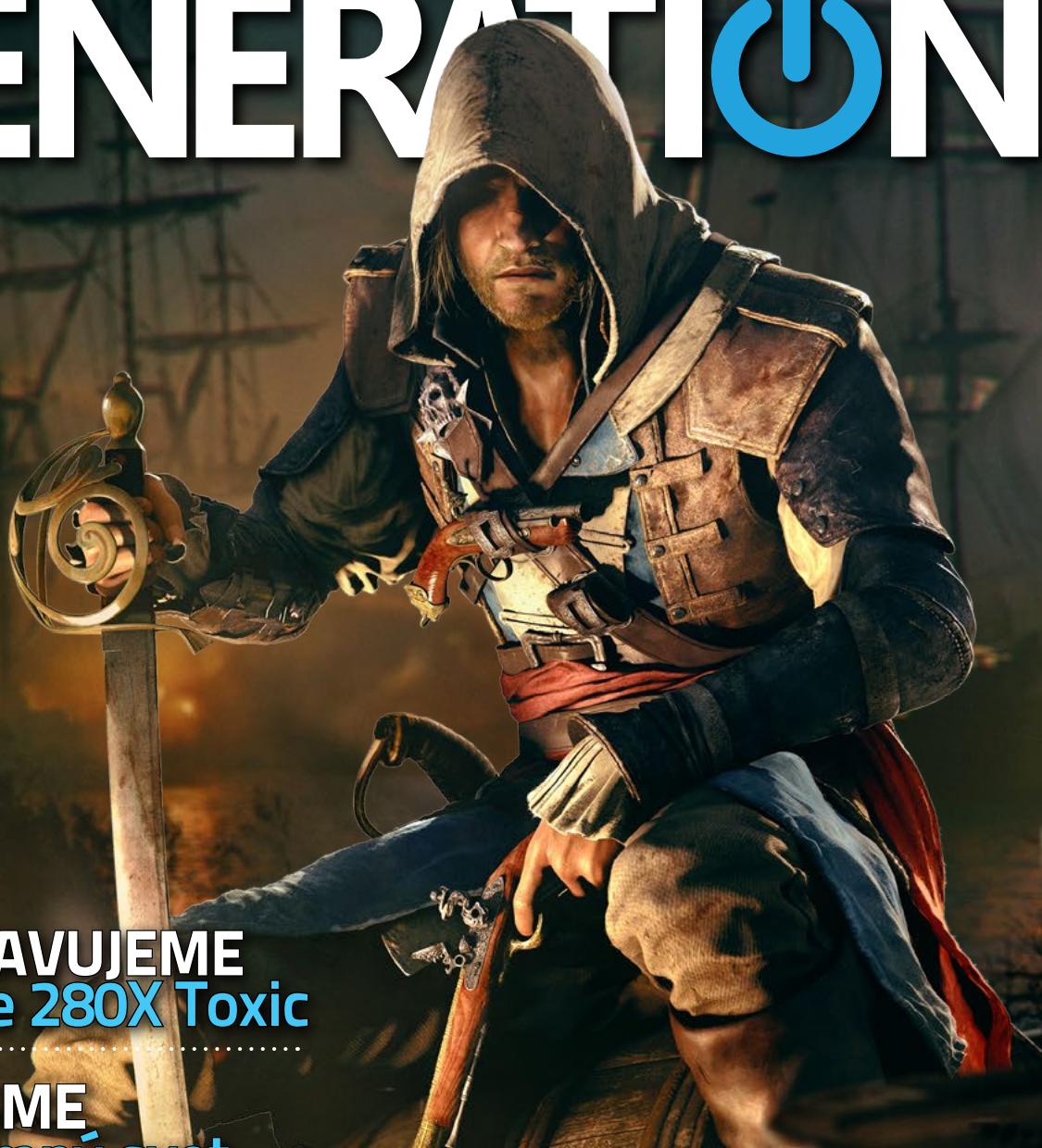


# GENERATION



PREDSTAVUJEME  
Sapphire 280X Toxic

VIDELI SME  
Thor: Temný svet

TOP HRA:  
AC IV: Black Flag

Súťaže  
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

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

**REDAKCIÁ**  
**Séfredaktor** / Zdeno HIRO Moudrý

**Zástupca šéfredaktora** / Patrik Barto  
**Webadmin** / Richard Lončák  
**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 /  
Miroš 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 Kmec

**SPOLUPRACOVNÍCI**  
Matúš Paculík / Martin Pročka / Marek Liška

**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 Magazín 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

**PRODUKCIÁ A DISTRIBÚCIA**  
Digitálno-lifestylový magazín Generation je šírený bezplatne iba v elektronické 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 vol'ne na stiahnutie vždy na domovskej stránke magazínu [www.generation.sk](http://www.generation.sk), alebo aj na [www.gamesite.sk](http://www.gamesite.sk), čo je aj hlavná stránka vydavateľa. Dostupný je aj ako vol'ne 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 vydávajú výlučne vlastné názory autorov a nemusia súhlasiť s názorom vydavateľa alebo názorom redakcie.

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

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

All text and layout is the copyright of the company Mission Games s.r.o. 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](http://www.mission.sk)

ISSN 1338-709X



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

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 obdarúvam. 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 obdaríť deti do sociálneho zariadenia. Máme pre nich pripravené skvelé darčeky. Aj vďaka vám a spoločnostiam, ktorým nie je osud týchto detí l'ahostajný, sme vyzbierali toho hojne a verím, že opäť urobíme aj pári detí na Slovensku št'astnejšimi a budú mať krajšie Vianoce.

Vianoce pre nás magazín majú a budú mať každý rok svojskú príchut', keďže vám prinášame už krásne 24. číslo, ktoré súce nie je číslom okrúhlym, ale pre nás však určite jubilejným, pretože nám oslavíme druhé výročie založenia magazínu. Musíme za seba pod'akovat' všetkým dobrým ľuďom, kolegom, kolegyniam v redakcií, ktorí sa na celom magazíne podielajú alebo podiel'ali. 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 pod'akovat' za to, že nám ostávate vernými, a že vás mesiac čo mesiac pribúda. Dúfam, že o rok, pri 36. editoriáli budeme otvárať šampanské na otvorenie ďalšieho ročníka.

Šťastné a veselé praje kolektív magazínu Generation

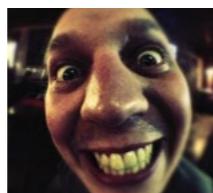
Zdeno Hiro Moudrý

## Hirov Editoriá

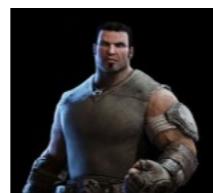
Redakcia hodnotí mesiac **november...**



Babli



JC



MarkusFenix

Tento mesiac patril indie titulom, ktoré je za stále chladnejších večerov radost' 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 Assassina.

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.

November patril štyrom hrám. V prvom rade Battlefield 4 a tento titul som dopĺňal s Need for Speed: Rivals, a keď zvýšil čas a chut', 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 STRÁNKЕ [<<](http://WWW.FACEBOOK.COM/GAMESITE.SK)

# Všetko pod jednou strechou



**internetová nákupná zóna**

# Prestigioonline

[www.prestigioonline.sk](http://www.prestigioonline.sk)

>> NOVINKY ZO SVETA HIER

>> Jozef Andraščík

>> CHCETE VEDIŤ, ČO SA DEJE? [WWW.GAMESITE.SK](http://WWW.GAMESITE.SK) // DENNE AKTUALIZOVANÉ SPRÁVY



## DAYZ

**DayZ** je veľkolepý projekt. Len samotné dosiahnutie alfa štadia hry bolo pre vývojárov nesmierne náročné a stále je. Aj preto istý nemenovaný člen štúdia priblížil, s čím sa momentálne pri vývoji potíkajú, aby mohli spomínanú alfa verziu konečne vydáť 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 prímetmi s 50 napojenými hráčmi. Na to je tam však prível'a bugov a „nepriekadu“ 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 sústêmom podobnosti jednotlivých

>> Začalo to ako užívateľ'ský 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. Našt'astie, 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 vedia 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 funkcionality hry 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.



## Star Citizen

Žiadne ústupky konzolám!

■ **Masívna hra Space Citizen od Roberts Space Industries** už dľho na svojich oficiálnych fórach prekypovala debatami medzi hráčmi o tom, či bude na konzolách. Toto lamentovanie zatrol sám Christopher Roberts, tvorca hry. Vyjadril sa, že Star Citizen je PC hra a nikdy nebude osekaný 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 aktualizáciach kódu a bez otravných QC procedúr. Nech to dopadne akol'vek, Star Citizen rozhodne vyjde na PC platforme, a ak na konzolách, tak bez ústupkov.



## The Forest

Indie hra, ktorá vybjije dych

■ To, že indie hry sú často lepšie a d'aleko populárnejšie (a zaslúžene) ako veľké AAA tituly, je už všeobecne známe. Potvrdzuje sa to vždy novými výbornými titulmi. Medzi ne sa už čoskoro pridá aj čerstvo ohlášený The Forest, horor, ktorý vám doslova nedá vydýchnut'. Dostanete sa v ňom z pohl'adu prvej osoby do veľkej lesnej mapy a počas dňa sa budete snažiť postaviť si nejaké obydlie, 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. Konkrétnie už 12. decembra. Je to pokračovanie atmosférickej adventúry ocenenej aj spoločnosťou Apple, ako hra roka na iOS. Na dvojke pracoval opäť tým 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 lúďov vo vol'nom čase už roky, len pre radost', a preto ju vydajú iba za symbolickú cenu. Stále však nebude kompletná, budú ešte chýbať prostredia na Xene.

■ ...sa vrátime 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.

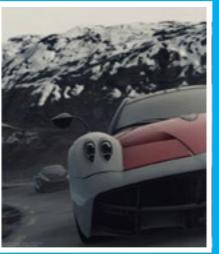
## Bojujte v Helmovom žľabe

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



## Svetlo v Driveclub

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



## Pokračovanie Tomb Raidera

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



## Odhalenie Fallout 4

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



## Playstation 4



**Presne pred siedmimi rokmi bola ohľásená konzola Plastation 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 prínsne geometrické hrany s dokonalou pravidelnosťou. Akýsi posunutý kváder, takto by sme nazvali dizajn PS4. Multimedialné centrum rozmiestenie prvkov nemenilo. 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 sice pekné, ale ozajstným 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 pamäte ide o výkonný systém, ktorý zaistie prinesie kvalitný herný zážitok. Za zmenku 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 stojia za to. Už PS3 naznačovalo aj iné ako herné využitie, čo PS4 len potvrdilo. Prichádzajú aplikácie ako Netflix či Amazon, ktoré prinesú do obyčajiek kvalitný obsah. Medzi ostatné weby, ktoré podporujú rozhranie pre PS4, je aj istá pánska stránka. V dnešnom svete zahľtenom sociálnymi sietami konzoly doteraz značne zaostávali. Nový systém prináša prepracovaný onlinechat, tvorbu gameplayov, screenshots, 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 zmenku stojí aj nové príslušenstvo v podobe ovládača Dualshock 4 a novej kamery PlaystationEye. Ovládač sa dočkal väčších zmien po dlhej dobe, pribudla mu dotyková plocha a svetlo, ktoré mení farbu. Nová kamera je väčšia a ladí s celkovým dizajnom konzoly. Za 399€ tak dostaneme konzolu, jeden ovládač a headset. Za ďalších 59€ si môžu hrači dokúpiť spomínanú kameru. Na Slovensko by novinka mala prísť najneskôr začiatkom decembra spolu s titulmi ako Killzone: Shadow Fall alebo Driveclub.

## iPad Air



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

Výšší 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 dopĺňuje pohybový procesor M7.

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

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



## iPad mini

**Podľa očakávaní menší brat iPaduAir dostal Retina displej s rozlíšením 2048x1536, čo je viac, ako má klasická HDTV.**

Dizajn ostal identický s predchádzajúcim verzou a stále vyzerá dobre a l'ahko. Hmotnosť bola zachovaná, výkon narásol. Do menšieho iPadu sa dostal 64-bitový čip A7, rovnaký ako v iPhone 5S alebo iPadAir. Spolu s A7 sa v zariadení ocitol aj pohybový senzor M7, ktorý má na starost akcelometer a gyroskop. Desať hodinová výdrž bola nezmenená, čo možno považovať za sympatický fakt. Ďalej je prítomne rýchlejšie wi-fi pripojenie. Mini prichádza s novým, ale známym operačným systémom iOS 7, nový užívateľský rozhranie a balíky aplikácií iWork a iLife. iPad mini možno považovať za nádzový 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 dizajnovu 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 sľubený je update na 4.4. Cena je viac ako príaznivá – 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, podobne 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 taktem 2.2GHz, 256GB SSD disk a 8GB pamäte RAM. Charakteristický je tenký dizajn, ktorý pôsobí veľmi elegantne, navyše hmotnosť zariadenia je takisto veľmi príaznivá.

## Xbox One



**Už známu odpovedou 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, ked' gratuluje Sony k vydaniu konzoly. Naozaj je jednotka o tol'ko lepšia alebo ide o progresívny marketing Microsoftu?**

Dizajn, rovnako ako u Playstation, upustil od obľúch tvarov. Nastúpili ostré línie, celkový dizajn je v tvare pohľadnej tehy. Kombinovaný čierny plast je spolovice lesklý, spolovice matný. Rozmiestenie prvkov sa výrazne nemenilo a rovnako ako u štvrtej generácie Playstation, používateľ bude vedieť, kde čo hľadat.

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 výstupu 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. Pamätať si vaše filmy, obsah, ktorý máte radi, pozná vás

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 l'ud'om. Po štarte nás uvítá domáca obrazovka podobná tej, akú poznáme z Windowsu 8 – dlaždice. Obdĺžnikom sa jednoducho nevyhnete. Príjemné zelené rozhranie sa veľmi nezmenilo, no pribudlo mnoho funkcií. Kinect so sebou prináša sledovanie užívateľa, obsahu, ktorý vyhľadáva a mnoho ďalšieho. Konzola je každým dňom mûdréjsia. 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 screenshotsy 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 vol'no, pripraviť 500€ a užiť si novú konzolu spolu hrami ako Forza Motorsport 5 alebo Dead Rising 3.

## 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.**

Výšie číslo patrí 10-palcovému tabletu so štvorjadrovým procesorom Qualcomm 800 s taktom 2.2GHz. Prvý fínsky tablet bude poháňaný Windowsom RT, čo je okleštená 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 niekol'kých 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. Výrobou 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. Piatá generácia inak ničím neprekvapí, jej dizajn je až príliš obyčajný, naopak konštrukčne ide o veľmi podarený kúsok. Dostupné sú dve farebné variácie, čierna a čierno-biela. Vzadu 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 osiem megapixelov a fotí prieamerne. Vpredu nad displejom je umiestnená ďalšia HD kamera, ktorá poslúži na videohovory. Cenu 349\$ telefón opäť príjemne prekvapil, na Slovensku ale jeho cena vyskočila na 450€.

## QualcommToq



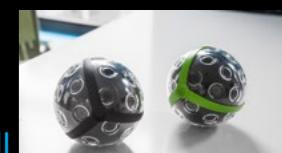
Spoločnosť známa skôr procesormi v mobilných zariadeniach sa rozhodla vstúpiť do segmentu inteligentných hodiniek. Pod názvom Toq sa skrýva konkurencia pre Samsung a Sony. Zaujme najmä displejom Mirasol, ktorý má výborné pozorovacie uhly. Rozsiahle množstvo funkcií, aké poznáme z konkurencie, budú prítomné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

## Acer Chromebook

Ďalší z rady jednoduchých notebookov, ktoré pohára systém Chrome OS, bol potichu predstavený. Ide 11.6 palcový netbook s HD displejom a 16 GB pamäte. Lacnejšiu alternatívu pohára 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, nakol'ko 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 vykľul vel'ký nápad. Ide o loptičku, ktorú využíname 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 niekol'kých týždňov.

>> NOVINKY ZO SVETA TECHNOLÓGIÍ  
 >> VÝBER: Martin Pročka



## Logitech PowerShell radikálne mení prístup k mobilnému hraniu

**Na to, aby ste získali unikátnu mobilnú hernú konzolu vám stačí vložiť vás 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 používateľia 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 užiť hranie. 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 kamkolvek.

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

riadiť 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 vás iPhone alebo iPod touch vložený do ovládača, máte stále volný prístup k tlačidlám pre zapnutie/vypnutie, reguláciu hlasitosti, k objektívom kamery, reproduktoru 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 nabit' 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](http://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 príslušenstvom do auta. S tabletom Colorovo sa skrátka nestratíte 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 garanteje jednoduché a intuitívne ovládanie prístroja, ktorý môžete smelo využiť nielen na sledovanie filmov, počúvanie hudby, alebo prezeranie webových stránok, či vybavovanie e-mailov kdekolvek 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



mobil alebo tablet. Znamená to, že kdekolvek v teréne, aj mimo dosah elektrickej zásuvky, môžete svoje mobilné zariadenie minimálne 2x dobit' 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“.



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

>> NOVINKY ZO SVETA FILMOV  
 >> VÝBER: Lukáš Plaček



## ↑ 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 scénár sedmého dílu, je z kola venku. Sedmý díl nakonec napiše Lawrence Kasdana, režisér J.J. Abrams. Štáb se již také dočkal svého obsazení, ve kterém je drtivá většina ostřílených veteránů, které pojí bud' 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 zaobírat 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.



## ↓ Padesát odstínů cenzury

Padesát odstínů šedi našlo nejen svého nového Christiana Greya 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 dospělákém Rku a také v ratingu NC-17, který je určen pro snímky pohoršující ještě daleko více. Podobný rating dostávají většinou i televizní soft porna.



## ↑ 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 Geroldem Butlerem v hlavní roli. Tvůrci jednají také s Vinem Diesellem.

## 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 scénár 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 Avataru.
- Jason Statham si zahráje 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 zabítí.
- 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 zahráje ve snímku podle skutečné události Not Without Hope o skupině fotbalistů, kteří ztroskotají na moři.

- Emile Hirsch si zahráje 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 Fantasticcká 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 Guillermadel 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 sprevádzat 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 násťastie 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. Možnosť je veľ'a, no všetko si kúpiť nemôžeme. Na donedávna neriešiteľ'nú situáciu poznáme dnes odpoved'. ASUS

Transformer Book Trio je prvý trojživelník na svete. V malom notebookovom tele skrýva trojicu zariadení a dva operačné systémy. Nevidaná 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 niekym iným. Vy si jednoducho zoberiete tablet s Androidom, kamarát využije klávesnicovú časť Trio, 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 vel'kost'ou 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 náštra zariadenia prináša viacero výhod – kombinuje to najlepšie z oboch svetov. Operačný systém Windows je zaužívaným pracovným prostredím, Android ponúka obrovské množstvo aplikácií a d'alšie 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 zdiel'ané dáta medzi oboma operačnými systémami, vď'ača čomu je prechod medzi nimi skutočne jednoduchý.



### 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 vel'kost'ou 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 monitorm 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 zaslúží špeciálnu pozornosť na vianočnom trhu. Lepší počítač/tablet/notebook v jednom, ktorý môžu súbežne a samostatne používať aj dvaja l'udia, dnes nenájdete. Ideálny rodinný darček.

### TIP: Nájdi, odfot' a vyhraj Transformer Book Trio pod stromček

Hl'adaj 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. Ocenení budú aj d'alší sút'ažiaci, v poradí do piateho miesta.

Sút'až trvá do 15. decembra 2013.

Vít'azi sút'aže budú oznámení 20. decembra 2013 v záložke „Hl'adaj ASUS“ na Facebookovej stránke ASUS Czech & Slovakia, ako aj na internetovej stránke www.sk.asus.com v sekcií Novinky.



# 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 spolieham na odporúčanie lekára či lekárnika, avšak výber d'alejších dôležitých zdravotných pomôcok, ako napr. teplomera, častokrát podceníme. Pritom práve informácie o teplete sú pre rýchle a presné stanovenie diagnózy kl'úcové. Kvalitný teplomer by preto mal byť základom každej domácej lekárničky.

Správny teplomer by nemal chýbať predovšetkým v rodinách s detmi. Donútiť však choré diet'a aby pevne držalo teplomer, je pre mnohých rodičov skúškou trpeľivosti. Navýše čím merat' teraz, ked' predaj ortuťových teplomerov ukončila v júni 2009 smernica Európskej únie?

Populárne sú predovšetkým digitálne teplomery, ktorými meriame teplotu v podpazuši, v ústach či v konečníku. Novinkou a doslova revolučiou 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 rádovo v sekundách.

Meranie navyše prebieha na ľahko dostupných miestach - na čele alebo v uchu. Tieto miesta najviero hodnejšie od rážajú skutočnú telesnú teplotu, odborne 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 budíť rozbalovaním.

Pre deti, ktoré sa klasických teplomerov boja, nie je toto meranie teploty už tak traumatisujúce. Napríklad teplomer Thermoval 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 teplomera príliš malý.

## Nepresné meranie? Len zlý postup.

"Mamičky na našom detskom oddelení často odmietajú pravidelné merat' det'om teplotu v konečníku. Bud' preto, že nechcú diet'a budíť a vyzliekať ked' spí alebo deti meranie odmietajú, je im to nepríjemné a majú strach. Infračervený teplomer tento problém dokáže vyriešiť a zlepšíť spoluprácu medzi matkou a personálom, čo je hlavne v záujme chorého dieťaťa," vyjadria sa MUDr. Ing. Veronika Jendruchová, PhD. z 1. Detskej kliniky DFNsP Bratislava – Kramáre.

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

Teplota každého jedinca sa na rôznych častiach tela líši a v priebehu dňa kolísae 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 podl'a dennej doby a ul'ahčí určenie diagnózy.

Vel'mi záleží na tom, kde telesnú teplotu meriame (vid'. tabuľka). Teplota vydávané ľudským telom sa totiž aj pri správnom postepe meraní môže mierne lísiť od teploty nameranej v konečníku, v dutine ústnej alebo v podpazuši.

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



Ak máte v rodine malé deti a chcete pomôcť mamičke všetko zvládnúť, máme pre vás tip. Infračervený teplomer dokáže zmerať telesnú teplotu behom 3 sekúnd po priložení na čelo alebo spánok. Teplomery tohto typu nájdete už bežne v lekárňach, v obchodoch a internetových eshopoch teraz aj v špeciálnom darčekovom 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 niekol'kých 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 darčeku určite nič nepokazíte niektorým z nasledujúcich „gadgetov“.



### Logitech Ultrathin Keyboard Cover for iPad/iPad mini (dostupné aj pre iPad Air)

**Air:** Ideálny spoločník pre vaš 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 l'ahko prípne pomocou magnetov a pri funkcií krytu automaticky zapína a vypína iPad. [www.logitech.com](http://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 najtemním 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 štíhlym dizajnom dokonale ladí so vzhľadom dnešných notebookov. Myš využíva na komunikáciu rozhranie Bluetooth s technológiou Logitech Easy-Switch, takže sa môže l'ahko spárovať s vašim notebookom, počítačom alebo tabletom a prepínáť medzi nimi jediným prepínačom. Myš sa dobija cez rozhranie USB, pričom stačí jediná minúta, aby ste mohli s myšou pracovať celú d'alšiu hodinu. K dispozícii je v dvoch farbách – čierna T630 pre systémy s Windows a biela T631 pre počítače Mac.



[www.prestigio.sk](http://www.prestigio.sk)

**Prestigio MultiPhone 5450 DUO:** Štýlový smartfón so 4,5 palcovým displejom stelesňuje dokonalý pomer ceny a výkonu, pričom poteší najmä mladých l'udí. V balení nájdú až štyri kryty v rôznych farebných prevedeniach, vďaka čomu môžu rýchlo a kedykol'vek zmeniť vzhľad svojho telefónu. Každý, kto chce mať pod kontrolou poplatky za mobilnú komunikáciu, či už doma alebo v zahraničí, zase ocení jeho duálnosť. Stačí, ak do telefónu vložíte SIM karty dvoch operátorov s najvhodnejšou 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.



**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 pozerači videí, fotografií či hraní hier. Štýlový tablet prekvapí nielen kvalitným spracovaním, ale aj nízkou cenou.



## Darček, čo poteší naše nežné polovičky

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



**Logitech Washable Keyboard K310:** Jediná klávesnica, ktorá miluje kúpel!. Dokonale „káveodolná“ klávesnica, ktorú môžete nielen obliat, 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 hygiene mali venovať zvýšenú pozornosť. Klávesnice K310 l'ahko vysychá vďaka svojej konštrukcii a odtokovým kanálikom. Laserová potlač s UV pot'ahom zaistí, že ani pri častom kúpeli nezmijete písmenka (potlač kláves).

**Logitech Multimedia Speaker Z50:**

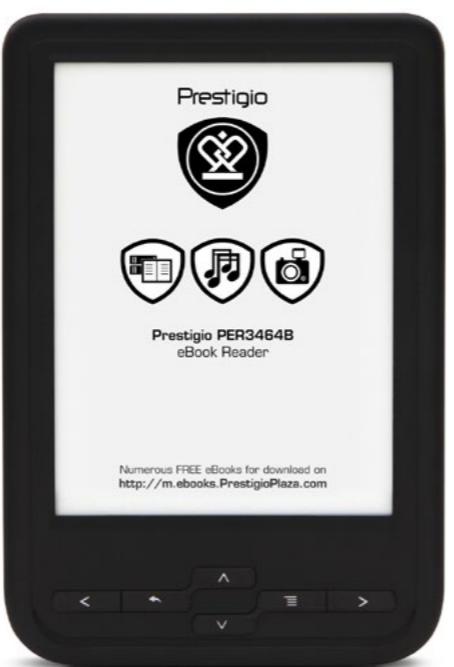
Zaujímavý vzhľad, malé rozmery, tri farebné variácie a ohromujúci zvuk ponúka malý reproduktor Logitech Z50. Napriek malým rozmerom dokáže hudbu zaplniť celú miestnosť, nech už k nemu pripojíte notebooku, tablet, smartphone alebo MP3 prehrávač, či iný zvukový zdroj. Precízne vyladený reproduktor ponúka veľmi bohatý súty 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](http://www.logitech.com)



**ADATA DashDrive Choice HC630:** Tento len 160 gramov vážiaci módny doplnok s odľahčenou konštrukciou je vitaným spestrením od fádnych temných 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 späť kompatibilný s najrozšírenejším USB 2.0 štandardom. Dostupný je teraz aj v limitovanej vianočnej Holiday edícii v červenej farbe a darčekovom "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 vyjadri vašu jedinečnú osobitosť. Skúste to a zistite, že ani svet nie je iba čiernobiele!



**Prestigio Nobile PER3464B:** Vďaka elektronickej čítačke Prestigio Nobile PER3464B, do ktorej sa zmestia tisícky kníh, už nemusíte robiť kompromisy medzi oblúbenými 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 v 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 vyžadujete vás zrak. Komfort umocňuje supertenký dizajn, 6-palcový displej a nízka hmotnosť, ktorá nezatáča ani dámsku kabelku. Okrem pohodlia pri čítaní oceníte aj možnosť prehrávania oblúbenej hudby. [www.prestigio.sk](http://www.prestigio.sk)

**Darček pre teenagera**

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



[www.prestigio.sk](http://www.prestigio.sk)



**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 tāží 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 niekol'ko 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 dvojitý UV povlak na popisoch kláves, aby mali zvýšenú odolnosť a trvanlivosť, pričom a ich povrch je rovnako odolný proti zanechávaniu odtlačkov prst. 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

**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 momenty a neskame ho ani displej s rozlíšením 720 x 1280 pixlov, ktorý prináša skvelú grafickú kvalitu a užívateľský komfort.

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 technológiu Dolby Headphone. Vďaka priestorovému zvuku Dolby Headphone 7.1 budete počuť až sedem oddeľených kanálov zvukových dát, plus basový efektívny kanál. Vybavený je umývateľnými náušníkmi, ktoré aj pri dlhej hernej seansе 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 vás hlas. Pokial mikrofón práve nepoužívate, je možné ho jednoducho sklopiť a otočiť stranou, takže vám nebude prekázať. Skratka herná zostava, ktorá je snom každého hráča.



atmosféru nielen pri filmoch, ale aj pri počítačovej hre. Rodičia však väčšinou





**Apple iPod touch:** Aj keď sa dnes na počúvanie hudby vo veľkej miere využívajú mobilné telefóny, hudobné prehrávače iPod touch majú stále čo ponúknut'. 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 d'alej 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 d'alších 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, otrasmom, prachu a d'alším 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, tisícky fotografií a d'alších multimediálnych dát. Navyše je možné kábel počas prepravy prakticky pripnúť na bok disku, aby sa nestrelil. 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. Našim 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 dátá pokojne aj medzi niekol'kymi zariadeniami naraz. MobileLite Wireless zároveň poslúži aj ako nádzová nabíjačka, pretože má funkciu power banky.



**Kávovar NESCAFÉ DOLCE GUSTO MiniMe:** Najnovší automatický model, ktorý sa vd'aka svojim rozmerom vojde aj do tej najmenšej kuchyne. Kávovar MiniMe je určený najmä pre mladých lúdov, ktorí si zariadujú svoje prvé bývanie. Cielom je ponúknut' kvalitný produkt s moderným dizajnom za dostupnú cenu a u'ahčiť 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 štíhlom vzhl'adom počítačov Mac. Boli navrhnuté tak, aby pripomínali umelcovský objekt a využívajú k tomu tvary, materiály a farby, ktoré splynú s modernými obytnými priestormi. Vďaka reproduktoru Z600 môžete bez námaha streamovať hudbu z rôznych audio zdrojov, pretože sa dajú spárovať s niekol'kimi zariadeniami naraz, pričom medzi nimi môžete úplne jednoducho prepínať – stačí na jednom stlačiť pauzu a na d'alšom 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 nepridávali sa k nevzhľadnej spletii iných káblov.

## Súťaž s portálom

**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 svojím posledným predchodom tou najrealistickejšou simuláciou futbalového manažmentu všetkých dôb.

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

Svoj zážitok s FM si tiež môžete upraviť v doposaľ najvyššej miere, pretože integrácia nástrojov Steam Workshop manažerom 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 Editora, ktorý je súčasťou Pre-game Editora, 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](http://www.gamesite.sk)

**Platorma:**

PC, PlayStation

**Žáner:**

plošinovka

**Rok výroby:**

1997

**Výrobca:**

Oddworld Inhabitants



## Oddworld: Abe's Oddysee

### 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 velký ako ego Duke Nukema, nemusíte zachraňovať celé planéty či nebodaj galaxie a nemusíte ani po každom svojom heroickom čine zahľať nejakú drsnú „hlášku“. Čo je teda základom úspechu? To sa v prípade sympatáka Abe-a hned' 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, koniečkoncov, hra aj zakladá a po inteligentno-chytľavej 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,

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

Len v krátkosti: tržby spoločnosti rapídne klesajú a „hlavu“ 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 maličkost'. Tým, že ste mali tú možnosť, nazriet' na zasadanie práve preberanej témy, získavat' aspoň akýsi náskok a za pomocí vašej špeciálnej schopnosti



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

A ked' už sme načali tú hratel'nost' – repertoár vypĺňa 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 tvrdvo zaplatiť za svoje chyby – aj ked' vlastným životom. Všetko je to o správnom načasovaní, „plížení“ a o tom ako efektívnu technikou obíšť všadeprítomnú stráž.

Postupom času to bolo čoraz t'ažie a t'ažie, pričom v neskorších pasážach to hraničilo až so systémom „pokus – 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 nechápalí, čo robí. Nemajte strach, nie ste jediní!

Ako sa hovorí, niektoré hry sú jednoducho časuvzdorné, a aj po niekol'kých rokoch sú stále dobre hratel'né. Do tejto úzkej skupiny sa zarad'uje aj Abe's Oddysee, a aj ked' sa to na prvý pohľad nemusí zdáť, aj v dnešnej dobe by ste si dobrodružstvo výrečného Abe-a užili so všetkou parádou. A máme tu d'alší kladný



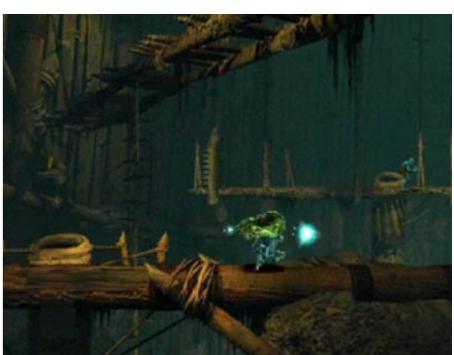
bod – znovuhratel'nost'. U tej by sa tiež oplatilo na sekundu zastaviť, pretože ak by ste za protiargument považovali zastaranosť, boli by ste na omyle.

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, ked' to dokonale funguje, že? Pod funkčnosť sa podpisujú aj samotné hodnotenia originálu, ktorý síce nedostával v recenziah absolutória, no aj napriek tomu hra získala niekol'ko pokračovaní. Ako prvý sa hned' ponúka Oddworld: Abe's Exoddus, ktorého sme sa

dočkali v roku 1998 a rozšíril nám príbeh o ďalších päť 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 priatí neboli. Čaro prvých dvoch dielov vyprchal... .

Aj ked' 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 nevídane 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

„DALŠÍ ROK, DALŠÍ DIEL“

## ZÁKLADNÉ INFO:

**Žánor:** Akčné RPG  
**Výrobca:** Ubisoft  
**Zapožičiať:** Conquest

## PLUSY A MÍNUŠY:

- + pirátske prostredie
- + námorné bitky
- + technické spracovanie
- + soundtrack
- stealth misie
- časti mimo Animus
- stále rozbitý súbojový systém
- príbeh

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

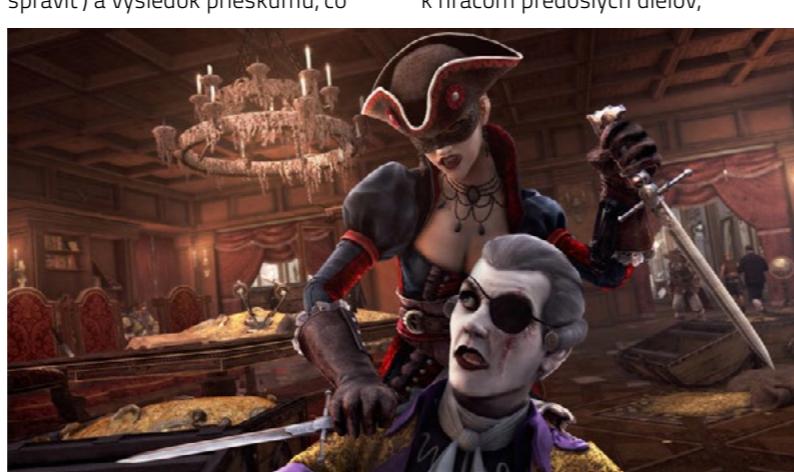
Kým v Revelations bola hlavným problémom do očí bijúca stagnácia série (odmyslite si nepotrebný systém bômb a dostenete Brotherhood), v prípade minuloročného AC3 mal problém hlbšie korene plynúce z nie veľmi príťažlivého hlavného hrdinu, príbehu a niektorých nevyladených herných mechaník. To, že niečo 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 d'alej posunúť, rozhodli sa problém vyriešiť ešte väčším zošliapnutím plynu, respektívne vykasaním plachiet a nahnať hráčov na otvorené moria vydaním ďalšieho dielu zasadeného do Karibiku.

**HODNOTENIE:**  
**85%**

Pamäťate 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 súpiszkou. 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 poviediac 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, pokial 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 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 dostenete Brotherhood), v prípade minuloročného AC3 mal problém hlbšie korene plynúce z nie veľmi príťažlivého 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 d'alej posunúť, rozhodli sa problém vyriešiť ešte väčším zošliapnutím plynu, respektívne vykasaním plachiet a nahnať hráčov na otvorené moria vydaním ďalšieho dielu zasadeného do Karibiku.



Nechceme začať polemizovať o tom, či bolo zasadenie ACIV do pirátskej éry plánované pred AC3, ale pohl'ad 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, t'ažko špecifikovateľným dojmom a zvlášť, pokial patríte k hráčom predošlých dielov,

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

Prvý moment, kde si toto začnete uvedomovať, je príbeh samotný, ktorý hned od začiatku tlaci na pílu a vrhá vás s novým predstaviteľom Edwardom Kenwayom do dejá bez akejkol'vek snahy logicky nadviazat' 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 zniest' vd'aka 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



Tou prvou sú všetky herné mechaniky z predoších dielov, ktoré neprešli takmer žiadoucou zmenou. To by sa na jednej strane dalo považovať, na prvý pohľad, za plus, ked'že 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 zist'ovať, že sú tu opäť skôr len preto, lebo pre tvorcov hry bolo jednoduchšie ich slepoto skopírovať, ako ich vyladiť alebo nebudaj redefinovať niečim novým. Gameplay si totiž väčšinu času, na rozdiel od svojich predchodcov, vôbec nie je vedomý ich nedostatkov a dizajnom misií na ne neustále poukazuje. Prvým kameňom úrazu je veľké zastúpenie rôznych druhov stealth misií, ktoré sa autori rozhodli vo väčšej mieri 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 krásu freerunningu je v možnosti sa rýchlo presúvať a nie pred každým prekonaním prekážky sa zastaviť a odsledovať si, či vás niekto môže zbadať. Veľa misií tak budete opakovávať, až pokým sa bud' nezmierite s tým, že sa pri ich hraní nebude baviť tak, ako chcete, alebo pokým sa vám nepodarí si štýlom pokus/omysl nájsť tú správnu trasu, kde si vás nikto nevšimne. V konečnom dôsledku sa vám do plnenia príbehových misií ani veľmi nebude chcieť a budete si radšej užívať volné 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'álším dôkazom nepremysленého dizajnu.

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

Dá sa namietnut', že k ich zbieraniu vás priamo okrem faktu, že vám svetia 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 upgradili svoju výbavu, čo je zvlášť v neskorších fázach hry nutnosťou, pokial' chcete prežiť.

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

V zásade sa jedná o masívne rozšírenie námorných častí z AC3 o možnosť plne si upgradovať svoju vlastnú lod', s ktorou sa môžete volne plavíť po šírom hernom

svete, zúčastňovať sa potyčok s inými lod'ami, 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 natiahnuť plachty alebo kedy majú páliť', s akým tipom munície, keď' pocítíte 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 meniac 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 trénovania ostatných Assassinov z predošlých hier).

K moru sa viažu aj d'alšie 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 t'aženia je len občasná zdľavosť, pokial' sa máte na mori presunúť väčšou vzdialenosťou, ktorú však po prvej návštive významnejších osád môžete úplne eliminovať využitím systému

rýchleho cestovania. V konečnom zúčtovaní kvôli obom zmienených časťiam pôsobí gameplay schizofrenicky, kedy sa nezbavíte pocitu, že sa tvorcovia sústredili na šíre vody Karibiku natol'ko, že dianie na súši pôsobí miestami nudne a nepremyslene.

Po vzore predošlých dielov, ACIV ponúka aj multiplayer, v ktorom si svoje zabijácke 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 vytvoríť si tak uniatýný mód podľa svojich predstáv.

Okrem nových módov ponúka multiplayer široké možnosti customizácie, od výbavy vašich postáv po výber ich zabijáckych 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 šíre more, kde nie je potrebné vykreslovať toľko polygónov, k čomu sa pripája aj stabilný framerate. Prostredie Karibu pôsobí podobne ako v prípade minuloročného Far Cry 3 v záplave hier

využívajúcich skôr „hnedú“ farebnú škálu veľmi sviežo a celú atmosféru zvýrazňuje skvelý pirátsky ladený soudtrack, 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 zobrazit 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 skíbenie s tým, čo sa odohráva na súši a tým aj všetkým, čo bolo doterajším trademarkom celej súrie. 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 jednat, pravdepodobne, o titul kvalít Assassin's Creed 2, ktorý je mnohými dodnes považovaný za najlepší diel súrie. Takto majú hráči niečo, čo je súčasťou ako predošlý diel, ale tiež je to pomerne vzdielené od toho, čo by si asi v hre z tejto súrie 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

CONQUEST Entertainment Playman

18 www.pegi.info

PS4 PS3 PlayStation 3 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 KAMPAN

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

Ak ste si kúpili Battlefield 4 kvôli kampani, tak vám pohratujeme k solídnej porci 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 vyniechať celú kampaň a ako náhradu poskytnúť do multiplayeru niekol'ko nových máp.

Začiatok však nie je zlý. Prakticky celá prvá misia kvalitatívne uspokojoj. Ponuka nádej, že to hámam 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 pohl'ad. To, že budete opäť striel'at' tupé hordy nepriateľov, ktorí boli pred nástupom do boja na lobotómii, to už snád' nikoho neprekvaapi. Problémom je to, čo nasleduje potom. Kopa scenáristickej chýb, ormylov 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 hľbkový charakter, ktorý by vás nútli využiť s k nim nejaký vzťah. Potom zistíte, že člen vašej jednotky Irish neznáša jedinú osobu nežného pohľavia v jednotke, Hannah, no zrazu po jednej jej vete zmení svoj postoj o

## ZÁKLADNÉ INFO:

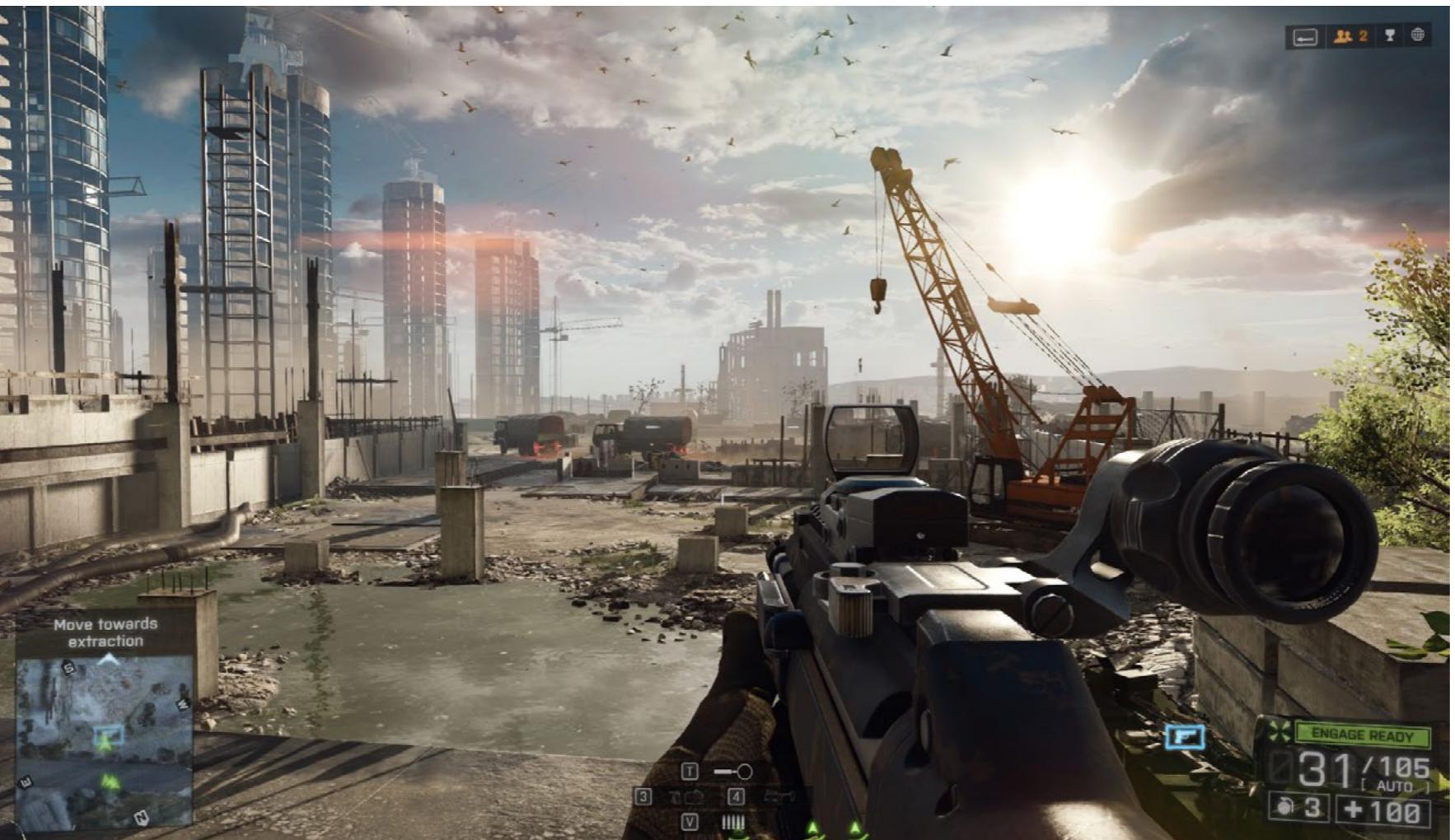
Platforma: PC  
Žánor: FPS  
Výroba: EA DICE  
Zapožičal: EA

## 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 predchodu
- + levolution
- nezmyselný príbeh
- problémy pri vydaní hry

## HODNOTENIE:

90%



PC DVD  
ONLY DVD COMPATIBLE



180°. O tom, že d'alšie 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 vykľuje záchrana čínskeho politického oponenta, ktorého chcel dat' čínsky armádny veliteľ 'zabit' a vaša jednotka v tom hrá hlavnú úlohu. Od evakuácie, cez bránenie lietadlovej lode až po protiútok na území nepriateľa. To všetko v oku lahodiacich prostrediac, ktoré ukazujú silu enginu Frosbite 3. Od tafjúnu, cez zasnežené prostredia, len keby tá herná náplň bola zaujímavejšia. Takto prelete kampaňou, ktorá je bodovaná za približne 4,5 hodiny a sile pochybujeme, že ju zapnete znova. Nemá to totiž zmysel. Až na praktikovanie streľ'by na pohyblivé terče, vizuálne nádherné prostredia a niekol'ko svetlých momentov neprináša kampaň nič, kvôli čomu by ste mali nutkanie zapnúť si ju

znova. Je to sice 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 niekol'kými novými príďavkami. Autori však rozprášili tieto pochybnosti hned' na

začiatku. Je sice 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, hned' postrehne, kde je zmena.

Začneme obl'úbenou marketingovou frázou „Levolution.“ V praxi toto



zložité slovo znamená interaktívne mapy. Na každej jednej z desiatich máp môže príčinením 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 utrhe a narazi do pobrežia. To prináša výhodu tímu, ktorý obsadí bod popri tomuto vraku, nakol'ko sa na ňom nachádzajú protiletadlové zbrane. Navyše na tejto mape sa postupom času mení počasie, čo tak tiež do určitej miery ovplyvňuje príbeh zápasov. Medzi d'alšie udalosti patrí pád komína v továrnii, zničenie mosta, odpálenie priehrad atď. No nie sú to iba veľké udalosti, ktoré môžete ovplyvňovať. Potešia aj drobnosti ako možnosť zavrieť protivníka do vagóna hned' po tom, ako mu tam hodíte granát, zavretie mreži vo väzniči 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 „dievčat'om pre všetko.“ Čiže chcela pokryť potreby čo najväčšej časti publiku. Výsledkom bolo to, že v Conqueste boli hratel'né možno štyri mapy z deviatich a všetko to bolo „zaklincované“ mapami ako Operation Metro či Grand Bazaar, ktoré by svoje miesto našli maximálne v hráč 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 hratel'né v kráľovskom Conquest móde. Všetky tieto mapy sú výborne navrhnuté a ponúkajú dostatok variability, aby uspokojili rôznorodé potreby hráčov. Od rozhľahlých plánov s priemyselným komplexom a jednou malou dedinkou v mape Golmund Railway, cez veľký dôraz na vertikálnu hratel'nosť na mape Flood Zone a ostrovne 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 sniper zasadil headshot.

Chvályhodné je, že autori si uvedomili, akú t'ažkú pozíciu majú v hre nováčikovia, a tak je pre každú hernú triedu prístupné hned' od začiatku hrania dosť kvalitné vybavenie, aby malí 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 odomykáte nové vybavenie pre vášho vojaka. Assault triede ostala možnosť oživovať spoluhráčov, liečiť ich pomocou dvoch druhov debničiek či používať granátomet/brokovicu. Inžinier má k dispozícii šesť druhov raketometov od bežných RPG až po



protiletadlové a navádzané raketami. Okrem toho môže opravovať vozidlá spoluhráčom. Podporná trieda dokáže pomocou dvoch druhov debníciek s nábojmi dopĺňovať muníciu pre ostatných. Ďalej má k dispozícii mortar, C4 a granátomety. Recon môže odhalovať pozíciu nepriateľov pomocou rôznych zariadení, privolávať 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 l'ubovolne kombinovať do dvoch vol'ných slotov. Tretou vrstvou postupu je ten, ktorý sa dotýka priamo zbrani, ktoré používate. V štvorke sú zbrane rozdelené do siedmich kategórií. Štyri z nich sú tie, ktoré sú nepevnou viazané s hernou triedou a nikto iný ich používať nemôže. Assault

má útočné pušky, inžinier má PDW, podpora LMG a recon svoje obl'úbené „snajperky“. No ostatné tri triedy sú vol'ne dostupné pre všetky herné triedy. Tam spadajú brokovnice, karabíny (menšia obdoba útočných pušiek) a DMR (pušky, ktoré striel'ajú 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. Pointou módu je rozdelenie tímov na útočiaci a brániaci sa. Útočníci majú limitovaný počet jednom druhu vozidla. Od klasických tankov, cez helikoptéry a stíhačky, až po protiletadlové zbrane. V rámci balanca vel'mi potešilo, že každé vozidlo má obmedzené, no regenerujúce sa množstvo nábojov, takže už nevidíte tanky, ktoré nezmyselne striel'ajú okolo seba.



Ponuka módov nie je na zahodenie. Kral'uje Conquest, ktorý je o obsadzovanie vlajok, umiestnených na mape. Ten je rozdelený na tri poddruhy. Konkrétna 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 iba pechotou verziu Conquestu s názvom Domination. Nasleduje druhý najobl'úbenejší mód Battlefieldu, Rush. Pointou módu je rozdelenie tímov na útočiaci a brániaci sa. Útočníci majú limitovaný počet jednom druhu vozidla. Od klasických tankov, cez helikoptéry a stíhačky, až po protiletadlové zbrane. V rámci balanca vel'mi potešilo, že každé vozidlo má obmedzené, no regenerujúce sa množstvo nábojov, takže už nevidíte tanky, ktoré nezmyselne striel'ajú okolo seba.



Princípom je však nazbierať najviac zabité. 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. Cielom tohto módu je bombu ukoristiť a odpaliť súperove stanice skôr, ako on odpáli vaše. Vzhľadom na to, že na mape je vždy iba jedna bomba, tak tento mód vel'mi apeluje na tímovú súhrnu a komunikáciu, nakol'ko 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 zápasе, tak to, na aký bod v Conqueste sa má útočiť, určuje veliteľ jednotky jednoduchým kontextovým tlačidlom. Motívacia plníť jeho príkazy prichádza vo forme výrazných bodových odmen. No v momente, keď do hry vstúpi veliteľ, funkcia veliteľa a družstva je zrušená, nakol'ko všetky jeho kompetencie na seba preberá veliteľ. Ten okrem základných príkazov disponuje aj d'alšími 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 získa veliteľ možnosť vypustiť na bojisko bombardér, ktorý následne obsadí vojaci a bombardujú súpera. No nie všetky schopnosti sú viazané na obsadzovanie určitých bodov, nakol'ko 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. Ked' sa mu darí, tak má raz za čas možnosť vypustiť zásoby pre vojakov, vypustiť na mapu špeciálne vozidlo



atd'. Prítomný je aj Spectator mód, ktorý vám umožní sledovať zápas v bez priameho zápasu. Nič revolučné, ale v niektorých momentoch sa hodí. Výborným doplnkom je aj testovací priestor, kde máte možnosť, bez toho aby vás vyrúšovali 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, nakol'ko 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 destrukcia, ktorá sa oveľa viac približuje tej z Bad Company 2 a tú v Battlefield 3 hraovo prekonáva. Výborné particle efekty, krásne nasvietenie, výborne textúry zaručujú kvalitný vizuálny zážitok. To isté sa týka aj zvukového prejavu, no nakol'ko DICE v tejto oblasti exceluje už dosť dlhú dobu, tak nejde o žiadne prekvapenie. To všetko výust'uje do pohľadu na hru, ktoré momentálne neponúka hádam



žiadna multiplayerová striel'ačka. Zlepšené boli aj neduhy ako oneskorené registrovanie zásafov, ktoré výust'ovalo v divné momentoch, kedy ste boli zabití v dobe, kedy to už fyzikálne nebolo možné. Jediným problémom tak zostávajú syndromy, ktoré sa stávajú pri každom spustení nového Battlefieldu. To znamená, problémy s niektorými servermi, problémy s padaním hry... No tie už postupne zmiznú. Spustenie Battlefield 4 je omnoho lepšie ako u Battlefieldu 3. Pochváliť musíme interface, ktorý je prehľadný a oveľa 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 vel'mi užitočné vzhľadom na fakt, že počet členov jedného družstva sa rozsíril na päť).

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

#### Akú veľkú váhu v hodnotení priradí slabej kampani?

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

Dominik Farkaš

## ZÁKLADNÉ INFO:

**Platorma:** PC  
**Výrobca:** WarnerBros.  
 Games Montréal

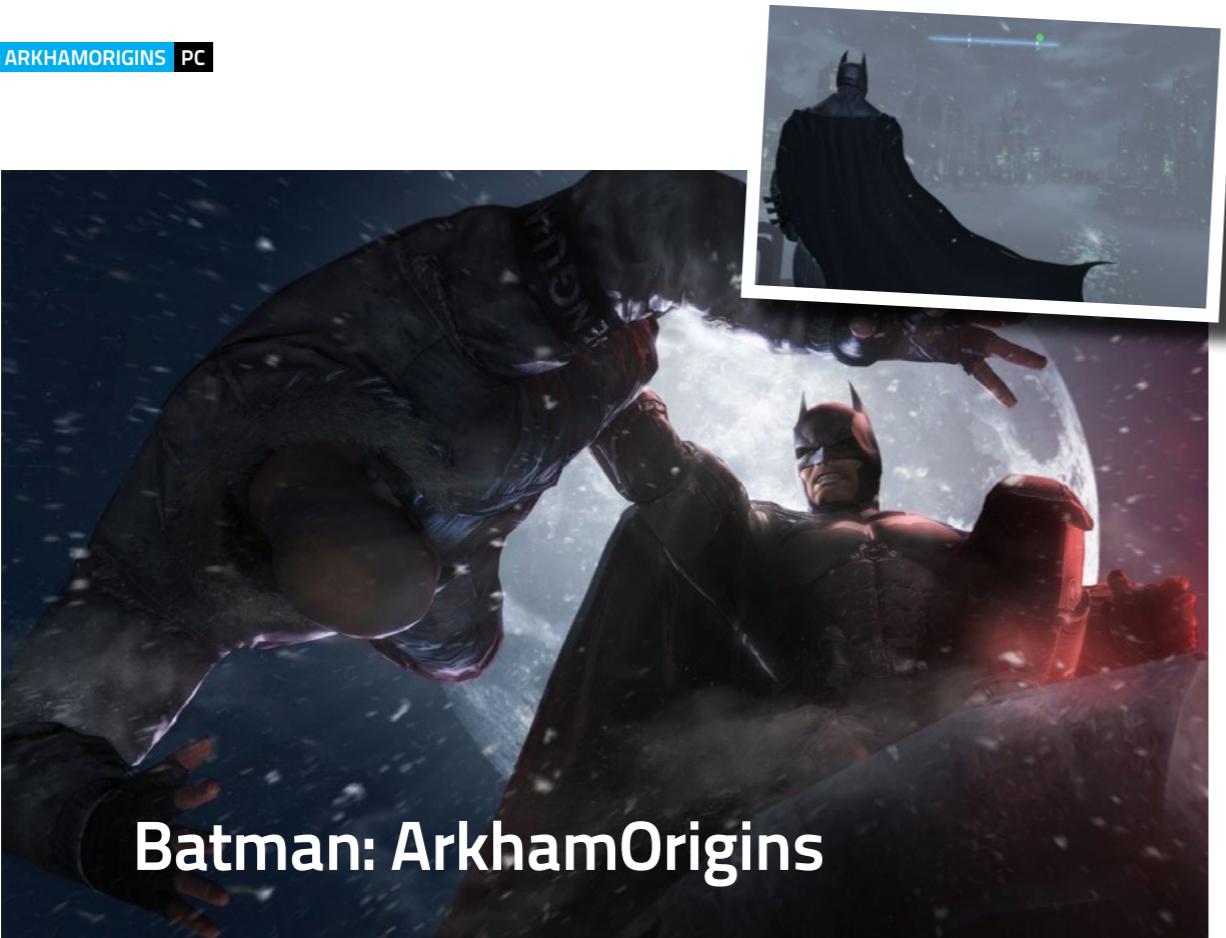
**Zapožičiať:** Cenega  
**Záner:** Akčná  
 adventúra

## PLUSY A MÍNUSY:

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

## HODNOTENIE:

71%

**Batman: Arkham Origins**

**Ak niečo funguje, netreba to meniť.**  
**Niežebysme sa s týmto vývojovým konceptom zžili, ale pri tretom Arkhame každý veterán z predošlých dielov pochopí, že Origins nie je vrcholom „batmanovskej“ ságy. Milovníci spletitých herných príbehov a odysej tento prequel ocenia, rádoví hráči však môžu mať nemalé námietky – a treba dodat, že opodstatnené.**

**Starého netopiera novým trikom nenaúčíš**

Máte svaly, ale žiadne meno. Tentoraz bojujete so zločinom očami hrdinu, z ktorého hrdina ešte tak celkom nie je. Zločinci či policijti – 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. Príam idylký Gotham je navonok pokojný, nenechajte sa však zmýliť utešeným dojom Vianoc. Ulice sú plné gangstrov, ktorí si šepkajú o tajomnom prízraku berúceho na seba podobu obrieho netopiera.

**Recyklovaný gameplay kompenzuje príbeh a atmosféru**

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

dvoch dielov série Arkham, v gameplay len t'ažko 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 t'ahom racionálnym, bez väčšej pridanej

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



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

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

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 umeškania tejto recenzie. Azda najhorším hláseným prípadom bugu, ktorý postihol aj nás, je nemožnosť samotného spustenia hry, ktorá okamžite po starte „spadne“ – áno, reč je o oblúbenej 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 dúfat, že bratia Warnerovci si na chvíľu dajú s filmami pokoj a dokončia projekt, ktorý sa dá, s miernym nadsadením, nazvať herným polotovaram.

Multiplayer, na rozdiel od nedotiahnutej optimalizácie, žiadnu škodu nespôsobuje, ale je možné ho pri najlepszej vôle hodnotiť neutrálne. Túto nezáživnú a v aktuálnej forme zbytočnú časť balíčka môžete s čistým svedomím schovať pod posteľ. Za ovel'a vhodnejšiu by sme považovali kooperáciu viacerých hráčov pri špeciálne určených misiach, a to priamo počas singleplayeru. 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 ratolestou, ktorá rodinu nezahanbi, no ani značku neposunie na vyššiu úroveň. To však hre v konečnom dôsledku na kvalite neuberá. Vizuálna stránka je pastvou pre oči, ktorou sa môžu pokochať aj hráči so staršími, približne dvojročnými grafickými kartami. Soundtrack je sice počas gameplay nevýrazný, plnohodnotne mu však sekunduje vásadeprítomná atmosféra Vianoc a podarené, reálne vyzerajúce textúry snehu.

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



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

Odomykanie bonusového obsahu poteší každého hráča, ktorý oblúbuje výzvy. Vedľajšie 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. Krívajúca 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 sľubov zaznelo na E3 v podaní vývojárov najnovšieho dielu súrie 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 hra príma v predajoch značky Call of Duty už značnú dobu, singleplayer je stále veľmi oblúbený a vývojári ho rovnako radi prezentujú. Vídeť, plných výbuchov, streľby, pádov, skokov a dokonalej rybej AI, sme videli pred vydáním Ghosts neurekom. Nad nelogikostou 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 ktorol'iek iný, aj tak je to vždy o tom istom. Avšak, dôležité je prevedenie. Príbehová kampaň je podobne, ako akýkol'vek hollywoodsky blockbuster, o vypnutí mozgových buniek. Takže sa stačí len nechat' unášať dejom o záhadnej vojenskej jednotke Ghosts, otcovi a jeho dvoch synoch, zrade, pomste a užívať si akčné orgie na obrazovke. Vyzdvihnut' musí aj perfektné CGI scény počas loadingu, fungujúce ako brífing pred misiou, za naozaj vynikajúce a efektné spracovanie.

Na rozdiel od minuloročného Black Ops 2, v ktorom sa Treyarch snažili pridať niečo nové a oživit' značku, sa Ghosts nepokúša o nič podobné. Infinity Ward si ide tou istou cestou ako s Modern Warfare a ani sa nesnaží ponúknut' niečo odlišné. Pokial' nerátame Rileyho, vľčiaka, ktorý sa objavil v asi 99% všetkých ukážkach. Napriek tomu, kol'ko sa o prítomnosti psov v Ghosts hovorilo, si Rileyho užijete len v pár misiach a aj to len čiastočne. Stále ide v celej kampani primárne len o držanie l'avého tlačidla

## ZÁKLADNÉ INFO:

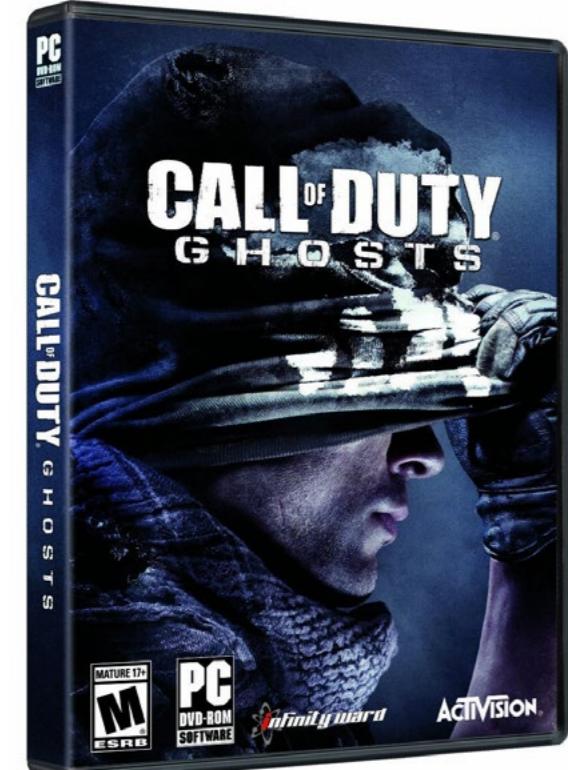
Platforma: PC  
Žánor: FPS  
Výrobca: Infinity Ward  
Zapožičiať: Kon-Tiki

## 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 skôr, než si ich stihnete naplno užiť. Či už ide o ostrel'ovanie nepriatelia'ov dial'kovo ovládanou sniperkou, alebo zakrádanie sa džungľou a krytím pred nepriateľskými vojakmi. Tieto pasáže boli len malou útechou za ďalšie monotoné striel'anie davov nepriatelia'ov bez akejkol'vek AI. Napríklad aj ovládanie bojového vrtuľníka, napriek tomu, že bolo nemožné nabúrať alebo havarovať, rátam ako príjemné speštrenie, no veľmi krátke (tak ako celá hra pre jedného hráča).

## Niekol'ko zmien v multiplayeri

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



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

Na získanie vašej oblúbenej zbrane už nemusíte čakať, kým sa vám odomkné vďaka zvyšovaniu levelu. Infinity Ward pristúpili na systém odomykania cez takzvané Squad body. Takže to, čo vám najviac vhoujuje, môžete získať hned' v úvodných hrách. Rovnako si môžete nadefinovať a kúpiť perk'y či strike packages, ktoré získate za nahrané killstreaky. Ostatok je v podstate rovnaký, zmeny nie sú už nijak extra výrazné, avšak na druhú stranu musíme 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' (pochopiteľ'ne, musíme brať' do úvahy, že pribudne celá plejáda DLC), čo je celkom slušné číslo. Až na pár výnimiek sa mi na nich hralo relativne dobre. Dizajn niektorých kúskov však mohol byť trošku 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 destrukciu 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.

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



názvom Extinction. V podstate ide o variáciu na oblúbený Horde mód, ktorý sa dnes objavuje nielen ako bonus k samotnej hre, ale aj ako hlavná náplň niektorých titulov. Cielom je ničiť 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. Navýše za zničenie 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 premrhnaná snaha zabíjať všetky

vesmírne beštie nožom, ked' si váš spoluhráč neprečíta, čo hra na obrazovke píše a začne všade strieľať hlava-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 zo 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 troma kamarátmi bránite nájazdom nepriateľov. Štvoricu dopĺňa Squad Assault, ktorý je zároveň aj najdôležitejší, pretože

dovolí vašim botom získavat xp a levelovať. Stačí si vybrať šest Al vojakov ako obranu a iní hráči sa vás budú snažiť 'dobiť'. Pokial' Al vyhrá, získavate skúsenostné body.

### Nextgen optimalizácia bez nextgen grafiky

Za optimalizáciu by si doteraz každý diel Call of Duty zaslúžil pochvalu. Ak nejaké problémky boli, ich závažnosť nebola extra vysoká. Zároveň boli aj veľmi rýchlo odstránené. To však neplatí o Ghosts. Pokial' ste sledovali novinky, určite ste sa dočítali o nutnosti mať minimálne 6GB RAM. Na otázku prečo, nám neodpovie asi nik. Podľa screenshotsu 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 prehnanych nárokov na hardvérske problémov. Trhanie obrazu, poklesy fps, vypadávajúci zvuk alebo podivná akelerácia myši. Toto sú len tie najväčšie problémky. 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 snímok za sekundu, tu nie sú prítomné. Stačí si prečítať fóra (napríklad na Steam) a nájdete množstvo videí i stážností



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, sklamem vás.

Hra tak rýchlo napreduje, že ani nestihate 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 napiše, že ste zaostávali za ostatnými a načítala posledný checkpoint. V skratke, pokial' nejakú scénu autori nenavrhli s tým, aby ste mohli na chvíľu spomaliti tempo, tak máte smolu.

Vel'a hráčov sa už dlhšie pýta, prečo vlastne l'udia z Infinity Ward nevedia takú dobu pochopit', že ku zbraniam patrí nielen

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

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

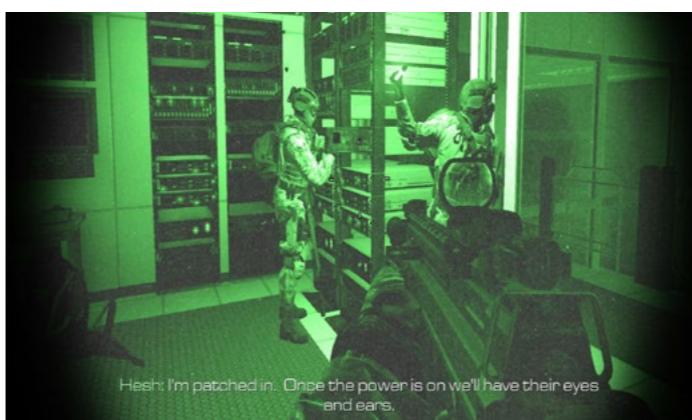
Drobnosťou, ktorá je však nepochopiteľná, je neprítomnosť nastavenia hlasitosti jednotlivých zvukových liniek. Ako si môžem stísiť hudbu a zvuky zbrani, zatiaľ čo hlyzky zvýšiť? Zatiaľ' nijak. Či sa dočkáme opráv aj takýchto vecí, to je vo hviezdoch.

### Tohtoročný CoD je sklamaním

Infinity Ward tento rok s novým Call of Duty predvedlo, ako sa to robí' nemá. Ghosts na PC sprevádzá 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 hru 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:

Platorma: PC

Výrobca: Sega

Zapožičia: Comgad

Záner: Športová

simulácia

**PLUSY A MÍNUŠY:**

- + vylepšená simulácia zápasov
- + možnosti manažéra
- + prehl'adnosť
- 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 žáru očakávate? Bude to len update zostáv a hráčov alebo sa dočkáme kompletne prerobenej hry? Môže nás tento žáner ešte vôbec niečim prekvapíť?

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 ovel'a viac prehl'adnejšie ako doteraz. Herné módy však zostali tie isté.

Mód Football Manager ponúka takmer reálny pohl'ad na život manažéra.

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



mnoho a môže si ho dovoliť hrať mälokto, 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 tol'ko času. Zápasy môžete dať na starosť vŕšmu asistentovi a vy sa dozviete až konečný výsledok zápasu. Menej dôležité veci sú skrátené alebo dokonca vynechané, a to preto, aby nezaberali tol'ko času.

Zaručene, pri tomto móde si často budete hovoriť starú známu hráčsku vetu: „Už len jeden zápas a idem späť.“ 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 zapniete Vitu a pokračujete v tej istej hre.

Posledný mód pre jedného hráča je režim vopred definovaných výziev. V ním si vyberiete tím, za ktorý chcete hrať, a vyberiete si jednu zo siedmych 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 kl'účových hráčov zranených a vašou úlohou je udržať tím na stanovenej priečke v tabuľke. Po skončení danej výzvy si môžete prezrieť svetový rebríček, kto kol'ko bodov v jednotlivých výzvach nazbieral a môžete pokračovať v hre.

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

Hráči sa chovajú prirodzenejšie a fyzika loptí sa stala viac reálnej. Príprava na zápas a pozápasový report je ovel'a viac podrobnejší, čo vám pomôže pri vyberaní taktiky na nasledujúci zápas.

Vývojári sa potrúpili 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 možnosť zostavu, ale snažia sa občas aj experimentovať s mladými hráčmi či s

The screenshot shows a match summary for Boston Utd vs Stockport. The score was 4-4. The match took place on December 11, 2013, at Full Time from York Street, Boston. The weather was drizzle at 6°C. Key players include Marc Newsham (7), Spencer Weir-Daley (8), Josh Hare (21), Ben Milnes (51) for Boston Utd, and Tom Collins (30, 68), Adriano Moke (44, 61), Ian Ormson injured (12) for Stockport. The report includes player ratings for both teams, match statistics (Shots, On Target, Fouls, Yellow Cards, Possession), and action zones (Boston Utd: 8%, 12%; Stockport: 32%, 24%; 13%, 11%).

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

Po grafickej stránke je hra ovel'a lepšie vyriešená ako predchádzajúci titul. Všetko je ovel'a prehl'adnejšie 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 ovel'a lepšou hrou než predchádzajúci titul. Hoci základ

hry ostáva rovnaký, pozitívne hodnotíme hlavne prehl'adnosť, ktorá dokáže prilákať mnoho nových hráčov, ktorí o tento žáner 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

The screenshot shows the scouting interface for David Tirpák, Manager of Prešov. It displays reports for various matches and scouting activities. One report is for Zlaté Moravce, mentioning Jozef Petrus and Lubomír Mezovský. Another report shows results for FC Vlči Zlaté Moravce, including their position in the league and performance statistics like goals scored and assists. The interface also includes a calendar and other management tools.

# BioShock Infinite: Burial at Sea – Epizóda 1

TOTO NEMALO BYŤ LEN DLC

## ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC  
Žánor: Akčné RPG  
Výrobca: 2K Games  
Zapožičal: Cenega

## PLUSY A MÍNUŠY:

- + spojenie originálneho BioShocku a Infinite
- + atmosféra
- dĺžka

*„Dokonca aj v utópii musí byť niekto na špinavú prácu. To je to, čo robím. Dievča mi sl'ubilo 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 spojillery.

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 nel'ahkú prácu: vypátrat stratené dievčatko Sally. Poskytnuté informácie sú vágne a Booker postupne nadobudne pocit, že mladá Elizabeth je címsi viac, než si pôvodne myšiel.

Očakávania spájané s prvým – a v súčasnosti jediným ohláseným – príbehovo motívovaným DLC boli vysoké. Po fenomenálnom úspechu spin-off pokračovania série BioShock hráčska komunita netrpezlivu očakávala, s čím štúdio Irrational Games vyrukuje. Priatie 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“?

**HODNOTENIE:**  
**90%**

Vyslovene krásny pochreb.  
Podmorské mesto Rapture

nikdy nevyzeralo lepšie ako v premáčanom kabáte BioShock Infinite. Príbeh vám sice bez dohratia základnej hry vel'a nepovie, no všeprítomná 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.



## To najlepšie, čo séria dala

Hoci bola Kolumbia špecifická a úžasná, nebola Rapture, ktoré svojou anarchistico-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 ideologicke základy mesta v oblakoch boli menej prepracované. Zatiaľ čo Andrew



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

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

Burial at Sea v sebe snúbi očividnú nadváznosť na príbeh pôvodnej hry, ktorý je jej kl'účovým 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 platform je, vzhľadom na kvality a prepracovanosť oboch prostredí, niečim 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 ovel'a viac slušal status plnohodnotnej hry. DLC v tomto prípade figuruje viac ako provokácia hráčových túzob než ich uspokojenie. Rozdelenie tejto expanzie na dve časti je vol'bu 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

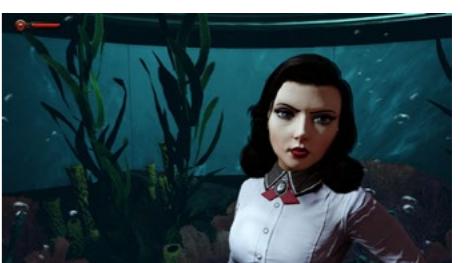
známymi aj novými postavami, pričom úpravou prejde aj váš arzenál zbraní. Jeho najväčším „tahákom“ bude v tomto prípade nástroj, pomocou ktorého budú nepriatelia doslova explodovať pred vašimi očami.

Návrat zažili familiárne voxofóny a plazmidy, vývojári nevyniechali ani obdobu populárnej originality Sky-Hook. Novinkou je možnosť tiejto eliminácie nepriatelia, 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 súrie, negatívnym faktorom v hodnotení prináležaceho 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 zbavit. Burial at Sea je jednoducho prikrátke.

Mário Lorenč



# XCOM:EnemyUnknown – EnemyWithin

UŽ AJ SKVELÁ HRA, SA STÁVA EŠTE LEPŠOU A ZÁBAVNEJŠOU

## ZÁKLADNÉ INFO:

**Platorma:** PC

**Výrobca:** 2K Games

**Zapožičač:** Cenega

**Záner:** Akčná táhová stratégia

## PLUSY A MÍNUŠY:

- + nové misie
- + mnoho možností
- + nutnosť prispôsobiť 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 záporu, ktoré nám DLC do hry vneslo. EnemyWithin splnil všetko, čo sľubil - do bodky.**

Aj keď je EnemyWithin skvelá hra s mnohými možnosťami a väčšinu hráčov neomrzí ani po niekol'kých prejdeniach, predsa je už vonku pomerne dlhý čas a bolo cítit', že hra potrebuje oživiť'. Podobných hier nie je na trhu veľ'a, a tak fanúšikovia strnulo čakali a dúfali, že hra bude ešte lepšia ako predtým, namiesto bezduchého DLC, akých sa nám v dnešnej dobe dostáva nemalo. 2K Games si však dalo záležať' a skvelú hru spravilo naozaj ešte lepšou. Asi najmarkantnejším prípadom samotných misí 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 „taženie“ 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 nájst' a vyzdvihnuť' s jedným z vašich vojakov. Tak l'ahké to ale úplne nebude. Kanistry s Meld-om sú nastavené na samodeštrukciu po uplynutí určitého, náhodného počtu t'ahov. Ak surovinu nestihnete včas vyzdvihnuť', 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 veľ'ký skok vo vašej palebnnej sile. 2K si dalo záležať' na balance, a tak na každý prípadok vo vás neprospech existuje jeden alebo viac iných, ktoré vám majú pomôcť' si sním poradíť'.

Bude to jednotka, ktorá vám, pravdepodobne, prirastie k srdcu veľ'mi rýchlo. Hned' po prvej cutscene, kde vás nový MEC Trooper po prvýkrát vyjde z laboratória, sa stane obl'ubnenou jednotkou vašho tímu. Pod'ne na to pekne popriadiu. 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 dosť záleží aj na tom, aký typ vojaka ste na MAC Troopera zmenili. Zatial', čo napríklad Heavy trooper poskytne vásmu MAC-ovi bonusovú obranu pre vás a vás tímu v jeho okolí, Support MAC zvýši bojaschopnosť' vašich jednotiek ukrytých v jeho blízkosti. Samotný MAC ako taký, je však nepoužiteľný. MAC-a totiž robí naozajstný MAC-om jeho oblek. Existujú tri varianty oblekov, pričom si pri každom upgrade na nový model obleku môžete zvoliť' z dvoch dostupných vylepšení vašeho troopera. Pre lepšiu predstavu, v základnom obleku máte na výber medzi hydraulickým ramanom so šialeným poškodením na blízko alebo špeciálnou pal'bou určenou na ničenie krycia 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 abilit, aj vlastné zbrane určené špeciálne pre túto jednotku. Na začiatku začíname s pomerne slabým Minigunom, ale neskôr sa dostanete k lepšiemu Railgunu, až nakoniec k ničivému Particle kanónu. MAC vnesol do hry naozaj mnoho nových možností a stratégii, ako pristupovať' k jednotlivým úloham a misiam, čím oživil samotný gameplay a pridal hre už dlho potrebný prvok dynamickosti.

Hned' na začiatku konštatujeme, že toto bude jednotka, ktorú si neužijete tol'ko, kol'ko 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. Nakol'ko je dostupných až desať augmentácií: pre mozog, oči, hrudník, kožu a nohy, stáva sa vylepšenie jediného vojaka naozajstnou čierrou 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 vásmu 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 vašho tímu, nakol'ko budú naozaj vzácní a neporovnatelne nápomocní. Napríklad taký augmentovaný Support trooper bude často znamenat' rozdiel medzi životom a smrťou celého vašeho tímu, nehoviac o masívnom skoku v možnostiach, ktoré týmito augmentáciami môžete nadobudnúť' sniper. Tu sa opäť' prejavuje dynamický prvok, ktorý vnesol do misí MELD, kde si naozaj rozmyslíte, 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 príďavkom Enemy Within nám do hry zavítala aj nová možnosť', odmeniť' svojich členov poslednej misie medailami. Medaily prichádzajú v šiestich variantoch, pričom pri každej medaille máte na výber z dvoch pasívnych bonusov, ktoré medaila pridá vojakovmu, ktorému ju pripniete. Každé prípnutie medaily je sprevádzané krátkou cutscenou s vojakom salutujúcim s prípnutou medailou na jeho hrudi. Ďalšia malá drobnosť', ktorá hru novým spôsobom spestuje po ukončení jednotlivej misie.

Aby ste si nemysleli, že budete jediní, ktorí si v otázke palebnej sily polepšia, rovnako dostavajú posily aj mimozemšťania.

Aj keď' ide len o dve nové jednotky, sú navrhnuté takým spôsobom, aby na bojišku zamiešali karty a pridali tak robotu vašim novým posilám. Zaujímavejším, ale menej nebezpečným, je Seeker. Seekerov nájdete vždy vo dvojiciach a hned' pri prvom stretnutí sa s vami rozlúčia. Ale nie na dlho. Seekeri totiž opýlavajú maskovacou technológiu, ktorá ich činí dlhodobo neviditeľnými. Objavia sa až vtedy, keď' svojimi dlhými chápadiami obmotávajú jedného z vašich osamotených vojakov. Práve osamotené a poranené jednotky sú

ich špecializáciou, a tak sa budete musieť' tomuto novému prvku opäť' prispôsobiť'. Absolútne opak prináša Mechtoid. Tažká frontálna jednotka s masívou palebnou silou bude často slúžiť' ako pútač pozornosti pre Seekerov, ktorí sa zatial' dostanú za vašu, vzadu ponechané, jednotky.

Aby mimozemská hrozba, s ktorou si musíte poradíť' nebola dosť', do hry vstupuje nová ľudska frakcia EXALT, ktorá sa za každú cenu snaží sabotovať' XCOM projekt, pričom zároveň disponuje s veľ'mi podobnými technológiami, ktoré od vás ukradli. Príbehová kampaň EXALT-u sa bude rozvíjať' okolo špiónačnych misií, na ktoré budete vysielať' vždy jedného z vašich vojakov za účelom získania nových informácií o Exalt-e a spôsobe, ako ich zastaviť'. Po tom, čo vás špión čiastočne ukončí svoju prácu, požiada o pomoc a evakuáciu kompletnej tímom, a tak mu vyrážate na pomoc v plnej pol'nej. V týchto evakuáčnych misiách sa musíte opäť' raz prispôsobiť' novým nepriateľom a prekážam. Vašimi 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 zbraniam a vlastným augmentovaným vojakom. Okrem nového nepriateľa a jeho nových taktík sa budete musieť' adaptovať' aj na nové úlohy, ktoré budete musieť' pri evakuácii vašeho špióna splniť'. Ked'že vás tajný agent nebol schopný svoju úlohu splniť', neostáva vám nič iné, ako pomôcť' mu ju dokončiť'. Pomocou krytie vašich jednotiek musíte agenta dopraviť' postupne k dvom zariadeniam, ktoré musí agent hacknúť' a následne dosiahnuť' bod evakuácie, zatial' čo na vás budú útočiť' vlny Exalt kománd. Postupným úspechom v každej zo špiónačnych misií a úspešných hacknutí vašeho agenta, budete vyučovať' krajiny XCOM projektu zo spolupráce s EXALT-om. Vyučovačou metódou tak dospejete až ku krajine, kde sa nachádza hlavná základňa organizácie, a kde povediete útok za účelom jej absúltnej eliminácie. Nikto nesmie prežiť'.

Po jej zl'ahnutí so zemou, budete mať' od nich už pokoj a môžete sa opäť' venovať' mimozemškej hrozbe. Aby sme nezabudli, ak sa rozhodnete EXALT ignorovať', budú na vás pravidelne podnikať' sabotážne útoky, ktoré vás budú predĺžovať' čas výskumu technológií alebo vás ukradnú drahocenné finančie. Ďalšími dvoma príbehovými misiami sú aj Crystalis Hive a séria dvoch misií, o žene s výnimcočnými schopnosťami, ktoré pritahuju 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 veľ'ryby ulovenej rybárom na obrovskom tankeru. Takúto hrozbu XCOM nemôže nechať' bez povšimnutia a je teda na vás, aby ste sa s ňou vynorvali, tento raz nekonvenčným spôsobom – lietadlovým náletom (viď obrázky).

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

Asi najzaujímavejšou misiou je Operation Ashes and Temples. Z ničoho nič sa vaše velitel'stvo XCOM-u začne otriasať' a vo vlnie paniky zist'ujete, 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. Vás tím bude vybraný náhodne a budete odrezaní od zvyšku posil a základne. Postupne sa technikom z času na čas podarí poslat' 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 prekonalo naše očakávania. Hra je ešte zábavnejšia a opäť' môžete hru opakovat' znova a znova. Všetky nové prvky sú skvelo vybalancované a doplnené tak, aby jeden dopĺňoval druhý, a aby ste na každú situáciu mohli odpovedať' náležitou silou či stratégiou.

Odpoved' na nepoloženú otázku, či XCOM: Enemy Within stojí za to, teda znie: ÁNO. 2K odviedlo na Enemy Within skvelú prácu, a aj keď' vždy je miesto na vylepšovanie, nie je dôvod hľadat' chyby niekde, kde nie sú. Možno jediným minulosťom 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:

Platorma: PS3  
Výrobca: Visual Concepts  
Započítač: Cenega  
Žánor: športová

## PLUSY A MÍNUŠY:

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

## HODNOTENIE:

80%

**NBA 2k14**

■ Sériu 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 vyhľadávajú, 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 ret'azca. Každým rokom nadávame na to isté, teda na málo inovácií za vel'a peňazí.

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

Zmena ovládania naštve hlavne skalných hráčov, pretože zvykáť si na nové ovládanie nie je až taká zábava. No po pár hodínach hrania zistíte, že má niečo do seba. NBA sa hra intuitívnejšie, jednoduchšie a hlavne zábavnnejšie.

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

Vďaka tomu zápas pôsobí realisticejšie ako v telke. Popri tom je nový mód – Le Bron: Path to Greatness – príjemný, no nie až takým výrazným spestrením širšej ponuky. Ponuka vskutku celkom lineárny príbeh kampane, kde-to zmeníte príbeh vyhrianiom alebo prehraním zápasu. Ak je Le Bron pre vás legendou, je určite príjemné tento mód odohrať.

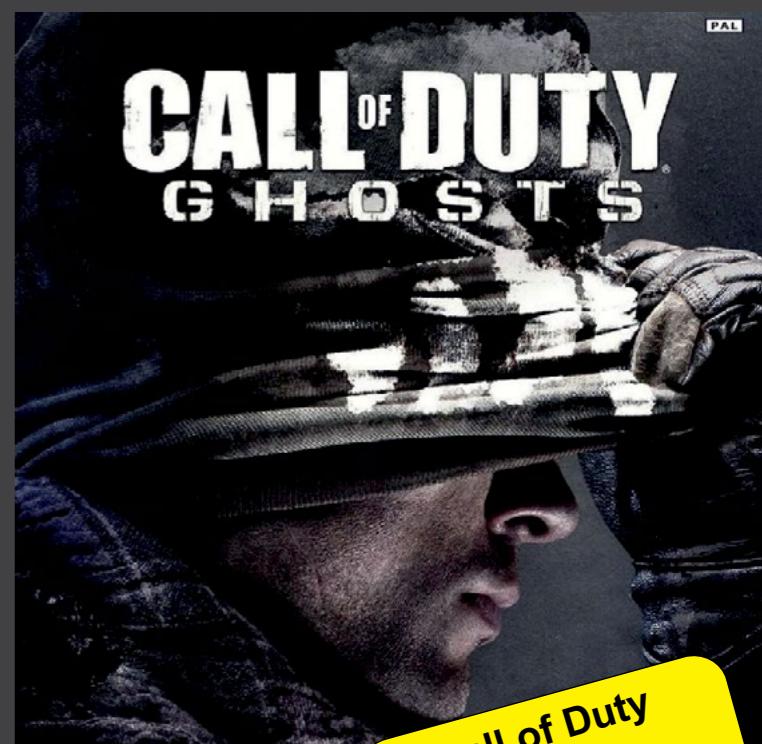
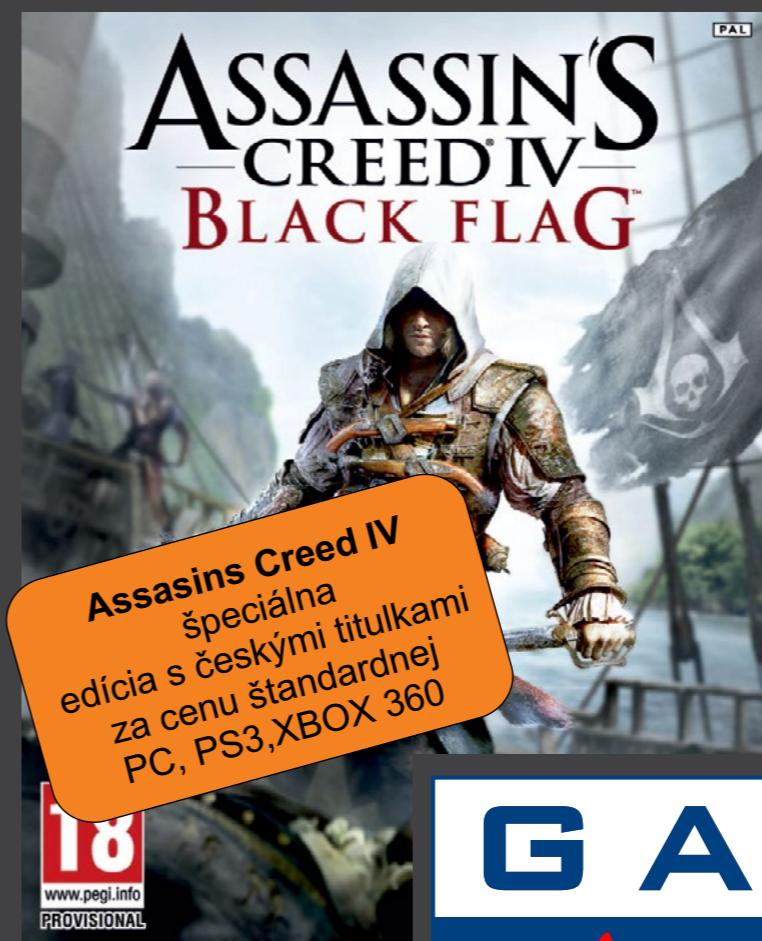
ktorí pár rokov vyniechali. Malá rada od nás je, že ak vlastníte 2k13, pouvažovali by sme nad zdržaním sa, kým o pár týždňov nevyjde NBA pre novú generáciu konzol. Koniec koncov to dáva všetko zmysel, Visual Concepts sa sústredili práve na ňu.

Tomáš Kleinmann



Ak sa vám táto hra páči, môžete si ju kúpiť aj na [www.gameexpres.sk](http://www.gameexpres.sk)

## INTERNETOVÝ OBCHOD S HRAMI



**GAME EXPRES**  
<http://www.gameexpres.sk>



Bratislava (Prievoz), Vyšná 9, 82105. Tel: 0902 49 29 39. Zasielame po celom Slovensku.

# Arma Tactics

NENAPODOBNITEĽNÁ ATMOSFÉRA ARMY Z POHĽADU COMMANDERA

## ZÁKLADNÉ INFO:

**Výrobca:** Bohemia Interactive

**Žánor:** Čahová akčná stratégia

**Zapožičal:** ??????

## PLUSY A MINUSY:

+ pekné prostredie a grafika

- bugs

- cover systém

- veľmi malo

možností vo všetkom

- šialená nuda

- zvuková stránka

## HODNOTENIE:

**35%**

Sériu 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 ostat' 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 začiatok tutoriálu, ktorý vám predstaví hru samotnú a jej herné mechanizmy, teda tých pár, ktoré



hra má, a že je ich mälo a slabé... O tom potom. Tutoriál sme "prekusli" s tým, že snáď sa hra v klasických misiach ukáže v lepšom svetle, ale opak bol pravdou. Herné mechanizmy a systém bojov. Otrasné! Každý člen vášho štvorcenného tímu má k dispozícii dva akčné body, ktoré môžete využiť na pohyb, nabítie zbrane, krytie sa, použitie predmetov alebo na dva typy streľby. Na výber máte medzi presnou streľbou, ktorá si vyžiada oba akčné body alebo rýchlu 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 rozmanitosť. Niekol'ko granátov, smoke granátov, medkitov, claymore míni a vylepšený medkit. To je ale možnosť, čo? A aby ste si náhodou nezačali myslieť, že vás hra príliš rozmaznáva, máte dokonca na



výber "az" 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 zbrane 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 krycia. Kryť sa sice môžete, ale nemáte najmenšieho tušenia, kedy ste naozaj ukryti a kedy nie, poprípade, ak aj náhodou áno, o kol'ko 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 nemôžete byť ani reč, keďže má v podstate presne tie iste nedostatky ako cover systém. V princípe, ak vás náhodou nejaký nepriateľ nezbadá a máte šťastie, môže sa vám podarí priblížiť sa k nemu od chrba a zabodnúť mu doň nôž, čo vyvolá instant kill. Síce ide o peknú "featurku", ale je, bohužiaľ, absolútne nedorobená a nedomyslená.

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



výhoda vyvýšeného miesta poskytovaťa nejaký bonus, čo je absurdnosť, a po druhé, pán Boh pomáha dostat' sa z poschodia späť na prízemie alebo naopak. Jednotlivé vrstvy sa často prekrývajú a neviete vásť vojakovi prikázať, aby šiel dole namiesto hore alebo naopak. Veľmi divne zvládnutý je dokonca aj systém triafania sa. Dokonca sa vám môže stat', že pred sebou stojí dvaja vaši a dvaja nepriateľskí vojaci, pričom majú navzájom sedemdesiat percentnú šancu trafíť sa. Kým sa vám podarí trafíť ich s obooma vojakmi a následne zabiť, trvá to asi päť minút. Nepriatelia sa počas celého tohto "stretnutia" ani nepohli, a tak sme len tupo klikali streľbu vždy, keď skončilo ich kolo, načo oni následne streľbu opätovali, bezvýsledne celých päť minút. Síce ide o peknú "featurku", ale je, bohužiaľ, absolútne nedorobená a nedomyslená.

Príbeh. Tá hra má nejaký príbeh? Ale teraz vážne, po zapnutí prvej misie ste vhodení rovno do boja bez 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 každročne 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 cinnosť 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 neobtrel. Veríme, že hra si dokáže nájsť zopár fanúšikov, ktorí si ju zahrájú, 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 vyniknúť. Ak ale aj tak máte chut' si hru aspoň vyskúšať, na steame je dostupné demo. Aspoň že samotná hra nie je drahá a výde vás iba na 7 eur.

Richard Mako

# Shin Megami Tensei: Devil Survivor Overclocked

PRIEMERNÝ PORT VÝBORNEJ HRY

ZÁKLADNÉ INFO:

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

PLUSY A MINUSY:

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



HODNOTENIE:

**70%**

Shin Megami Tensei: Devil Survivor, d'alšia 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 t'ahovej stratégie. Overclocked je port na 3DS, ktorý mal údajne hru podstatne rozšíriť. Oplatí sa zaň vyhľadovať 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



celom meste vypadne elektrina a celý čas vás sprevádzza 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 l'udí, ukazujúce počet dní, o kol'ko daný človek umrie. Ak vám to celé znie blázivo, 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 d'alej.

Čo sa samotnej hratel'nosti týka, toto nie je hra, ktorú si zapnete len ked' máte pätnásť minút na zabité. Okrem toho, že sa vám stále bude otvárať nový dej a nedá vám spať, samotný boj, ktorý tvorí jadro tejto hry, môže zabrať veľmi veľa času.

Budete kontrolovať štyri skupiny, na čele každej je jeden z vašich priateľov. Každú z týchto skupín si budete môcť upraviť a prispôsobiť, 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 veľmi dôležitý prvk, nakol'ko hre dominuje systém kameň-papier-nožnice. Na mapke budete takticky pohybovať

vaše skupiny a budete sa snažiť svojich protivníkov vymanovať. Pri samotných bojoch sa dostanete do štandardného JRPG módu, v ktorom má každá postava jeden možný t'ah. Boje vám teda zaberú mnoho času. A táto hra určite nie je pre zelenáčov, nakol'ko je aj napriek zvoliteľnom stupni náročnosti t'ažká.

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 aspektke moc neprekonalí a ich hlasy sa stanú pre vaše uši skôr otravné. Naštastie sa dajú vypnúť, ale o pridané 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 port 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 veľmi chytľavým dejom. Pokial' ste fanúšikom tohto žánru, tak všetkými desiatimi prstami vám ho odporúčame. Pokial' ale ide o tento port, zdá sa byť troška zbytočný – málo 3D scén, nové konce a troška nového kontentu jednoducho stále nezdôvodňujú úplne nový port. Hra samotná je výborná, no port sa zdá zbytočný.

Adam Zelenay

## ZÁKLADNÉ INFO:

Platorma: PS3

Výrobca: Visual Concepts

Zapožičač: Cenega

Žáner: športová

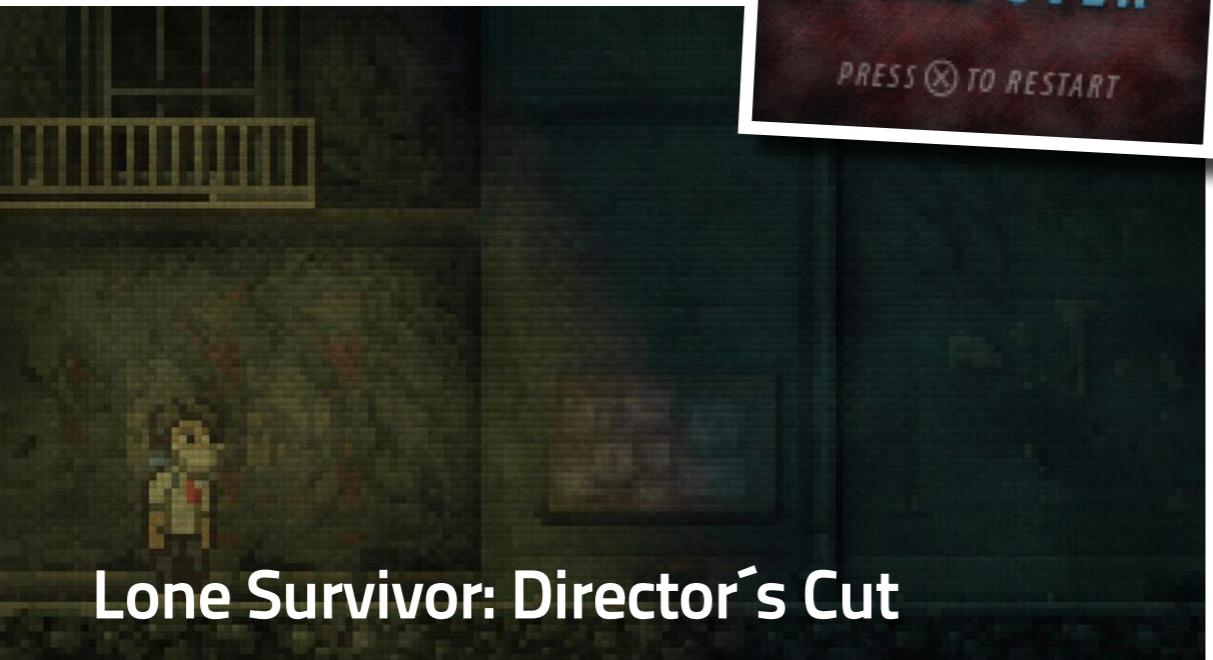
## PLUSY A MÍNUŠY:

+ intuitívnejšie ovládanie

+ nový mód

+ lepšia AI

- málo zmien oproti starším titulom

**Lone Survivor: Director's Cut**

## 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 hratelnosti.**

Tento nezávislý titul sa objavil minulý rok vo verzii pre PC a pred mesiacom obsadiť aj konzoly značky Sony. Hoci ho recenzujeme vo Vita sekciu, ak si hru kúpite, zadarmo si ju môžete stiahnuť aj na PS3. Rozdiely v grafike nepocítíte, 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 niekolko hodín. Musíme sa priznať, že recenzent nemá v obľube tiesnivú atmosféru, pocit strachu o život hlavného hrdinu a často sa objavujúco obrazovku Game Over. Všetky tieto aspekty sú však základom Lone Survivora.

Úvodná zápletka príbehu veľa originality neponúka. Kol'okrát ste sa už ocitli v svete, kde dominantnou skupinou obyvateľstva sú zombíci? Alebo inak zmutovaní l'udia, ktorí boli napadnutí nejakou chorobou/vírusom? Sériu Resident Evil má na týchto základoch vybudovanú živnosť a z poslednej doby môžeme spomenúť The Last of Us. V dobrodružstve od Naughty Dog sice 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. Pocit bezpečia je klamivý a postupne sa začínajú ozývať aj ďalšie

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

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

Strih. Prechod do dvojrozmernej retro grafiky, ktorá vám svojím štýlom umožňuje spočítať, kol'ko polygónov tvorí panáka, okolité objekty aj príšery. Ak si túto grafiku porovnáte 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 mŕtvý. Lone Survivor však nehrá na prehnávanú akciu. Pomôcky prežitia, náboje, svetlice, zhniťe mäso, vám dávkuje sporadicky. Neustále tým vyvoláva pocit napäťia. Vyhnut' sa príšere, minút' 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. Prežite neznamená iba prestreľať ať vyhnut' sa príšerám. S prežitím súvisí aj uspokojenie niekol'kých základných potrieb.

Spánok, hlad, smäď. 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 totiž lekárničkou, ktorá vylieči rôzne zranenia. Má však aj ostatné efekty. Okrem fyzického zdravia otvára Lone Survivor aj otázkou psychického zdravia, ktoré môže dokonca

Roman Kadlec

CREATIVE

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

SBX PRO STUDIO

CRYSTAL VOICE

SCOUT MODE

DOLBY DIGITAL LIVE

DUAL MIC

600Ω AMP

PC / MAC



## ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: 3DS

Výrobca: SEGA

Započítač: 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 recenziu zlú hru. Opak je pravdou. Pokial' je recenzovaný titul totálna katastrofa, môžete si na ňom vybit' zlosť, vysmiat' sa mu a donekonečna písat' o jeho nedostatkoch rovnako, ako pri kvalitnej hre opisovať jej kvalitu. 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 zdáť, 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 nemusíme. Plošinovky som ja osobne mal rád už od detstva. Či už išlo o rôzne Disney hry, Maria alebo aj samotného Sonica, vždy ponúkl dostatok zábavy, aj keď hráč nemal dostatok skúseností s hrami samotnými. A práve tá zábava v Lost World akosi chýba.

Dokopy sa cez niekol'ko herných svetov prepracujete k bossovi a potom zas niekol'ko podobných levelov a opäť k bossovi a tak d'alej.

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

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

Vel'kým 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 d'alej padáte a začíname 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 žiadane vzrušenie zo súbojov. Väčšina je vrcholne jednoduchých a po nájdení vzorca, ako daného oponenta poraziť, je celý boj otázkou niekol'kých desiatok sekúnd.

Jednou z mála zaujímavých funkcií je crafting a špeciálne schopnosti, ziskané 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 hrácom. Neviem, 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 pohlade 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 nezáujímavo a oproti už tak dosť 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 netravili väčšinu času padaním alebo nadávaním.

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

Boli by sme ovel'a 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 Vlha

## Súťaž s portálom

## 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 každý mesiacom si vyberie každý.



Konzola je vybavená dvomi obrazovkami, hornou s 2D zobrazovaním a spodnou dotykovou. Okrem ovládacieckych prvkov známych už zo skôrších verzí (smerový kríž, tlačidlá, mikrofón a kamera) ponúka ďalšie inovatívne ovládaciecke 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. Vrátny displej umožňuje trojrozmerné zobrazovanie v 2D.

## Nové ovládaciecke prvky

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

Vstavaný pohybový senzor a gyroskop dokážu zaznamenať naklánjanie a pohyb konzoly a využiť ho v hre, 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 sú nachádzajú v hornej časti vonkajšieho plášta a ich šošovky sú nastavené v smere pohladza hráča. Snímaním z dvoch miest dochádza k vniataniu priestoru, podobne ako pri ľudských očiach, a tak je možné vytvárať 3D fotografie.

## Režim spánku - StreetPass a SpotPass

Režim spánku umožňuje pomocou funkcií StreetPass a SpotPass zachytávať verejné Wi-Fi siete a ďalšie konzoly v dosahu. Z internetu potom pre vás dokáže staňovať nový obsah, pri spojení s ďalšou konzolou si môže vymeniť Mii postavičky a údaje o dosiahnutých výsledkoch v hrách. Môžete tak zvádzat virtuálne meranie 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](http://www.mojenintendo.cz)


Súťažte na [www.gamesite.sk](http://www.gamesite.sk)

# Pokémon X/Y

REVOLUČNÁ POKÉMON HRA

## ZÁKLADNÉ INFO:

Žánor: RPG  
Výrobca: Game Freak  
Zapožičal: Conquest

## PLUSY A MÍNUŠY:

- + krásna grafika a animácie
- + vynikajúco fungujúci multiplayer
- + noví Pokémoni, nové veci, nové mechanizmy...
- + neueritelne vel'a contentu
- + celkovo vel'mi dobrá hra
- niekedy seká
- infantilný dej
- l'ahší singleplayer ako v predošlých sériach

Nový svet, noví Pokémoni, nová grafika, nové mechanizmy - nová hra. Tako sa dá stručne a v rýchlosti opísat' 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 vytiahnú von za miestnym profesorom Sycamorem, vedcom, ktorý sa zaoberá Pokémonmi. Ten vám a ostatným dá svojho prvého Pokémona a vyšle vás na misiu – spoznat' čo najviac Pokémonov a odhalíť 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 pojedete 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 snad' v každej sérii, kujú svoje pikle a vy im budete v tom zabráňovať. Ak mal Pokémon nejakú slabú stránku, bol to vždy infantilny spôsob, akým sa prezentuje. Hra

## HODNOTENIE:

**95%**

Hovorí sa, že ak niečo funguje, netreba to meniť. Nuž, pre

Pokémon hry to platí už približne 15 rokov a od prvých sérií Pokémon Red/Blue až po poslednú Black 2/White 2 sa toho skutočne zmenilo veľ'mi mälo. Stále platilo to isté - trénujte svojich Pokémonov, porazte všetkých ostatných, staňte sa najlepším. Niežebý to nefungovalo, ale od série k sérii sa stále opakuje ten istý scenár, a ten, nech je akokoľvek dobrý, sa časom zenuje aj najväčším poke-maniakom. Nintendo nám od X/Z sl'ubovalo revolučnú hru s úplne novou grafikou. Slová sa hovoria ale chlieb sa je, a častokrát je promo nakoniec len obrovská hyperbola skutočnej hry.

je súčasťou pre všetky vekové kategórie a podporuje hodnoty ako priateľstvo, boj dobra so zlom a podobne, ale ked' 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 vypichnúť. Ďalej vám prezradíme to, čo vás zaujíma až aj najviac, a to je sl'ubovaná nová grafika. Tak môžete už späť kl'udne, pretože táto hra je prenádherná. Dokonca si dovolíme tvrdiť, že ide zatiaľ' o najkrajšiu hru, akú sme na 3DS videli a to čo Nintendo sl'ubilo 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 prej osoby. Prostredia dýcha životom, a celý

Kalos je nádherne farebný a väčšia časť 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, ked'že 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 grafiku ich jednotlivých pohybov je bezvadná. Je až taká prenádherná, že občas to 3DS-ko prestane zvládat', čo je dôsledkom snaženia sa vytiaženia maxima z aj tak obmedzeného hardvéru.

Hoci je princíp hry teoreticky rovnaký ako v jej predošlých



časťach (trénuj, bojuj, prejdij 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 oblúbenému. Tu však máte možnosť zapnúť tzv. Experience Share, ktorá bola samozrejme aj v predošlých časťach, ale dala sa dať iba jednému Pokémonovi ktorý zdieľal skúsenosti, aj keď nebojoval. Tu je však Experience Share vecou globálnejou, 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 mat' dobre využívanú

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

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 veľ'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 štadiá. Ide o takzvanú mega evolúciu, ktorou sa vás Pokémon dočasne premení na svoju mega formu a trvat' zvyšok bitky

a po nej sa opäť vráti do svojej pôvodnej formy. Na opätku budete musieť obetovať cenné veci, ktoré by taký Pokémon mohol držať, pretože na mega evolúciu musí držať špeciálny evolučný kameň. Tieto mega využívané formy vyzerajú v skutočnosti 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 generáciach 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 generáciach si už táto séria pýtalá 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 prenádhernej grafiky a vynikajúcej hratel'nosti, je prítomný aj vysoko súťaživý multiplayer. Táto hra vám poskytne stovky hodín zábavy a je povinná nielen pre Pokémon fanúšikov, ale mali by jej dat' šancu všetci vlastníci 3ds-ka.

Adam Z.



# GeForce GTX 780 Ti

## Sen každého hráča

### ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Nvidia  
Dostupná cena : 640 €

### PLUSY A MÍNUŠY:

- + 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

Zbernice: 384-bit



**Po pol roku prichádza nový kráľ High-end grafických kariet. S cenou dole nešiel, no ponuka 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 mat' 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 premirové grafiky stále stoja stovky eur si nikto nemôže dovoliť ponúkať prenášenú grafickú kartu. Tak to nefunguje a firmy dobre vedia, že zákazníci by im to rýchlo vrátili. GeForce GTX 780 Ti má súčasťou 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 používateľa hlavne pri pretaktovaní. Chladič vyzerá podobne, má len niekoľko povrchových zmien, podľa ktorých novinku odlišíte od staršieho modelu.

### S "Ti" NA KONCI

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

Sírka pamäťovej zbernice je 384-bit, rozdelená je na šest 64-bit liniek. Karta má v referenčnej verii tri gigabajty rýchlej 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 pevn rozdelený, ale dokáže presunúť napájanie tam, kde 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 kábl zo zdroja.

### ÚŽASNÉ TICHO

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

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 súčasťou snaží dotiahnuť na drahšiu konkurenciu, no daří sa mu to jedine s pomocou neprijemnej hlučnosti. S ohľadom na to, že herné počítače sa pomaly zmenšovať a nahradzovať 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 natol'ko 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 tak jadra, čím sa dosiahne nárast počtu vykreslených obrázkov za sekundu.

Funguje to ale aj opačne a keď sa používateľ hra náročnú hru, je výkon karty znížený. S tým prichádza aj príjemné zníženie spotreby karty a jej hlučnosti. Predsalen v dnešnej dobe je zelená karta „in“ a ušetrené Wattu sa môžu prejavíť na koncoročnom vyúčtovaní.

Zásadným rozdielom pri novej verzii technológie GPU Boost sa namiesto hranice určenej spotrebu 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 pokial 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 takty 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 napäťia. Táto funkcia ale nemusí byť dostupná pri všetkých kartách, nakol'ko je tu riziko poškodenia karty a mnogí 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 výšiemu 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 náročných 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



# 88%

### HODNOTENIE:



nezaznamenali vyššiu hlčnosť chladenia. Aj po niekol'kohodinovom hraní bola úroveň hluku subjektívne veľmi nízka a nepôsobila rušivo ani v nočných hodinách. Pri výraznom pretaktovaní ale nečakajte úplne ticho. S jadrom na 1,1 GHz to chladič nemá jednoduché a zvýšené otáčky už sú počut'. Môžete sice zvýšiť maximálnu povolenú teplotu, no za to sa vám karta môže pod'akovat' rýchlejším odchodom do dôchodku.

## HRU NASTAVÍ ZA VÁS

Pre skúseného používateľa to nie je problém, no bežný smrtelník 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 rozrástá. 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 staráť o nastavenia a aktualizácie ovládačov, nakol'ko tie sa kontrolujú a stiahnu automaticky.

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

ponúka niekol'ko zaujímavých funkcií. Okrem neustáleho svietenia a efektov sa môže intenzita podsvietenia meniť v závislosti na teplote jadra, rýchlosťi otáčok, či zat'aženia. 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. Nakol'ko využíva hardvérový enkodér vstavaný priamo do Kepler architektúry, nemá ShadowPlay zd'aleka taký vpliv na pokles výkonu, ako je to známe u tradičných nahrávacích aplikácií.

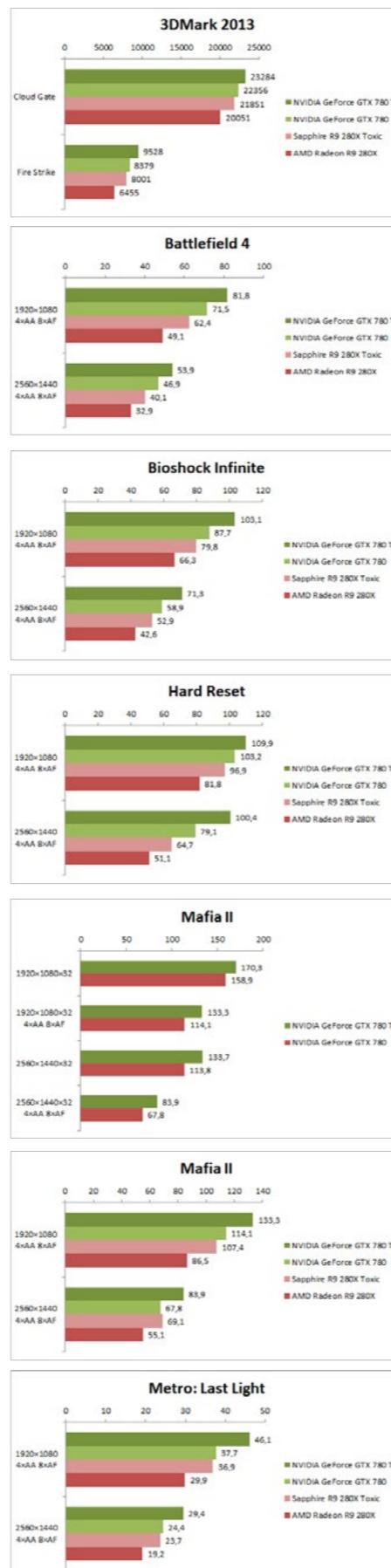
## ČO S CENOU

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

Z svoje peniaze ale dostanú najvýkonnejšiu jednočipovú grafickú kartu, ktorá je tichá, s rozumnou spotrebou a výkonom dostačujúcim na všetky aktuálne hry s prehľadom. Teploty vie udržať na uzde a aj ked' má plnhodnotné 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 viacaj hreje, je hlučnejší, má vysiu spotrebou a o trochu horší výkon. Kúpite ho o približne stovku lacnejšie, no otázkou zostáva, či sa oplatí šetríť na horších prevádzkových parametroch.

Matúš Paculík



# Samsung Galaxy Note 3

## Takmer dokonalý smartphone

### ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Samsung  
Dostupná cena: 235 €

### PLUSY A MÍNUŠY:

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

### SPECIFIKÁCIE:

**Rozmery:** 51,2 x 79,2 x 8,3 mm  
**Hmotnosť:** 168 g  
**Procesor:** Qualcomm Snapdragon 800, 2,3 GHz  
**GPU:** Adreno 330  
**OS:** Android 4.3  
**RAM:** 3GB RAM, Vnútorná: 16/32/64GB, Slot pre karty: microSD/SDHC

**Dispely:** AMOLED Uhlopriečka: 5,7", Rozlíšenie: Full HD, 1920 x 1080 pixlov  
**Zadná kamera:** 13Mpx, Predná kamera: 2Mpx  
**Bezdrôtové spojenie:** WiFi 802.11a/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 tabletofón 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 obľúblé línie, tie u Note 3 sa začínajú zmenšovať a tým pádom sa nový Note od S4-ky začína mierne dizajnovou 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 koženej povrchovej úpravy s prešívaním po obvode krytu. Vďaka úprave je zadný kryt matnejší, tým pádom nie je až taký náhylný 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 zatial' 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 nezmenené, teda všetko nájdete tak ako u Note 2. Na pravom boku sa nachádza tlačidlo zapínania/vypínania/blokovania, na ľavom boku je dvojtlačidlo na reguláciu hlasitosti. Pod displejom sa klasicky nachádza trojica tlačidiel s funkiami menu, domov a späť, z ktorých je tlačidlo domov hardvérové. Žiadnu novinkou nie je ani vol'ba konkrétné polykarbonátové. Vďaka



polykarbonátu sa nemusíte vo väčszej 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 identické ako u dvojky, trojka sa "skrátila" o zanedbateľné 2mm a zúžila sa o milimetre. V presných číslach je to 151,2 x 79,2 x 8,3 mm. Výraznejšou zmenu je hmotnosť zariadenia, ktorá sa znížila až o 15g, vďaka čomu má nový Note príjemnejšich 168g. Telo Note 3 je už tradične plastové, konkrétnie polykarbonátové. Vďaka

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 rýchlosť 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. Samozrejmost'ou je Wi-Fi Direct a vytvorenie Wi-Fi hotsporu. 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' narastla sice 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 subpixlov v rámci jedného pixla, čo v praxi znamenalo ešte jemnejší obraz.

Nie som v tejto problematike odborník, takže neviem s určitosťou 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 kvalitu displeja neuberá. Nesmie chýbať!

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

Ochrana displeja má na starosti Gorilla Glass 3, ktoré poskytuje až trojnásobné zvýšenie odolnosti proti poškriabaniu 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

Výšiu 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 úctyhodných 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. Vnútorná pamäť pre vás nebude najpohodlnejšie a budete musieť pri tom využiť obe ruky. To však približne 26GB. Ak by vám bolo málo



úložného miesta, pamäť môžete rozšíriť pomocou microSD kariet.

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

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 vylepšení 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 niekol'ko 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 písat', vytvárať si poznámky, kresliť, vystrihovať l'ubovol'né objekty a vkladat' 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. Zobrází sa vám tak polkruh s piatimi možnosťami, pomenovanými ako pripomienka akcie, teda vytvorenie novej, rýchlej poznámky, ozdobné albumy s možnosťou vystrihnutia časti obrazovky a jej editáciu, písanie na obrazovku, vyhladávanie a nakoniec tzv. okno pera, pri ktorom stačí na obrazovku nakresliť l'ubovol'ne veľký štvoruholník, v ktorom sa vám následne zobrazí možnosť otvorenia aplikácie v malom okne, ktoré môžete posúvať l'ubovol'ne po obrazovke. Tako 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 "vychytávok" 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 l'ahko 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 sklamáním rozloženie ikon na ploche v mriežke 4x4. V menu aplikácií je už rozloženie ikon 5x5, takže je pre mňa trochu nepochopiteľné, preto sa takéto rozloženie nedalo aplikovať aj na plochu. V tomto smere by si TouchWiz zaslúžil upgrade. Podržaním tlačidla späť je možné skryť alebo vyvolat tlačidlo šípkou na ľavej strane, ktorá po stlačení zobrází rýchlu ponuku stiahnutých a nainštalovaných aplikácií. Stiahnutím hornej lišty nadol sa zobrazí klasický panel oznamení 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 l'ubovol'ne posúvať. V MultiWindow móde funguje osiemnásť aplikácií, ktoré vybral Samsung. Nesmú chýbať "vychytávky", napr. bezdotykový náhl'ad, inteligentné posúvanie, inteligentná pauza, air gestures, bezpečnostná pomoc a mnho d'alších. Ked'že mnoho týchto "vychytávok" už obsahoval model Galaxy S4, nájdete ich prehľad a popis v recenzii S4-ky.

## MULTIMÉDIÁ

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 hlasnosti výrovnáva 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 vel'a zariadení závidieť podporu 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 využíva málokto, ale je len dobré, že Samsung v tomto smere mysel dopredu. Fotoaparátu nechýba HDR, súčasné natáčanie HD videa a fotografovanie, automatické ostrenie a ani prisvetl'ovacia 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.

Zahanbit' 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 nevímam. Telefón bol k dispozícii len krátko, ale aj napriek tomu dostał poriadne zabrat' a vybit' ho za jeden deň bolo nemožné, čo je na obrovský displej, Full HD rozlíšenie a výkonný hardvér výborný výsledok. Pri intenzívnom používaní budete nový

## FOTOAPARÁT

Prostredie fotoaparátu sa však zmenilo. Podobá sa skôr na prostredie fotoaparátu z S4-ky, ktoré bolo zamerané na využívanie šíkovných režimov. Snímač fotoaparátu má rozlíšenie 13Mpx, dokáže vytvoriť fotografie s rozlíšením až 4128x3096px. Naozaj exkluzívnu záležitosťou je u Note 3 natáčanie tzv. 4K videí s rozlíšením 3840x2160px, teda



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 kliešťikmi na ich výmenu, slúchadlá s niekol'kými výmennými gumovými násadami a micro USB 3.0 nabíjačku.

## VERDIKT

Takmer dokonalý. Tako by sa dal charakterizovať tabletofón Samsung Galaxy Note 3, ktorý oproti svojmu predchadzovi vylepší 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 vycítiť len maličkosti, ktoré na jeho kvalitách neuberajú. Patrí medzi ne hlavne zastaranejšie prostredie TouchWiz alebo absencia rádia. Prekoná teda nový Note svojho predchadzcu? Jednoznačne áno, v každom smere.

Miroslav Konkol'

# Creative Airwave

Vezmite si hudbu so sebou

## ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Creative  
Dostupná cena: 81,60 €

## PLUSY A MÍNUŠY:

- + zhotovenie
- + tvar
- + zvuk a hlasitost'
- + NFC

- chýba nabíjací adaptér

## SPECIFIKÁCIE:

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 nabítí

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 sice poradíte, no nabíjací adaptér či ochranný obal by rozhodne potešil každého. Na prednej strane je vyobrazenie reproduktora v prislúchajúcim farebnom prevedení a podporované funkcie a technológie.

## DIZAJN A KONŠTRUKCIA

Milovníci hrán a štvorcov uronia slzu, pretože dizajnéri vsadili na trojuholníkový tvar s oblými krvíkami. A funguje to! Creative Airwave je príjemným spestením každej izby. Doladíť sa dá dokonca aj farba, keďže dostupná je sivocierne, modrá, ružová a zelená variácia. Telo je plastové, no v žiadnom prípade nepôsobí lacno či krehko. Pri manipulácii nič nevŕzga, 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 ták

sa nielen dá dosiahnuť, ale bez väčšej námahy aj prekonat'. Po vybití nie je nič l'ahšie, ako nájsť vol'ný USB port a reproduktory pripraviť na ďalšie kolo používania.

Ako sa teda vôbec dostať k prehrávanému obsahu? Creative poskytuje hned' 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 znáomou značkou fritovaných kurčiat, pretože napovedá o ďalšom spôsobe. Stačí priložiť kompatibilné NFC zariadenie a ako by povedali Nemci: "Voilà!".

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 zistíuje stav batérie. Konektory sú umiestnené vzadu. Konkrétnie 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 prijemetne prekvapili. Na svoj rozmer je zvuk podaný vcelku prijateľne vo všetkých rozsahoch. Pochopiteľne, nejde o rozvibrovanie nábytku či praskanie pohárov, avšak Creative dokazuje, že v audio priemysle má čo ponúknut'.

Zvuk je trocha plochý, no pre lepšie podanie existuje aj variant HD, ktorý je ešte o stupeň vyššie. Prekvapivá je aj hlasitost'. Tá je plusom najmä v exteriéri, kde sa Airwave hrdo

## FUNKCIE A PRIPOJENIE

Ďalším lákadlom je výdrž batérie. Výrobcom udávaných dvanásť hodín

Róbert Babej Kmec

# Najjednoduchšie varenie: Hrniec var!

Nie každý môže využívať výhody „mama hotela“. Navarené, napečené, vypraté, ozechlené, upratane. Po dobrom jedle túžime zo spomínaných vecí asi najviac. Lenže kto si tráfne uvaríť viac ako čaj či páry? A keď by sme to náhodou aj zvládli, tak v obmedzených podmienkach intráku, privátu či sporu vybavenej pánskej kuchyne toho ani viac nenavaríme.



*„Neskutočne všeobecný, pekelne jednoduchý. Či už ste kuchár – začiatočník alebo pokročilý, rozhodne sa „nepopálite“. Po vlastnej skúsenosti s týmto produkтом som presvedčený, že vám ušetrí množstvo času a energie,“ hodnotí MultiCooker šéfkuchár Zdeněk Pohlreich.*

## Uvarte si ragú z daniela s koreňovou zeleninou



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

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 nepríčuchli – od polievky, cez cestoviny, dusené mäso, až po koláč, džem, dokonca jogurt.

So šikovnou rúčkou je hrniec l'ahko 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. Nastavíť si môžete jeden z dvanásťich 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 pohodlia pri používaní je vonkajší plášť MultiCookera 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](http://www.multicooker.sk).

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

## Potrebuje:

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

## Postup:

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

Ked' sa víno vyvarí, pridajte vývar, paradajky, bobkové listy, cukor, sol' a premiešajte. Zatvorte, nastavte na STEW a nechajte dusiť 1,5 hodiny domäkkou, 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 MÍNUŠY:

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

## SPECIFIKÁCIA:

**Procesor:** Intel Atom, dual-core 1.6 GHz  
**Hardvérový prevodník 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 dysky:** 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 vel'ký disk potrebuje váš počítač? Samozrejme čo najväčší, aby sa tam umiestilo čo najviac filmov, hudby, fotografií a vel'kých aplikácií. A tak neustále dokupujeme ďalšie a ďalšie harddisky, stále s výšou kapacitou.**

Lenže tento prístup je vel'mi nezdravý a škodí najmä dátam.

Čím viac diskov dávate do počítača, tým väčšie je riziko, že o svoje dátá prídelete. 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 platne diskov aj pri dlhšej nečinnosti neustále krútia a pre každý prípad sa dátu 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 elegentne riešiť?

Za účelom archivácie je vhodnejšie siahnuť radšej po externých



96%

prostredí dátového úložiska 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 úložisk a serverov, pred nedávnom uviedla na trh dvojsachový multimediálny NAS server DiskStation DS214play, ktorý sme malí 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 funkcií Media Server a podpore DLNA je to zaujímavý doplnok aj pre SmartTV, herné konzoly, či rôzne typy media playerov.



NASka má vel'mi príjemný dizajn a rozumné rozmery. Navrhnutá je tak, aby splňala maximálne požiadavky na pohodlie aj bezpečnosť uložených dát a jej dizajn je prispôsobený pre domáce použitie, takže svojim vzhľadom rozhodne nepokazí ani obývačkový interiér (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 štupľov, sú spredu pohodlné prístupné dve hot-swap šachty, ktoré dovolujú jednoduchú inštaláciu, výmenu a údržbu pevných diskov aj bez použitia skrutkovača. Disky sú uložené ako v bavlnke a od samotnej šachty ich delí ešte aj gumená podložka, ktorá tlmi 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 výrobcom, ktorí 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 prevodník systém podporuje kodeky H.264, 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 rozlišeniach. Systém tiež dokáže na FPU presunúť úlohu šifrovania z hlavného procesora a zrýchliť tak prípadný prenos súborov. DiskStation dokáže optimálne zladiť všetky multitaskingové procesy a s prehladom 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 zápisu 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 stranach má šikovne zamaskované vetracie otvory (logo Synology je malý vetraci otvor). Vnútro však tvorí pevná kovová konštrukcia, ktorá zároveň oddeluje disky od zvýšku 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 veľ'mi 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 konektormi nájdeme vzadu pod coolerom. Sem môžete okrem externých diskov (pre prípadné rozšírenie celkovej kapacity) pripojiť tak prípadný prenos súborov. DiskStation dokáže optimálne zladiť všetky multitaskingové procesy a s prehladom zvláda aj hardvérovo náročné úlohy.

## INŠTALÁCIA

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



minút. Disky sa po zapnutí NAS formátujú, takže treba dat' pozor, aby ste neprišli o nejaké staré dátá v prípade, že sa rozhodnete použiť staré HDD.

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

## Operačný systém DMS 4.3

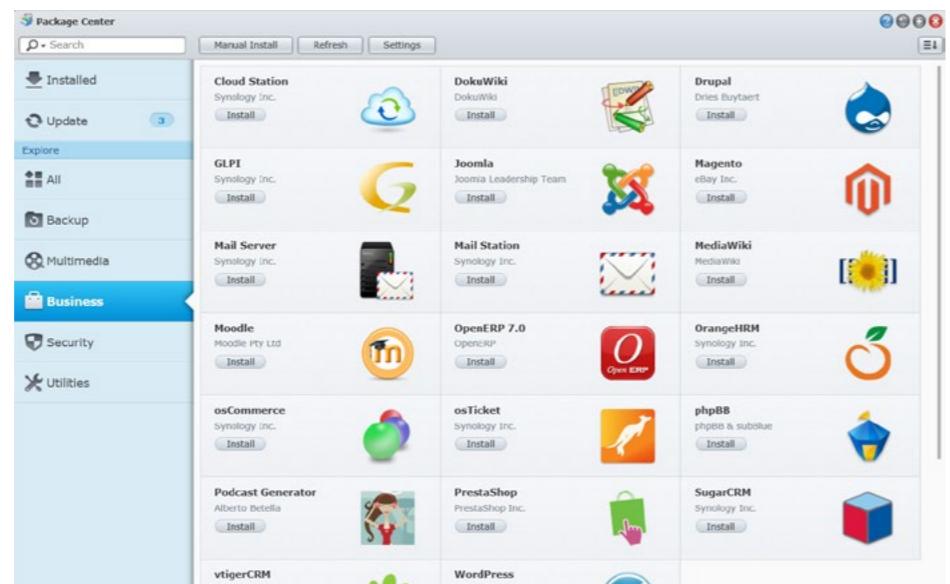
Samotný proces inštalácie a nastavovania je realizovaný v grafickom prostredí manažéra DiskStation Manager (DSM) 4.3 - intuitívnom webovom operačnom systéme s prívetivým používateľským rozhraním, ktoré poskytuje celý rad aplikácií pre zvýšenie komfortu a produktivity práce. Ide zatiaľ o to najprepracovanejšie rozhranie s akým sme sa dosiaholi 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](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 tohto novom diskovom operačnom systéme NAS Synology. Mimochodom tento systém je už dostupný pre asi všetky aktuálne

aj mnohé staré modely, takže rovnaké prívetivé prostredie využívajú aj ďalšie NASky Synology. Zoznam podporovaných modelov už prekročil, ak dobre ráťame, číslo 80 a neustále pribudajú 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 hravo 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 úložisk. Funkcia Task Scheduler priradíuje úlohy jednotlivým používateľom podľa



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

O službách ako je Cloud Station, správe dát a ďalších užitočných doplnkoch pre sietovú správu a súčasné využívanie NASky viacerími používateľmi by sme mohli písť veľmi dlho a veríme, že veľa čítateľov by ani len netušilo, o čom vlastne píšeme. Je to naozaj náročnejšia téma a preto sa skúsim zameriť na také praktickejšie funkcie, ktoré oceníte aj v domácom prostredí.

Nova grafická verzia operačného systému totiž pomáha zjednodušiť niesiel nastavovanie pre správcov siete, ale zároveň dáva všetkým používateľom možnosť vychutnať si pomocou NAS naplno aj multimédie. DiskStation sice 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 viackaľové 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. Príjemnou novinkou je



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

Priamo v NAS môžete spuštať 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 cloude

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

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

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

## Verdikt

...a tak d'alej...a tak d'alej. Na vymenovanie všetkých možností by sme potrebovali naďalej túto recenziu niekol'konásobne a to ēšte neustále pribudajú nové a nové funkcie.

Systém Synology DSM 4.3 je vol'ne k stiahnutiu pre všetkých používateľov, ktorí vlastnia 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 nespomenujeli je, že DSM má plnú CZ lokalizáciu. Nech už potrebujete sietové úložisko s podporou pre mobilné zariadenia aj s dôrazom na bezpečnosť, streamovaci jednotku pre vaše multimédie, zálohovacie box, webový, mailový a tlačový server, jednotku pre zdieľanie fotografií, alebo videodohľadový jserver (Surveillance Server), alebo toto všetko súčasne, DS214play je rozhodne správnu vol'bou. Je to skutočne výkonné server pre domácnosť s bohatou funkcionality a ēšte bohatšími možnosťami konfigurácie.

Marek Líška



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 prípriváti, 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



# FractalDesign ARC XL

## Švédsky obor

## ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Fractal Design  
Dostupná cena : 120 €

## PLUSY A MÍNUSY:

- + dizajn
- + prevedenie
- + podpora CPU, GPU
- + dĺžka kálov
- + regulátor otáčok
- + USB 3.0
- + tiché chladenie
- absencia odhlúčňovacej výplne

## SPECIFIKÁCIE:

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

## HDD:

8 – 3.5 HDD

2 – 2.5 SSD

Chladenie: 7 polôh pre ventilátory



**Známeho švédskeho výrobcu počítačových skriň a príslušenstva, FractalDesign, zrejme predstavovať netreba. Široké produktové portfólio FractalDesign 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 232 x 572 x 552mm a hmotnosťou 13,8kg ničím neprekvapí. Rovnako neprekvapí ani kvalitné ocel'ové prevedenie, ktoré býva u Švédov samozrejmost'ou. ARC XL je farebne ladený do čiernej farby, výnimku tvorí trojica predinštalovaných ventilátorov a deväťzálepiek PCI portov.

**96%**

Ako býva u produktov FractalDesign zvykom, dizajn ARC XL je umiernenejší, 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 neodnima "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

vpredu, takže sú pekne po ruke, čo treba oceniť. Konkrétnie 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 rýchlosť troch ventilátorov na rýchlosťnej úrovni 5V, 7V a 12V.

Z bočných pohľadov je zaujímavejšia pravá bočnica, ktorá obsahuje priezor zplexiskla, vďaka ktorému sa budete môcť pokochať vašou zostavou, pekne ju upravit a vysvetliť. 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, deväťzálepiek pre PCI porty, otvor pre zdroj umiestnený v dolnej časti a prieduhy pre ventilátor a chladenie. Pod otvorom pre zdroj sa nachádza priestor pre prachový filter, ktorý je možné zozadu l'ahko časti sa nachádza strieborné logo výrobcu.

Na spodnej časti sa nachádza len spomínaný prachový filter a štyri mohutne 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 skriňi ponecháte horný koš 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.

Skriňa 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 osiem 3,5" diskov a všetky sú kompatibilné aj s SSD diskami.

Dve „špeciálne“ pozície pre SSD diskys nájdete aj po sňati l'avej bočnice, pod otvorom pre backplate základnej dosky.

Medzi l'avou bočnicou a bočnou stenou skrine je priestor pre káble o šírke príjemných 26mm, takže o to, žeby sa káble lámali alebo tlačili, starost' mat' nebude. Pre kabeláz je v skriní 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 odhlúčňovacej výplne, ktorá by určite vo väčšej miere prispela k zníženiu hluku a vzniknutých vibrácií.

ARC XL poskytuje výborný chladiaci potenciál. Okrem toho, že v skriňi sú už nainštalované tri tiché, 140mm ventilátory s hydraulickými ložiskami z dielne FractalDesign, je možné celkovu 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 napäťia v hornej časti skrine. Samozrejmost'ou je aj podpora vodného chladenia, predná časť pojme až 240mm radiátor (v prípade, že diskové koše posunutie 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, produkтом FractalDesign je možné vyučiť 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, veľkorysý 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 sklamaniám je azda len absencia odhlúčňovacej výplne. Aj napriek tomu však za svoje peniaze získate naozaj kvalitný produkt, ktorého kúpu určite neol'utujete.

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

## SPECIFIKÁCIE:

Jadro: Tahiti

CUDA jadrá: 2048

Frekvencia jadra:

1100MHz

ROP jednotiek: 32

Text. jednotiek: 128

Frekvencia pamäti:

6.4GHz

Zbernicia: 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 niekol'kimi 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 Radeony HD 7950 a 7970, ktoré nájdete v ponuke obchodov ešte aj dnes. Nami testovaný model môžeme prirovnáť k druhej spomínamej 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 výšiu o rovných 400MHz. Nie je to veľký nárasť, 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 nárasť.

## PREVEDENIE NA JEDNOTKU

Len t'ažko by ste v súčasnej ponuke hľadali takú dobre spracovanú grafickú kartu. Toxic verzia boli vždy zaujímavé, no Radeon R9 280X Sapphire jednoducho vyšiel a pôsobí výrazne drahišie, 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.

Zaujímavostou je použitie asymetrického systému ventilátorov. V strede nájdete jeden 80mm ventilátor a po jeho bokoch sú celkovo dva 90-milimetrové ventilátory. 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 "rebrovaním".

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

Pripavte 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.



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 záhraky, keďže už v základe je karta výrazne výkonnejšia ako referenčné riešenie.

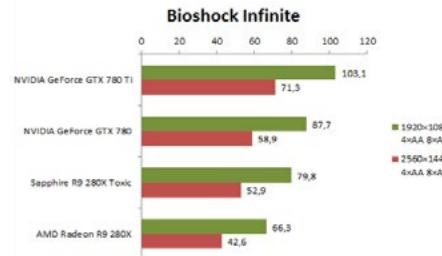
Pár desiatok MHz navyše dostenete bez problémov, výraznejšie navýšenie sa však nezaobídze bez zložitejšieho maturovania s napäťom a chladením. Môžete na to použiť bud' klasické ovládače od AMD, alebo firemnú utilitu Sapphire TriXX. Jej možnosti sú veľmi slušné, no ocenili by sme detailný monitoring prevádzkových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

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

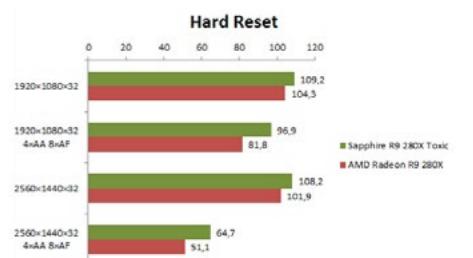
Tento problém sa dá vyriešiť úpravou správania ventilátora, nakol'ko sa teplota jadra drží maximálne na 71 stupňoch. Pre zaujímavosť sme skúsili kartu "podtaktovať" na referenčné frekvencie a ventilátory na karte sa točia skoro úplne potichu. Chladič je predimensionovaný a ponúka slušnú rezervu aj na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

## VÝKON JE SKVELÝ

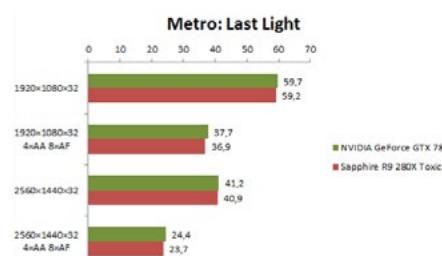
Už len letmý pohľad na výsledky z testovaných hier dáva tušiť, že karta



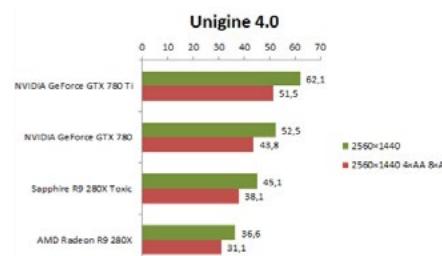
**Bioshock Infinite:** Nový Bioshock Radeonom sedí, Toxic verzia je len o 10 percent pomalšia ako výrazne drahšia GeForce GTX 780.



**Hard Reset:** Dynamická akcia plná výbuchov a desiatok nepriateľov. Pri aktivovanom vyhladzovaní hrán je dosť 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 dobehnuť drahšiu GeForce GTX 780.



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

Matúš Paculík

# Gigabyte GS SmartMaya m1v2

Takmer kvalitná Čína

## ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Gigabyte  
Dostupná cena : 200 €

## PLUSY A MÍNUŠY:

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

## SPECIFIKÁCIE:

Displej: 4.5" IPS  
s rozlíšením  
960x540 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

## HODNOTENIE:

**70%**

**Do rozpáleného 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 zatial' netrúfa a väčšina telefónov je situovaných do nižšej a strednej triedy. K stredu sa dá pripradiť aj druhá verzia modelu GS Smart Maya M1. Ponuka pekný 4,5-palcový displej, štvorjadrový procesor, celkom solídnym fotoaparátom a podporu dvoch SIM kariet. Na to, či sa oplatí pri výbere telefónu obzriť aj za týmto modelom, sa pozrieme v našom teste.**

## PRVÉ DOJMY

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

## KONŠTRUKCIA SA PODARILA, TLAČIDLÁ 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 nevŕza. Dizajnovu sme sa nedôčkali žiadnych extravagantných prvkov, teda až na fotoaparát vyčnievajúci z krytu, no to nemožno považovať za plus.

## DISPLEJ

Telefón nemá veľa 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. Čerešnička na torte sú aj dotykové zóny umiestnené mimo znaku tlačidla, a tak nikto presne nevie, kde sa nachádzafunkčná 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.

## ŠTVORJADROVÝ DRAVEC

Štvorjadrový procesor v cenovej hladine 200€ vidame len málokedy,

a pekným vykreslením farieb. Dotyková vrstva ja ne displej ovel'a reaktívnejšia ako na tlačidlách a s ovládaním nie sú žiadne problémy. Čitateľnosť je vcelku dobrá aj na priamom slnku. Ostrý obraz je zaobstarávaný rozlíšením 960x540 pixlov, čo je dostatočné na hladké písmo a bezproblémové používanie, ale nikto by sa nestážoval, ak by výrobca dal do akcie HD – 720p.

Problémom pri velkorozmerných 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.

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 sice nie je nič ohromujúce, no telefón len mierne zaostáva za stálicami ako HTC One X alebo Nexus 4. Bez väčších problémov zvláda v náročnejšie hry a aplikácie. Plynulosť dostenáme i pri fotoní či natáčaní videa, kde okrem prehrávania videa bez omeskania, 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 dosť podobá natívnomu od Googlu, no výrobca v ňom urobil pár zmien k lepšiemu. Nie toľko v dizajne, množstvo zbytočných aplikácií a widgetov, ale hlavne v pridaní niektorých skutočne užitočných funkcií, ktoré v smartphonoch často nevídame. Prvá vec, ktorá sa s príchodom Androidu z telefónov takmer vytrila, sú profily. Síce nie sú veľmi potrebné ako kedysi, ale určite to zopár používateľom vykúzli 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 siet) aj WCDMA(3G siet), 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 dosť ukrojí 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 stojia za to. Fotoaparát nesie rozlíšenie 8MPx, čo však v dnešných dňoch nijak nesvedčí o kvalite, no fotografie

sú celkom použitelné 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 zaostri.

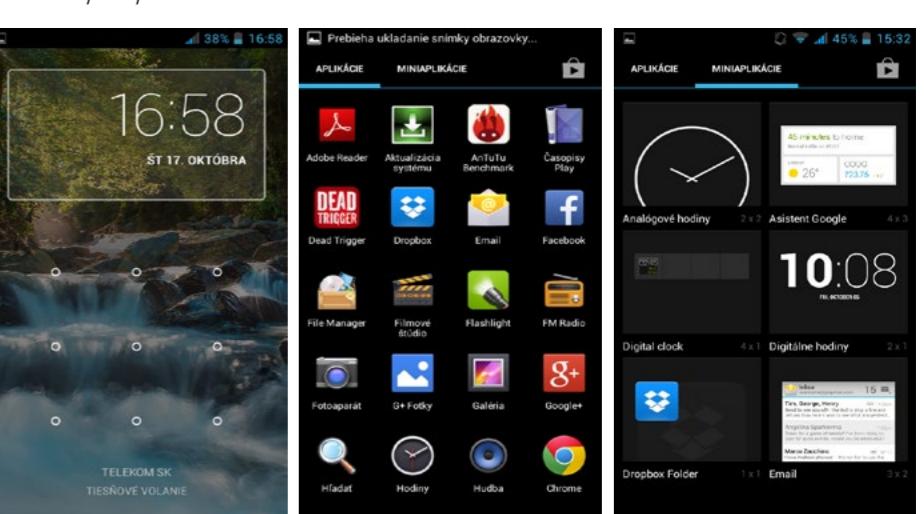
Ku kvalitnému zachyteniu fotografia pomáha aj technológia HDR, ktorá pri snímke okrem jej farebného spektra ukladá aj jas, čím je možné zachytiť svetlé a tmavé časti obrázka. Napríklad ak máme na bežnej fotografii priamo svetlo, tmavšie časti obrázka zaniknú a budú všetky čierne. HDR pomáha tento problém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

Video je zachytávané v rozlíšení HD – 720p, čiže ani to displej nedokáže zobraziť v plnej paráde. Avšak pri pozeraň filmov si telefón hravo poradil aj s videom v rozlíšení FullHD, sice 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 solídná hodnota.

Pri fotoaparáte sa nachádza aj prisvetľovacia dióda, je však otázne, či fotoaparátu nejako pomáha. Jej intenzita je dosť nízka a svieti asi tak, ako keď dámé na displej 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 volné 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. Spoliehat' sa teda na tento integrovaný prijímač je dosť zly 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 nadstandardné, no Maya s ním vie narabáť priam excellentne. S bežným využívaním, teda pár hovorov, SMS, Wi-Fi a občas hra, nám telefón s jednou osadenou SIM vydrží pät' 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 dny bez prúdu. navyše kompaktniešie rozmeru, ktoré potesia hlavne nežnú časť osadenstva.

## VERDIKT

Gigabyte uspel v snahe o ponúknuť výkonného dual SIM smartphonu v príaznivej cenovej kategórii. Zlyhal však na základných veciach, na ktoré sa popri výkonom procesora a peknom displeji zabúda. Málokoho v špecifikáciách zaujme to, aké má telefón tlačidlá, no pri používaní je to nesmierne dôležité vec, ktorá kazí dojem z celého telefónu. Kto sa cez to vie preniesť a nechýba mu ani GPS, tomu GS Smart Maya sadne ako uliaty. Ostatní, ktorí chcú pri zvýšenom výkone zachovať kvalitu spracovania, budú musieť sihnúť o niečo hlbšie do vrecka a zaobstaráť si vol'ačo 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 MÍNUŠY:

- + hmotnosť
  - + rozmery
  - + batéria
  - + zvuk
  - rozlíšenie
  - materiály
  - fotoparát
  - video kvalita
- Low-cost – internacionalizmus pre slovo dostupný.**
- Za priateľnú cenu. Lacný. Nenáročný na cenu. Tento termín nájdete v slovníku každej veľkej firmy, predávajúcej elektroniku. Je tu vždy, keď potrebujeme nahradíť 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

**SPECIFIKÁCIE:**

**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:** 320x480 pixlov  
**Konštrukcia:**

Zloženie materiálov je presne také, aké by ste od mobilu, brázdiaceho moria najnižšej cenovej kategórie, očakávali. V tele nenajdete 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.

## KONŠTRUKCIA

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 (az krásnych 4GB), ktorá je rozšíritelná cez microSD karty do hranice 32GB. Tento výkon dopĺňa Android OS, verzia 4.0, tzv. Ice Cream Sandwich. Ak je jedna vec,



## vidno aj z väčšej vzdialnosti.

## 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 (az krásnych 4GB), ktorá je rozšíritelná cez microSD karty do hranice 32GB. Tento výkon dopĺňa Android OS, verzia 4.0, tzv. Ice Cream Sandwich. Ak je jedna vec,



## 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 vztah neposúvali.

Martin Húbek

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

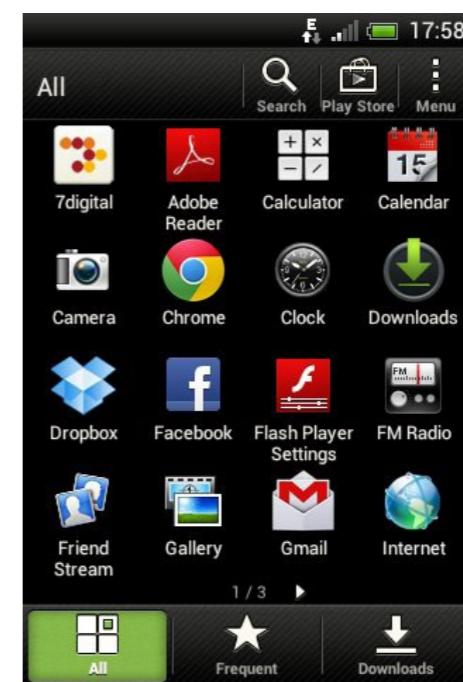
## AUDIO

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 dátá. Mobil vydrží na jedno nabitie niečo málo cez jeden deň aj pri extenzívnom používaní, čo považujeme za výhodu, berúc do úvahy jeho výkon.



# LENOVO YOGA TABLET 8

## Zážitok z tabletu tak trochu inak

**ZÁKLADNÉ INFO:**

Zapožičal: Lenovo  
Dostupná cena:  
239 eur (Yoga Tablet 8)  
279 eur (Yoga Tablet 10)

**PLUSY A MÍNUŠ:**

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

**SPECIFIKÁCIE:**

OS: Google Android  
4.2 (Jelly Bean)  
Displej: 8/10 IPS,  
Kapacitný  
Rozlíšenie: 1280x800  
CPU: Quadcore 1,2 Ghz  
RAM: 1 Gb  
Vel'kosť 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, môct 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 preorientoval od notebookov k tabletom). Lenovo si to však nemyslí a svojou kampaňou "Better Way" sa nás snažia presvedčiť o tom, že svet technológií ani zd'aleka 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 verzi. 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, imituјúcu 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 písat' 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 hned' nadobúda inú príchut'. Síce sa otvára trochu t'ažko 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.

Ked' 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. Samozrejmost'ou je "Corning Gorilla Glass" sklo, ktoré ho ochráni pred nežiaducimi pádmami 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 spĺňa 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 jadra nenáročné na energetickú spotrebu. K tomu pripočítajte 1GB RAM a 16 či 32GB úložného priestoru (podľa konfigurácie) s rozšíritel'nou kapacitou až do 64 GB.

Špecifikácie príliš nenadachnú. Avšak tento tablet je naozaj špeciálnym vďaka jeho podstave, ktorá plní duálnu funkciu a nad'alej odlišuje Yoga Tablet 8 od konkurencie. V prvom rade sa v nom nachádza 6000mAh batéria, ktorá dokáže zabezpečiť chod vášho



tabletu – až 18 hodín. Okrem toho slúži ako šikovný úchyť pre vašu ruku, a tak môžete držať tablet ako knihu. Či už ste l'avák alebo pravák. Tým pádom sa pridáva na zoznam ďalší z módov, v ktorom tento produkt môžete používať'.

Berúc 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 hocijakú podobne veľ'kú 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.

**SIDES**

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 hocijaký 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, umocňujúc vás každodenný zážitok z používania tabletu s extrémnou, 18-hodinovou výdržou batérie. Toto všetko za výhodnú cenu.

Martin Húbek





# BOLEST A VZRUŠENÍ



**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 #FM14ecstasys**



SEGA®

© 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
- + rozmer

- cena
- stredové frekvencie

## SPECIFIKÁCIE:

Satelitné reproduktory:  
150 x 85 x 90 mm  
Subwoofer: 215 x 235 x 290 mm  
Infračervené dial'kové ovládanie: 12 x 50 x 123 mm  
Ovládač s káblom pripojením: 40 x 70 x 70 mm (dĺžka kábla približne 2 metre)

Hmotnosť:  
Satelitné reproduktory: 465 g  
Subwoofer: 5,94 kg  
Kálový dial'kový ovládač: 265 g  
Infračervené dial'kové ovládanie: 37 g

Štandardné príslušenstvo:  
Infračervené dial'kové ovládanie  
Napájací adaptér (dĺžka kábla približne 1,5 m)  
Stereofónny kábel  
2x RCA <-> 3,5 mm jack (dĺžka 2 m)  
Pevný ovládač s káblom pripojením

**HODNOTENIE:**  
**90%**



**Spoločnosť Creative uviedla na nás trh d'alšiu novinku z rady reproduktorov s označením T4 Wireless. Nie, nejde o nový typ bezdrôtového Terminátora, ale o nástupcu predchádzajúceho modelu Creative Gigaworks T3. Budú rovnako úspešné?**

## BALENIE

Pri návrhu škatule malí hlavné slovo, pochopiteľ'ne, marketingoví pracovníci, čiže je doslova posíata rôznymi logami, mottami a použitými technológiami. Na každej strane nájdeme vyobrazenie aspoň časti



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

## DIZAJN A KONŠTRUKCIA

Reproduktovor z rady T4 od T3 nelisi takmer v ničom. Nepozornému oku by tieto rozdiely veľ'mi l'ahko unikli. Satelity sú kompaktné, s jemnou textilnou siet'kou. 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 väži. Bassreflex by ste hľadali märne, nakol'ko vd'aka použitej technológií SLAM (Symetric Loaded Acoustic Module) sa na troch stranach 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 dial'kový ovládač s ovládaním hlasitosti, prepínaním skladieb a vstupov.

## KONEKTIVITA A FUNKCIE

Práve tu nájdeme najväčší rozdiel oproti predošej 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 kálový ovládač, tzv. Audio Control Pod, ktorý slúži ako prijímač. Spárovanie je promptné, bez akéhokoľvek nastavovania. Podporovaná je navýše 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 žiaricke. Tie sa pôsobením tlaku a podtlaku vytvoreného aktívnym meničom rozpohybujú a výsledkom sú rýchle, no mäkké a presné basy. Takáto kombinácia je raritou, nakol'ko 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 rozmeri 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 nepočutelný.

## VERDIKT

Creative T4 Wireless sú kvalitné reproduktory vo všetkých smeroch. Primárne sú určené skôr do menších priestorov. Nasvedčujú tomu nielen kompaktné rozmeri, 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 hlavné kvalitné prednes. Možnosť' jednoduchého bezdrôtového pripojenia pomocou Bluetooth a NFC je v dnešnej mobilnej dobe veľ'ké plus. Mnohých však určite sklaime cena, ktorá atakuje hranicu 250€.

Robert Babej-Kmeč



**SLAM**



# LENOVO IDEAPAD YOGA 11S

## Jeden produkt, štyri úžasné módy

### ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Lenovo  
Dostupná cena : 880 €

### PLUSY A MÍNUŠY:

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

### SPECIFIKÁCIE:

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: 1x USB 2.0, 1x  
USB 3.0, 2in1 (3.5mm  
jack) in/out pre  
slúchadlá a mikrofón,  
2in1 čítačka kariet (SD),  
MMC), HDMI port,  
Pripojiteľnosť:  
820.11 b,g,n WLAN,  
Bluetooth 4.0  
Rozmery:  
298×204×17,2mm  
Hmotnosť: 1,4kg



**HODNOTENIE:**  
**90%**

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

Môžete ho používať ako väčší  
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 pretočíte displej  
a z notebooku sa stáva plnohodnotný  
tablet. Posledným módom je tzv.  
"stanový mód", kedy ultrabook  
postavíte na hrany základnej  
a displeja v tvare "A". Každá  
z viac spomínaných polôh  
prináša svoje výhody a po tomto  
zážitku sa vám t'ažko vracia  
späť k bežným notebookom.

Vnútro Yoga 11s je poháňané  
tretou generáciou Intel Core  
i procesorom (az do i7 podľa  
konfigurácie), doplnaný 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  
premiová rodina Lenovo notebookov,  
ThinkPad, no Lenovo v tomto prípade  
vsadilo na správnu kartu a použité  
materiály sú pevného charakteru. Aj  
ked nepatria medzi najodolnejšie,  
nemusí sa vôbec báť, že by sa vás  
notebook po prvom páde zo stola  
rozobil na súčiastky. Yoga 11S má  
navyše matnú povrchovú úpravu  
a zoženiete ju v dvoch farebných  
prevedeniach, striebornej a oranžovej  
(podľa regiónu). Osobe sme malí  
možnosť vyskúšať obidve. Zatiaľ čo  
oranžová na nás pôsobila príjemne,  
ultrabooku vyzerala "zrelšie",  
ultrabooku pristala ovel'a viac.



Vnútro produktu je komplementované  
súborom USB portov po stranách produktu,  
2in1 vstupom pre slúchadlá a mikrofón, SD  
čítačkou kariet. Pripájajte 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  
produkta, a tak musela evolúciu prejsť  
aj samotná nabíjačka, ktorá je menšia,  
skladnejšia a nabíja rýchlejšie.

Na jedno nabitie vydrží až do šestich hodín,  
pri strednej záťaži 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 záťaženie  
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. Príjemne sa na nej  
píše, nie je hlučná a perfektne sa dopĺňa  
s rozsiahlym clickpadom, ktorý v posledných  
generáciach nahradil touchpad, v tomto  
prípade o niekol'ko úrovni 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

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

Prednedávnom sme mali možnosť  
vyskúšať on-line kartovú hru od Blizzard  
Entertainment, Hearthstone a bola to  
prvá hra, ktorá nám prišla na um,  
ked 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.  
Ked pretočíte ultrabook do prezentačného  
alebo tabletového módu, hra v spojení  
s produkтом dostáva nový rozmer.

Tvrдili 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 vol'bu čísla jedna  
pre grafikov či video editorov – napriek  
svojej l'ahkosti, flexibilite a prenosnosti.

### VERDIKT

Lenovo IdeaPad Yoga 11S je pionierom  
vo svojom smere. Produktom, ktorý ponúka  
za každého rožka troška. Na jednej strane  
je l'ahký, tenký a prenosný. Umožňuje  
flexibilitu prostredníctvom svojich štyroch  
módov, 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 odviesť aj kus roboty,  
tentu ultrabook je práve pre vás.

Martin Húbek



# Samsung Ativ Book 900

## Nový Ultrabook od Samsungu

## ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Samsung  
Dostupná cena : 1041 €

## PLUSY A MÍNUŠY:

- + konštrukcia
- + displej
- + rozmer
- + hmotnosť
- + SSD

- menej portov
- cena
- len 4 Gb RAM

## SPECIFIKÁCIE:

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:  
1x mini VGA  
1x Micro HDMI  
1x USB3.0, 1x USB2.0  
3-in-1 (SD, SDHC,  
SDXC) čítačka kariet  
1x kombinovaný I/O pre  
slúchadlá a mikrofón  
1x RJ45 (LAN) – potrebný  
pribalený adaptér  
Pripojiteľnosť: 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 tuhost' 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 obľúblé línie, či už ide o hrany alebo zaujímavou tvarovaný kľív veka displeja. S rozmermi 31,3x21,8 a hrúbkou len 1,32cm nebude pri častom prenášaní v taške zavadzať. 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 stranach majú necelý jeden centimeter. Nad displejom sa nachádza web kamera s rozlíšením 1,3Mpix, pod displejom znova strieborné logo SAMSUNG. Veko je k základni pripojené 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 veľkosťi, až na smerové šípky, ktoré majú polovičnú výšku, rovnako ako funkčné klávesy v najvyššom rade. Na klávesnici sa prieš pohodlne, klávesy však majú nízky zdvih, čo je daňou za hrúbku celého Ultrabooku. Celá klávesnica je podsvietená, s možnosťou regulácie jasu v niekoľkých krokoch. Touchpad je umiestnený v strede a je mierne zapustený pod okolitosť povrch. Jeho povrch je príjemne hladký a k funkcií l'avého/pravého tlačidla myši sa dá dostať jeho pritlačením na požadovanej strane. Samozrejmost'ou je podpora ovládania viacerými prstami ako aj

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

Ked'že ide o ultrabook, portová výbava nie je práve najbohatšia. Na l'avej 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 pamäťových kariet. Nechýbajú ani stereo reproduktory, ktoré sú umiestnené po okrajoch v prednej časti spodnej strany. Na spodnej strane sa tak tiež nachádzajú mriežky pre nasávanie vzduchu dvojicou ventilátorov, ohriatý 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. Čitateľnosť napomáha aj jeho vysší jas, reguláciu jasu 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 rozmer notebooku chýba. Operačná pamäť má kapacitu 4GB (používateľná kapacita je 3,63GB), bez možnosti jej rozšírenia, čo je trochu škoda. Rovnaké 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, pripadne gigabitovým ethernetom (po pripojení externého portu).

## SOFTVÉR

Ultrabook sa predáva s predinstalovaným systémom Windows 8 Pro spolu s výšťucom predinstalovaných aplikácií, a to nielen od Samsungu. K tomu menej užitočným, a tak odsúdeným k okamžitému odinstalovaniu 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 vyhľadáva na disku. Podobne funguje aj aplikácia S Gallery, tá však organizuje fotky a videá podľa dátumu ich vytvorenia. Z predinstalovaných 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 surfování, editovaní dokumentov

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

Ak nie je notebook nadmerne zat'ažený, je chladenie takmer bezhluchné, pri vyššej zat'ažení 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 slabovo, viac je citelná v oblasti nasávania ventilátorov v spodnej časti, preto nie je veľmi vhodné položiť notebook napríklad na postel v prípade jeho výšieho zat'aženia. Zabudovaná batéria má kapacitu 44570mWh a dokáže udržať notebook zapnutý pri surfování 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 Duriga



# 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 MÍNUŠY:

- + podavie zvuku
- + zabudovaný mikrofón
- + ergonomia
- cena

### SPECIFIKÁCIE:

#### Kmitočtová odozva :

20Hz ~ 20kHz

Batéria: až osem hodín

Rozhranie: Bluetooth

Impedancia: 29 ohmov

Citlivosť: 102dB/mW



**Ked' už nepotrebuje káble ani na nabíjanie telefónu, prečo by nás mali obmedzovať na slúchadlach? Niečo takéto zrejme zaznelo v spoločnosti Creative, ktorá sa nám rozhodla predstaviť hned dva modely bezdrôtových slúchadiel určených nielen na hranie, ale hlavne na počúvanie hudby kdekol'vek 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 KONSTRUKCIA

Nie každé slúchadlá sú 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 kľov na vertikálnej aj horizontálnej osi.

Kožené lemovanie slúchadiel je

príjemné 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 otlačmi a bolestami z dlhého nosenia. Možno si poviesť, že je to zbytočnosť, no vzhľadom na výšiu hmotnosť slúchadiel je to fakt užitočný prvk.

Je dosť t'ažké vystihnúť správny tlak slúchadiel tak, aby nespadol z hlavy a zároveň nespôsobovali bolesti. Pri herných slúchadlách sa uprednostňuje pohodlie, pri prenosných je treba, aby aj pevne



držali na hlave. Creative zvolil cestu pohodlia a pri rýchlejších pohybach slúchadlá niekedy zletia z hlavy, využitie pri behaní a športových aktivítach teda nenájdete, skôr sa hodia na dlhé cesty, kde nižší tlak a mäkká pena dovolia mať slúchadlá nasadené niekol'ko 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 veľ'ke tlačidlo skrývajúce sa pod logom Sound Blaster, ktoré je l'ahko nahmatateľné a slúži na pozastavenie či púšťanie hudby a na prijímanie a ukončovanie hovorov. Tlačidlo po ním 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 verzi EVO Zx, ktorá je vybavená vlastným mikroprocesorom.

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

### HEADSET

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

### KVALITNÉ BÄSY A VERNE VÝSKY

Zvolili sme dva albumy. Prvý – Justin Timberlake – The 20/20 Experience, komprimovaný v stratovom formáte mp3 v kvalite 320kbit/s na počúvanie pomalších tónov a živých nástrojov v prehrávači iTunes 11.1 a druhý album v bezstratovom 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 ovel'a silnejšie nízke

### HODNOTENIE:

**95%**

tóny. Problém nastáva vtedy, keď prechádzate z porovnávacích slúchadiel k testovaným. Rozdiel je badateľný ihneď. Avšak po dlhšom počúvaní testovaných slúchadiel si ucho zvykne a kvalitu výstupu sa prispôsobíte. 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 zvládnut' až dvanásť', čo na hranie postačí, keďže je možné kedykol'vek 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 akýmkol'vek 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

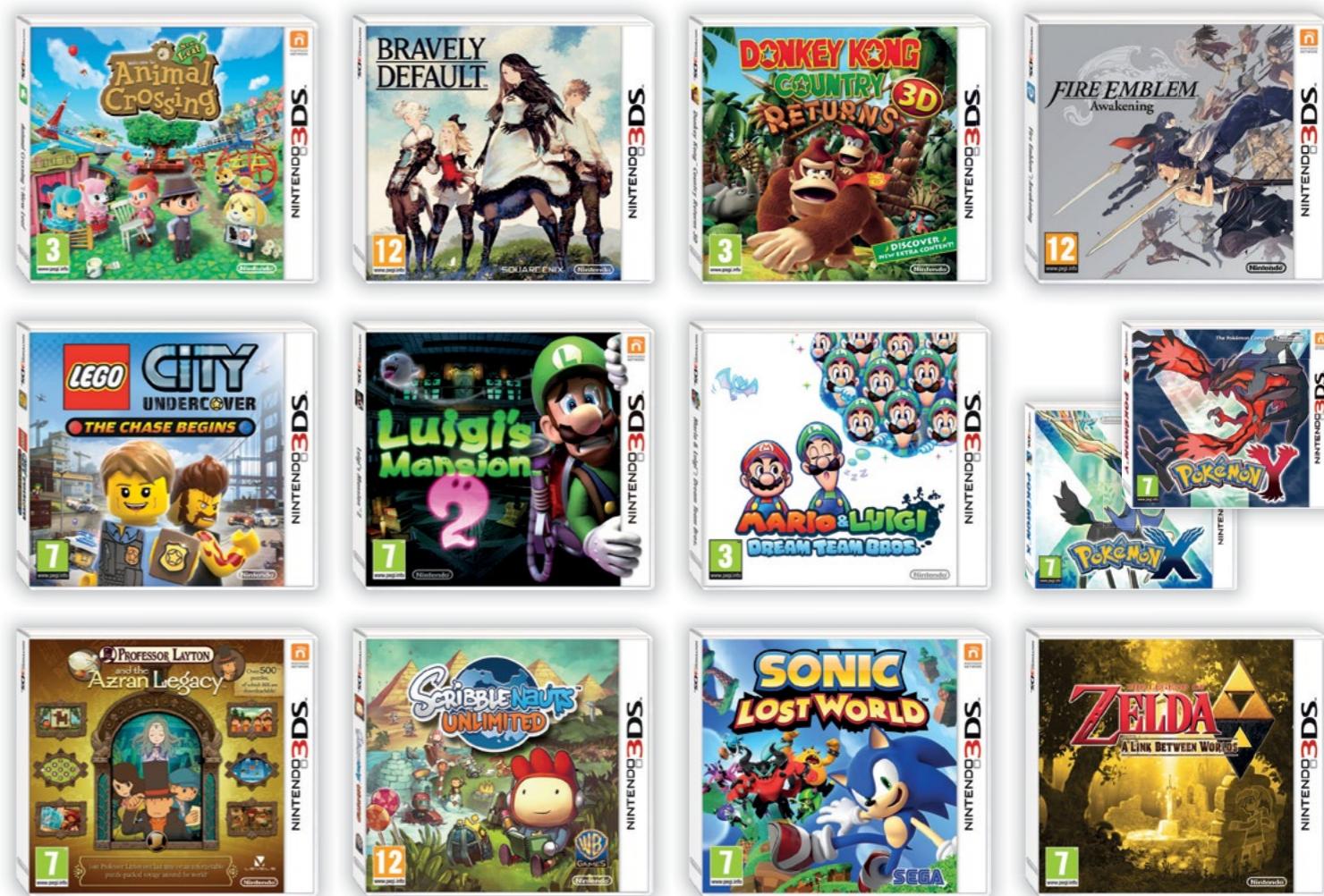
**189,99 €**

**199,99 €**

**109,99 €**

- Najväčšie dipleje
- hra The Legend of Zelda: A Link between worlds
- Skvelá cena

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



Nintendo®

NINTENDO 3DS™

[www.mojenintendo.cz](http://www.mojenintendo.cz)

CONQUEST  
entertainment

 Logitech® |  UVÁDZA  
NOVÚ MYŠ

## G602 WIRELESS GAMING MOUSE



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 živnosťou 20 miliónov kliknutí.
- Má až 11 programateľných G-keys, ktorým môžete pomocou Logitech Gaming Software priradiť vo svojej oblúbenej hre najčastejšie používané tlačidlá.

250 hodín non stop hrania.  
Ste na ťahu!

Viac informácií získate na Facebook stránkach [www.facebook.com/logitechczsk](http://www.facebook.com/logitechczsk)

**ZÁKLADNÉ INFO:**

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

**Žáner:** Sci-fi/akčný/dobrodružný  
**Réžia:** Gavin Hood  
**Scénár:** Gavin Hood, Orson Scott Card  
**Kamera:** Donald McAlpine  
**Hudba:** Steve Jablonsky  
**Hrajú:** Asa Butterfield, Harrison Ford, Viola Davis, Ben Kingsley

**PLUSY A MÍNUŠY:**

- + 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****LÁHKÁ VESMÍRNA ZÁBAVA.**

Po výbornej, kritikmi ospevovanej, Gravitácií k nám zavítala oddychovka v podobe filmu Enderova hra. Knižná predloha vyšla ako debut spisovateľa Orsona Scotta Carda v roku 1985. Ihned po jej vydaní sa stala bestsellerom a to nielen medzi fanúšikmi sci-fi žánru. Získala mnohé ocenenia, medzi inými aj cenu Nebula, ktorú udeľuje Asociácia autorov vedeckej fantastiky a fantasy literatúry. Spisovateľ sa tým katapultoval na hviezdu 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 zrežíroval 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 prevtelit' do filmového hrania pôsobia však sucho a t'ažkopadne.

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, niekol'ko desiatok rokov po útoku mimozemskými Termit'anmi. 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 nad'alej pretrváva vojenský stav. Armáda stále verbuje nové posily pre prípad hrozby d'alšieho napadnutia. V tomto rozpoložení 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 smrtelným nebezpečenstvom z kozmu, nemusí to byť hned' pravda. Film oslovouje viacerými vrstvami. Rozpráva aj o priateľstve, súrodeneckej láske a nenávisti.



Vzťahy medzi hlavnými hrdinami sú celkom ľahko čitatelné. Divák miluje a nenávidí postavy presne tak, ako to režisér a autor knihy zamýšľali. Ozvláštňujúcim prvkom je zobrazenie vzťahu Endera a jeho sestry prostredníctvom e-mailov, ktoré zároveň plnili vysvetľovaciu funkciu. Rozprávanie sa tak mohlo odohrávať v dvoch líniach.

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 hravo poradil. Nie je to však jeho herecká premiéra. Určite si mnoho divákov spomenie na milé dieťa s velkými 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 zhodil svojej úlohe výborne a komplikovanú hlavnú postavu zahral veľmi presvedčivo. Dokázal upútať hlavne svojím vnútorným prežívaním a prechodom medzi rôznymi typmi emócií. Nemôžeme zabudnúť ani na hollywoodskú legendu Harrisona Forda. V postave veliteľa Graffa pôsobil ako silný marketingový t'ah, no jeho spol'ahlivé herectvo neprinieslo nič nové.

Pokial' sa divák nesústredil 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 nezaobrišiel. Naozaj efektívne a výnimocne boli scény, keď sa postavy vznášali v bezťažovom stave a kamera dokázala nasimulovať dojem nulovej gravitácie. Positívne by sa dalo hodnotiť

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

Kto je zvyknutý na drsné a realistické sci-fi blockbustery, si zrazu počas sledovania filmu uvedomí, že na neho pôsobí akosi detsky a ľahko. To je spôsobené najmä tým, že počas deja sa veľa vecí vysvetľuje a nič nenecháva na predstavivosť'. Ako keby autori nechceli, aby divák privel'mi rozmyšľal. Všetko to však má svoj význam. Záver filmu tak zapôsobí oveľa účinnejšie a oveľa tvrdšie zasiahanie diváka v celej svojej obľudnosti. Práve preto sa najdôležitejším aspektom Enderovej hry javí dejový zvrat, ktorý je natol'ko nečakaný a prekvapivý, až vyráža dych.

Príbeh mladého Endera Wigginga 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 zapáčiť nielen zarytým fanúšikom vedecko-fantastického filmu, ale každému, kto naň do kina zavítá.

Marek Suchitra

**ZÁKLADNÉ INFO:**

Captain Phillips, 2013, USA, 134 min

**Žánor:** Dráma/triler  
**Réžia:** Paul Greengrass  
**Produkcia:** Michael De Luca Productions, Scott Rudin Productions, Translux, Trigger Street Productions  
**Scénár:** 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 MÍNUŠY:**

- + riešia, 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!

**Pokial' dnes existuje naslovovzatý odborník na hrané filmové rekonštrukcie skutočných udalostí, potom je to Paul Greengrass. Presvedčíť 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 Bournevskej 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 vôd, v ktorých vie plávať opäť prezentujúc realizmus, ktorým sa preslávil.**

Pred štyrmi rokmi prepadla štvorica ozbrojených somálskych pirátov americkú nákladnú lod' Alabama, ktorá je pod

velením kapitána Richarda Phillipsa (Tom Hanks). Nechcú len peniaze, v hľadáčiku majú celú lod'. Chcú ju dostať do Somálska a zarobiť na nej milióny, kapitán Phillips sa však nechce vzdávať. Inteligentným počináním priviedie pirátov k domienke, že lod' je pokazená. Situácia však vyústí jeho unesením a strhujúci príbeh sa môže začať.

Somálsko je ako krajina na úrovni pravku. Bez žiadnej zriadenej vlády tu funguje klanový systém: kontrola územia samozvanými vojvodcami s všeprítomnou 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 mŕtvy. Áno, Kapitán Phillips je objektívny 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'utovania hodné a správanie tým pádom ľahšie pochopiteľné. Greengrass so scenáristom Billym Rayom takto venujú dostatočnú pozornosť každej citlivej časti svojej témy.

Rozprávanie príbehu však t'aží hlavne zo vztahu medzi Museom a Phillipsom, na ktorý sa sústredí už 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 svoju nehollywoodskou drsnosťou. Hanks rozhodne nepatrí do starého železa a nie je prehnané povedať, že nadišiel čas na jeho tretieho Oscara.

Hoci Hanks jasne vyčnieva, 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 pohľadujúce a konzistentné s tónom filmu a bezchybnou žáronosťou. Pretože nech už od Kapitána Phillipsa čakáte čokol'vek navyše, v jadre je to priezračný triler pohadzujúci diváka z jedného vytrženia zmyslov do druhého, neustále bodajúci do živého.

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

### „DYCHBERÚCI, ŠTYLISTICKY NEHOLLYWOODSKÝ A STRHUJÚCI ZÁŽITOK!“

toto puto medzi divákom a Phillipsom posilňuje. Skladateľ Henry Jackman tiež odviedol vynikajúcu prácu. Výborne vypĺňa každé stupňovanie napäťia 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 réziou ukazuje, ako napríklad aj tohtočná Gravitácia, jednotlivca na nezávidenie hodnom mieste, so snahou nájsť seba samého v krízovej situácii.

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

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

Jozef Andraščík

**ZÁKLADNÉ INFO:**

Slovensko / Česko, 2013, 106 min.

**Žánor:** Triler / komédia  
**Réžia:** Ján Juráček  
**Scénár:** Maroš Hečko, Michal Havran a Peter Baláko  
**Kamera:** Tomáš Juriček  
**Stíhla:** Matej Beneš  
**Hudba:** Matúš Široký  
**Producent:** Maroš Hečko  
**Hrajú:** Marek Majeský, Michal Kubovčík, Roman Luknář, Michal Olouhý, Monika Hilmorová, Pavel Nový, Milan Chalmovský, Ján Jackula, Pavel Slabý, Lukáš Peč, Dušan Vicen, Michal Havran, Lucia Molnárová, Petra Molnárová

**PLUSY A MÍNUŠY:**

- + 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**

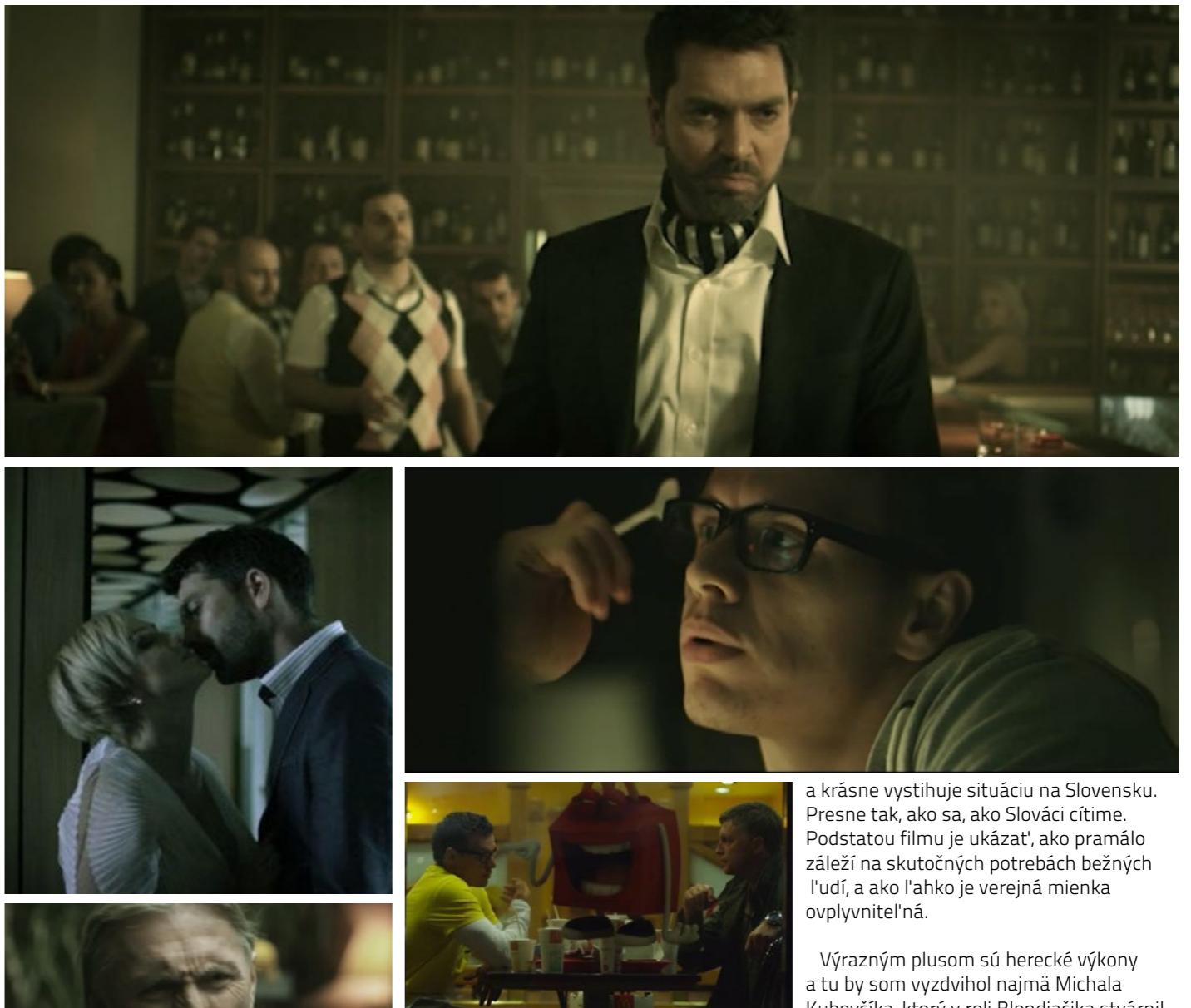
**Ak chcete niekoho dosadiť na určitú vedúcu funkciu, napríklad na funkciu prezidenta Slovenskej republiky, nejde vôbec o kvality konkrétneho človeka. Nejde vôbec o potreby krajiny a už vôbec nejde o názor l'udí. Všetko, ale úplne všetko majú v rukách mocní a prachatí. A presne o tom je nový slovenský film *Kandidát*, ktorý prekvapil nielen ideou, ale aj spracovaním. Potvrdil, že aj Slováci dokážu vytvoriť kvalitnú snímku po všetkých stránkach. Ukažuje tvrdú kritiku spoločnosti a satiricky vykresluje politickú scénu na Slovensku. Príbeh nehovorí o žiadnej konkrétej 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 Olouhý). Majú za úlohu sledovať a odpočúvať istého Adama Lambertu (Marek Majeský), reklamného mága, ktorý dokáže predať čokoľvek a komukol'vek. Diváci celý dej vnímajú iba skrz odpočúvanie a bezpečnostné kamery, čo dodáva filmu jedinečný štýl. Naši dva partáci, zavretí v bielej dodávke s nápisom PAKO parkety, sledujú každý jeho krok. Hoci nevedia, pre koho záZNAM odpočúvania zhotovujú, postupne zist'ujú, že ide o väčšiu vec, ako čakávali. Lambert vlastní vel'kú reklamnú spoločnosť a čoskoro je poverený novou úlohou, ktorá vytiesní a vyhotví všetky jeho záujmy. Zaplete sa do šialenej politickej hry. Vel'mi vel'kej 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 vel'mi presvedčivo. Dravý žralok marketingu, zvodač žien, hrdý, prísny, nervák, vo vnútri prázdný, zúrivý a agresívny, ale stále si ide za svojím. Nosí najdrahšie obleky, jedáva najlepšie jedlá a všetci ho obskakujú. Po uliciach Bratislavы sa bleskovo presúva na luxusnom Mercedese SLS coupé. Ženám rád kupuje darčeky. Svojej žene sa vel'mi nevenuje a tiež sa ju snaží udržať takýmto spôsobom. Lambert je muž činu, jeho drastické rozhadnutia najviac ovplyvňujú dej.

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



miestami stratiť prehľad o tom, čo všetko sa odohráva vo víre odpočúvaní a tvorby prezidentskej kampane.

Hoci mi zo začiatku niektoré hlášky zneli až Panelákovo trápne, po chvíli ma to prešlo, a potešilo ma zistenie, že aj v slovenskej tvorbe môžu byť prirodzené 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 odpočúvaných rozhovorov. Nenájdeme žiadne zbytočné zábery či prestrihy, ktoré by mohli rušíť, 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 nestagnuje, až človek ani nemá priestor utvárať si v hlove 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 cítim. Podstatou filmu je ukázať, ako pramalo záleží na skutočných potrebách bežných l'udí, a ako ľahko je verejná mienka ovplyvniť.

Výrazným plusom sú herecké výkony a tu by som vyzdvihol najmä Michala Kubovčíka, 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 najtipnejších scén filmu sa odohráva v McDonalde, kde Blondiačik vede 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 vel'mi 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:**

Veľká Británia/USA/Irsko, 2012, 118 min

**Žáner:** Drama, Fantasy, Thriller, Horor  
**Režie:** Neil Jordan  
**Predloha:** 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 MÍNUŠY:**

- + hudba
- + atmosféra
- slabé finále
- pár menších přehmatů

**HODNOTENIE:****70%**

## Byzantium

### UPÍŘI BEZ TŘPYTEK

**Tematika upírů a všeobecně upírské 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 témoto knihami a filmy nemá nic moc společného s jejich klasickým pojetím.**  
**Připomenout zase pro jednou 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 podařený 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 upíří reputaci, kterou pošramotil Edward a jeho třpytěn 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

#### „SUROVÁ UPÍRSKÁ 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 nesedne jen tak někomu, nicméně pokud rádi dáte za oběť dynamiku ve prospěch

hutnějšího vyznění snímku, je tohle film právě pro vás.

Výbornou vizuální stránku snímku navíc dokresluje výborná hudební kompozice z pera španělského skladatele Javiera Navarretea (Faunův labyrint, Zrcadla), která dodává snímku nezaměnitelnou tvář a udržuje atmosféru i v místech, kde se to scénář přestává dátit. 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 upírské drama Byzantium působí jako docela příjemné překvapení, především ve světle nedávné tvorby týkající se tohoto

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 útku před spravedlností a před upírským bratrstvem, díky němuž Clara dostala svůj dar nesmrtelnosti. Díky tomu, že porušila kodex a přivedla mezi nesmrtelné i svoji dceru, dopustila se toho největšího zločinu a je předmětem likvidace. Po desetiletích na útku však Eleanor už nechce být jen přihlížejícím u života své matky, která se snaží užít jako prostitutka, a chce něco změnit. Jednoho dne se však její cesty protnou s témi smrtelně nemocného Franka, kterého už dlouhá léta sužuje leukémie.

Lukáš Plaček



#### AŽ NA KREV

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



## Súťaž s portálom

# ASSASSIN'S CREED IV BLACK FLAG

Další diel série Assassin's Creed vás zavedie do Karibiku roku 1715, ktorému výdane duch pirátstva. A práve medzi týchto lotrov a odpadlíkov spadá i vás nový hlavný hrdina, mladý a bezohľadný kapitán Edward Kenway. Otec jedného z templárskych vodcov Nathana Kenwaya a dedko mladého asasína Connora. Tento pirát si svojim bojom za slávu už vystúžil úcta legiend kalibru Čiernotuza. Avšak boj ho vtiahol do oveľa komplikovanejších záležitostí; do prastarej vojny medzi asasíni a templárm, práve tej vojny, ktorá môže zničiť úplne všetko.

Príbeh hry sa bude točiť okolo lode Kavka, ktorá sa stane nielen vašim domovom, ale tiež zmyslom vášho života. Lode 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 vzácných zvierat v neskrotných džungliach
- Bojujte navzájom alebo spolupracujte so svojimi priateľmi



1. cena hra PC + kožený diář + karty + prívesok + hodinky + tričko
2. cena hra PC + prívesok + hodinky + tričko
3. cena hra PC + prívesok + tričko

Súťažte na [www.gamesite.sk](http://www.gamesite.sk)

**ZÁKLADNÉ INFO:**

Thor: The Dark World USA, 2013, 111 min

**Režie:** Alan Taylor  
**Scénár:** Don Payne, Robert Rodat  
**Kamera:** Kramer Morgenthau  
**Síh:** Dan Lebental, Wyatt Smith  
**Hudba:** Brian Tyler  
**Hrají:** Chris Hemsworth, Natalie Portman, Kat Dennings, Tom Hiddleston, Stellan Skarsgård, Idris Elba, Anthony Hopkins, Ray Stevenson, Jamie Alexander, Tadanobu Asano, Zachary Levi, Christopher Eccleston, René Russo, Adewale Akinnuoye-Agbaje, Benicio Del Toro, Stan Lee, Julian Seager

**PLUSY A MÍNUŠY:**

- + herecké obsazení
- + hudba
- + Loki

- scénář
- některé efekty
- skvělí, ale nevyužití herci

**HODNOTENIE:**  
**69%**


## Thor: Temný svět

### VE VÁLCE I LÁSC 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 Avengerech (2012), stejně jako navazuje Thor: Temný svět. Povedlo 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 tomu neuškodilo, ba naopak. Komiks zůstal zachován, ale božská noblesa 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 nikak 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 užírá nenávistí, pocitem zradы a nutkavou potřebou pomstít se. Existuje však větší hrozba, než je rozvášněný Loki, a tou je

vůdce elfů Malekith (Christopher Eccleston), který touzí po pomstě a zničení vesmíru ještě více. Když se navíc najde dávno ztracená temná síla, která Malekitha udělá nepřemožitelným, je Thor nuten zajít do krajních mezí a v zoufalých chvílích dělat zoufale 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 poznámenán. Je temnější, postavy jsou zranitelnější, mají výzrálezší 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 rozjivenější a právě on je opět jednou z nejpracovanějších



postav filmu. Bohužel, je tomu tak na úkor hlavního antagonisty, Malekitha (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 zmínu stojí i scénář, který byl dobrý i špatný. Velmi povedené byly některé dialogy, které chvílemi evokovaly komiksové bublinky 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 skřípe. Scenárista Don Payne byl autorem i scénáře prvního dílu, ovšem nyní spolupracoval s Robertem Rodatem, který stojí třeba za scénářem k filmu Zachraňte vojána Ryana (1998) a je vidět, že na komiksově adaptaci pracoval Rodat poprvé.

Vtipů a narážek na předchozí filmy se oběma scenáristům podařilo do filmu umístit požehnaně, některé byly sice bolestně vynucené, ale jiné sedly naprostě 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 vrátit do paměti.

Film může působit jako oslý 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 mateř-ské školky. Některým divákům bude trochu na překážku digitální zpracování, které místy skřípe, ale jinak film plyne dobře. Je velká škoda nevyužitých charakterů postav, jako byl právě Malekith, ale také vedlejších postav jako Sif (Jaime Alexander) nebo Fandral, na jehož pozici Zachary Levi vystřídal pracovně vytíženého Joshe Dallase. Titulkové scény, které jsou u tohoto filmu rovnou dvě, dokonce načrtou návaznost na Guardians of the Galaxy (2014), ale nechme se v tomto případě překvapit.

Thor: Temný svět je poprvé docela milým překvapením, i přes všechny chyby a nedostatky. Trailery naznačovaly plýtvání a v podstatě zbytečný snímek, ale obávám se, že trailery nevystihly některé přednosti filmu, což se stane málodky. Alan Taylor není ani náhodou Kennethem Branaghem a ani nebude. Pokud ovšem člověk přistoupí na Taylorovu hru s Thorem a nebude



očekávat druhou pompézní jedničku se všemi nonšalantností a grácí, 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

**Žánor:** Sci-Fi, Dobrodružný, Akční, Thriller  
**Distribuce:** Bontonfilm CZ, Forum Film SK  
**Režie:** Francis Lawrence  
**Předloha:** Suzanne Collins (knihu)  
**Scénář:** Michael Arndt, Simon Beaufoy  
**Kamera:** Jo Willems  
**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 MÍNUŠY:**

+ herecké obsazení  
+ výprava  
+ atmosféra

- scénář/předloha  
- opakování chyb z prvního dílu  
- nijaký konec

**HODNOTENIE:****60%**

# Hunger Games: Vražedná pomsta

## KDO PŘEŽIE 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. Tahle 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 zamílován. V aréně zůstanou jako poslední, a jelikož ani jeden nechce zabít toho druhého, rozhodnou se sehrát srdceryvnou etudu zamílovaného 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 deprezivní život vykoupený životy ostatních hráčů v aréně a společně s Peetou se vydává na oslavovnu 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 poše vítěze všech zemí do arény znova 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 pletky a strach z režimu, který v prvním díle nebyl nikde, a lid po několik desetiletí stádovitě posílal své zástupce na sebevražednou misi. Tahle změna dost přidala na atmosféře celého filmu, protože lid se konečně proti vyvraždování začal vzpírat a závan revoluce se line celým snímkem. Trochu pohádkový příběh vystřídalo 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 oslý můstek. Když nevíte, jak zápletku propracovat, dejte tam romantickou vsuvku o milostnému trojúhelníku, protože když už nic, tak to část ženského publiku jistě ocení.

Zásadní změna bude možná jak díky scénáři, tak i režii. Štafetu po Garym Rossovi přebíral 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 žvýkačka 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 sáze, 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 a mravoucí“ klišé.

Stejně jako postavy, i někteří herci nám trochu dospěli a jejich výkony jsou někdy velmi příjemné. A pokud někomu příde Jennifer Lawrence monotonné nebo nevýrazná, zde tomu tak není. Její herecký 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.



do kolonky „pro odrostlé děti“, což byla konečně příjemná změna. Ovšem pokud člověk chce vidět jen romantický film, at' se raději podívá na Zápisník jedné lásky (2004), pokud chce vidět totalitní stát plný strachu, paniky a represe, at' zvolí Equilibrium (2002), jestli chce vidět, jak se soupeřivé děti vyvražd'ují, at' zvolí Battle Royal (2000), protože nové Hunger Games se 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

**ZÁKLADNÉ INFO:**

Machete Kills 2013, USA/Rusko, 107 min

Žáner: Akčný triler

Réžia: Robert Rodriguez

Producia: Aladema Entertainment, 1821 Pictures, Quick Draw Productions, Demarest Films, Overnight Films

Scénár: 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 MÍNUŠY:**

- + zopár vydarených vtipov
- + víborné odkazy na sci-fi filmy a Hviezdne vojny
- + druhá polovica je strávitel'nejšia

- stratilo sa čaro prvho filmu
- aj na běčko je tu kopa nevyužitého potenciálu
- scenár, nie naplno využité hviezne obsadenie

**HODNOTENIE:****60%**

# Machete zabíja

## TRHNUTÉ AKČNÉ BĚČKO BEZ NOBLESY

To, čo bolo pôvodne len explozívny krátkym trailerom sa pred 3 rokmi stalo celovečerným explozívnym filmom v běčkovom podaní ako má byť. Človek, ktorý za tým stál, známy texaský režisér Robert Rodriguez, si však dobre uvedomoval, že úspech jedného filmu môže znamenat aj úspech prípadnej dvojky a trojky. Preto teraz v kinách beží Machete zabíja s tým, že o dva roky ho bude nasledovať kontinuálne nadvážujúca trojka. Ako však musíme bohužiaľ priznať, na jednotku sa nový film ani zd'aleka nechýta.

Machetemu (Danny Trejo) počas rutinnej operácie zabijú kolegyňu a narafcia to naňho. Trestom smrti to však naštastie

neskončí. Je potrebné totiž zachraňovať svet od hrozby menom smrtiacia 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 spínac na bombe a dostanete najbēčkovejší a najameričkejší scenár roka. To by však

bolo vcelku okej, ved' aj pôvodný Machete (2010) mal veľmi konvenčný príbeh. To je koniec koncov aj poznávacím znakom běčka. Umenie je však dotiahnut' to s transparentným scenárom čo najd'alej. Výborne to ovláda napríklad J. Carpenter.

V

čom

je

teda

rozdiel

medzi

jednotkou

a

dvojkou

aj

ked'

disponujú

rovnakými

predpokladmi? Machete zabíja nemá okrem rôznych spôsobov zabíjania a ksichtenia Dannyho Treja čo ponúknut'. Robert Rodriguez ani zd'aleka nerežíruje tento diel s l'ahkost'ou jednotky. A hoci je tento počin uvedomelý a sám seba paroduje, divák sa na tom zasmeje len občas. Odrádzava ho od toho pomalý a veľmi stereotypný vývoj príbehu, ktorý mnohým vtipom prepožičiava až príliš lacný a trápny vzhl'ad. Potvrdzuje sa, že to, čo fungovalo raz, nemusí fungovať aj druhýkrát. Samotné obsadenie však podáva civilné, v daných podmienkach dobré výkony. Ale na to kol'ko hviezdi si Rodriguez do filmu nabral, ich využil nedostatočne.



Úplne jasne tu na kontinuitu a strávitel'nost' 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' vyšantiť' sa na jednom poli naplno, svojho záporáka, stvárneného štýlovo hrajúcim Melom Gibsonom, odsúva scenáristickými kl'učkami postupne d'alej a d'alej a vytasí s ním až v druhej polovici filmu. Tá prvá sa tak násilne pret'ahuje nezáživnu pasážou cestovania Machete s Mendezom. Pokial' podľa 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 utrhava sa z ret'aze smršťou strelených nápadov a odkazov najmä na Hviezne vojny a sci-fi filmy

50. a 60. rokov. To evokuje predovšetkým svoju výpravou, ktorá výkuzí úsmev na tvári a prísl'ubuje aspoň jedno – pravá zábava, ak to Rodriguez dokáže, nastane legende. A nie je to inak aj v Machete zabíja. „Záhradník“, ako si vyslúžil Machete v pôvodnom diele svoju d'alšiu prezývku nehrá, ale vie sa veľmi

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 musíme 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). Zmeniť ešte musíme veľmi obratnú dekonštrukciu kliéš prvkov, vrátane samotnej bomby, či použitie metaodkazov na prvý film a Dannyho Treja osobne. Pri tomto ostanem. Navrátať si, že Danny Trejo je dobrý

herc, je rovnaký nezmysel ako vrvieť si, že Zem je plochá. Tento profesionálny nehernec sa vždy vedel len ksichtiť a pomáhať tým svojej vlastnej

dobre ksichtiť, čím len prispieva k uvolnenému tónu filmu.

Vidieť Treja v niektorých kostýnoch a pozících 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 myšlený 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 prázdnia. A to aj napriek podstatne lepšej druhej polovici, ktorá je, verím, prísl'ubom lepšieho zavŕšenia trilógie.

Jozef Andraščík

**„POCTA KRVAVÝM BÉČKAM KRVAVÝM BÉČKOM, AVŠAK BEZ REŽISÉRSKEHO PUNCU A TRVÁCOSTI.“**



## ZÁKLADNÉ INFO:

Turbo USA 2013, 96 min

**Žáner:** Animovaný, Dobrodružný  
 Komédie, Rodinný, Sportovní  
**Režie:** David Soren  
**Scénář:** Darren Lenke, 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 MÍNUŠY:

- + 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 ubívá. Pro studia je často výhodnější navázat nějakým způsobem na zavedenou sérii. K této takto 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 hřisti snad ani jít v rámci nenáročné podívané pro nejmenší nejde. Když k tomu máte plno zvučných 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 pozice!**

Právě tyhle body totiž vyvolávají nějaká divácká očekávání. A ty se Turbovi nedáří ani zdaleka naplnit. To, co na vás totiž v kinech čeká, je sice nápaditá v detailech, nicméně v celku poněkud rozvláčná a nepříliš 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 naprostě 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 namíchané do možná až zbytečně příliš obyčejného balení. Tomu nenapomáhá ani sázka na hudební jistotu v podobě Henryho Jackmana.

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

**Žánor:** Akční, Krimi, Komédie  
**Režie:** Baltasar Kormákur  
**Sceénár:** 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 MÍNUŠY:

- + 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 komedím už téměř odzvonilo. Oblíbený žánr osmdesátek a devadesátek už totik netáhne, a přede vším 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 dobré rostlé chilli papričky, nicméně akcí a humorem nabité jízda vykrývá 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 sekvenčích trochu ztrácí kontrolu nad akcí, a ta se tak stává do jisté míry nepřehlednou, nicméně kromě toho není moc co tomuto islandskému režiséru vytknout. V Kontrabandu předvedl, že má na to natočit slušnou zaocéanskou 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 ořechovým pro vás. Hlavní dvojice hrdinů, i přesto že je celá zápletka 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 nevidí. Pokud by měli oba dostat další šanci v pokračování, neváhal bych s návštěvou nejbližšího multiplexu ani minutu.

Lukáš Plaček

**Darčekové poukazy!**

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



**potešíš každého!**

Viac informácií vo vašom kine CINEMAX

**ZÁKLADNÉ INFO:**

Česko, 2013, 102 min.

**Žánor:** Komédia  
**Réžia:** Jíří Menzel  
**Scénár:** Jíří Menzel  
**Kamera:** Jaromír Šoř  
**Hudba:** Aleš Březina  
**Hrajú:** Jan Hartl, Martin Huba, Libuše Šafránková, Jiřina Jirásková, Ivana Chýlková

**PLUSY A MÍNUŠY:**  
+ operné scény

- uniformita postáv
- chýbajúca motivácia postáv
- zdľhavosť
- ideológia filmu

**HODNOTENIE:**  
**30%**

# Donšajni

## KEď UMENIE DOBROVOL'NE ZASPI

**Ostre sledované vlaky, Skriňánci na niti, Postrižiny či Vesničko má stredisková. Je len mälo českých či slovenských divákov, ktorým je tvorba Jířího 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 Víttek (Jan Hartl) je typický donšajn. Len mállokedy sa stane, že sa prebudí dve rána po sebe pri rovnakej žene. Jeho milenky 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. Víttek sa rozhodol priviesť na dosky známu

operu Don Giovanni a pri tejto príležitosti si dovolil na návštenu pozvať legendu operného spevu Jakuba (Martin Huba), ktorého má v pláne obsadiť ako hlavnú hviezdu do jednej z rolí. Do príbehu sa vráda i staršia učiteľka spevu Markéta (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 nácviku opery, sa nám film pokúša dať odpovedať.

Na úvod je potrebné ujasniť si párok faktov. Napriek tomu, že Víttek pripravuje premiéru Dona Giovannija, nemá rád operu. Markéta, hoci učí deti spev, ju taktiež nemá práve v láske. Operní speváci, s ktorími Víttek pracuje, nevenujú svojej práci všetok čas, ani srdce. V snímku Jířího Menzela toto vznešené umenie sice pôsobí ako ústredné, počas filmu je však viackrát

napádané, ponížované 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 neveští nič dobré, keďže je pre hlavný dej a posolstvo takmer nepodstatná.

Samopašná komédia. To je žánor, ktorým sa Donšajni hrd prezentujú. Vtipnosť sa dielo často snaží dosiahnuť prvkami, ktoré sa vzd'al'ujú, či dokonca absolútne nesúvisia s dejovou líniou. Pôsobia akoby boli do filmu dosadené čisto náhodne, len z jediného dôvodu - aby tam prostre boli. Tieto scény malí pravdepodobne skutočne slúžiť na pobavenie diváka, darí sa im to však len vel'mi nepravidelne a väčšinu času pôsobia zbytočne. Namiesto toho, aby film niekam posúvali, činia presný opak. Überajú mu na kvalite a zbytočne rozširujú stopáž.



Svet Donšajnov má pomerne jednoduché pravidlá a je vystavaný na genderových stereotypoch. Muž - umelec, je zákonite sukničkár 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 pokial' postavy súložou získavajú benefity, o ktoré vlastne ani príliš nestoja. Cudzoložstvo, bohužiaľ, nie je jediný prípad, ked' postavy konajú bez zjavnej motivácie.

Jakub je starší muž a vyšší vek so sebou prináša aj množstvo zdravotných problémov. Zaujíma veľ, že sa tieto t'ažkosti prejavujú len v dobe, ked' stojí na pódiu. Mimo skúšok pôsobí ako vitálna osoba plná života, ktorá nepohrdne dobrým vínom, ani peknou ženou. Na rozdiel od Vítka a Jakuba, ktorí sú do značnej miery postavami jednoliatymi a predvídateľnými, sa nám snaží psyché učiteľky Markétky ponúknut' o niečo väčšiu hĺbkou. Dobrosrdečná staršia dáma, ktorá sa vždy zamotá do spletí udalostí, ktoré z nej spravia 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 potlačovaným hnevom sa však ako mávnutím čaroveného prútika vyriešia jednou fackou a bozkom. A pokoj v duši môže byť nastolený. V tomto prípade je úplne zbytočné klášť si otázku ohľadom overiteľnosti a prepracovanosti charakterov postáv.



Znaci filmov Jířího Menzela i v Donšajnoch pravdepodobne postrehnú istú podobnosť s jeho staršími filmami. Opäťovne 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 l'ahkost', ktorá je príznačná pre Postrižiny, chcel režisér pravdepodobne dosiahnuť aj v príbehu záletníkov z prostredia divadla. Zastal však kdesi v polovici cesty a atmosféra sa z l'ahkosti prehupla do l'ahostajnosti. Ostre sledované vlaky zas poeticky vykreslili 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 d'alší z detailov nevyvolačujúci žiadne emócie, ani záujem.

Tým, že sa Víttek prihovára priamo divákovi, dáva jasne najavo potrebu podeliť sa o svoje myšlienky a názory. Takmer v závere filmu sa táto potreba sebavyjadrenia mení na osobnú spoved', ktorá odhaluje neduhu pracovníka v sfére umenia. Z jeho monológu pochopíme, že režiséri ako je on vlastne pracujú bez akéhokoľvek entuziazmu, umenie využívajú len ako ospravedlenie svojho bohémskeho 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 vol'ný čas príjemnejšie. Všetci umelci sú prosté 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 správí 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 spoved' Vítka nemala byť skrytou spoved'ou Menzela. Sedemročná prestávka medzi filmami by sa v opačnom prípade dala pochopiť ako dobrovol'ný spánok, z ktorého prebudenie nám chce povedať len tol'ko, že sa mu spí dobre a chystá sa v tom pokračovať.

V konečnom dôsledku od Donšajnov nemožno očakávať žiadne väčšie ocenenie príbehom, stotožnenie sa s postavami, či výbuchy smiechu. Najsvetlejšie úseky filmu tvoria 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 konštať, že ide o oddychovú záležitosť, ktorá je „pozeratelná“ a nijak zvlášť neuráža. Občasné pousmiatie sa taktiež nie je vylúčené, škoda len, že Menzel nemyseľ na zlaté pravidlo komédií a to, že opakovany vtip nie je vtipom. Vítkove kríže by mohli rozprávať.

Matúš Slamka

**ZÁKLADNÉ INFO:**

Escape Plan, USA 2013, 115 min

Distribuce: Bontonfilm  
 Režie: Mikael Häfström  
 Scénár: 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, Caitylna Balfe, Sam Neill, Matt Gerald, Faran Tahir, James Rawlings, David Joseph Martinez

**PLUSY A MÍNUŠY:**

- + Arnold a Sylvester
- + i zbytek hereckého obsazení
- + vtip a akce
- klasický příběh... ale dobré 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 Häfströma, švédského režiséra, který dokázal z průšvihu 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 této 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 aknosti 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 ted' dostal.

K tomu, aby se dostal ven potřebuje mít člověka vevnitř vězení, venku a znát zajetou rutinu. Nemá ale nic a je naprostě odříznut od všeho a veden jako řádový 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 exceluji, Schwarzenegger v pozici vlezlého vtipáka 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 chvílkami odporné, ale prostě se dál fascinovaně díváte.

Ano, jistě, hodně lidí řekne, že scénář od Milese Chapmana a Jasona Kellera je



přímočarý, ne-li decentní, který překvapí jen minimálně, ovšem Mikael Häfström z toho vymátl 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 spolk 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 svalech, 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 pánoně v budoucnu překvapí.

Veronika Cholastová



2.

# GS TALES

Libreto Jakub Pokorný  
Grafika Juraj G. Mandel



VTIAHNE ŤA  
DO SVETA HIER!

HEJ TY!  
PRÍď SA NA  
NÁS POZRIEŤ



WWW.GAMEBOT.SK

V priebehu práce na komixe neboli zabité žiadni členi redakcie (možno...)" data-bbox="132 969 371 986"/>