatních hráčů v aréně a společně s Peetou se vydává na oslavnou cestu po všech ostatních krajích, aby jako vítězové

motivovali lid. Katniss tak nadále musí předstírat nejen románek s Peetou, ale i souhlas s krutým režimem, a ani jedno jí lid moc nevěří. Prezident Snow (Donald Sutherland) cítí náznak blížícího se povstání, a rozhodne se tak eliminovat onu hrozbu tím, že lidem vezme naději v úspěšný převrat a pošle vítěze všech zemí do arény znovu s nadějí, že zde Katniss zemře.

Z druhého dílu už jde dokonce cítit trochu logiky. Samozřejmě, milostné trable jsou tady omílány stále dokola, ale do popředí se konečně dostaly i politické plotky a strach z režimu, který v prvním díle nebyl nikde, a lid po několik desetiletí stádovitě posílal své zástupce na sebevražednou misi. Takhle změna dost přidala na atmosféře celého filmu, protože lid se konečně proti vyvražďování začal vzpírat a závan revoluce se line celým snímkem. Trochu pohádkový příběh vystřídal veřejné lynčování, popravy a utlačování lidu, vzpoury a nesouhlas. Láska/neláska Katniss a Peety je jen takový citový bonus, aby film nebyl stejně silný a dobrý jako třeba Equilibrium (2002) od režiséra



Kurta Wimmera, jehož myšlenka je podobná, ovšem podstatně lépe podaná.

Hunger Games se podobně jako knižní předlohy Stmívání nebo Hra o trůny těší velké oblibě a filmy se pak snaží co nejvíce zavděčit čtenáři. Bohužel, tak dochází i k adaptování nedostatků, které jsou v knize, a trpí tím jak film samotný, tak i divák, který se neřadí mezi skalní fanoušky. Je třeba podotknout, že myšlenku a jádro příběhu má kniha i film minimálně zajímavou, ovšem jde jen o jádro, okolní věci jsou nedotažené, a příběh tak, bohužel, směřuje k dosti patetickému milostnému trojúhelníku hlavních postav. Ale to už je v dnešní době docela zaběhlý oslí můstek. Když nevíte, jak zápletku propracovat, dejte tam romantickou vsuvku o milostném trojúhelníku, protože když už nic, tak to část ženského publika jistě ocení.

Zásadní změna bude možná jak díky scénáři, tak i režii. Štafetu po Garym Rossovi přebírá Francis Lawrence, režisér filmů Voda pro slony (2011), Já, legenda (2007) nebo Constantine (2005). Divák, který tyhle filmy viděl, si domyslí, v jakém tónu bude režirováno Hunger games. Oné změně dost přispělo i to, že se na scénáři nepodílela autorka knihy, Suzanne Collins, jak tomu bylo u prvního dílu. I přesto se však film drží knihy jako živýkačka boty, jen dostal větší prostor „realistický pohled na utopický svět“. Změna režiséra je přínosem, ovšem nedá se nic dělat, omlouvám se za spoiler, ale tak chabě otevřený konec, jaký Vražedná pomsta má, je na pomalou bolestivou vraždu. Takové konce jsou funkční u seriálů, knih nebo Pána prstenů, ale tento konec byl dost podobný druhému dílu Stmívání – Novému měsíci (2009).

Stejně jako v této sázce, i tady se vsadilo na fakt: „Špatné, nešpatné – co fungovalo v prvním díle, bude i v druhém;“ ovšem Lawrence se alespoň snažil neutopit film v jednom velkém patosu a „mužství-mrvoucí“ klišé.

Stejně jako postavy, i někteří herci nám trochu dospěli a jejich výkony jsou někdy velmi příjemné. A pokud někomu přijde Jennifer Lawrence monotónní nebo nevýrazná, zde tomu tak není. Její herectví je věrohodné a ta něžná práce s mimikou a grimasami je někdy až vtipnou lahůdkou. Další hvězdy jako Woody Harrelson, Philip Seymour Hoffman, Stanley Tucci nebo Donald Sutherland jsou sázkou na jistotu a ani zde nezklamali. Dost možná by právě bez nich a vedení Francise Lawrence nebyl film lehkým krokem kupředu v porovnání s prvním dílem.

Hunger Games: Vražedná pomsta si zaslouží pár pochval. Za hudbu, kameru, režii, herce a pár zajímavých kostýmů. Ovšem divák, ne skalní fanoušek, shledá film lehce průměrným. První polovina filmu vypadá jako okružní jízda Miss Ameriky, přejde ve zvrát, který všichni očekávají, a druhá polovina se mile tváří jako důležitá, ale spíše se jen otráveně veze ke konci a slibuje něco, co nedodrží. Chyba bude v textu, ne zpracování. Pár „explicitnějších“, ne však zcela explicitních, scén film osvěžilo a ten se tak vyhoupl z označení „pro děti“



do kolonky „pro odrostlé děti“, což byla konečně příjemná změna. Ovšem pokud člověk chce vidět jen romantický film, ať se raději podívá na Zápisník jedné lásky (2004), pokud chce vidět totalitní stát plný strachu, paniky a represe, ať zvolí Equilibrium (2002), jestli chce vidět, jak se soupeřivé děti vyvražďují, ať zvolí Battle Royal (2000), protože nové Hunger Games se sice snaží smíchat atmosféru i emoce těchto filmů, ale vše tam funguje sotva na polovinu nebo jen tak, aby to děj jakkoliv posunulo dál. I tak je to však další z fenoménů, které nelze přehlédnout, své fanoušky si to vždy najde a své odpůrce taktéž. Každopádně znalcům angličtiny příliš nedoporučuji, aby se vrtali v některých českých překladech, protože jinak na konci filmu odejdou docela šediví.

Veronika Cholastová

**"BOJ O PŘEŽITÍ A SRDCE KATNISS
POKRAČUJE A POKRAČOVAT BUDE."**

ZÁKLADNÉ INFO:

Machete Kills, 2013, USA/Rusko, 107 min

Žáner: Akčný triler

Réžia: Robert Rodriguez

Produkcia: Aldamisa Entertainment, 1821 Pictures, Quick Draw Productions, Demarest Films, Overnight Films

Scenár: Kyle Ward

Kamera: Robert Rodriguez

Hudba: Robert Rodriguez, Carl Thiel
Obsadenie: Danny Trejo, Mel Gibson, Demian Bichir, Amber Heard, Michelle Rodriguez, Sofia Vergara, Charlie Sheen, Lady Gaga, Antonio Banderas, Walton Goggins, Cuba Gooding Jr.

PLUSY A MÍNUSY:

- + zopár vďaka výborných vtipov
- + výborné odkazy na sci-fi filmy a Hviezdne vojny
- + druhá polovica je stráviteľnejšia

- stratilo sa čaro prvého filmu
- aj na bēčko je tu kopa nevyužitých potenciálov
- scenár, nie naplno využité hviezdne obsadenie

HODNOTENIE:

60%



Machete zabíja

TRHNUTÉ AKČNÉ BÉČKO BEZ NOBLESY

To, čo bolo pôvodne len explozívny krátky trailerom sa pred 3 rokmi stalo celovečerným explozívny filmom v bēčkovom podaní ako má byť. Človek, ktorý za tým stál, známy texaský režisér Robert Rodriguez, si však dobre uvedomoval, že úspech jedného filmu môže znamenať aj úspech prípadnej dvojky a trojky. Preto teraz v kinách beží Machete zabíja s tým, že o dva roky ho bude nasledovať kontinuálne nadväzujúca trojka. Ako však musíme bohužiaľ priznať, na jednotku sa nový film ani zďaleka nechytá.

Machetemu (Danny Trejo) počas rutínnej operácie zabijú kolegyňu a narafičia to naňho. Trestom smrti to však našťastie

neskončí. Je potrebné totiž zachraňovať svet od hrozby menom smrtiaca raketa namierenej na Washington DC. Macheteho pomoc si pritom vyžiada samotný prezident (Charlie Sheen) s ponukou, akú Machete nemôže odmietnuť – konečne riadne občianstvo USA a odstránenie celého registra trestov. Stopy ho zavedú až do Mexika k obchodníkovi so zbraňami a veľkému technologickému magnátovi Lutherovi Vozovi (Mel Gibson). Zároveň však zistí, že zničeniu sveta a nastoleniu anarchie môže zabrániť len on sám s jeho vernou mačetou.

Pridajte si k horným riadkom časový spínač na bombe a dostanete najbēčkovejší a najamerickejší scenár roka. To by však

bolo vcelku okej, keď aj pôvodný Machete (2010) mal veľmi konvenčný príbeh. To je koniec koncov aj poznávacím znakom bēčka. Umenie je však dotiahnuť to s transparentným scenárom čo najďalej. Výborne to ovláda napríklad J. Carpenter. V čom je teda rozdiel medzi jednotkou a dvojkou aj keď disponujú rovnakými predpokladmi? Machete zabíja nemá okrem rôznych spôsobov zabíjania a ksichtenia Dannyho Treja čo ponúknuť. Robert Rodriguez ani zďaleka nerežuruje tento diel s ľahkosťou jednotky. A hoci je tento počin uvedomelý a sám seba paroduje, divák sa na tom zasmieja len občas. Odrádza ho od toho pomalý a veľmi stereotypný vývoj príbehu, ktorý mnohým vtipom prepožičiava až príliš lacný a trápny vzhľad. Potvrdzuje sa, že to, čo fungovalo raz, nemusí fungovať aj druhýkrát. Samotné obsadenie však podáva civilné, v daných podmienkach dobré výkony. Ale na to koľko hviezd si Rodriguez do filmu nabral, ich využil nedostatočne.



Úplne jasne tu na kontinuitu a stráviteľnosť snímky zle pôsobí rozdelenie na dve polovice, resp. aj na dva filmy, pretože tento druhý diel pôsobí ako predohra k dielu tretiemu. Machete zabíja tým zabíja možnosť vyšantit' sa na jednom poli naplno, svojho záporáka, stvárneného štýlovo hrajúcim Melom Gibsonom, odsúva scenáriskickými kl'učkami postupne d'alej a d'alej a vytasí s ním až v druhej polovici filmu. Tá prvá sa tak násilne preťahuje nezábavnou pasážou cestovania Machete s Mendezom. Pokiaľ podľ'a týchto viet tušíte, že druhá polovica filmu je lepšia, máte pravdu. Až vtedy sa z Machete zabíja stáva film, ktorý ukazuje, že vie aj pobaviť.

V tejto sekvencii nielenže prináša aj známejšie postavy z jednotky, ale utrháva sa z reťaze smršťou strelených nápadov a odkazov najmä na Hviezdne vojny a sci-fi filmy 50. a 60. rokov. To evokuje predovšetkým svojou výpravou, ktorá vykúzlí úsmev na tvári a prisl'ubuje aspoň jedno – pravá zábava, ak to Rodriguez dokáže, nastane

až v Machete zabíja opäť... vo vesmíre! Na toto tretie pokračovanie si však budeme musieť ešte počkať do roku 2015.

Hoci je delenie filmu na dobrú a zlú pasáž nechcenou oštarou, stále ju musím využiť. Spomínaná druhá pasáž má proste viac pamätného a lepšieho, ako tá začiatočná. A to napríklad hudbu a väčšiu vizuálnu utrhnutosť, aj čo sa týka nutného zabíjania (nedôjde len na mačety). Zmienit' ešte musím veľmi obratnú dekonštrukciu klišé prvkov, vrátane samotnej bomby, či použitie metaodkazov na prvý film a Dannyho Treja osobne. Pri tomto ostanem. Navrátať si, že Danny Trejo je dobrý

herec, je rovnaký nezmysel ako vravieť si, že Zem je plochá. Tento profesionálny neherec sa vždy vedel len ksichtiť a pomáhať tým svojej vlastnej

legende. A nie je to inak aj v Machete zabíja. „Záhradník“, ako si vyslúžil Machete v pôvodnom diele svoju ďalšiu prezývku nehrá, ale vie sa veľmi

dobře ksichtiť, čím len prispieva k uvoľnenému tónu filmu.

Vidieť Treja v niektorých kostýmoch a pozíciách je na nezaplatenie. Jeho potenciál ako hlavného predstaviteľa však bol zanedbaný, ako vlastne takmer všetko z pôvodného filmu. Čo napríklad? Rodriguez sa už vykašľal na budovanie jeho postavy a na zbrane, ktoré inak vo svojich filmoch bez hraníc využíva – ženy. A keď ich využíva, robí to fádne a zaváňa to nútenosťou. Vydarených vtipov je len zopár. Jednoducho tu chýba olej, ktorý by celý, inak úprimne vtipne myslený mix nápadov zapracoval do fungujúceho motora.

Machete zabíja nielenže nedosahuje úroveň svojho predchodcu, dištancuje sa od neho takmer vo všetkom. Jediné, čo vám ponúkne sú občasné záblesky pozitívnych vlastností, ktoré však bez dostatočnej filmárskej noblesy vyniknú do prázdna. A to aj napriek podstatne lepšej druhej polovici, ktorá je, verím, prisl'ubom lepšieho zavŕšenia trilógie.

Jozef Andraščík



ZÁKLADNÉ INFO:

Turbo, USA, 2013, 96 min

Žáner: Animovaný, Dobrodružný

Komédie, Rodinný, Sportovní

Režie: David Soren**Scénár:** Darren Lemke, Robert

D. Siegel, David Soren

Hudba: Henry Jackman**Hrají:** Ryan Reynolds, Samuel L. Jackson,

Michelle Rodriguez, Maya Rudolph, Ken

Jeong, Paul Giamatti, Luis Guzmán, Bill

Hader, Richard Jenkins, Michael Peña, Snoop

Dogg, Ben Schwartz, Kurtwood Smith

PLUSY A MÍNUSY:

+ hlasové obsazení

+ originální
tematika- místy zbytečně
utahané

- množství humoru

HODNOTENIE:**55%**

Turbo

ŠNEK NA SPEEDU

Studio DreamWorks patří vedle Pixaru k těm největším animovaným jistotám. Z jejich produkce pochází třeba Shrek, Kung-Fu Panda nebo Madagascar. V letošním roce už si dali pauzu od pokračování zavedených značek a do kin přivedli snímek Croodsovi. V půlce října pak přišel do českých a slovenských kin další snímek, tentokrát o závodním šnekovi. Stojí ale Turbo a jeho patálie se závoděním INDY 500 za to?

Originálních animáků ubývá. Pro studia je často výhodnější navázat nějakým způsobem na zavedenou sérii. K této taktice se uchýlil i Pixar, a tak na jeden dva originální animované snímky tu máme dvojnásobek pokračování, spin offů atd. Je proto více než fajn, vidět pro jednou

zajímavý a originální animovaný film v nabídce kin. A originálnější než šnek na závodním hřišti snad ani jít v rámci nenáročného podívaného pro nejmenší nejde. Když k tomu máte plno zvukných jmen na seznamu dabérů a silné studio za zády, mohlo by se zdát, že ideálnější výchozí situace být nemůže. Inu, opak je pravdou.

Na startovní pozici!

Právě tyhle body totiž vyvolávají nějaká divácká očekávání. A ty se Turbovi nedaří ani zdaleka naplnit. To, co na vás totiž v kinech čeká, je sice nápaditá v detailech, nicméně v celku poněkud rozvláčná a nepřilíh zábavná hodinka a půl, která poslouží jako výplň jídelníčku pro nejmenší dokonale, ti starší se ale dost pravděpodobně budou nudit. Turbo totiž neaspiruje žádným svým ohledem někam výše, než být do značné míry originální,

ale jinak naprosto běžnou animovanou záležitostí, která se zalíbí těm nejmenším do doby, než přijde konkurence, na kterou přesedlají.

Žádný přesah, nic moc zajímavého, co by vám zůstalo v hlavě i pár hodin po projekci. Turbo je jednoduše solidně odvedenou prací, která obstojně využívá materiál, se kterým pracuje, avšak ztrácí jakýkoliv zájmový přesah překračující vymezenou hodinku a půl.

A vítězem se stává...

Nakonec je onen splašený šnek v podstatě jen další, ne dvakrát výraznou žánrovkou, která je tu z největší části jen kvůli vyplnění prostoru pro animovanou komedii pro celou rodinu v nabídce kin. Pár světlých momentů snímek má a herci dabující šnečí osazenstvo v originále



ze sebe vydávají maximum, nicméně všechno je to namícháno do možná až zbytečně příliš obvyčejného balení. Tomu nenapomáhá ani sázka na hudební jistotu v podobě Henryho Jackmana.

A tak více než Turbo by snímku slušel název rutina. Neslaný nemastný animák, který spíše než na cokoli jiného spoléhá na nápaditou hlavní premisu a zbytek je tu jen tak do počtu. Pokud máte v oblíbě animovanou tvorbu či potřebujete nějakou nenáročnou podívanou pro své nejmenší, Turbovi asi stejně dříve či později šanci dáte. Pokud však čekáte jakýmkoliv způsobem zásadní animovaný film, čeká

vás zklamání. Snoop Dogg, Samuel L. Jackson, Ken Jeong a další ve vedlejších rolích na tom nic moc nezmění.

„Jeden šnek na plný plyn, ale jinak nenáročná oddychová rodinná podívaná pro nejmenší, která neurazí, ale ani nenadchne.“

Lukáš Plaček



ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 2013, 109 min

Žánr: Akční, Krim, Komédie**Režie:** Baltasar Kormákur**Scénář:** Blake Masters**Kamera:** Oliver Wood**Hudba:** Clinton Shorter**Hrají:** Denzel Washington, Mark Wahlberg

Paula Patton, Edward James Olmos,

James Marsden, Bill Paxton, Robert John

Burke, Patrick Fischler, Evie Thompson,

Lucky Johnson, James Rawlings,

PLUSY A MÍNUSY:

+ obsazení

+ humor

- stereotypní děj

- slabší scénář

HODNOTENIE:**75%**

2 zbraně

VÝLET BOBBYHO A STIGA ZPĚT DO DEVADESÁTEK

Islandský talent Baltasar Kormákur v poslední době jede. Svoji expanzi do Hollywoodu zahájil slušnou loňskou kriminálkou Kontraband, která byla adaptací snímku jiného islandského tvůrce Z Reykjavíku do Rotterdamu. Na letošní rok si tvůrce připravil adaptaci komiksu 2 Guns, která slibuje poctivou oldschoolovou akční buddy kriminálku s dostatkem humoru. Zavzpomínáte si v kině na klasiky tohoto žánru, nebo se jedná jen o marketingové řeči a pravda je jinde?

Buddy komediím už téměř odzvonilo. Oblíbený žánr osmdesátek a devadesátek už tolik netáhne, a především filmový průmysl postrádá charismatické dvojice, které by podobný druh kriminálního filmu utáhly. Holt doba Smrtonosné zbraně a jí podobným je už nějaký ten čas pryč. Čas od času se na podobnou notu snaží hrát některé filmy, jako například tři roky stará Benga v záloze nebo do určité míry i nedávný Útok na Bílý dům. Nicméně vyloženě vydařený zástupce čistokrevné kriminální buddy komedie s nádechem

devadesátek tu už prostě dlouho nebyl. Nebo spíše nebyl doted'. Od půlky října se totiž do českých kin dostaly 2 zbraně.

Tahle komiksová adaptace potěší snad každého, kdo na podobných filmech vyrůstal. Kormákur si snad ani nemohl přát ideálnější dvojici. Denzel Washington jen potvrzuje, proč v Hollywoodu platí za jednu z největších hvězd a hereckou jistotu, Mark Wahlberg na druhou stranu dostal roli přímo na tělo jeho omezeného hereckého projevu. Spolu dohromady navíc mají chemii, která na je plátně prostě cítit každou minutu z téměř dvouhodinového filmu.

Mexická sekaná s příchutí olova

Musím po pravdě přiznat, že mě výsledná dvouhodinka v jejich podání jednoduše pobavila. Samozřejmě, příběh má mouchy o velikosti dobře rostlé chilli papričky, nicméně akcí a humorem nabitá jízda vykřívá logické přehmaty, až příliš stereotypní postavy a celkově tak nějak jednoduše laciný děj.

Zkrátka nic moc nového pod sluncem neuvidíte, solidně zvládnuté řemeslo ovšem také není špatnou vizitkou.

Kormákur sice v několika akčních sekvencích trochu ztrácí kontrolu nad akcí, a ta se tak stává do jisté míry nepřehlednou, nicméně kromě toho není moc co tomuto islandskému režisérovi vytknout. V Kontrabandu předvedl, že má na to natočit slušnou zaoceánskou akční pecku, která hladovějící fanoušky tohoto žánru potěší.

Make it rain

Pokud tak patříte k těm, kterým silná auta, olovo a nějaká ta ne zrovna náhodná exploze říká více než kostýmní drama z viktoriánské Anglie, 2 zbraně jsou tím pravým ořechem pro vás. Hlavní dvojice hrdinů, i přesto že je celá zápletky v podstatě vyzrazena už během traileru, dokáže bez problému utáhnout trochu laciný příběh plný zbytečně stereotypních bodů a charakterů ve scénáři.

Bobby a Stig zkrátka dokážou získat diváky tak snadno, jako by byly opět devadesátky. A to je něco, co se dnes v kinech jen tak nevidí. Pokud by měli oba dostat další šanci v pokračování, neváhal bych s návštěvou nejbližšího multiplexu ani minutu.

Lukáš Plaček

Darčkové poukazy!



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



potešíš každého!

Viac informácií vo vašom kine CINEMAX

ZÁKLADNÉ INFO:

Česko, 2013, 102 min.

Žáner: Komédia

Réžia: Jiří Menzel

Scenár: Jiří Menzel

Kamera: Jaromír Šofr

Hudba: Aleš Březina

Hrajú: Jan Hartl, Martin Huba, Libuše Šafránková, Jiřina Jirásková, Ivana Chýlková

PLUSY A MÍNUSY:

+ operné scény

- uniformita postáv
- chýbajúca motivácia postáv
- zdĺhavosť
- ideológia filmu

HODNOTENIE:

30%



Donšajni

KEĎ UMENIE DOBROVOLNE ZASPÍ

Ostre sledované vlaky, Skřivánci na niti, Postřižiny či Vesničko má středisková. Je len málo českých či slovenských divákov, ktorým je tvorba Jiřího Menzela úplne neznáma. Po siedmich rokoch od uvedenia svojho posledného filmu opäť ponúka možnosť pohodlne sa usadiť do kinosály a vychutnať návrat veľkého mena späť do vôd českej kinematografie. Alebo je všetko inak a comeback sa nekoná?

Operný režisér Vítek (Jan Hartl) je typický donšajn. Len málokedy sa stane, že sa prebudí dve rána po sebe pri rovnakej žene. Jeho milienky však majú niečo, čo ich spája. Každá je sopranistka obdarená silným hlasom, ktorý sa musí, samozrejme, počas pohlavného styku dostatočne predviesť. Všetky majú taktiež vo zvyku otvárať zubnú pastu výlučne zubami. Vítek sa rozhodol priviesť na dosky známu

operu Don Giovanni a pri tejto príležitosti si dovolil na návštevu pozvať legendu operného spevu Jakuba (Martin Huba), ktorého má v pláne obsadiť ako hlavnú hviezdu do jednej z rolí. Do príbehu sa vkráda i staršia učiteľka spevu Markétka (Libuše Šafránková), ktorá už, ako sa neskôr ukáže, v minulosti do styku s donšajnom Jakubom prišla. A na to, ako dopadne stretnutie po rokoch na pozadí návratu opery, sa nám film pokúša dať odpoveď.

Na úvod je potrebné ujasniť si pár faktov. Napriek tomu, že Vítek pripravuje premiéru Dona Giovanniho, nemá rád operu. Markétka, hoci učí deti spev, ju taktiež nemá práve v láske. Operní speváci, s ktorými Vítek pracuje, nevenujú svojej práci všetok čas, ani srdce. V snímku Jiřího Menzela toto vznešené umenie síce pôsobí ako ústredné, počas filmu je však viackrát

napádané, ponižované a zosmiešňované. Hoci hlavní protagonisti hrajú a spievajú s plným nasadením, emócie do tejto činnosti vnáša až najnovšia členka operného zoskupenia, ktorá prichádza až v priebehu skúšok a nikto jej spočiatku nedôveruje. Je nutné podotknúť, že nástup mladej „rebelky“, aspoň v mojich očiach, pôsobí ako vrcholná scéna filmu. To však pre film ako celok rozhodne nevesť nič dobré, keďže je pre hlavný dej a posolstvo takmer nepodstatná.

Samopašná komédia. To je žáner, ktorým sa Donšajni hrdlo prezentujú. Vtipnosť sa dielo často snaží dosiahnuť prvkami, ktoré sa vzdávajú, či dokonca absolútne nesúvisia s dejovou líniou. Pôsobia akoby boli do filmu dosadené čisto náhodne, len z jediného dôvodu – aby tam proste boli. Tieto scény mali pravdepodobne skutočne slúžiť na pobavenie diváka, darí sa im to však len veľmi nepravdepodobne a väčšinu času pôsobia zbytočne. Namiesto toho, aby film niekam posúvali, činia presný opak. Uberajú mu na kvalite a zbytočne rozširujú stopáž.



Svet Donšajnov má pomerne jednoduché pravidlá a je vystavaný na genderových stereotypoch. Muž - umelec, je zákonite sukničár a žiadna žena nie je schopná odolať jeho charizme. Okrem toho je každá z dám zjavne schopná vďaka vidine kariérneho rastu súložiť takmer s každým. Feministická kritika by s najväčšou pravdepodobnosťou film už po pár minútach odsúdila, no s posunutými hodnotami v Donšajnoch by mal problém asi každý. Zvlášť pokiaľ postavy súložou získavajú benefity, o ktoré vlastne ani príliš nestoja. Cudzoložstvo, bohužiaľ, nie je jediný prípad, keď postavy konajú bez zjavnej motivácie.

Jakub je starší muž a vyšší vek so sebou prináša aj množstvo zdravotných problémov. Zaujímavé je, že sa tieto ťažkosti prejavujú len v dobe, keď stojí na pódii. Mimo skúšok pôsobí ako vitálna osoba plná života, ktorá nepohrdne dobrým vínom, ani peknou ženou. Na rozdiel od Vítky a Jakuba, ktorí sú do značnej miery postavami jednoliatymi a predvídateľnými, sa nám snaží psyché učiteľky Markétky ponúknuť o niečo väčšiu hĺbku. Dobrosrdečná staršia dáma, ktorá sa vždy zamotá do spleti udalostí, ktoré z nej spraví výtržníčku, vždy zo všetkého bez problémov vyviazne. Tak ako každá správna žena zo sveta Donšajnov, aj ona trpí slabosťou pre umelecky založených mužov.

Spomínaná minulosť s Jakubom a potlačovaný hnev sa však ako mávnutím čarovného prútika vyriešia jednou fackou a bozkom. A pokoj v duši môže byť nastolený. V tomto prípade je úplne zbytočné klásť si otázku ohľadom uveriteľnosti a prepracovanosti charakterov postáv.

Znalci filmov Jiřího Menzela i v Donšajnoch pravdepodobne postrehnú istú podobnosť s jeho staršími filmami. Opätovne využíva, do istej miery, pretransformované staršie motívy a prvky. Kvalitatívne však bezpochyby pred ostatnými dielami zaostávajú. Ide o akési ozveny z minulých čias, ktorých návrat, bohužiaľ, nič nenaznačuje. Majstrovsky navodenú ľahkosť, ktorá je príznačná pre Postřižiny, chcel režisér pravdepodobne dosiahnuť aj v príbehu záletníkov z prostredia divadla. Zastal však kdesi v polovici cesty a atmosféra sa z ľahkosti prehupla do ľahostajnosti. Ostre sledované vlaky zas poeticky vykresľovali pohlavný styk, s ktorým sa v Donšajnoch tak často stretávame. Takmer rituálne pečiatkovanie ženského pozadia v tomto prípade vystriedal už spomínaný operný spev, ktorý však žiadnu poetiku neprináša. Ide o ďalší z detailov nevyvolávajúci žiadne emócie, ani záujem.

Tým, že sa Vítek prihovára priamo divákovi, dáva jasne najavo potrebu podeliť sa o svoje myšlienky a názory. Takmer v závere filmu sa táto potreba sebakvadrácie mení na osobnú spoveď, ktorá odhalí u nehu pracovníka v sfére umenia. Z jeho monológu pochopíme, že režiséri ako je on vlastne pracujú bez akéhokoľvek entuziazmu, umenie využívajú len ako ospravedlnenie svojho bohémneho spôsobu života a je im jedno, ako to s nimi dopadne. Zrušia operu? Tak nech zrušia, koniec koncov skúšky sú zbytočná záťaž a pitie vína, polihovanie v posteli či občasná masturbácia vyplnia voľný čas príjemnejšie. Všetci umelci sú proste darmožráči, ktorým ide len o vlastnú spokojnosť. Divák je pritom druhoradý, ak vôbec hrá v motivácii umelcov nejakú úlohu. Aspoň teda vo svete Donšajnov



tieto zákonitosti platia. Viem si však celkom živo predstaviť, ako si divák v kine spraví takýto obraz o všetkých tvorcoch umenia aj v reálnom živote. Preto na mňa myšlienka podporujúca promiskuitu a názor, že umenie je v podstate zbytočné, pôsobí skôr negatívne. V neposlednom rade však verím, že spoveď Vítky nemala byť skrytou spoveďou Menzela. Sedemročná prestávka medzi filmami by sa v opačnom prípade dala pochopiť ako dobrovoľný spánok, z ktorého prebudenie nám chce povedať len toľko, že sa mu spí dobre a chystá sa v tom pokračovať.

V konečnom dôsledku od Donšajnov nemožno očakávať žiadne väčšie očarenie príbehom, stotožnenie sa s postavami, či výbuchy smiechu. Najsvetlejšie úseky filmu tvorí práve zábery zo samotnej opery, keď počúvame spev, ktorý skutočne môžeme nazvať profesionálnym. Pomerne dlhá stopáž je skôr na škodu, množstvo scén je v diele len do počtu. Pri vypnutí analytickej a do hĺbky uvažujúcej časti našich mozgov môžeme aspoň konštatovať, že ide o oddychovú záležitosť, ktorá je „pozeraťelná“ a nijak zvlášť neuráža. Občasné pousmianie sa taktiež nie je vylúčené, škoda len, že Menzel nemyslel na zlaté pravidlo komédií a to, že opakovaný vtíp nie je vtípom. Vítkove kríže by mohli rozprávať.

Matúš Slamka

ZÁKLADNÉ INFO:

Escape Plan, USA, 2013, 115 min

Distribuce: Bontonfilm**Režie:** Mikael Håfström**Scénář:** Miles Chapman, Jason Keller**Kamera:** Brendan Galvin**Střih:** Elliot Greenberg**Hudba:** Alex Heffes**Hrají:** Sylvester Stallone, Arnold Schwarzenegger, James Caviezel, Vinnie Jones, Vincent D'Onofrio, Curtis "50 Cent" Jackson, Amy Ryan, Caitriona Balfe, Sam Neill, Matt Gerald, Faran Tahir, James Rawlings, David Joseph Martinez**PLUSY A MÍNUSY:**

- + Arnold a Sylvester
- + i zbytek hereckého obsazení
- + vtip a akce

- klasický příběh... ale dobře natočen

HODNOTENIE:**78%**

Plán útěku

STALLONE A SCHWARZENEGGER JSOU VEGETARIÁNI!

Který blázen by dobrovolně zavřel do jedné věznice na stejný blok Sylvestera Stallona a Arnolda Schwarzeneggera? Vždyť už jen napsané to zavání průšvihem nebo zábavou. Ano, napadlo to Mikaela Håfströma, švédského režiséra, který dokázal z průšvihů udělat zábavný průšvih ve filmu Plán útěku.

Bicepsy v bicepsech už jsme viděli u Schwarzeneggera i Stallona nesčetněkrát. Ovšem po obou Postradatelných, kde se oba herci konečně potkali, se v Plánu útěku dostávají do více méně rovnocenných pozic „obchodních partnerů“. Arnold sice při první ráně od Sylvestera prohlásí, že má úder jako vegetarián, ovšem kdo by od těchto dvou pánů v důchodovém věku čekal hbitost mladíka? I tak by jim ale jejich kondici měl nejeden mladík závidět. Opravdu akčními scénami, kdy se jeden z nich na někoho vrhne a utluče ho

do bezvědomí klidně i plácačkou na mouchy, tak těmi režisér sice trochu šetří, ovšem nijak to filmu neubírá na akčnosti a zábavě.

Ray Breslin (Sylvester Stallone) má velmi ojedinělé zaměstnání, utíká z vězení. Ne jako padouch, ale jako profesionál a expert na infrastrukturu vězeňských zařízení. Zdokonaluje vězeňský systém a jeho zabezpečení právě díky tomu, že najde mezery a chyby a z vězení uteče. Ray je velmi inteligentní muž, napsal o své práci knihu, na jejímž základě je právě vystavěna věznice, do které se teď dostal.

K tomu, aby se dostal ven potřebuje mít člověka vevnitř vězení, venku a znát zajetou rutinu. Nemá ale nic a je naprosto odříznut od všeho a veden jako řadový vězeň. V tomto zařízení není skulina, vše je dokonalé, seřízené jako hodinky, a i když

skulinu najde, je nanejvýš slepá. Ray se v zařízení seznámí s Emilem Rottmayerem (Arnold Schwarzenegger), a to už by muselo být něco, aby se tihle dva nedostali ven. Dokážou ale v tomto mistrovském díle najít skulinu tak velkou, aby tamtudy oba protlačili všechny své svaly? Pro Raye je výzvou překonat svou dosavadní genialitu a dokonalost a Emil rád přidá pravačku k dílu.

Oba tito muži ve svých rolích excelují, Schwarzenegger v pozici vlezlého vtipálka i Stallone jako chladný intelektuál. Naopak by ty role opravdu nefungovaly, navíc ve chvíli, kdy Schwarzenegger začne na samotce nadávat německy, to by u Sylvestera nemělo takové kouzlo. Stejně tak volba vedlejších postav byla perfektní. Především James Caviezel jako slizký a kontrolou posedlý ředitel věznice byl ve své roli strhující skoro jako Hannibal Lecter při vaření. Je to chvilkami odporné, ale prostě se dál fascinovaně díváte.

Ano, jistě, hodně lidí řekne, že scénář od Milese Chapmana a Jasona Kellera je



přímočará, ne-li decentní, který překvapí jen minimálně, ovšem Mikael Håfström z toho vymlátí více než maximum. Stejně jako u Disneyovek je vám jasné, že to minimálně nějakým malým happyendem skončí, je to přece akční film.

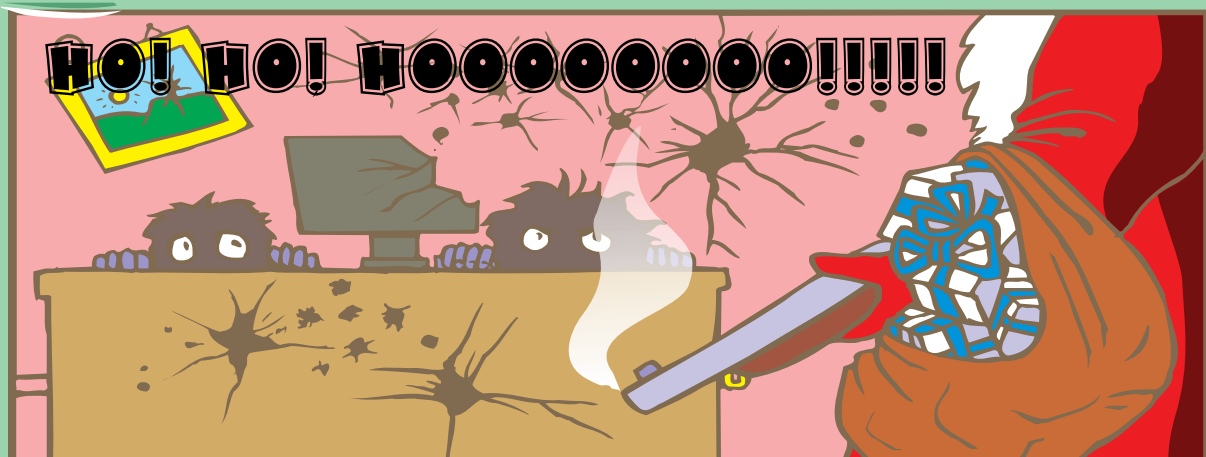
Ale je neskutečně zábavné sledovat, jak se ti dva k tomu happyendu hodlají dopracovat. Stallone se sice tváří, že spolkl učebnice přírodních věd, statistiky a logiky, ale je to Stallone, a ani dvojitá porce logiky mu nezabrání nařezat prvnímu nováčkovi z ochranky, který se mu dostane pod palec. A ta chemie mezi ním a Schwarzeneggerem? Tak ta by se dala krájet, ne-li přímo

sekat. Kdo tvrdí, že tihle dva mají nejlepší léta za sebou, se plete. Zrají jako víno a co není ve svazech, je ve vtipu.

Režisér dokázal oba herce zpracovat do skvělé formy a film je živý a zábavný a tihle dva ho táhnou kupředu. Vše ve filmu plní svůj účel a ne, Plán útěku nebude filmem roku, ale každý fanoušek těchto dvou akčních legend by si ho neměl nechat ujít, protože ty rány budou čím dál více vegetariánské. Možná nás ještě tihle pánové v budoucnu překvapí.

Veronika Cholastová





V priebehu práce na komixe nebol zabitý žiadny člen redakcie (možno...)

GAME *BOT*

VTIAHNE ŤA
DO **SVETA** HIER!

HEJ **TY!**

PRÍĎ SA NA
NÁS POZRIEŤ

WWW.GAMEBOT.SK

