

GENERATION



PREDSTAVUJEME
Monitor BenQ XL2411T

VIDELI SME
Hobit: Smaugova pustatina

TOP HRA:
Killzone: Shadow Fall

Súťaže
o hodnotné ceny



→ **HY Mesiaca:**
World of Warplanes
Ratchet and Clank Nexus
Need for Speed RIVALS
WiiU Super Mario 3D World

→ **HARDVÉR Mesiaca:**
Razer Kraken 7.1
Creative SB Tactic3D Fury
Prestigio MultiPad 4 Quantum 9.7
Sony Xperia Z1

→ **FILMY, KTORÉ ZAUJALI:**
Konzultant
Ľadové kráľovstvo
Klauni
Kŕdla Vianoc

→ **TOP TÉMY:**
GS Tales, časť tretia
trendy - Predstavenie Playstation 4
trendy - Prestigio Multipad Visconte
trendy - Predstavenie Xbox ONE

GENERATION

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

REDAKCIÁ

Šéfredaktor / Zdeno HIRO Moudrý

Zástupca šéfredaktora / Patrik Barto
Webadmin / Richard Lončák
Jazykové redaktorky / Zdenka Schwarzová / Lenka Macsaliová
P. Hladíková / K. Šindelárová / K. Gabrišová / A. Javoršká

Odborná redakcia / Branislav Brna / Dominik Farkaš / Adam Schwarz / Roman Kadlec / Tomáš Ďuriga / Matej Minárik / Mário Lorenc / Martin Húbek / Martin Sabol / Tomáš Kleinmann / Ján Kaplán / Miroslav Konkol / Jozef Andraščík / Eduard Čuba / Miroš Hodor / Linda Engelová / 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 PlayStation®4

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 elektronickej forme prostredníctvom internetu. Magazín sa nepredáva a nie je možné zakúpiť ani jeho tlačené vydanie. Redakcia si vyhradzuje právo kedykoľvek to zmeniť aj bez predošlého upozornenia.

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

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

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

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

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

Copyright © 2014 Mission Games s.r.o.
www.mission.sk

ISSN 1338-709X



Hirov Editoriál

Nový rok, nové začiatky, nové ciele. Za tých pár rokov, čo existuje Gamesite.sk, a za tie dva roky čo existuje tento magazín, sme si dali mnoho predsačatí. Viaceré z nich vyšli, niektoré nie.

Preto celú túto tému uzavrieme jedným veľkým predsačatím, a tým je zlepšovanie sa.

Ked'že december nám toho veľa nového nepriniesol a okrem vydania PS4 na Slovensku a v Českej republike sa toho veľa neudialo, priblížili sme si túto udalosť v viacerých perspektív. Vrhlí sme sa na launch konzoly, kde sme nemohli chýbať aj s naším tímom. Pokračujeme článkom, ktorý vám samotnú konzolu priblíži detailnejšie. Pozreli sme sa taktiež aj na hry, ktoré nám vydavatelia s príchodom konzoly ponúkli. Taktiež sme si zhrnuli konzolu v jej kľadoch a záporoch.

Rád by som vám však v mene celej redakcie magazínu Generation chcel zaželať šťastný nový rok, veľa zdravia, šťastia, aby sa to, čo ste si tento rok želali, v nasledujúcom stalo skutočnosťou. Aby rok 2014 bol pre vás lepší, ako bol predchádzajúci rok 2013 vo všetkých aspektoch.

P.S.:

Pozor na opice, 1.1. sa ich zvykne po okolí potulovať viac než dosť!'

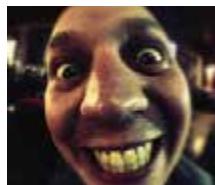
Zdeno Hiro Moudrý

Redakcia hodnotí mesiac **december...**



Babli

Dorazil som
Štvrtého Asasína, ktorý
po otriasnej trojke vrátil
sériu šťavu.
Konečne som sa dostal
k indie hitu Papers,
Please a napriek svojmu
negatívnemu vztahu
k hororu sa pustil
do The Crooked Man, čo
som rýchlo ol'utoval.



JC

Asi nikoho neprekvapí tvrdením, že v decembri som nehral iba na Vite. PS4-ka je konečne tu a je výborná.
Posúdte sami, v tomto čísle prinášame bohatú tému, ktorá informuje o všetkom potrebnom.



MarkusFenix

December sa viezel v podobe dobiehania restov, takže na prvých miestach boli Enslaved a Dragon's Dogma, doplnený o CoJ: Gunslinger, Battlefield 4 a Need for Speed: Rivals.



>>CHCETE NÁM NIEČO POVEDAŤ? DISKUTUJTE S NAMI NA NAŠEJ FACEBOOK STRÁNKE [<<WW.FACEBOOK.COM/GAMESITE.SK](http://WWW.FACEBOOK.COM/GAMESITE.SK)

Všetko pod jednou strechou



internetová nákupná zóna

Prestigio**online**

www.prestigioonline.sk

>> NOVINKY ZO SVETA HIER

>> Jozef Andraščík

GAME OF THRONES A TELLTALE GAMES SERIES

Telltale Games expanduje

Len malé, ak nie žiadne, percento hráčov, ktoré prešlo The Walking Dead, nemiluje štúdio Telltale Games za ich výborne odvedenú prácu na spomínamej epizodickej hre, ktorá, nutne spomenúť, doviedla množstvo hráčov k slzám. Aj vďaka TWD si Telltale vybudovalo povest' tvorca hier, ktoré stavajú najmä na silnom filmovom dojme pri rozprávaní príbehu a minimalistickom gameplayi s jednoduchými mechanizmami. V decembri už vydali aj prvú časť druhej série TWD. Tá v nastolenom trende pokračuje.

Dôležité však je, že Telltale sa posúva aj do nových teritorií. Na VGX ohlásila hned' dva epizodické tituly – Tales from the Borderlands v spolupráci s Gearboxom a Game of Thrones v spolupráci s HBO. Obidve

>> Štúdiu Telltale Games sa darí. Tvorcovia hry roka 2012 ohlásili na tohtoročnej VGX hned' dva nové epizodické tituly.

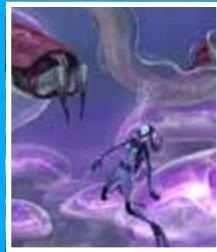
budú v štýle ako The Walking Dead alebo novinka Wolf Among Us. Aj jedna aj druhá séria má naplánované vydanie počas roka 2014, ale presnejší dátum vydania prvých epizód obidvoch titulov ešte neboli určený.

Príbehy z Borderlands ešte neboli veľ'mi priblížené, ale už teraz vieme, že hra sa bude zaoberať postavami dobre známymi z hier ako aj s čerstvými prírastkami, vytvorenými špeciálne do hry. Game of Thrones bude založený na televíznom seriáli, vysielanom a produkovanom spoločnosťou HBO. Potešujúcou informáciou o tejto, inak

zatial' len krátko prezentovanej, hre je však najmä detail spolupráce Telltale s HBO. Tá má trvať podľa zmluvy hned' niekol'ko rokov a jej súčasťou zd'aleka nebude len adaptácia Game of Thrones, ale hned' viacerých titulov, pričom je vývoj stavaný z ingrediencí úspechu Telltale hier. Telltale je samo nadšené z kooperácie s HBO a podľa ich slov je Game of Thrones na jednej strane vynikajúci prírastok do portfólia, ale zároveň aj smrtel'ne vážnym projektom, ktorý si na mušku berie čo najširšie spektrum fanúšikov seriálu a kníh. Oba tituly, GoT aj Borderlands, vyjdú na PC, mobilné zariadenia a konzoly.

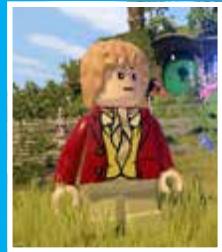
Podmorský svet Subnautica

Štúdio Unknown Worlds chystá titul Subnautica, odohrávajúci sa v podmorskom svete. Ten budeme skúmať v ponorkách, ktoré si sami navrhнемe aj vylepšíme. Hráčov tiež čaká otvorený svet a prvky levelovania.



LEGO - The Hobbit

Potvrdili to tvorcovia Crimes and Punishment, pripravovanej novej hry súrie. Hra teda vydje na výcibrenejšom Unreal Engine 3. Zmena k lepšiemu nenastane len v grafike. Hardvér umožní aj nové techniky vyšetrovania.





No Man's Sky

Megalomanská MMO kódovaná 4 l'ud'mi

■ Na podujatí VGX 13 tvorcovia z indie štúdia Hello Games oznámili ich zatial' najmasívnejší projekt – masívnu MMOFPS No Man's Sky, v ktorej budete bojovať na súši, vo vode aj vo vesmíre. Každé viditeľné prostredie v hre môže hráč preskúmať. Každá hvieza na oblohe má vlastný solárny systém a svety, na ktorých sa dá pristáť. Každé prostredie má vlastný ekosystém a tento vymyslený, detailný svet je pritom kódovaný len 4 l'ud'mi. Štúdio chce hrou preraziť vo svete a spraviť si dobré meno. Ponúkajú bohatý svet, prepracovanú fyziku a gameplay mechanizmy, ako aj kreativitu v hernom svete a v pohybe hráča v ňom. Dátum vydania je zatial' neurčený.



Dying Light

Lákavo vyzerajúca zombie tematika

■ Techland v spolupráci s Warner Bros Games priblížili systém obmeny dňa a noci v ich pripravovanej, výborne vyzerajúcej hororovej FPS Dying Light. Hútň atmosféra bude spočívať najmä v zmene štýlu hrania. Zatial' čo cez deň sa bude hráč cítiť ako-tak pred zombie bezpečnejšie, nočná hra ho poriadne vystresuje, s minimom svetiel, všadeprítomným tichom, tmou. Deň aj noc budú vyžadovať odlišný prístup hráča. Realistická snaha o prežitie je vo vývoji na prvom mieste, budete napríklad používať hlavne nestrelné zbrane a dôležité stealth prvky. Techland tiež ubezpečil hráčov, že hoci hra pripomína Dead Island, nepôjde o rovnaké hry.

VIEME, ŽE UŽ ČOSKORO...

■ ...si fanúšikovia značky Naruto zahrajú novú hru z univerza. V roku 2014 totiž vyjde Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm Revolution. V hre sa vrátia tímové útoky a hráči budú môcť hrať za vyše 100 hratel'ných postáv, vrátane dvoch originálnych vytvorených pre hru tvorcami značky, Masashim Kishimotoom.

■ ...sa opäť dostaneme do univerza Georgea Lucasa. A to vo free2play bojovke Star Wars: Attack Squadrons. V hre hráči nasadnú do známych strojov X-Wing alebo TIE Fighter a čaká ich boj s ostatnými na mapách pre 16 hráčov. Hra vyjde v roku 2014. Už začiatkom roka sa budú môcť hráči zapojiť do uzavorennej bety.

■ ...spustíme na konzolách očakávaný stealth titul Metal Gear Solid: Ground Zeroes. Hra vyjde 18. marca 2014 na PS4, PS3, Xbox One a Xbox 360. Okrem toho autori priblížili aj systém nastavenia dvoch obt'ažností pred príbehovými aj bočnými misiami. Pomocou nich sa bude meniť AI aj agresivita nepriateľov.

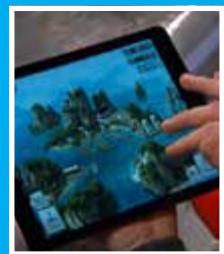
The Elder Scrolls Online

Očakávaná MMO RPG z prostredia univerza TES, ktorá je momentálne v uzavretom beta testingu, už dostala dátum vydania. 4. apríla 2014 vyjde na PC a Mac, o dva mesiace neskôr si ju zahrajú aj majitelia Xbox One a PS4.



Remedy iOS: Agents of Storm

Tento titul predstavili na tohtoročnom VGX. V zásade ide o formu tower defense hry, ktorá je ovplyvnená strategickými prvkami. Hráči si vybudujú základňu, flotilu lodí a potom tiahnu do boja. AoS vyjde začiatkom roka 2014.



Apple Mac Pro



Najvýkonnejší počítač od firmy s logom nahryznutého jablka sa konečne dočkal výraznej zmeny. Celé zariadenie prešlo výraznými zmenami. Na pohľad sa zdá, že minulá generácia sa na tú terajšiu ani nepodobá. Veľkú striebornú skriňu nahradila malá škatuľa s oblúkovým tvarom. Mnohí špekulujú o tom, či sa zámerne nepodobá na urnu, avšak my sme tu nato, aby sme obdivovali najmä vnútorný výkon.

Čierna lesklá farba pripomína odtieň „Space Gray“, aký poznáme z iPhone. Okrem iného je však aj dokonalým lapačom odťaháčkov prstov. Stále sa nám natíska otázka, ako dokázali inžinieri natlačiť taký obrovský výkon do takého malého tela, vysokého necelých 25 centimetrov. Najväčším problémom pri vývoji bolo riešenie chladenia systému.

Ako je u Apple zvykom, ponúka konfigurovatelné počítače. Pri niektorých modeloch sa hravo dostanete na päť cifernú sumu, ak si pridáte k svojmu vysnívanému stroju takmer všetko v ponuke. V základnej výbave dostanete 4-jadrový procesor z rodiny Xeon s taktom 3.7GHz, 12GB RAM a dve grafiky z dielne AMD, ktoré podporujú 4K rozlíšenie. Posuňme sa však na najvyšší level konfigurácie, ktorý ponúka 12-jadrový procesor Xeon, až 24 virtuálnych jadier, 64GB operačnej pamäte, 6GB grafickej pamäte Celkový výpočtový výkon sa pohybuje na úrovni 7.1 teraflops. V ponuke sú takisto SSD disky s maximálnou velkosťou 1TB. Výrobca sľubuje vďaka výkonným procesorom

obrovský výkon, ktorý využijete najmä pri náročných grafických alebo výpočtových aplikáciach. Napríklad procesor Xeon E5 sľubuje rýchle renderovanie. Ďalej sú to výkonne grafické karty AMD, ktoré zabezpečia až tri výstupy pre 4K rozlíšenie vo velkosti 20Gb/s, ktoré zabezpečujú 25 miliónov pixlov.

Na počudovanie chod systému je veľmi tichý, ak sa pozrieme na ten obrovský výkon, a zároveň sa započúvame do zvuku, nepočujeme takmer nič. Inžinieri si tak spravili dobrú prácu a výsledok je citel'ny. Čo sa týka portov, tentoraz výrobca nebol skromný. Užívateľ má k dispozícii šest portov Thunderbolt 2, štyri porty USB 3.0, dva porty Ethernet a jeden HDMI 1.4.

Konštrukcia zariadenia zabezpečuje používateľovi rýchle odnímanie krytu, ako poznáme z minulej generácie. Bez návštevy servisu sa tak zaobídeme, ak chceme pridať na RAM pamäti, čo sa ostatných komponentov týka, tam to nebude také jednoduché. Pre začiatok si myslíme, že aj základný výkon je plne dostačujúci aj pre náročné využívanie.

Za 2999€ tak kupujúci dostane stroj, ktorý stojí zato. Primárne ho najviac využijú grafici, programátori a iní používateľia, ktorí potrebujú vysoký výpočtový výkon.

Apple splnil svoju úlohu a prináša stroj pre ozajstných profesionálov s hlbokou peňaženkou, veľmi hlbokou.



NEWS FEED



Gramovox

Ak aj vy patríte medzi tých, ktorí oblubujú starozitnosti, prípadne sa im páči ich dizajn, zbystrite pozornosť.

Na známej stránke pre podporu začínajúcich vývojárov, Kickstarter, vznikol zaujímavý projekt. Ide o prvý gramofón, ktorý je možné ovládať cez Bluetooth.

S názvom Gramovox tak prichádza novinka, ktorá dokáže prehrávať hudbu z vášho mobilu pomocou už spomínamej technológie. Dizajn vychádza z originálnych gramofónov z obdobia prvej svetovej vojny. Užívateľom prináša

nostalgický zvuk, aký si možno ešte staršie ročníky pamätajú. Na stránke už projekt nazbieranl 104 000\$, ktorým splnil svoj cieľ.

Za 249\$ si môžete zariadenie objednať zo stránky, počet kusov je však obmedzený. V horizonte niekol'kých mesiacov by sme sa už mohli s takýmto zariadením stretnúť ako so sériovo vyrábaným. Trend gramofónov a platní dnes opäť nabera na sláve a mnohí nadšenci sa k nim vracajú. Práve pre tieto typy pôjde o ideálne zariadenie, ktoré v sebe spája to najlepšie z oboch období, ktoré vystihuje.

LED mood sweater



Trh s technológiami, ktoré si človek môže obliecť, sa rozrástá veľmi rýchlo.

Po hodinkách a prsteňoch prichádza oblečenie. Spoločnosť Sensoree sa rozhodla vytvoriť oblečenie, vďaka ktorému vaše okolie rýchlo zistí, ako sa cítite. Celý princíp spočíva na báze LED diód, ktoré sú implementované do golieru, ktorý mení farby podľa nálady. Zatiaľ je k dispozícii sto takýchto exemplárov.

Kwikset Kewo



Žijeme v 21. storočí, no zámky stále otvárame rovnako ako storočie dozadu. Firma Unikey sa rozhodla do oblasti vdýchnuť nové možnosti, čo sa jej podarilo. Prináša zámok, ktorý vďaka technológií Bluetooth LE (low energy, pozn. red.) dokáže odomknúť dvere pomocou smartphonu. Klúčka je dostupná vo viacerých farebných prevedeniach za cenu 219\$.



Oppo N1

Čínsky výrobca smartphonov predstavil svoju vlajkovú loď. Ide o zariadenie, ktoré beží na báze Cyanogen módóu v spojení s Androidom. Telefón poháňa štvorjadrový procesor, ktorému sekundujú 2GB RAM pamäte. S 5,9-palcovým displejom ide o poriadny stroj, ktorý aj niečo väži. Cena telefónu je stanovená na 599\$.

LG GX

LG predstavuje novú vlajkovú loď GX. Ide o 5,5" Full HD smartphone. Poháňaný je 4-jadrovým procesorom Snapdragon 600, s ktorým spolupracujú 2GB RAM. Za zmienku stojí 13mpx fotoaparát a 3140mAh batéria, ktorá zabezpečí celodennú výdrž.

Steelseries Rival

Hráči si opäť prídu na svoje. Známa spoločnosť si pre nás zase niečo pripravila. Ide o hernú myš s názvom Rival. Dizajnový skvost prináša to najlepšie z herných myší, čo Steelseries momentálne má.

Pri prvom pohľade vás určite oslovia farebné línie, ktoré menia farbu, d'alej je to pogumovaný bok myši s programovateľnými tlačidlami a na samom konci je názov Rival, ktorý si hráči môžu vďaka 3D tlači zmeniť na l'ubovoľný iný. Výrobca prepracoval senzor, ktorý je teraz extrémne rýchly, má nulové oneskorenie, takže pri hre sa nevyskytne žiadny lag. Novinkou je pogumovaná l'avá hrana, ktorá prispieva k lepšiemu ovládaniu najmä pri dlhých LAN večeroch. Na pogumovanej časti nájdeme ešte dve programovateľné tlačidlá, ktorých využitie používateľ-



nastaví prostredníctvom nového softvéru Steel Engine 3.0. Okrem iného softvér dovoluje meniť farebné kombinácie, rýchlosť a senzitivitu myši a mnoho iných. Na výber je takmer 17 miliónov farieb, resp. farebných kombinácií. Za 59,99€ tak dostanete kvalitnú hernú myš, ktorá zabezpečí tie najpresnejšie zabitia spomedzi ostatných hráčov. Dokonca môžete mať na myši aj vlastnú prezývku alebo meno.

Olloclip 3v1

Ak túžite robiť kvalitné fotky s vaším iPhonom, toto zariadenie je práve pre vás. Objektív je kompatibilný s jablokmi, konkrétnie s piatou generáciou iPod a iPhone 5S/5. Olloclip sa preslávil aj svojou rôznorodosťou, nakol'ko jeden objektív ponúka viacero zväčšení. Macro 3v1 ponúka 7-, 14- a 21-násobný zoom. V spojení s iPhonom 5S vytvára kvalitné makro fotografie, ktoré sú vďaka aplikácii pripravené pre internetovú verejnosť. Aplikácia ponúka ďalšie možnosti spojené s makro režimom, pridáva aj filtre a rôzne iné prvky pre labužníkov. Objektív je dostupný v každom Apple obchode, ale nájdete ho aj v špecializovaných predajniach. Pripravte si 70€.



Ninja Spehere

Moderná domácnosť. To je určite pojmom 21.storočia. Počuli sme o tom už mnoho, avšak ceny takýchto domov, prípadne bytov, sú neporovnatel'ne drahšie s tými ostatnými. Toto je už minulosťou.

Projekt, ktorý začal prostredníctvom Kickstarter pod názvom Ninja Spehere, prináša inteligentný dom za pomerne nízku cenu. Nový systém tak zabezpečí dokonalý monitoring vášho domu, bytu či iného miesta. Systém spočíva v rozmiestnení rôznych čídiel, senzorov po celom dome. Vďaka tomu môže monitorovať pohyb medzi miestnosťami, ovládanie svetiel, okien či žalúzii. Senzory, s ktorými systém Ninja Spehere spolupracuje, fungujú na báze Bluetooth LE, tým pádom zaistí dlhú výdrž. A pritom nie je potrebné nutne kupovať



nové súčasti do siete. Ak už máte v dome kamerový systém, stačí, aby ste ho vzájomne s Ninja Spehere prepojili a bude fungovať. To znamená veľmi efektívne využitie už zabudovaných zariadení. Celý projekt je zatiaľ v testovej verzii, avšak prvé kusy by mali majiteľom doraziť začiatkom januára 2014. Za cenu 184\$ dostane používateľ základ inteligentného domu, na ktorý si môže nakonfigurovať ostatné zariadenia.



NEWS FEED



LG all-in-one

Operačný systém od Google s názvom Chrome OS sa opäť rozrastá. V tomto prípade to už nie sú iba notebooky, ale aj stolný počítač od LG, ktorý je vybavený týmto systémom.

Žeby sa nám tu črtala konkurencia pre iMac, resp. iný all-in-one počítač? Novinka sa nesnaží zabodovať najnovším procesorom alebo grafikou, práve naopak, výrobca vidí potenciál vo využívaní internetových aplikácií. Z toho jasne vyplýva aj účel, ktorý bude prevažne tvorený prácou v kancelárii, prípadne sledovaním videí. Dizajnovo mierne pripomína o generáciu starší iMac. LG

sa rozhodlo íst' cestou čistého dizajnu spojeného s bielou farbou. Počítač vyzerá celkom dobre, avšak zvnútra neohúri. Nájdeme tam 21,5-palcový Full HD displej, procesor Intel Celeron, 2GB pamäte RAM a 16GB SSD pamäte. Hráči ani iní mediálni nadšenci sa určite nerozhodnú pre tento model. Na druhú stranu v sebe spája víziu Google, ktorá spolupracuje s internetovými aplikáciami. S tými následne môžete robiť všetko na vzdialených serveroch, ktoré disponujú vysokou výpočtovou kapacitou, naopak vám stačí pomerne jednoduchý počítač. Viac o novom rade all-in-one sa dozvieme na blížiacom sa veľtrhu CES 2014.



Typo Keyboard

Známý americký producent, Ryan Seacrest, používa iPhone a Blackberry zároveň. Je to vrah preto, že Blackberry má úžasnú klávesnicu. Tak sa producent rozhodol, že investuje milión dolárov do vývoja klávesnice pre iPhone, aby, chudák, nemusel nosiť obe zariadenia. Pre nás, bežných smrtelníkov, ktorí nemáme milióny na výskum, je to však obrovské plus. Typo Keyboard sa tvarovo velmi podobá na tú od Blackberry, dá sa jednoducho pripojiť k iPhone. Za 99\$ tak používateľ dostane kvalitnú qwerty klávesnicu, ktorá je iba jeden palec dlhá a podporuje rozhranie Bluetooth. Po pripojení k iPhone tak máte ideálne zariadenie na prácu i zábavu.

LG 105-palcový televízor

Inžinieri v LG nepoznajú hranice a nezastavia sa pred ničím. Dneškom predstavili 105-palcový OLED televízor s úžasným rozlíšením a zakriveným tvarom. Kórejská spoločnosť sa opäť môže pochváliť prvenstvom vo svojom obore. Novinka ponúka kvalitný obraz a fakticky prináša kino do vašej obývačky. S takmer 2,5-metrovou uhlopriečkou, rozlíšením 5.120x2.160 a pomerom strán 21:9.

Smarty Ring



Inteligentné prstene? Ak sú už aj hodinky, tak prečo nie... Ďalšia súčasť výbavy agenta 007 je na svete. Ide o zariadenie, ktoré dokáže zobrazovať informácie zo smartphonu na vašom prste. Pomocou technológie Bluetooth tak máte non-stop prehľad o tom, čo sa s vaším telefónom deje. Na malom displeji uvidíte zmeškané hovory, nové maily alebo statusy na sociálnej sieti. Zariadenie podporuje oba varianty, a teda Android a iOS zároveň. Slúbuje 24-hodinovú výdrž. Prsten môžete ovládať prostredníctvom aplikácie na mobile. Technológia Bluetooth dovoluje vzdialenosť medzi prsteňom a smartphonom na desať metrov. Aj tento projekt je však vo fáze vývoja, zatiaľ je dostupný iba na stránke Kickstarter, avšak svoj cieľ 40 000\$ doteraz nesplnil.

Benq F3&A3



Spoločnosť známa najmä výrobou displejov sa snaží vniknúť do ďalšieho segmentu. Medzi bohatú konkurenciu smartphonov zavítala hned s dvoma exemplármami. Oba sú vybavené štvorjadrovým procesorom, oba majú 1GB RAM, užívateľská pamäť je 4GB. Novinky dostali po 4,5-palcovom qHD displeji. Cenovo ide o veľmi príjemnú strednú triedu s cenou 270\$.

MB ASRock Killer Series

ASRock 990FX Killer:
prvý motherboard na svete
so slotom PCIe
Gen2 x2/SATA M.2



ASRock zadefinoval novú sériu skutočných základných dosiek pre hráčov - Killer Series – reprezentovanú modelmi Z87 Killer, B85 Killer, 990FX Killer a FM2A88X+ Killer.

Okrém rýchlej Killer LAN, ktorá zvyšuje siet'ový výkon až 5 krát, pridáva do hry ASRock tentoraz aj ďalšie prekvapivé prvky a model 990FX Killer sa stáva svetovo prvou základnou doskou, ktorá má PCIe Gen2 x2/SATA M.2 slot!

Slot M.2 priamo na doske je novým rozhraním na pripájanie Next Generation Form Factor (NGFF) SSD diskov a ďalších zariadení. ASRock 990FX Killer podporuje M.2 SATA3 6.0Gb/s a M.2 PCI Express až do Gen2 x2 10Gb/s, čo predstavuje dvojnásobný výkon v porovnaní s M.2 Gen2 x1 riešeniami s limitom na 5 Gb/s. To tlačí NGFF SSD až na hranicu ich možností, čím sa redukuje čas načítavania a zvyšuje celkový výkon.

Ďalšie doplnky, ktoré robia zo série Killer skutočné gamingové základné dosky, sú prémiové zlaté kondenzátory, napájanie Digi Power, Purity Sound 115dB SNR, Gaming Armor, Key Master, F-Stream a softvérková sada XSplit, ktorá normálne stojí \$24.95, no k tejto sérii je až na 3 mesiace zadarmo!

FM2+ motherboard pre hráčov: FM2A88X+ Killer



ASRock FM2A88X+ Killer nemá len rovnakú výbavu ako zvyšok Killer Series. Nemá totiž len podporu pre FM2 APU, ale aj pre už čoskoro prichádzajúce FM2+ Kaveri APU. Táto doska má rovnako prémiové zlaté kondenzátory a Digi Power pre hladké napájanie CPU Vcore, štyri sloty pre dual channel DDR3 podporujúce moduly až do 2600MHz, výstup na HDMI, DVI-D a D-Sub (konektory vzadu), plus celkom až 8 SATA3 konektorov a exkluzívny Fatal1ty mouse port pre pravých víťazov. ASRock Killer Series sú príkladom, ako má vyzerat skutočná doska pre hráčov. Nie je to len o bájnej špecifikácii a luxusných komponentoch, ale aj o drobných špecialitách, ktoré dotvárajú skvelý herný zážitok. S kompletným radom Z87 Killer, B85 Killer, 990FX Killer a FM2A88X+ Killer, majú hráči možnosť zvoliť si tú svoju správnu zbraň!

Viac info na: www.asrock.com/microsite/Fatal1tyKiller/



Súťaž s portálom

GAMESITE.SK
VÁŠ HERNÝ SVET



Od vydania prvého dielu Gran Turismo už uplynulo 15 rokov. Táto rozsiahla závodná herná séria, exkluzívna pre PlayStation konzoly, prešla obrovským vývojom a so stabilným a skúseným vývojárskym tímom prináša nový prírastok v podobe Gran Turismo 6.

Nová verzia ponúka ako obvykle nové okruhy, ktorých je v súčasnosti už 71, neuveriteľne rozsiahle množstvo nových vozidiel, ktorých je už 1200 a tam to stále nekončí. Gran Turismo 6 umožňuje tisícky rôznych aerodynamických vylepšení na takmer všetky autá, a keby Vám už Vaše staré autá zunovali - sihnajte po nových prostredníctvom DLC balíčkov.

A čo nepochybne k sérii Gran Turismo patrí je najmodernejšia dych-vyrážajúca grafika, ktorá neostala bez povšimnutia ani tu a pridáva samozrejme množstvo vizuálnych vylepšení, ako aj prepracovanejšiu fyziku a modely.

Gran Turismo 6 ponúka aj vylepšený multiplayer a online komunitu. Pristupovať ku svojej Gran Turismo kariére budete teraz môcť aj prostredníctvom webovej aplikácie na Vašom PC, tablete či smartphone.

1. cena Presskit Gran Turismo 6
2. cena Presskit Gran Turismo 6
3. cena hra Gran Turismo 6

- Enormná škála vozidiel - cestných, historických aj najmodernejších pretekárskej áut - spolu až 1200 rôznych vozidiel, z ktorých má väčšina dostupných niekoľko tisíc aerodynamických komponentov a voliteľných kolies, čo zabezpečí hráčovi možnosť prispôsobiť si auto podľa svojich predstáv tak, ako ešte nikdy.
- Celkom až 33 lokalít a 71 rôznych okruhov, z toho až 19 úplne nových!
- Dynamický systém pridávania nového obsahu - Vďaka DLC stáhovateľným balíčkom budete môcť získať ďalšie nové autá, okruhy či rôzne iné vylepšenia k už tak neuveriteľne rozsiahlemu obsahu.
- Vytvorte si vlastné pretekárske okruhy vďaka vylepšenému modulu Course Maker, ktorý ponúka nádherné scenérie na desiatkach kilometrov štvorcových vrátane očarujúceho prostredia Andalúzie.
- Nový neuveriteľne realistický fyzikálny engine, vytvorený v spolupráci s poprednými výrobčami automobilových komponentov - KW Automotive či Yokohama Rubber a ďalších! Hráči si môžu vychutnať kinematické spracovanie pneumatík a odpruženia, ktoré ponúkne ešte realističkejšie zážitky.
- Skratenie načítavania, rýchlejšie reakcie, kompatibilita s viacerými zariadeniami.



Súťažte na www.gamesite.sk

ADATA DashDrive Durable HD650

Konštrukcia odolná proti nárazom garantuje vyššiu bezpečnosť uložených dát



Model HD650 je navrhnutý pre ľudí s aktívnym životným štýlom a je konštruovaný tak, aby zniesol nárazy a zároveň ochránil cenné uložené dáta. Vďaka ladným liniám a výrazným farbám má toto riešenie pre ukladanie dát skvelý vzhľad, ktorý osloví všetky vekové skupiny a pohľavia.

Puzdro disku HD650 tvorí akrylátový materiál, ktorý je odolný voči poškriabaniu a disk má jedinečnú konštrukciu z troch vrstiev navrhnutú a vyrobenú s cieľom zabezpečiť vynikajúcu odolnosť proti nárazom. Ultra rýchle rozhranie USB 3.0 korešponduje so športovým vzhľadom a dynamickým dizajnom disku HD650. Azúrová LED kontrolka indikuje napájanie a aktuálny stav prenosu dát. Disk DashDrive Durable HD650 je k dispozícii v kapacitách 500 GB a 1 TB v dvoch farebných prevedeniach - v šarlátovo červenej a elegantnej čiernej - prostredníctvom vybraných predajcov a distribútorov (Asbis SK) za výrobcom odporúčanú maloobchodnú cenu 55.99 € (500GB) a 74.99 € (1TB).

Viac info na: www.adata-group.com

ASRock Z87 Extreme11/ac

Zoznámite sa s najvýkonnejšou základnou doskou Z87 na Zemi



Po dlhšom čakaní prichádza skutočná kráľovná všetkých motherboardov Intel 8 série - ASRock Z87 Extreme11/ac. Svetová špička medzi Z87 doskami!

Nech už sú špecifikácie hardvéru akokoľvek úžasné a vzrušujúce, najdôležitejšie je i tak praktické využitie a možnosti. Nemusíte mať žiadne pochybnosti, pretože doska ASRock Z87 Extreme11/ac je vybavená naozaj prvotriedne. O zvuk sa postará integrovaná zvuková karta Purity Sound™ 115dB SNR. Ďalej je vybavená najrýchlejším WiFi 802.11ac s anténou 2T2R Dual Band a modulom Bluetooth v4.0, s rýchlosťou pripojenia 867 Mb/s. Má tiež Wi-SB Box pre inštalovanie štyroch zariadení cez USB 3.0 a čítačky kariet SD 3.0. Spomenúť musíme aj prvky ako dizajn 12 Power Phase, Dual-Stack MOSFET, Digi Power a kvalitné zlaté kondenzátory vyrábané v japonsku. Ponúka až 22 portov SATA3 a podporuje najvýkonnejšie grafické riešenia. To všetko robí z ASRock jasného kandidáta pre každého PC nadšenca.

Viac info na: www.acrock.com

 Logitech® |  UVÁDZA

NOVÚ MYŠ

G602 WIRELESS GAMING MOUSE



250 hodín non stop hrania.
Ste na ťahu!

NEWS

>> NOVINKY ZO SVETA FILMOV

>> VÝBER: Lukáš Plaček

Další hrdina od Marvelu má tvář

Známe jméno herce, který obohatí rozsáhlý filmový vesmír komiksových adaptací Marvelu v roli Ant-Mana a zajistí si tak výraznou roli v průběhu dalších fází tohoto komiksově-filmového univerza.

Roli vědce, který díky shodě náhod nakonec oblékne superhrdinský kostým a začne coby Ant-Man potírat zločin, si zahráje Paul Rudd. Herec již několikrát v minulosti veřejně odmítl svoji účast na připravovaném filmu v režii Edgara Wrighta, nicméně nyní jeho obsazení potvrdili v Marvelu. Jeho sólový debut uvidíme v kinech 30. července 2015.



Spider-Manovy velké plány

Společnost Sony má s restartovaným univerzem Spider-Mana očividně velké plány. Nejen že plánuje v dohledné době každé dva roky do kin dostat snímek z tohoto univerza, dočkat bychom se měli i týmového dobrodružství záporáckého týmu Sinister Six a také dlouho odkládaného sólového snímku kolem jednoho z nejvýraznějších nepřátel pavoučího muže, Venoma.

Nová Blázničná střela

Jedna z nejoblíbenějších Hollywoodských parodií se dočká své nové verze. Štafetu po nezapomenutelném Kanad'anovi Leslie Nielsenovi převezme komik Ed Helms, který se v poslední době objevil především jako Stu v Pařbě ve Vegas a jejích pokračováních.





Nezastavitelný Bruckheimer

Jeden z finančně nejúspěšnějších producentů současného Hollywoodu, Jerry Bruckheimer rozhodně nespí na vavřinech. Poté, co skončila jeho smlouva se společností Disney, se tento producent vrátil zpět k Paramountu, kde tvořil právě před tím, než zakotvil u Disney. Ještě dříve než však jeho nová smlouva začne platit, oznámil, že již pilně pracuje na připravovaných pokračováních snímků Top Gun a Policajt z Beverly Hills.

Legenda na odchodu

Jeden z nejvýraznějších režisérů Hollywoodu se nejspíše pomalu chystá do filmařského důchodu. V jednom z rozhovorů, které tato legenda dávala v souvislosti s jeho novým snímkem Vlk z Wall Street, Martin Scorsese uvedl, že právě dokončovaný snímek je pravděpodobně jedním z jeho posledních.

Nejistý osud rychlých a zběsilých

Ve světle úmrtí Paula Walkera byla produkce sedmého dílu Rychle a zběsile nadobro zastavena. Tvůrci již přišli hned s několika variantami, jak snímek bez účasti jednoho z nejdůležitějších členů herecké sestavy dokončit. Ani jedna se však zatím neuchytla a tak zůstává osud tohoto dvousetmillionového blockbusteru zatím ve hvězdách. Plánovaná premiéra v červenci 2014 se však už nestihne.



↑ Celovečerní debut herce A.Serkise, adaptace románu G. Orwella Farma zvířat, se začne natáčet začátkem roku 2014. Snímek bude silně využívat technologii motion capture.

Castingové novinky:

- Sasha Baron Cohen se objeví v novém filmu Luise Leterriera (Kurýr, Podfukář) Grimsby.
- Mel Gibson se neobjeví ani v malé cameo roli v připravovaném Mad Max: Fury Road.
- Hugh Jackman zatím není upsán dalšímu sólovému dobrodružství Wolverinea.
- David Guggenheim, scénárista loňské akční pecky Nepřítel pod ochranou, napíše dlouho očekávané Bad Boys 3.
- Adrianne Palicki se vrátí jako Lady Jaye v G.I.Joe 3. Vrátit by se podle režisérových slov mohl i Channing Tatum.
- David Dobkin bude režírovat biografický snímek o zakladateli Playboye Hughu Hefnerovi.
- Judy Davis se přidává k obsazení minisérie 24: Live Another Day ve které se vrátí agent Jack Bauer.
- Simon Pegg se přidává k obsazení snímků, na kterém se podílejí všichni dosud žijící členové (John Cleese, Terry Gilliam, Michael Palin a Terry Jones) legendární skupiny Monty Python Absolutely Anything.
- Scénáristé Mike Dougherty a Dan Harris,

kteří pracovali na druhém díle X-Men, napíší nedávno oznámené pokračování s podtitulem X-Men: Apocalypse.

- Robert Knepper (T-Bag z Utěku z vězení) se přidává k obsazení posledního dílu Hunger Games.
- Emilia Clarke (Hra o trůny) je novou Sarah Connor v připravovaném Terminator: Genesis.

Aktualizované data premiér:

- Pokračování snímku Bourneův odkaz se do kin dostane 14. srpna 2015.
- Nové verze pohádkového příběhu Petera Pana v režii Jœa Wrighta pod názvem Pan se dočkáme v červnu 2015.
- Filmová Veronica Mars se do amerických kin dostane 14. března 2014.
- Remake Mumie v režii A. Muschiettiho se do kin dostane 22. dubna 2016.
- Z roku 2015 se na 11.3. 2016 přesouvá filmová adaptace herní série Warcraft.
- Odkládaný epický příběh Seventh Son se do kin dostane 6 února 2015.
- 15. března 2015 se do kin dostane již třináctý titul ze série Pátek třináctého.
- Jurassic World do kin přijde 12.6. 2015.
- Snímek Z. Braffa Wish I Was Here, který vznikl za podpory fanoušků Kickstarter, bude mít premiéru na Sundance 2014.

Prichádza PlayStation 4

Spoločnosť SCEA uviedla na trh na Slovensku, v Českej republike a Maďarsku platformu PlayStation 4 (PS4), ktorá bola vytvorená pre nadšencov hier a bola inšpirovaná požiadavkami vývojárov.



Platforma PS4 je odteraz v Európe dostupná aj v Austrálii, Rakúsku, Belgicku, Dánsku, Fínsku, Francúzsku, Nemecku, Írsku, Taliansku, Luxembursku, Holandsku, na Novom Zélande, v Nórsku, Poľsku, Portugalsku, Rusku, Španielsku, Švédsku, vo Švajčiarsku a Veľkej Británii, kde bola uvedená 29. novembra 2013.

Platformu PS4 si teraz zákazníci môžu zakúpiť¹ za odporúčanú maloobchodnú cenu 10 790,- Kč v Čechách a za 399 eur na Slovensku. PS4 hráčom prináša bohatú ponuku viac ako 20 hier od vývojárov prvých a tretích strán, vrátane exkluzívnych titulov ako Knack a Killzone: Shadow Fall. Do konca roka sa ponuka hier dostupných pre PS4 rozrástie až na 30*1. „PlayStation 4 je pre nás d'alším krokom k ešte úžasnejším herným zážitkom a k novým netušeným obzorom, ktoré táto platforma novej generácie prináša,“ uviedol business manager českej, slovenskej a maďarskej pobočky SCEA, Ivan Bradáč.

„Sme veľmi radi, že sa nám podarilo platformu PlayStation 4 predstaviť aj našich krajinách ešte pred Vianočmi a potešíť tak všetkých hráčov, ktorí na túto novinku netrpezlivo čakali. PS4 je už teraz vďaka globálnym predajom obrovským hitom a nepochybujeme, že rovnako tomu bude aj v Čechách a na Slovensku.“

Platforma PS4 umožňuje vývojárom hier realizovať ich kreatívne vízie a ovel'a jednoduchšie vytvárať nádherné a rozsiahle interaktívne svety v HD rozlíšení 1080p.*2

Prepracovaná PC architektúra, vrátane vylepšeného grafického procesora (GPU) a 8 GB unifikovanej systémovej pamäte GDDR5, bola navrhnutá na ul'ahčenie vytvárania hier a radikálne zvyšuje pestrosť¹ obsahu dostupného na platforme. Fanúšikovia si tak môžu naplno užívať všetky výhody softvérovej knižnice a tešíť sa na d'alšie prekvapenia, keďže vo vývoji je momentálne viac než 180 hier. PS4 je platformou novej

generácie, ktorá disponuje bohatými možnosťami sociálnej interakcie a hráčom umožňuje okamžité zdieľanie významných okamihov počas hrania s priateľmi. Hráči môžu vďaka stlačeniu tlačidla „SHARE“ na bezdrôtovom ovládači DUALSHOCK4 zdieľať s ostatnými hráčmi obrázky a videá, a to prostredníctvom menu Dynamic Menu alebo na sociálnych sietiach ako napríklad Facebook.

Rovnako ich so svojimi priateľmi môžu zdieľať aj online. Okrem toho môžu vďaka službám Ustream a Twitch streamovať svoje hranie v reálnom čase, pričom ostatní hráči môžu komentovať ich výkony.

Platforma PS4 umožňuje využívanie druhej obrazovky vrátane PlayStation Vita (PS Vita), smartfónov a tabletov. Hráči sa tak môžu pripojiť k „ekosystému“ PlayStation kdekol'vek a kedykol'vek, bez ohľadu na to, kde sa práve nachádzajú. Vďaka funkcií Remote Play si môžu väčšinu titulov pre PS4 zahráť na platforme PS Vita prostredníctvom pripojenia Wi-Fi

na svojej domácej sieti a prenechať tak svojej rodine televízor pre iné účely.*3

Aplikácia „PlayStationApp“ slúži na to, aby hráči mohli používať tablety a smartfóny iPhone, iPad a AndroidTM ako druhú obrazovku. Po inštalácii si môžu používateľia počas hrania adventúr na PS4 prezerat' mapy na druhých obrazovkách, zakúpiť si hry PS4, aj keď práve nie sú doma a stiahnuť si ich priamo do svojho systému, vyhľadat' a sledovať zdieľané hry na PS4. Aplikácia PlayStation App je momentálne dostupná bezplatne v obchode iOS App Store a Obchod Play.

PS4 podporuje aj členskú službu PlayStationPlus (PS Plus), ktorá hráčom ponúka príležitosť na vlastnej koži si vychutnať neobyčajné herné zážitky, a to vďaka prístupu k pravidelne aktualizovanej zbierke bezplatných hier. Ihned po vydaní budú mať členovia bezplatný prístup k hrám Resogun SCE Worldwide Studios (SCE WWS) a Contrast od štúdia Compulsion Games. Tieto hry sú spolu s očakávaným titulom DRIVECLUBPS Plus Edition od spoločnosti SCE WWS, ktorý vyjde na začiatku roka 2014, súčasťou kolekcie Instant Game Collection. PS Plus ponúka používateľom PS4 prístup k online hrám novej generácie pre viacerých hráčov, 1 GB volnej pamäte na ukladanie hier, automatické zálohovanie dát a automatické stiahovanie aktualizácií hier.

Vďaka masívnej podpore vývojárov tretích strán vychádzajú spolu s PS4 aj vynikajúce hry ako Assassin's Creed IV: Black Flag od štúdia Ubisoft Entertainment, NBA 2K14 od štúdia 2K, Battlefield 4, FIFA 14, Need for Speed Rivals a NBA LIVE 14 od Electronic Arts. Na PS4 sa objavia aj hry od nezávislých vývojárov vrátane Warframe od štúdia Digital Extremes a Super Motherload od XGen Studios.

Portfólio hier dostupných pre PS4 sa v roku 2014 rozšíri o netreplivo očakávané hry ako inFAMOUS: Second Son od štúdia SCE WWS a úplne nové IP hry vrátane The Order 1886 od SCE WWS, Watch_Dogs od Ubisoft Entertainment a #DRIVECLUB od SCE WWS. Všetky tieto hry demonštrujú bezkonkurenčný výkon PS4 a vyznačujú sa dokonalou grafikou a neskutočnými zážitkami počas hrania. Na PS4 budú dostupné aj clouдовé služby založené na cloudovej technológii od Gaikai



Inc., ktoré hráčom sprístupnia katalóg najlepšie hodnotených hier určených pre PlayStation3 (PS3) na platformách PS4 a PS3 a neskôr aj na PS Vita.

Sony Computer Entertainment Europe (SCEE) spustila pri príležitosti vydania platformy PS4 kampaň, v centre ktorej stoja hráči. Kampaň 'This is for the Players' predvádza budúcnosť pútavého hrania a prezentuje, ako PS4 vkladá hráčom do rúk maximálnu kontrolu nad hrou. Kampaň zahŕňa interaktívne online aktivity, printové materiály, ukážky, spotty v televízii a filme, rôzne maloobchodné a promo partnerstvá a prvky exteriérovej reklamy uvádzané súčasne v Európe, Austrálii, Novom Zélande, Indii, Južnej Amerike a na Strednom východe.

Podľa však k samotnému polnočnému predaju. Predaj sa začal o polnoci z 12. na 13. decembra v hlavných mestach Českej a Slovenskej republiky. V Prahe, v OC Nový Smíchov, sa polnočného predaja ujal ret'azec JRC, ktorý v spolupráci s českou pobočkou spoločnosti SCEE vytvoril nezabudnuteľnú atmosféru.

Už od 9:00 sa prví nadšenci zhlukovali vo fronte, aby sa mohli stat' jednými z prvých majiteľov PS4 v Čechách. O polnoci, kedy sa otvorili dvere predajne JRC, bolo na mieste cez 350 nedočkavcov, ktorí čakali na svoju vysnívanú PlayStation 4 až do skorých ranných hodín. Prvý majiteľ, ktorý v rade stál cez 15 hodín, získal za svoju trpeznosť naviac zadarmo televízor

značky SONY s uhlopriečkou 50" a tiež odvoz limuzínu až domov. Rovnakú cenu získal aj prvý majiteľ PS4 na Slovensku, ktorý sa zúčastnil polnočného predaja v OC Aupark v Bratislave, ktorý bol usporiadany reťazcom NAY Elektrodom. Na tomto polnočnom predaji sa zišlo cez 250 kupujúcich a fanúšikov značky PlayStation.

Medzi fanúšikmi, ktorí chceli byť prvými, a ktorí budú mať PS4 doma, boli aj niektoré mediálne známe tváre. Z českej hudobnej scény to bol napríklad Ben Cristovao, finalista súťaže Superstar, či Adam Mišík, objav roka 2013 ankety Česky slávik. Na Slovensku to boli tváre najmä rapovej scény – Rytmus alebo skupina Kontrafakt. Priaznivci značky PlayStation sú však aj z radov športovcov, polnočný predaj si nenechal ujsť futbalista Lukáš Vácha z FC Sparta Praha alebo Róbert Vittek z FC Slovan či Filip Šebo.

Marek Líska

*1 Informácie z 29. novembra 2013. Dátumy vydania sa môžu zmeniť v závislosti od titulov.

*2 Niektoré hry nepodporujú rozlíšenie 1080p.

*3 SCE predpokladá, že väčšina hier určených pre PS4 bude podporovať Remote Play. Remote Play funguje najlepšie vtedy, keď je platforma PS Vita umiestnená v rámci tej istej Wi-Fi siete, ku ktorej je pripojená PS4. SCE odporúča, aby bola PS4 pripojená k LAN prostredníctvom ethernetového kabla. Platforma PS Vita by mala byť umiestnená blízko prístupového bodu Wi-Fi, vďaka čomu nedôjde k interferencii.

Testujeme PlayStation 4

V tomto článku vás prevedieme celým procesom zoznamovania sa s novým PlayStationom.

Od prvého vybalenia až po oboznámenie sa s hlavným menu a možnosťami konzoly.



Škatul'a s PlayStation 4 vyzerá na prvý pohľad ako kufrík. Papierový kufrík, ktorý v sebe ukrýva prvú z dvojice next-gen konzol, ktorá sa objaví čoskoro aj na našom trhu. Xbox One, pravdepodobne, čaká na slovenskú lokalizáciu, PS4 sa začne predávať s úderom polnoci na 13. decembra. Konzolu však máme už v redakcii a vyhrieva nám naše poličky. Prinášame prvé dojmy.

Otvárame papierový kufrík a oceňujeme krásny dizajn balenia. Vo vnútri nachádzame všetko potrebné. Zopár rýchlych príručiek, HDMI kábel, kábel od napájania, micro USB na nabítie ovládača, samotný ovládač, monofónne slúchadlo a konzola. PlayStation 4 je na pohľad menšia, ako by ste možno očakávali a rozmerovo pripomína PlayStation 3 v Slim verzii. Práve „starého“ slimáka odstraňujeme z poličky a do volných káblov pripájame PS4, HDMI a zdroj. Viac nám netreba, aj keď zadný panel ponúka optický audio výstup a konektor pre kameru, ktorú sme taktiež dostali v testovacom balíku. Oproti PS3

tak chýba komponentný výstup. Konzolu s televízorom pripojíte iba cez HDMI.

Zapíname konzolu a počujeme podobný zvuk, na aký sme zvyknutí z predošej generácie. Nasleduje rýchla aktualizácia firmvéru, zopár nastavení súkromia a víta nás hlavné menu konzoly. Ak nie ste pripojení na internet, aktualizáciu nájdete aj na Blu-ray diskoch s hrami. Používateľské rozhranie sa od PS3 zmenilo (takmer) na nepoznanie. V minulosti sme medzi jednotlivými ponukami pohybovali najmä zľava doprava, teraz je menu rozdelené na dve základné kategórie. Na hornú a dolnú. Horná ponuka prístup k správam, nastaveniam profilu, nastaveniam konzoly a k obchodu PlayStation Store. Spodná časť zobrazuje všetky hry, ktoré máte nainštalované a takisto aj prístup k internetovému prehliadaču, k novinkám a streamovaniu. Práve zdielanie obsahu zohráva dôležitú úlohu v „next-gen“ generácii, no o tejto funkcií si povieme neskôr. Prechádzame do hornej časti hlavného menu, kde nás

okrem spomenutých ponúk zaujali najmä notifikácie. Tie prehľadne zobrazujú najnovšie trofeje, ktoré ste získali a takisto aj zoznam súborov, ktoré sa majú stiahnuť alebo odoslať. Kým v prípade PS3 sme mali často pocit, že nie sме dostatočne informovaní o tom, čo sa deje a čo konzola robí, notifikácie v prípade PS4 tento problém odstraňujú. Ak máte PS Vita, potom notifikácie dobre poznáte – v prípade PS4 sú však prehľadnejšie a kategorizované.

Vkladáme herný disk a prechádzame do spodného menu, kde sa zobrazila nová hra. Indikátor nás informuje o tom, že hra sa inštaluje. O pár minút neskôr už hru spúšťame. Ak si hra potrebuje doinštalovať niejaké dátá, zvládne to aj „v behu“. Killzone a Assassin's Creed 4 sú takýmto spôsobom inštalujú multiplayerovú zložku. V hraní nás však nezdržujú niekolikominútové inštalácie. Celý proces je značne svižnejší. Dokonca aj v prípade, že sa objaví aktualizácia hry. Tá sa začne stahovať na pozadí, hrať však môžete aj nadalej – s určitými obmedzeniami,

ako je napríklad multiplayerová zložka, ktorá sa plnohodnotne sprístupní až po nainštalovaní updatu. Hoci sa hry kopírujú na pevný disk prakticky celé, bez optického média v mechanike ich nespustíte. To, samozrejme, neplatí pre hry, ktoré ste si kúpili cez PlayStation Store – tie sú dokonca prehl'adne zoradené pod novou ikonou knižnica. V knižnici sa zobrazujú nielen stiahnuté hry, ale aj tie, ktoré si môžete stiahnuť. Princíp je teda podobný ako v prípade STEAM-u, chýbajú možnosti filtrovania alebo triedenia. Možno pribudnú časom.

Po krátkom hraní získavame našu prvú PS4 trofej. Stláčame tlačidlo s logom PlayStation a opäť vidíme používateľ'ské rozhranie. Prechod je okamžitý, zabudnite na čakanie, na ktoré sme si zvykli na PS3. Prechádzame do zoznamu trofiej, ktoré sú zosynchronizované v priebehu niekol'kých sekúnd. Pri trofejach sa teraz zobrazuje aj ich rarita, môžete si teda rýchlo porovnať, kol'ko percent hráčov už danú trofej získalo. Pohybujeme sa aj medzi nastaveniami a v ostatných položkách úvodnej obrazovky. Na pozadí neustále beží Killzone, avšak až do momentu, kedy chceme spustiť d'alšíu hru, si to prakticky neuvedomujeme. Hra nás nijako neobmedzuje.

Vedľ'a nás máme položený telefón a PS Vita. Sme zvedaví, ako si Sony poradil s nutnosťou, ktorou sa mobilné aplikácie postupne stávajú. Aplikáciu spárujeme s konzolou – cez špeciálne nastavenie, ktoré vyžaduje zadanie číselného kódu. Všetko funguje bez problémov, obrazovku telefónu si môžeme premeniť na druhý displej, kde sa zobrazujú informácie, alebo môžeme komunikovať s hrou. Ak to hra podporuje. V tomto smere, zatial', nie je vel'a možností, jediné využitie v praxi sme našli v hre Playroom, kde sme mohli na obrazovke tabletu kresliť rôzne predmety a tie potom posielat' do hry.

Ako druhá obrazovka funguje aj PS Vita. Tá však ponúka oveľ'a zaujímavejšiu funkciu. Remote Play. Opäť sa párujeme s PS4, tentoraz z iného zariadenia. Medzičasom už máme spustenú hru Call of Duty: Ghosts. Vita máme pripojenú do rovnakej Wi-Fi siete, v akej pracuje aj PS4. Jediným dotykom sa na konzolu pripájame, o pár sekúnd neskôr vidíme na displeji Vita to isté, čo na veľ'kej obrazovke. Chýbajúce tlačidlá R2 a L2 nahradza Vita zadnou dotykovou



plochou. Hry sú však inteligentne navrhnuté a napríklad v Call of Duty sa tlačidlá R2 a L2 namapujú na bočné tlačidlá Vita. Záleží od rozhodnutia vývojárov. Remote Play sa nám však veľ'mi páči, funguje takmer bez problémov. Problémy nastanú až v prípade, kedy sa k PS4 snažíme pripojiť z inej Wi-Fi siete. Vtedy funkcia Remote Play vyhľadáva našu konzolu cez internet, a ak ju máte v Standby režime, môže ju aj na diaľ'ku zapnúť a prihlásiť sa. Táto časť nám zatial' nefunguje ako má, konzolu nám cez internet nenájde.

Po chvíľ'ke hrania sa PS4 začína prejavovať aj z hl'adiska hluku. Konzola nie je vyslovene hlučná, avšak budete ju počuť. Ak by sme mali hlučnosť' prirovnáť k predchádzajúcej generácii, opäť by sme spomenuli PS3 Slim. Venujeme sa hraniu a postupne si zvykáme na Dualshock 4. Ovládač svoj pôvod nezaprie, hranie na ňom je veľ'mi príjemné. Dotykovú plochu testujeme v hre Playroom, ktorá k svojmu spusteniu vyžaduje PlayStation kamery. Bez nej si tento titul, ktorý je predinštalovaný v základnej výbave, nezahráte. Kamery využijete aj v prípade hlasového ovládania, to nás však neohúrilo. Podporuje iba minimum príkazov. Hlasové ovládanie využijete iba na spustenie žiadanej hry alebo odhlásenie/prihlásenie zo/do systému. Prihlásit' do systému sa môžete aj na základe rozpoznania tváre. K tomu taktiež využijete kamery a funkcia funguje viac-menej spol'ahlivo. Hráme Resogun a z ovládača na nás rozpráva ženský robotický hlas. Dualshock 4 má v sebe zabudovaný malý reproduktor. Novinkou je aj často spomínané tlačidlo SHARE. Dlhým stlačením si spravíte screenshot, dvojitým stlačením aktivujete nahrávanie gameplayu. PS4 si zapamätá až 15 minút hrania, video

môžete v prípade potreby zostrihať. Editor je jednoduchý a umožňuje vytvorenie úvodného a koncového bodu. Výsledok však môžete zdieľať iba na Facebook.

Cez tlačidlo SHARE môžete broadcastovať aj váš gameplay. PS4 podporuje služby Ustream a Twitch, no budete potrebovať rýchly upload. My sme mali v rámci testovania k dispozícii 5 Mbit/s linku a stream bol nekvalitný. V rámci streamovania vás môže snímať aj PS kamera, prípadne môžete aktivovať mikrofón, ak chcete k hrianiu pridať aj slovný komentár. Nejaké streamy do budúcnosti plánujeme, najskôr si však musíme zaobstaráť lepší upload.

Jednu hru striedame za druhou a z nového PlayStationu máme kladný dojem. Všetko funguje ako má, veci, ktoré nám prekážali na PS3 sú odstránené. Používateľ'ské rozhranie je krajsie a plynulejšie, ponúka viac možností aj počas hrania. Nový ovládač si získal naše sympatie už počas Gamescomu, kde sme ho prvýkrát vyskúšali. Kamera veľ'a možností neponúka, hlasové ovládanie je momentálne iba do počtu. Jej potenciál však využije až niektorá z hier, ktorá sa v budúcnosti objaví. My, zatial', ideme hrať tie hry, ktoré máme k dispozícii. Recenzie a videá z hrania prinesieme, a ak máte otázky k samotnej PlayStation 4, píšte ich do komentárov.

P.S. Bohužiaľ, podpora Slovenska v rámci PSN stále chýba, takže si musíte vytvoriť konto „v cudzine“. My máme české konto, kolegom funguje bez problémov aj anglické. Ak chcete hrať na PS4 online multiplayer, bez predplatného PS Plus sa nepohnete.

Roman Kadlec

Klady a zápory PlayStation 4



V prvých dojmoch sme popísali spoznávanie toho, čo PlayStation 4 dokáže. Tento rituál budete opakovat' prakticky vždy, keď konzolu zapnete. Časom si na všetky veci, ako sú nové rozhranie, rýchlejšie reakcie, lepšia grafika a nové možnosti zvyknete. Naše poznatky z dlhšieho testovania prinášame ako nadstavbu k prvým dojmom a prehl'adne ich delíme do dvoch kategórií. Klady a zápory. Predpokladáme, že ste prvé dojmy čítali – v opačnom prípade sa vrát'te k spomenutým prvým dojmom.

Klady

Je toho veľ'a, čo máme na novom PlayStation radi. Konzola nie je v žiadnom prípade dokonalá, považujeme ju však za výborné zariadenie.

DualShock 4

Nový ovládač je jedna z najmarkantnejších zmien. Veľ'a vecí, ktoré PS4 prináša, sú v podstate prirodzenou evolúciou (rýchlejší hardvér, lepšia grafika), avšak DualShock 4 nás výrazne prekvapil. Predchádzajúca generácia nebola vyslovene zlá, avšak radšej sme mali ovládač pre konzolu Xbox 360. A to aj napriek tomu, že bol značne masívnejší. DualShock 4 prináša,

v podstate, iba kozmetické úpravy. Keď ho však chytíte do rúk, zistíte, že sa vám drží oveľ'a pohodlnejšie. Bočné úchopy sú o niečo dlhšie a tento malý detail sa prejavil v omnoho pohodlnejšom hraní. Chválime aj ďalšie funkcie – dotykovú plochu, ktorá pôsobí v rámci tela ovládača úplne prirodzene. Výborný je aj zabudovaný reproduktor, ktorý využíva väčšina hier. V Killzone vám z ovládača znejú nahrávky, ktoré nájdete vo svete, v Resogun na vás hovorí robotický hlas a v Knackovi počujete, ako sa zbierajú reliktvie. Ide vyslovene o banalitu, avšak atmosfére hrania to pomáha. Užitočné je aj svietielko na zadnom boku ovládača. V niektorých hrách nie je využité, no napr. v Killzone ukazuje stav života herného hrdinu.

Používateľ'ské rozhranie

Chválili sme ho už v prvých dojmoch. Na rýchle reakcie a prakticky okamžité prepínanie medzi hrou a používateľ'ským rozhraním si veľ'mi rýchlo zvyknete. O to bolestnejší je potom návrat k PS3ke. Okrem rýchlejších reakcií, chválime aj automatické zmeny v zozname hier, kde sa titul, ktorý hráte v poslednej dobe najčastejšie, zobrazuje na prvej pozícii.

Zdieľanie a vysielanie

Tieto funkcie pôsobili počas prezentácií veľ'mi tuctovo. Často sme na ne nadávali, avšak v praxi sú reálne využitelné. Je super, ak si môžete rýchlo vytvoriť

vlastný screenshot alebo videonahrávku zábavného momentu a ten zdiel'at' s kamarátmi. Takisto je výborne zvládnutý systém živého vysielania hrania. Priamo do PS4 sú integrované služby Twitch a Ustream. Môžete si nastaviť kvalitu vysielania a aj to, či sa má okrem hrania streamovať aj váš komentár.

Rozmery a hlučnosť

Opäť vec, ktorú sme chválili už v prvých dojmach. PS4 vyzerá ako PS3 Slim, v porovnaní s novým Xboxom je zretel'ne menšia. Chválime aj hlučnosť – konzolu v niektorých momentoch budete počuť, inokedy je takmer nehluchná. Počas Knacka sme ju skoro vôbec nepočuli, ozývala sa z času na čas pri hraní nového Killzone. Ani v silnej záťaži nie je hlučnejšia ako PS3 Slim.

Remote Play

Pre niekoho zbytočnosť, pre nás jedna z najlepších nových funkcií. Vďaka Remote Play sa môžete pripojiť k PS4 aj cez internet a zahrať si vašu oblúbenú PS4 hru. V prvých dojmach sme túto funkciu chválili najmä pri hraní po lokálnej sieti – vtedy Remote Play funguje bezchybne a funkciu využijete napr. keď je obsadený televízor. Dodatočne sa nám však podarilo sfunkčniť Remote Play aj cez internet a boli sme veľmi prekvapení – 20km od našej PS4ky sme si cez internet zahrali aj Killzone aj Knacka. Odozva nebola dokonalá, obe hry však boli hratel'né. Polovicu Knacka sme prešli počas testovania takýmto spôsobom. Nakol'ko Vita nemá tlačidlo R2 a L2, tak je namapované na dotykovej ploche Vity. Toto riešenie nie je ideálne, so stláčaním týchto tlačidiel môžete mať niekedy problémy. Pri hráči ako je Call of Duty alebo Killzone je však R2 a L2 namapované na R a L tlačidla Vity, čo výrazne ulahčuje hranie FPS titulov.

Grafika

Zrejmý klad na záver. PS4 sa chváli krásou grafikou a štandardom hrania v rozlíšení 1080p.



Zápor

PlayStation 4 nás veľmi príjemne prekvapil, konzola však nie je bezchybná.

Žiadne multimediálne funkcie

PS4 je síce pre hráčov, to však neospravedlňuje absenciu funkcií, ktoré ponúkala PS3. Sony z hľadiska multimediálnych funkcií podporuje svoje služby, ktoré u nás nie sú dostupné. Bežné mp3-ky si nepustíte, filmy si na konzole neprehráte. Konzola nepodporuje ani DLNA. Výnimkou je prehrávanie Blu-ray diskov, avšak bez podpory 3D formátu. Sony však prisl'ubil aktualizáciu, ktorá pridá podporu mp3 formátu a rozšíri možnosti sledovania video súborov.

Nedorobený systém zdieľania

Je fajn, že si môžete robiť screenshots a videá. Avšak obrázky môžete zdieľať iba na Facebooku a Twitteri, videá iba na Facebooku. Okrem malej ponuky služieb, nám chýba možnosť exportovať svoje nahrávky a fotky na USB disk. Tiež nám chýba možnosť skupinového zdieľania. V praxi to znamená, že keď recenzujeme hry a chceme použiť naše screenshots, musíme každý jeden obrázok samostatne nahrať. Po uploadu nás systém vráti do základného rozhrania, z ktorého musíme prejsť do rozhrania zdieľania a celý proces opakovat X-krát. Pýtame sa prečo?

Kamera len do počtu

PlayStation kamoru zatiaľ nevyužijete. Výnimkou je predinštalovaná aplikácia

Playroom, ktorá zabaví na 10 minút. Prihlásenie pomocou rozpoznania tváre väčšinu času funguje, nie je však perfektné.

Hlasové povelky sú v podstate zbytočné a konzola ich ponúka, „aby sa nepovedalo“. Je fajn, že kameru môžete využiť pri živom vysielaní vášho hrania, no kamera v malom štvorčeku, kde by mala byť vaša tvár, ukazuje presný stred toho, čo vidí. Ak sa vaša hlava nachádza mimo stredu, máte smolu. A pritom pri prihlásovaní pomocou rozpoznania tváre nájde vašu tvár v l'ubovoľnej časti záberu – prečo sa kamera v rámci malého štvorca pri vysielaní automaticky nezaostri na tvár, je otázne.

Kratšia výdrž ovládača

DualShock 4 je takmer dokonalý, ale oproti predchodecovi ho trápi kratšia výdrž batérie. Kvôli LED svetlu funguje na jedno nabítie približne 10 – 13 hodín. Subjektívne sa nám zdalo, že DualShock 3 nám vydržal na jedno nabítie dlhšie.

Absencia PSN podpory

Na záver klasický zápor, ktorý opakujeme každý rok. Xbox Live je už na Slovensku, na podporu služby PlayStation Network stále čakáme.

Podľa slov zástupcu spoločnosti Sony PlayStation sa však dočkáme v roku 2014. Dovtedy si zakladajte české kontá, proces migrácie z českého na slovenské PSN by mal byť bezproblémový.

Roman Kadlec

Aké hry ponúka PlayStation 4?

PS4 je na trhu. A spolu s konzolou aj približne 20 hier. Exkluzivity sme si predstavili v samostatných recenziách, v tomto zozname vyberáme zopár d'alších hier, ktoré stoja za vašu pozornosť.



Assassin's Creed IV: Black Flag

Recenzie na ACIV: Black Flag sme vám už priniesli. PS4 verzia prináša najmä kozmetické zmeny.

Branislav Brna o hre napísal: „Hodnotiť ACIV je pomerne zložité. Z námorej časti hry badat' vel'kú snahu o inováciu, ktorá však naráža na nedostatočné skĺbenie s tým, čo sa odohráva na súši a tým aj všetkým, čo bolo doterajším trademarkom celej série. Z nášho pohl'adu ako fanúšikov série sa jedná o mierne sklamanie, keďže hra pôsobí dojmom, že keby mali vývojári viac času premysliť si niektoré veci, mohlo sa jednat', pravdepodobne, o titul kvalít Assassin's Creed 2, ktorý je mnohými dodnes považovaný za najlepší diel série. Taktô majú hráči niečo, čo je sice lepšie ako predošlý diel, ale tiež je to pomerne vzdialé od toho, čo by si asi v hre z tejto série predstavovali.“

Hodnotenie: 85%



Battlefield 4



V duchu grafického vylepšenia sa nesie aj nový Battlefield.

Dominik Farkaš vo svojej recenzii napísal: „Je BF4 hodný svojho mena? Určite áno. Nesponmieme si na jedený 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 deštrukcia 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 vel'kú váhu v hodnotení priradiť slabej kampani? Ak by ste sa opýtali, či si kvôli kampani kúpiť Battlefield 4, odpoved' je jednoznačná – „NIE“. Avšak ked' beriete kampaniu iba ako doplnok a multiplayer bude vaším hlavným bojiškom, tak odpoved' je jednoznačne „ÁNO“. Vplyv kampane na celkovú známku je zanedbateľný. Battlefield 4 je totiž staronovým

kráľom vel'kých virtuálnych bojísk.

Hodnotenie: 90%

Call of Duty: Ghosts



Po boku Battlefieldu nemôže chýbať ani nové Call of Duty. Juraj Vlha kritizoval v PC verzii najmä technické nedostatky. Tie však v prípade PS4 verzie nenájdete. Obsah je v prípade oboch verzí totožný, vrátane zábavného multiplayeru, ktorý je pre mnohých dostatočným dôvodom na kúpu. Pre ostatných môže byť hra menším sklamaním.

Hodnotenie: 60%

Contrast



Táto hra je dostupná pre predplatiteľov služby PlayStation Plus úplne zadarmo. Ak si PS4 kúpite a predplatíte si PS+, potom si ju nezabudnite stiahnuť. Ide o celkom podarený titul, ako píše Miloš Holík v recenzii. „Contrast funguje, ako má. Jeho idea utkvie hráčovi ešte dlhú dobu po vydani. Je tu však stále zopár vecí, v čom je hra skromná a aj keď sú jej žánrové kvality nadpriemerné, moment vyradenia dychu tu nenájdete (na zadok taktiež nepadnete). Rozprávanie príbehu je zaujímavejšie ako on samotný. S dlhonohou Dawn sa tiež práve dvakrát nevžijete. Hratel'nost'

a kreativita sú obe na stupni víťazov – bohužiaľ, tento stupienok nie je tak vysoko, ako sme pred vydaním očakávali."

Hodnotenie: 70%

Escape Plan



Exkluzivita pre PS Vita prichádza po takmer dvoch rokoch opäť, vo verzii pre PS4. Pal'o Ondruška pôvodnú hru kritizoval najmä kvôli ovládaniu, prechod z Vity na DualShock 4 však hra zvládla prekvapujúco výborne. Ak ste si hru pre Vita kúpili, PS4 verziu máte k dispozícii zadarmo.

Hodnotenie: 70%

FIFA 14



Prakticky jediná hra, ktorá sa v prípade PS4 výraznejšie odlišuje od ostatných verzí. FIFA 14 pre PS4 nie je iba o lepšej grafike, ale aj o kompletne novom engine, ktorý nenájdete ani na PS3 ani na PC. PS4 verziu plánujeme v blízkej budúcnosti podrobít testovaniu.

f10w a Flower



Svojím spôsobom veľmi jedinečné hry pre PS3 sa objavili v lepšej grafike aj na

PS4. Ak máte digitálnu verziu pre PS3, kópiu pre PS4 dostanete zadarmo.

Lego Marvel Super Heroes



Patrik Barto nedávno vo svojej recenzii napísal, že LEGO Marvel Super Heroes je d'alejším úspešným zárezom do súrie, ktorá zrejme nemá ako sklamat' svojich verných fanúšikov a ani ako zaujať' dlhodobých skeptikov. Znovu ide o šarmantnú záležitosť pre malých a veľkých s perfektným využitím svojej licencie. PS4 verzia prináša lepšiu grafiku.

Hodnotenie: 65%

Need for Speed: Rivals

Dominik Farkaš nové NFS chváli: „Need for Speed Rivals je jednoznačne kvalitnou hrou, ktorá kombinuje to najlepšie z Hot Pursuit a Most Wanted do jedného balíčka a pridáva inovácie. Ak však hľadáte nástupcu tuningovo ladenej podsérie, tak nie ste na správnom mieste. Rivals je totiž šialenou arkádou s rukopisom Criterion Games, ktorá je však excellentná v tom, čo robí.“ PS4 ponúka kvalitnejšie grafické spracovanie, ktoré je prakticky totožné s PC verzou.

Hodnotenie: 83%



Sound Shapes

Ďalšia PlayStation exkluzivita. Objavila sa na PS3, Vite a teraz prichádza aj na PS4. Kreslená grafika nemôže byť na novej konzole výrazne lepšia v porovnaní s PS3. Hra však podľa Pal'a Ondrušku dokáže zaujať niečim iným: „Vzhľadom na špičkové spracovanie levelov a výbornú hudbu nemáme vlastne hre ani čo vytknúť. Po dohraní relatívne krátkej kampane sa otvárajú ďalšie hracie módy a editor levelov s možnosťou zdielania poskytuje prakticky nekonečnú zábavu. Systém albumov poskytuje mnoho priestoru pre DLC albumy od ďalších známych umelcov, čo ešte viac predĺži hračiu dobu.“

Ak Sound Shapes vlastníte, PS4 verziu si môžete stiahnuť bezplatne.

Hodnotenie: 90%

War Thunder



Jedna z viacerých free-to-play hier, ktoré nájdete v PS Store. Výhodou je, že na hranie F2P hier nepotrebuje PS+ členstvo. Ak si teda kúpite novú konzolu a nekúpite si k nej žiadne hry, otestujte niektorú z trochice F2P hier, ktoré sú v obchode dostupné.

Roman Kadlec



Ostrý a tenký jako břitva – herní notebook MSI GS70

Jen pár dní poté, co společnost MSI představila své herní základní desky, grafické karty, nejnovější technologie a hlavně herní notebooky na MSI Roadshow 2013 po vysokých školách, máme příležitost vám ukázat ten nejtenčí a přesto výkonný 17" herní notebook MSI GS70, který zaujme mimo jiné nízkou hmotností, kovovým tělem a celkovým vzhledem.

MSI GS70 Stealth má matný 17,3" FullHD displej, díky výkonnému vnitřnostem zvládne veškeré nové hry a přesto jej bez problému unesete v jedné ruce. Na první pohled vás překvapí 2,18 cm tenké tělo ze slitiny hliníku a hořčíku. Když jej vezmete do ruky, nebude ani chtít věřit, že by se uvnitř mohl skrývat takový výkon. Věřte, že tento přibližně 2,5kg stroj se nezastaví před jakkoli náročnou výzvou.

I přes nízkou hmotnost a tenké tělo zde nechybí procesor Intel Core i7 čtvrté generace, moderní rychlá herní grafika

NVIDIA GeForce GTX 765M, až dva rychlé SSD disky a klasický 1TB pevný disk. Výkonné komponenty se v plném zatížení samozřejmě více zahřívají a proto MSI GS70 používá dvouokruhové chlazení Cooler Boost zaručující stabilní a spolehlivý provoz.

Výrazným prvkem notebooku je na první pohled speciální herní klávesnice SteelSeries v ojedinělém provedení a úchvatném designu.

Nastavitelné barevné podsvícení, rychlá odezva, Anti-Ghosting a vysoká odolnost

je samozřejmostí, stejně jako upravené uspořádání kláves pro potřeby hráčů, např. umístění klávesy Windows v pravé části. Nemohou chybět ani speciální technologie pro hráče, které najdete ve všech herních not'asích MSI. Pokud je ještě neznáte, představíme je trochu blíže.

Inteligentní síťovka Killer DoubleShot vám umožní plynulé hraní bez sekání díky technologii Advanced Stream Detect, která automaticky upřednostní síťový přenos herních aplikací, sníží odesvu a



maximalizuje datový tok. Na lagující hry tak můžete s klidem zapomenout.

S MSI GS70 už nebude potřebovat externí zvukové karty nebo dokonce zesilovače. Herní notebook je vybaven technologií Audio Boost, což je nezávislý předzesilovač pro sluchátka, který v pohodě utáhne špičková studiová sluchátka Hi-Fi úrovně, která vyžadují vyšší proud. Pozlacené konektory umožní lepší přenos signálu a tak i dokonalou čistotu zvuku. Zvukový systém doplní novinka letošního roku v notebookech MSI – Sound Blaster Cinema, software zdokonalující prostorové podání zvuku i pro běžná stereo sluchátka. S 2.1kanálovým ozvučením si užijete zvukové efekty ve špičkové kvalitě a budete mít dokonalý prostorový přehled ve hře.

Nároční uživatelé jistě ocení i možnost zapojení až tří externích monitorů zároveň díky technologii Matrix Display a podporu 4K rozlišení. Stanete se tak naprostě svobodní a přepínání oken pro vás už bude minulostí. Spolu s displejem notebooku tak můžete pařit najednou na ploše čtyř monitorů.

Pokud jste plánovali koupi herního not'asu, ale např. jako student na zádech nechcete věčně tahat mnohakilové monstrum, je pro vás MSI GS70 jasná volba. Velký 17" displej, lehké a tenké tělo, vysoký výkon je to pravé přání pod vánoční stromek.

A navíc nyní v obchodě Alfa.cz jej můžete mít za super cenu a s dopravou zdarma.

Líbí se vám chytré herní technologie a perfektně vybavený herní notebooky MSI speciálně pro hráče, ale chtěli byste větší výběr? MSI nabízí celou herní sérii notebooků a můžete vybírat hned z několika modelových řad: GE série pro běžné hráče a pařany, nebo třeba GT série s velmi tuhou a odolnou robustní konstrukcí pro maximální naděnce. A vybírat můžete z velikostí od 14" po 17".





Prestigio Multipad Visconte: PC tablet, ktorý sa nebojí práce

Prestigio predstavuje výkonný PC tablet s operačným systémom Windows 8.1/8.1 Pro a inštalovaným balíkom MS Office 2013 pre študentov a domácnosti

Spoločnosť Prestigio uvádzá na slovenský trh svoj prvý PC tablet s operačným systémom MS Windows 8.1 a 8.1 Pro. Novinka s 10-palcovým displejom a procesorom Intel je určená pre všetkých, ktorí chcú svoj tablet využívať nielen vo chvíľach vol'na, ale aj pri práci. Šíkowné zariadenie s výkonnou batériou sa po spárovaní s Bluetooth klávesnicou s touchpadom zmení na prenosný počítač, schopný plnohodnotne pracovať s textom, tabuľkami, prezentáciami či mailom. Aj preto ho ocenia najmä študenti, živnostníci, malí podnikatelia a ľudia, ktorí často cestujú.

Prestigio Multipad Visconte dostal do výbavy najnovší 64-bitový dvojjadrový procesor Intel® Bay Trail taktovaný na

1,46 Hz, ktorý ponúka až dvojnásobný výkon v produkčných aplikáciách a trojnásobné vylepšenie grafiky oproti predchádzajúcim procesorom. V kombinácii s 2 GB RAM a 64-bitovým systémom Windows 8.1/8.1 Pro tak máte v rukách výkonné a rýchle zariadenie. Batéria s kapacitou 4000 mAh zvládne viac než 4 hodiny prehrávania videa alebo 150 hodín v pohotovostnom režime. Tablet PC je dostupný v dvoch verziach – s 32 alebo 64 GB SSD diskom rozšíritelným o ďalších 64 GB prostredníctvom microSD karty.

„Prestigio Visconte je ďalším medzníkom, ktorý posúva možnosti vzdelávania a podnikania na vyššiu úroveň tým, že prináša komplexné riešenie spolu s modelovou

radou Prestigio MultiBoard (all-in-one PC s multidotykovým displejom)“ vyhlásil Siarhei Kostevitch, zakladateľ a CEO skupiny ASBIS. „Multipad Visconte je dôkazom, že tablety už nie sú len hračkou určenou na zábavu. V kombinácii s operačným systémom Windows 8.1 získate univerzálne mobilné zariadenie, s ktorým komfortne zvládnete aj pracovné úlohy. Jeho veľkou konkurenčnou výhodou je tiež cena od 299 eur,“ dopĺňa Dušan Priganc, produktový manažér pre značku Prestigio zo spoločnosti ASBIS.

Pri práci oceníte aj multidotykový displej s uhlopriečkou 10.1 palcov a rozlíšením 1280 x 800 pixlov, ktorý je vyrobený technológiou IPS. Vďaka tomu je obraz ostrý a dobre čitateľný z akéhokoľvek pozorovacieho

uhla. Novinka je tiež vybavená interným 3G modemom s rýchlosťou 21 Mb/s a možnosti konektivity pre pripojenie príslušenstva a periférnych zariadení zvyšuje technológiu Bluetooth 4.0., micro USB 3.0 a mini HDMI konektor.

Kúpou Prestigio Multipad Visconte užívateľ automaticky získava balík MS Office 2013 pre študentov a domácnosti, vďaka čomu môže bez problémov pracovať s dokumentmi, mailom, kalendárom či využívať clouдовé úložisko SkyDrive. Systém tiež umožňuje automatickú synchronizáciu všetkých skladieb, fotografií a súborov s počítačmi a telefónmi so

systémom Windows, ako aj hernou konzolou Xbox. K dispozícii je aj veľké množstvo aplikácií, ktoré zahŕňajú nielen celosvetovo atraktívne aplikácie pre komunikáciu, hry, nástroje, správy atď., ale aj množstvo slovenského obsahu od najväčších slovenských vydavateľstiev. Aplikačná časť sa zároveň velmi dynamicky rozvíja a každým dňom pribúdajú nové tituly.

„Windows 8 umožňuje vytiažiť z tabletu oveľa viac, ako sú dnes používateľia zvyknutí. Živé dlaždice na prvý pohľad ukážu, čo je nové. Zabudovaný Office 2013 pre domácnosti a študentov umožňuje byť produktívny, či maximálne zabezpečený“

cez antivírus a antimalware. Teší nás, že je k dispozícii aj verzia s Windows 8.1 Pro, ktorá ešte zjednoduší využívanie tabletu vo firemnom prostredí. Prestigio Visconte je určite zariadenie vhodné nielen na zábavu a konzumáciu obsahu, ale aj prácu," dodáva Peter Kmoško, manažér divízie Windows, Microsoft Slovakia.

Na slovenskom trhu sa Prestigio Multipad Visconte bude predávať v bielo-striebornom a tmavomodrom prevedení za MOC začínajúcu na hranici 299 eur.

-ts-

Hlavné výhody Prestigio Multipad Visconte:

- výkon a používateľský komfort porovnatelný s notebookom
- najnovší Windows 8.1 a balík Office 2013 Home and Student
- atraktívna cena
- 3G adaptér pre rýchly internet
- široké možnosti pripojenia príslušenstva a periférnych zariadení
- automatická synchronizácia s počítačom a telefónom s OS Windows



Display: 10.1" (25.7 cm) LCD IPS kapacitný MultiTouch (10 bodový dotykový systém) * Rozlíšenie: 1280x800 pixelov (16:10) * CPU: Intel Celeron Dual-core N2805 (1M Cache, 1.46GHz) * GPU: Intel HD 667MHz * RAM: 2GB RAM * Disk: 32GB / 64GB Flash Drive * OS: MS Windows 8.1 / Windows 8.1 Pro * Konektivita: 802.11 b/g/n; WCDMA: 850MHz/900MHz/1700Hz(AWS)/1900MHz/2100MHz (model PMP810E3G); Bluetooth 4.0 ; Micro USB 3.0 | Mini HDMI | Micro SD (micro SDHC kompatibilný – podpora do 64 GB) * Webcam: predná 1.0 MPx * Audio: stereo speakers 2x 0.8W * Batéria: 4000 mAh Lithium * Rozmery: 258.66x173.3x9.9 mm * Hmotnosť: 580g (WiFi) / 590g (3G)

RETRO

Platforma:

PC (1998)

Playstation (1999)

Žáner:

real-time stratégia

Rok výroby:

1998

Výrobca:

Beam Software

KKnD2: Krossfire

JEDNA APOKALYPSA,
TRI FRAKIE, JEDEN VÍŤAZ

■ 1998 bol pre veľa l'udí rokom, ktorý prežili celkom obyčajne. Avšak pre hráčov, či už začínajúcich alebo ostrel'aných veteránov, to bol jeden z najplodnejších rokov v histórii ich hráčskych časov. Rok, v ktorom vyšli skvosty ako Starcraft, úplne prvý, akčný Unreal, veľmi pozitívne prijatá a dnes už legendárna adventúra Grim Fandango či hororový Resident Evil 2, priniesol taktiež často prehliadaný titul s názvom KKND2: Krossfire. V úplnom znení, Krush Kill n' Destroy: Krossfire. Ide o priame pokračovanie prvého dielu v tej dobe populárnej stratégie KKND.

Hru má na svedomí Beam Software, založené v meste Melbourne, Austrálii, ktoré bolo známe pre všetky tri diely Back to the Future na konzolu NES. So začiatkom 21. storočia sa preorientovali na konzoly novej generácie, primárne PS2 a neskôr aj na Xbox 360. Z ich portfólia môžete poznáť pretekársku hru Test Drive: Unlimited, vydanú v roku 2006.

Príbehovo sa hra radí do fiktívneho roku 2179, 100 rokov po 1. svetovej nukleárnej vojne a 40 rokov po udalostiach, odohrávajúcich sa v prvej časti. Vojna



spočiatku prebiehala medzi dvomi stranami, l'udskou rasou (Survivors) a „vyvinutými“ (Evolved), čiže tými, ktorí nestihli či nemali to št'astie zdiel'at' pohodlie podzemných bunkrov so svojimi bratmi a radiácia sa pohrala s ich genetickým kódom brutálnym spôsobom.

Ludia posledný konflikt prehrali, a tak sa stiahli znova do podzemných bunkrov, lízať si rany a zlepšovať svoje technológie. Núdza o zdroje ich prinútila však opustiť bezpečie úkrytov ovel'a skôr, a tak vyrážajú zase raz do boja proti mutantom, ktorí medzičasom nadobudli silu. Čo však netušili je to, že stroje, ktoré zanechali po sebe (zvláštnymi

spôsobmi), získaли inteligenciu a vlastný rozum. Keďže na svete neboli polia, ktoré by sa dali spracovávať, rozhodli sa porátať so všetkými, ktorí majú na svedomí zánik ich primárnej funkcie. Týmto robotom sa hovorí Series 9 a pozostávajú z pol'nohospodárskych strojov, z ktorých sa stali účelní zabijaci.

KKND2: Krossfire sa pýšila vylepšenou grafikou, väčším počtom pixelov, väčším rozlíšením, novou stranou, za ktorú ste mohli bojovať a hlave množstvom nových jednotiek. Svoje armády ste hnali tromi druhmi prostredí ako púšte, zdemolované mestá či lesy. Terén ste mohli využiť vo svoj prospech,

napríklad rieky, ktoré ste mohli prejst' len vznášadlami alebo vyšie brehy, ktoré vám poskytovali výhodu, zatiaľ' čo nepriateľ pod vami si na vás ani nevystrelil.

Ako bolo na tú dobu populárne, stratégie boli o mikro manažmente, museli ste stavat' budovy podľa potreby, každá vám umožnila stavbu inej jednotky či technológie. Aby ste mohli napredovať, museli ste t'ažiť naftu, ktorá je jediným zdrojom v tejto hre (v pôvodnej časti KKND tomu tiež nebolo inak). Svetová mapa, na ktorej ste bojovali, bola trojuholníkového tvaru, na ktorej ste si mohli hocikedy počas trvania kampane vybrať, za ktorú stranu chcete vybojovať d'alšiu misiu, čo zaručovalo variabilitu a slušný zážitok z hry.

Okrem singleplayer kampane hra ponúkala aj skirmish, kde ste si zmerali sily proti l'ubovoľnému počtu súperov, ovládaných počítačom na veľkom počte máp s rôznymi nastaveniami alebo si klasicky zahrať cez LAN (IPX or TCP/IP).

Pre KKND 2: Krossfire bolo plánované pokračovanie s podnázvom Infiltrator. Malo íst' o 3D hru, kde ste mali prebrat' úlohu vlčieho jazdca (jednotky z predošlých dvoch dielov) a riešiť misie lokálneho



charakteru, často za nepriateľ'skou čiarou. O rok neskôr bol KKND 2: Krossfire tiež prerobený na Playstation konzoly.

Štúdio Beam Software zaniklo celkom nedávno, v roku 2010. Malo 40 zamestnancov a ešte v roku 2006 boli odkúpení a premenovaní na

Krome Studios, ktorí mali na svedomí aj okrem iného nie moc slávny titul Transformers: Revenge of the Fallen.

Tak či onak, KKND2: Krossfire je kvalitný titul, ktorý ešte aj v dnešnej dobe chytí za srdce. Zaujme a pobaví na dlhú dobu. Ak ste fanúšik old-school real-time stratégii, tento titul vám odporúčame. Táto stratégia, ktorá sa tiež podielala na formovaní moderných stratégii ako ich poznáme teraz, je určite titulom, ktorý si zaslúži vašu pozornosť.

Martin Húbek



ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4**Výrobca:** Guerrilla Games**Zapožičca:** Sony**Žánor:** FPS

PLUSY A MÍNUSY:

- + grafika
- + niektoré momenty
- + OWL
- nevýrazný príbeh
- nevýrazný hrdina
- dizajnové chyby
- a iné nedostatky

HODNOTENIE:

70%

S takmer dvojtýždňovým náskokom pred Vianocami sa stala konzola PS4 veľkým lákadlom na darček pod stromček. Samotná je však hráčovi na dve veci. K novej konzole treba kúpiť aj nejakú hru a o pozornosť hráčov sa momentálne hlási takmer desiatka PS4 hier v obchodoch. Killzone je jednou z nich, ponúka punc exkluzivity.

Grafické divadlo novej generácie

Exkluzivita je dvojsečná zbraň. Na jednej strane je super, ak má platforma nejakú hru, ktorú si nikde inde nezahráte. Na druhej strane sú očakávania hráčov od takýchto titulov oveľa väčšie. Často čakajú revolučný zážitok a prípadné chyby kritizujú výraznejšie než v prípade bežných hier tretích strán. Ak exkluzivita sprevádza uvedenie konzoly na trh, situácia je ešte horšia. Všetci čakajú, že táto hra vás presvedčí, aby ste si konzolu kúpili hned' v prvý deň predaja.

Realita je však iná a ako ukazuje The Last of Us, to najlepšie často prichádza v dobe, kedy sa konzola pripravuje na prechod do dôchodku. Prvé hry súce dokážu prezentovať to, čo nová čierna škatuľka dokáže a grafický rozdiel v prípade Killzone: Shadow Fall a Killzone 3 je viditeľný na prvý pohľad, hratelnosť skvost je v prípade launchovacích titulov

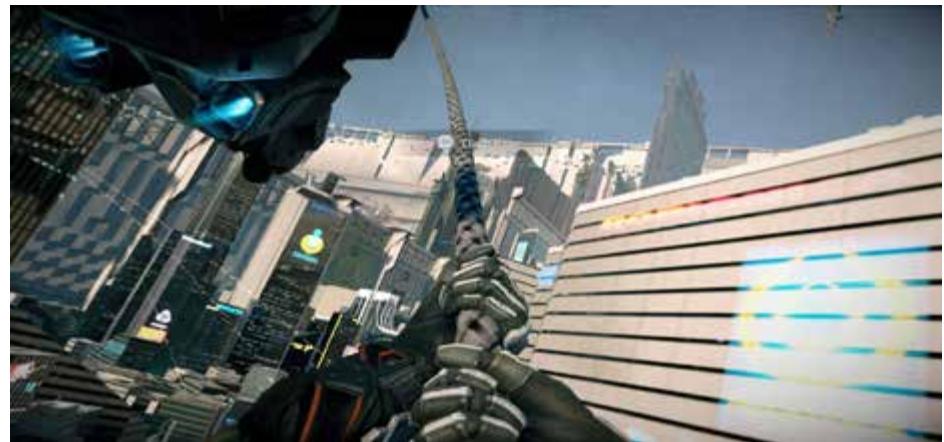
vel'kou raritou. Ak hra nemá v názve slová Mario alebo Zelda, väčšinou ide iba o nadpriemernú až dobrú hru.

Shadow Fall sa radí do druhej kategórie. Prvky FPS žánru mixuje v správnom pomere, niečo jej však chýba. Možno je to lepší dizajn, odstránenie niekol'kých problémov alebo lepší spád. Hráča súce zabaví na takmer 10 hodín a v niektorých momentoch ho aj poteší. O pár minút nato ho však vytočí nejakou zbytočnou chybou. Killzone je ako jazda na horskej dráhe – kladné momenty sa striedajú s tými slabšími.

Vizuálne divadlo odštartuje pomerne vel'kolepo. Nielen z hľadiska grafickej

**Killzone: Shadow Fall**

prezentácie, ale aj čo sa týka herného dizajnu. Veľká mapa prvej kapitoly ponúka dostatok priestoru nato, aby mal hráč pocit slobody. Shadow Fall v jeden moment dokonca ponúkne aj možnosť vol'by pri plnení úloh a viaceru miest, ako sa dostať na potrebné miesto. Je to však iba kozmetický efekt, ktorý vyprchá veľmi rýchlo. Druhá kapitola je značne priamočiarejšia a stiesnenejšia a v tomto duchu sa odohráva aj zvyšok hry. Nedá sa pritom povedať, že by bol Killzone vyslovene „tuneloidný“. Priamočiarost' hre nemožno upriť, avšak herné úrovne často ponúkajú viaceru slepých uličiek, v ktorých hráč l'ahko zablúdi. Opticky však vd'aka tomu pôsobia členitejšie, než sú reálne. Blúdenie je jedna z vecí, ktoré vám



môže pri hraní vadit'. Zbytočne spomal'uje tempo hry. Ďalším problémom je umelá inteligencia, ktorá v niektorých momentoch absentuje. Sem-tam si to, popravde, v zápale boja ani nevšimnete, resp. nepôsobí až tak rušivo, keď' je v kope nepriatelia'ov jeden hlúpy. Ku koncu hry vás však bude Killzone jedovat' základnými trikmi, ktoré sa v FPS-kách niekedy používajú. Nepriatelia'ov v niektorých momentoch zbytočne pribúda a keď' sa vám zjavia pred očami – vyčarujú sa zo vzduchu, lebo sa nachádzate v mieste, kde by ste nemali byť' – máte chut' ovládač hodit' do televízora.

Treba však povedať', že týmto slabšími momentom sekundujú zábavnnejšie časti. Počas hrania sa nájdete niekol'ko momentov, ktoré sa vryjú do pamäti. Tvorcov taktiež treba pochváliť za snahu oživit' hernú náplň. Nebudete stále iba striel'at' po nepriatelia'och, v niektorých častiach sa budete venovať inej hernej činnosti. Najmä ôsma kapitola je v tomto smere výborná, pretože hráčovi poskytuje dostatok priestoru, aby mohol obdivovať grafiku hry, ktorá je vo vonkajších priestranstvách naozaj krásna a popri tom riešil jednoduché hádanky. Snahu tvorcov vytvoriť výborný herný zážitok im nemôžeme uprieť, avšak ich snaha je často marená už spomenutými nedostatkami. Aby sme to zhrnuli – Killzone: Shadow Fall nie je rambo striel'ačka. Až na pár úletov je počet nepriatelia'ov a ich rozmiestnenie logické. Pri hraní je potrebné využívať krytie a všetky dostupné možnosti, medzi ktoré môžeme zaradiť aj drona s názvom OWL.

Tento lietajúci robot sa ukáže v mnohých prípadoch ako výborný pomocník. Dokáže vytvoriť štít, vie zaútočiť na nepriatelia a takisto vytvoriť elektrický výboj,



ktorý oceníte najmä v poslednej tretine hry. Takisto funguje ako transportný prostriedok – v niektorých momentoch ho použijete na vystrelenie lana, pomocou ktorého môžete prekonáť inak nepriechodnú prekážku. Robotu ocenia najmä hráči, ktorí preferujú opatrnejú a pomalšiu postup. OWL dokáže odlákať pozornosť protivníka a hráči si s ním bez problémov poriadí.

Shadow Fall nadvázuje na koniec príbehu z hry Killzone 3. Odohráva sa o 30 rokov neskôr, avšak ak ste doteraz žiadnu hru z tejto súrie nehrali, nebudete mať pocit, že sa v zápletke strácate. Tá je pomerne priamočiara a rozhodne nepatrí medzi nosné vlastnosti titulu.

Tým hlavným dôvodom, prečo si Killzone kúpiť k PS4-ke, je grafika. Týmto tvrdením nikoho neprekvapíme, ale ak si chcete zahrať najkrajšiu hru, ktorú si nezahráte na žiadnej inej platforme, máte na výber v podstate iba Killzone. Knack je tiež pekný, Killzone je však krajsí a z celkového hľadiska aj kvalitnejší.

Samozrejme, nechýba ani multiplayer. Na rozdiel od väčšiny dnešných hier však neponúka klasické „levelovanie“ postavy. Namiesto toho chce hráčov zabaviť výzvami. Tých je k dispozícii až 1595 a ak ich chcete všetky splniť, pravdepodobne máte na najbližšie mesiace o zábavu postarané. Hra pre viacerých hráčov je takisto asi jediný obsah, ktorý vám Killzone ponúkne po dokončení kampane – pre opäťovné hranie príbebovej časti nie je dostatok dôvodov. V súvislosti s multiplayerom spomeňme, že okrem klasických režimov, ako je tímový deathmatch, ponúka mód Warzone, v rámci ktorého sa po čase menia úlohy oboch tímov. Multiplayer

ponúka tri základné povolania so špecifickou výbavou a schopnosťami.

Killzone: Shadow Fall je svojím spôsobom klasický launchovací titul. Ukáže vám, čo konzola dokáže. Poteší vás audiovizuálnym spracovaním a zabaví vás. Hoci má niekol'ko nedostatkov, tie sa dajú sem tam ignorovať. Jediným výraznejším problémom hry je fakt, že neponúka nič, čo by hráča ohúrilo. V rámci večerného relaxu sa počas niekol'kych dní prestrel'ate až na koniec príbehu a tam úlohy hry vo vašom hráčskom živote končia. O pár rokov si na ňu spomeniete možno z toho dôvodu, že to bola vaša prvá PS4 hra, avšak nie kvôli tomu, že by na vás nejakо extrémne zapôsobila. Mimochodom, Shadow Fall využíva možnosti konzoly aj iným spôsobom, ako je grafika. Z DualShocku 4 na vás rozprávajú audio nahrávky, ktoré nachádzate po svete a svietielko svieti, resp. bliká podľa toho, kol'ko máte života. Drobný detail, avšak veľ'mi príjemný.

Roman Kadlec



Super Mario 3D World

PODSTATNE VYLEPŠENÁ KLASIKA

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: Wii U

Výrobca: Nintendo

Zapožičal: Conquest

Žáner: skákačka

PLUSY A MÍNUŠY:

- + fantastický dizajn
- + množstvo originálneho obsahu
- + vynikajúci multiplayer
- + prekrásna audiovizuálna stránka
- nič čo by stalo za spomenutie



HODNOTENIE:

95%

Ked' sa do redakcie dostala správa, že bude sa recenzovať nový Super Mario 3D World na Wii U, niektorí si povedali: „Už zasa d'alší Mário? Ved' len pred nedávnom tu bol predošlý!“ A majú pravdu, s Máriom sa ako keby roztrhlo vrece. Nintendo sa však vždy postaralo, aby ich miláčik a maskot niesol vlajku Nintenda vysoko a s pýchou, a zatiaľ sa im to vždy viac-menej podarilo. Dokáže si však Mário udržať svoje čaro naveky?

Ako sa hovorí, iniciatíve sa medze neklamú, ale môže to byť niekedy dvojsečná zbraň. Pokial herní vývojári zariskujú moc, môžu sa až príliš odkloniť od jadra hry. Pokial však neprídu s ničím inovatívnym, môže sa nová hra zdat' zbytočná. Nintendo však so Super Mario 3D World trafilo do čierneho a presne vedeli, čo si majú ponechať z predošlých hier a kde naopak priniesť niečo nové. Výsledkom je opäť vynikajúca skákačka. Nie však

v 2D ale rovno v 3D. Jedného pekného dňa si Mario spolu s Luigim a princeznou Peach vyšli na prechádzku, až kým niečo neupútalo ich pozornosť – pokazená rúra! A kedže Mario a Luigi sú fanatickí inštalatéri, tak pokojná prechádzka musela ísť bokom. Rúra bola v priebehu pár sekúnd opravená. Na veľké prekvapenie všetkých však z nej razom vyletela malá vília Pixie. Naši inštalatéri sa ani nestihli späťať a tu sa zrazu objaví Bowser (fakt ste si myslíte že sa v tejto hre neobjaví?), Pixie schmatne a utečie s ňou a s novo opravenou rúrou preč. Mario spolu s priateľmi nezaváhajú a spustia sa potrubím za nimi, len aby sa ocitli v okupovanom kráľovstve Pixiniek.

Hned po spustení sa vám otvorí farebný svet, v ktorom si dizajnéri dali záležať na každom detaile. A vy si ich budete môcť s kritickým okom pokojne popozerať, nakol'ko tu nejde o klasickú plošinovú skákačku, ale rovno sa budete môcť pohybovať v troch rozmeroch. Nemohli sme si pomôcť, ale zdalo sa nám, že levele nabrali podstatne iný rozmer, a to aj napriek tomu, že sa stále snažíte dostať od začiatku po koniec levelu. Má to, jednoducho, iný obsah, napríklad sa môžete bároskde

zdržať, stratíť či prepadnúť. A v tomto vás bude hra podporovať, pretože v každom levele sú rôzne skryté záskutia plné zlata či kociek, ktoré si len pýtajú, aby ste ich rozbúrali.

Dizajn levelov je priam vynikajúci a nevieme, ako sa to Nintendo darí, ale už cez dvadsať rokov sú ich levele vždy v niečom špeciálne. Inak tomu nebude ani tu a čo level, to prekvapenie či nová výzva. K tomu si primyslite tú šialenú Nintendovksú tvorivosť a detskú fantáziu a dostenete veľmi dobrú predstavu, v akom svete sa budete pohybovať. Budete prechádzat' cez upražené púšte, cez divokú jazdu na dinosaurej vol'rybe (toto sa naozaj ináč nazváť nedalo; ked' to budete hrať, napište nám, ako by ste to nazvali vy) či budete jazdiť po zamrznutej krajinе v jednej veľkej korčuli ako v sánkach a budete sa rútiť dunívou rýchlosťou napriec levelom. Toto všetko je doplnené excelentnou hudbou, ktorá sa po pohybuje od klasických midi zvučiek až po orchestrálno-jazzove soundtracky.

Samotná hra je na primeranom stupni náročnosti. Po prvých dvoch troch svetoch, ktoré väčšinou prejdete na prvý šup, sa na



vás otvoria rôzne kulehy a prekvapenia, ktoré len svedčia o tom, že aj zastaraný žáner, akým je skákacia, môže na hráčov vybalíť solídne výzvy. A čo je na tomto všetkom najlepšie, je, že Super Mario 3D World nie je obmedzený pre žiadne vekové kategórie a sme toho názoru, že hra je výborná pre všetkých hráčov.

Mário bol vždy výbornou hrou pre jedného hráča, avšak podstatné nedostatky boli v hre pre viacerých hráčov. Nintendo tento nedostatok konečne napravilo a tak ako je dobrý single player, multiplayer je hádam ešte lepší. Až štyria hráči si môžu zvolať svoju postavu, každú s inými vlastnosťami. Napríklad Luigi skáče vyššie než ostatní, Peach vie vďaka svojej sukni plachtiť vzduchom a malý hríbik, Toad, vie utekať najrýchlejšie zo všetkých. Toto je veľmi podstatné, pretože v hre pre viacerých hráčov budete súperiť o prvenstvo, ktoré na konci každého levelu dostane hráč s najviac nazbieranými bodmi. Ten následne

dostane na hlavu veľkú bezvýznamnú korunu a bude označený za kráľa, čo mu, samozrejme, v ďalších leveloch dajú ostatní spoluhráči patrične pocítiť a budú sa mu ju snažiť ukradnúť. Toto je oproti hre pre jedného hráča úplne iný zážitok, ktorý je naozaj po celú hru zábavný. Multiplayer sa však odraža aj v iných aspektoch. Keď už napríklad budete jazdiť po divokej vode na už spomínanej dinosaurej veľkej rybe (stále pripomíname výzvu – skúste premenovať to čudo), tak budete musieť koordinované kormidlovať na strany, ináč sa „vysypete“ a pôjdete od začiatku. V našom prípade sme si zvolili vodcu, ktorý sice kričal „doprava!“, ale polka hráčov aj tak tlačila dolava, lebo „tam bolo viac zlata.“

Pokiaľ je vám všetko toto stále málo, tak vedzte, že v hre je vskutku veľa obsahu, ktorý vás zabaví na veľmi dlhý čas. A nerozprávame len o množstve nových power upov, ktoré vám nebudeme preprádzať, ale aj o tom, že od začiatku

az po koniec vás bude hra v jednom kuse prekvapovať a nie raz vám vyčarí veľký úsmev na tvári. K tomu si prirátajte množstvo zberateľného obsahu a kopu miniher a môžete si byť istí, že za svoje peniaze dostanete jednu z nielen najkrajšie vyzerajúcich, ale aj najlepších hier na Wii U.

Záver

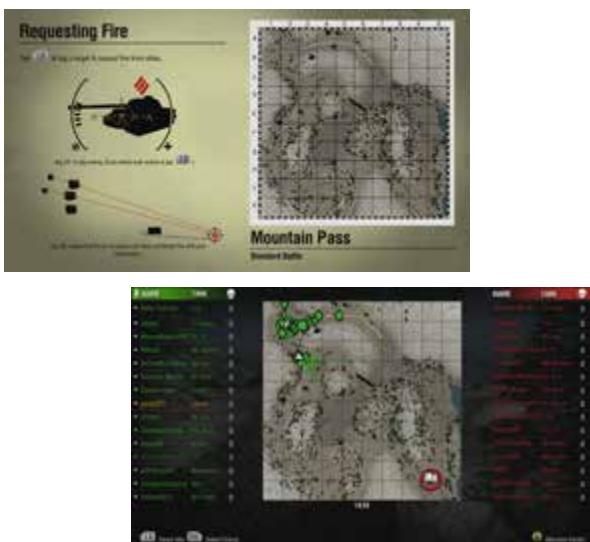
Super Mario 3D World neprináša nič iné len kvalitu. Od grafiky cez hudbu až po level dizajn je táto hra vynikajúca. Obzvlášť oceňujeme celkové audiovizuálne spracovanie, ktoré je prekrásne a vynikajúci multiplayer, v tejto sérii veľmi chýbajúci. Opäť ale platí to isté, že slová sa hovoria, ale chlieb sa je, a preto nám neostáva nič iné, ako vám túto hru všetkými desiatimi prstami odporučiť. S istotou si dovolíme tvrdiť, že nebudete sklamaní.

Adam Zelenay



World of Tanks

PORT DOBRÝ. ČO BUDE ĎALEJ, UVIDÍME



Fenomén. A jedna z najpopu-lárnejších, ak nie rovno najpopulárnejšia free-to-play hra na PC. Reč je o World of Tanks. Môžete ju nenávidieť, alebo milovať, no faktom je, že štúdio Wargaming vie ako na to. Nie náhodou sa chystá aj World of Warplanes a World of Warships. No ešte medzi tým sa ukrajinskí vývojári pokúsia dobyť svet konzol, konkrétnie na platforme Xbox360. A my sme mali možnosť pozrieť sa na to, ako to momentálne vyzerá.

V prvom rade máme pre vás smutnú správu. Teda smutnú pre hráčov, ktorí sú majitelia iba Silver konta Xbox Live. World of Tanks si nezahráte! Aj keď sa hra pýši nálepoukou free-to-play, tak bez Gold konta si nemôžete užívať tankové bitky na konzolách. Dôvod tohto kroku je dosť nepochopiteľný, najmä po tom, čo Sony ohlásilo, že aj napriek tomu, že k PS4 bude využadovať PS plus na hranie MP, tak free-to-play hry sa budú dať hrať aj bez členstva v tejto službe.

Teraz prejdime k hre samotnej. To, aká je hra v celkovom ponímaní, si necháme na recenziu. Podstatné aspekty si však môžeme rozobrat aj v preview.

V prvom rade ide o ovládanie, ktoré bolo asi najväčším otáznikom pri prerábaní hry na konzolu. To sa však vydarilo, je intuitívne a logicky rozmiestnené. S l'avým analógom ovládate tank a pravým hlaveň tanku, zatiaľ čo s pravým triggerom striel'ate. To isté sa týka aj menu, ktorých sa pochybujete, a teda ovládanie prostredníctvom gamepadu je prirodzené a bezproblémové.

Po vybavení všetkých formalít a po nástupe do hry si hráč nepochybne všimne, že oproti PC verzii je HUD orezané na minimum a nachádzajú sa tam iba nutné



položky. Napríklad ukazovateľ hráčov prítomných v zápase je skrytý za BACK tlačidlom a na hornej liště sa nachádza iba grafické vyobrazenie podla typu tanku. Rovnako aj podrobne informácie o pingu hráča sú

nahradené jednoduchým grafovým zobrazením kvality pripojenia.

Mód je v bete jeden, konkrétnie Standard battle s jedným spawnom za kolo s možnosťou zabrat' superovu vlajku. A práve vzhľadom





na to, že na jedno kolo, ohraničené dosť dlhými nahrávacími obrazovkami, máte iba jeden spawn, spôsobuje to, že na hru hráči nejdú štýlom „rýchlo nájdi nepriateľa a zabi ho“, čo je na druhej strane prínosné, pretože samotná hra na tento typ hrania nie je stavaná. Naopak, hry väčšinou pripomínali šachové partie, kde jeden tím čaká blízko svojej vlnky, zatiaľ čo súperov tím sa takticky snaží preniknúť a zničiť nepriateľa alebo rovno ukoristiť vlnku.

Aj keď je hra free-to-play, tak prítomné sú aj meny, ktoré získate za reálne peniaze. Podstatné však je, že nie sú k hraniu priamo potrebné a úspešnú môžete byť aj bez investovania čo i len jedného eura. Teda aspoň to tak zatiaľ vyzerá. Ako to nakoniec bude vyzerat v plnej verzii, je vo hviezdach.

Hra vyzerá dosť slubne, no je t'ažké predpokladat', ako to nakoniec dopadne a ako ju príjmu hráči na konzolách. Na zvyšok informácií a celkové zhodnotenie si však budeme musieť ešte chvíľu počkať.

Dominik Farkaš



Need for Speed: Rivals

ŠIALENÝ ARKÁDOVÝ DUEL PRETEKÁROV A POLICAJTOV

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Výrobca: EA Ghost
Zapožičal: EA
Žáner: preteky

PLUSY A MÍNUŠY:

- + All Drive systém
- + mechanika riskovania
- + adrenalínová hratel'nosť
- + grafika a audio
- + rôznorodá krajina
- obmedzenie na 30FPS
- iba sedem hráčov prostredníctvom All Drive
- drobné problémy s online

HODNOTENIE:

83%



Séria Need for Speed nepatrí medzi tradičné série ako Assassin's Creed či Call of Duty. Skôr je súborom rôzne ladených hier, ktoré majú spoločné štyri kolesá a výkonné motory pod kapotou. Pri vývoji hier s týmto názvom sa vystriedalo množstvo štúdií. Niektoré pri Need for Speed zažili svoj vzostup a pád (Black Box). Štýlovo sme riadili exotické autá na okruhoch, postupne sme sa preorientovali na tuning a pouličné preteky, aby sme sa popri odbočke v podobe realistickej podšérie Shift presunuli opäť raz k šialenému arkádovému štýlu a exotickým autám.

Dva tituly, Hot Pursuit a Most Wanted (2012), nesú rukopis britského štúdia Criterion, ktoré nahradilo upadajúci Black Box. Tí vsádzali na vlastný svojský štýl. V tomto štýle pokračuje Rivals v podaní novovytvoreného švédskeho štúdia EA Ghost. No to, že v štúdiu pracuje veľa bývalých vývojárov

z Criterionu, je jasné už z prvých sekúnd strávených v hre. Príbeh tu nehľadajte, ten si hra vytvára prostredníctvom hratel'nosti.

Základnú premisu Rivals tvorí nikdy nekončiaci súboj pretekárov a policajtov, tentokrát v otvorenom prostredí krajiny nazvanej Redview County. Hráč má k dispozícii dvojicu kariér. Jednu v podobne pretekára, ktorý si rýchlosť a bezohľadnou jazdou razí cestu krajinou a druhú ako policajt, ktorý má jedinú úlohu – chytať pretekárov.

Všetko je prepojené prostredníctvom systému All Drive. Ten je nielen marketingovým tähákom, ale skutočnou funkciou, ktorá výborne funguje. Hráčov svet je pri spustení hry prepojený so svetom ďalších šiestich ľudí, ktorí dopĺňajú kolorit pretekárov a policajtov, ktorí sú riadení umelou inteligenciou. Čiže hráči zdieľajú svoj svet, pretekajú spolu, spolupracujú na chytení Āl pretekárov alebo súperia proti sebe, kde jeden chytá toho druhého. Hra neobmedzuje hráčov, takže aj ked' je vo vašej krajine šest' policajtov, vy sa môžete pridať ako siedmy a nikto vám v tom nebude brániť. Ked' je hráč pod vplyvom ďalších, tak sa

zvyšuje počet získavaných bodov, no ak hráč nechce, tak môže pokojne aktivovať offline režim a byť pánom vo vlastnom svete.

Kl'účom sú tzv. Speed Points. A to pre oba tábory. No pre každý tábor je iný spôsob ich získavania a využitia. Pretekári získavajú tieto body za prakticky každú činnosť. Od základných (prekročenie rýchlosť, driftovanie cez zákruty) až po tradičné (vítazstvá v pretekoch a uniknutie prenasledovaniu policajtmi). Podstatná – kl'účová je mechanika násobiteľa bodov. Čím dlhšie je pretekár na trati, tým vyšší násobič dostáva. Rýchlejšie získava ďalšie body, no tým pádom je aj viac hľadaný políciou. Zaujímavým prvkom je, že ked' je chytený policajtm, tak automaticky stráca všetky body, ktoré v danom výjazde nadobudol. Spomínané body získava policajt, ktorý vás chytí. Nie je to veru zábava, ked' je človek 30 minút na trati, má nazbieraných 300,000 bodov a odrazu sa dostane do takej naháňačky, že to nezvládne a stratí všetko (ovládač o tom vie svoje). To vytvára príbehy, vyplývajúce zo samotnej hratel'nosti. O tom ako vaše auto ledva držalo pokope a za zadkom ste mali päť policajných áut, no napriek tomu

ste dokázali dôjst' do skrýše a získat' tak niekol'ko stotisíc bodov. Za body môže hráč nakupovať nové autá, vylepšovať si ich komplexnými balíčkami, upravovať si ich vzhlad a nakupovať zbrane.

Na druhej strane, prirodzená úloha policajtov je dbať na poriadok v krajine a postarať sa o to, aby pretekári nemali l'ahký život. Na rozdiel od pretekárov nemajú nič ako násobiteľ skóre a ich príjem spočíva iba v zúčastňovaní sa v herných módoch a chytení pretekárov. No ked' už pretekárov chytia, tak berú všetky body, ktoré daný pretekár mal. Policajt totiž počas jazdy vidí, aký násobiteľ pretekár má, a tak sa môže rozhodnúť, či sa mu oplatí začať prenasledovanie. V prípade Al jazdcov známená vyšší násobiteľ agresívnejšieho pretekára, využívajúceho všetky dostupné prostriedky, aby sa vyhol zatknutiu. V prípade živého jazdca je chytenie problémom bez ohľadu na úroveň „hl'adanosti“. Policajt si autá nekupuje, tie dostáva pri postupe levelmi, rovnako si ho ani neupgraduje a za utržené Speed Points kupuje iba zbrane určené na prenasledovanie pretekárov. Tie však oproti variantom pretekárov stojia omnoho viac.

Už len základná premisa hratel'nosti sa postará o to, aby ste sa pri hraní nenudili. Hra vás permanentne dostáva do zložitých situácií a nedá vám pokoj. Pokoj budete mať iba v útočisku v prípade pretekára a v základni v prípade policajta. Tento priestor slúži aj na to, aby ste si vymenili vozidlo s ktorým jazdíte, alebo si ho upravovali, no hlavne preto, aby ste si vyberali nový Speedlist, ktorý je viazaný na úroveň jazdca. Speedlist je zoznam úloh, ktoré musíte spraviť, aby ste postúpili na vyššiu úroveň. K dispozícii sú v každom leveli tri druhy a vol'ba je iba na vás. Každý nový level prináša nové dostupné vozidlo a odomyká nové zbrane. Aj ked' niekedy sa Speedlisty opakujú, väčšinou ponúkajú dostačok variantov podľa preferencii jazdca. Tie sa nezameriavajú iba na vyhratie v niektorých pretekoch, ale aj na prekročenie určitej rýchlosťi, driftovanie na konkrétnom úseku, chytenie daného počtu pretekárov... Mesto je veľmi hradné, a teda okrem pretekov ponúka aj rôzne merané rýchlosné úseky, merané skoky a pod.

Nechýbajú ani rôzne herné módy, konkrétnie päť. Dva – Interceptor a Hot Pursuit – majú obe pretekajúce strany rovnaké. Úlohou jazdca v Interceptor móde je v danom časovom úseku uniknúť

prenasledovaniu polície. Ak hráte za policajta, tak máte za určitý čas zastaviť pretekára. Hot Pursuit je zas šprintom za prítomnosti polície. Úlohou jazdca je vyhodiť a nenechať sa zastaviť políctvom. Úlohou policajtov je do konca pretekov zastaviť pretekajúcich jazdcov. Ďalšie sú však určené iba pre jednu skupinu. Pretekári majú klasiku v podobe šprintu z bodu A do bodu B. Posledným kúskom do mozaiky je Time Trial, klasický herný mód, kde jazdec jazdí sám na čas. Policajti majú okrem hore spomenutého Interceptor módu k dispozícii aj Rapid Response, ktorý je variáciou na Time Trial, akurát doplnený o trestný systém, kde je policajt trestaný za každý kontakt s premávkou a krajnicami. Pretekári môžu vstúpiť aj do rýchlych pretekov, a to v čase ked' narazí na d'alšieho pretekára, ktorého môže vyzvať k šprintu k náhodne vybranému bodu. Odmenou sú Speed Points.

Vyššie spomenuté zbrane – „pursuit tech“ – technológie na zastavovanie protivníka patria do klasíky ako EMP výboj, ostnatý pás, blokáda, no nájdu sa tu aj d'alšie (tlaková vlna, helikoptéra, ktorá spúšťa ostnaté pásy a oslepuje jazdca). Rozdelené sú na tie, ktoré majú dostupné pretekári a tie, ku ktorým majú prístup iba policajti. Taktiež sa dajú vylepšovať prostredníctvom Speed Points.

Jazdný model je čistokrvná arkáda, na ktorú sú hráči Hot Pursuit a Most Wanted zvyknutí. Šialená jazda vo vysokých rýchlosťach kombinovaná s driftovaním vo vysokých rýchlosťach. Všetko v otvorenej krajine, ktorá má tol'ko rôznorodých prostredí, až sa zdá, že sú pokryté všetkými ročnými obdobiami. K tomu si priráťajte nádherné grafické spracovanie podporené novým Frosbite 3 enginom či dynamickej zmenou počasia a máte istotu, že budete nielen jazdiť, ale sa aj kochat' (široké dial'nice, úzke cesty popri lesoch, obývané úseky, zasnežené pohoria). Škoda

len, že autori hru obmedzili na 30FPS a na to naviazali aj prepočítavanie fyziky. Výborný soundtrack je pre Need for Speed sériu samozrejmost'ou a pre Frosbite engine zas výborné audio spracovanie.

Vozový park tvoria samé rýchle a často aj exkluzívne kúsky, kedy už aj začiatocné vozidlá vzbudzujú rešpekt. Také Porsche 911 pre tutorial nie je zlá vol'ba. No neskôr prichádzajú na rad nádherné kúsky z dielne Ferrari, doplnené značkami ako Pagani, BMW, Aston Martin, Lexus, Lamborghini... Celkovo sa v hre nachádza 42 vozidiel. Prítomný je aj jemný model poškodenia, takže pokrivené plechy, poničené nárazníky a rozbité sklá sú tu, akurát bez vplyvu na jazdný model.

Singelplayer, co-op a multiplayer sú zliate dokopy a dejú sa súčasne podľa situácie. Tým pádom je vel'ká porcia hry previazaná na online funkcie, čo môže priniesť aj problémy. Nakol'ko je nezmysel vytvárať pre siedmich jazdcov dedikované servery, tak princíp pripojenia je na báze peer-to-peer, čo vyúsťuje do situácií ako migrácia hostiteľa servera. Taktiež pokial' narazíte na jazdca so slabým pripojením, tak je prakticky nemožné s ním sút'ažiť alebo ho naháňať, nakol'ko jeho pohyb po trati nie je plynulý. Tak isto mi počet siedmich jazdcov neprišiel ako úplne vhodné číslo a bolo by prínosné, ak by sa v budúcich dieloch rozšírilo.

Záver

Need for Speed Rivals je jednoznačne kvalitnou hrou, ktorá kombinuje to najlepšie z Hot Pursuit a Most Wanted do jedného balíčka a pridáva inovácie. Ak však hľadáte nástupcu tuningovo ladenej podsérie, tak nie ste na správnom mieste. Rivals je totiž šialenou arkádou s rukopisom Criterion Games, ktorá je však excelentná v tom, čo robí..

Dominik Farkaš



World of Warplanes

KEĎ MÁ NEPRIATEĽ LETECKÚ PREVAHU

Lietadlá začinajú byť opäť trendy. Už dlhší čas zarytí fanúšikovia leteckých simulátorov čakali na titul, ktorý by im umožňoval vstup na virtuálny letecký front a spraviť si meno medzi ostatnými pilotmi. Sen sa stáva skutočnosťou a ešte k tomu zadarmo! Či?

Áno, firma wargaming.net prináša nový počin v podobe arkádového dogfightingu z druhej svetovej vojny. Niet sa čomu čudovať, kedže vďaka World of Tanks sa dostali do povedomia všetkých, čo niečo v hernom priemysle znamenajú.

Okrem toho, samotný nápad spojiť tri rôzne hry na jedno bojisko zníe naozaj zaujímavo a zábavne (tretí titul má zastrešovať lode). Je tu ale jedno "ale". To spočíva v konkurencii, ktorá v danom momente ponúka oveľa krajší a kvalitnejší zážitok. Je ňou, pravdaže, Gaijin Entertainment s ich Warthunderom.

World of Warplanes je arkádovou hrou, ktorá vsádzá na jednoduché ovládanie, nie príliš strohé mechaniky a, bohužiaľ, aj na finančný model, ktorý sice nemusí zvýhodňovať hráča, ale aj môže. Tento pomyselný model s názvom Free to Win umožňuje hráčom, ktorí neplatiat reálne peniaze, kupovať sa hernú menu tie veci, za ktoré by si inak zaplatil museli. Viete si ale predstaviť, kol'ko času pri tom asi strávite, že?

V hre platia rovnaké pravidlá ako pri World of Tank, vrátane enginu, mikrotransakcií, fyziky, kostumizácie a hratel'nosti (čím myslím aj herné módy). Tu ale platí pravidlo, že čo je dobré v jednej hre, nemusí v zásade fungovať inde. Ako príklad sa dá uviesť samotné rozloženie máp.

V podstate sú stále o tom istom. Ved lietadlá letia vo vzduchu a medzi nimi (naproti World of Tanks) a nepriateľom nie sú žiadne prekážky. Nedá sa opäť nespomenúť Warthunder a jeho geniálny dizajn, ktorý je teda na oveľa vyššej úrovni ako vo World of

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žánor: akcia
Výrobca: wargaming.net
Zapožičal: wargaming.net

PLUSY A MÍNUSY:

- + grafika
- + Free 2 Play
- oproti konkurencii zaostáva
- moc arkádovité
- málo herných módov
- grindfest

HODNOTENIE:

65%



Warplanes. Tak isto množstvo herných módov, ktoré ponúka, sa s jediným Team Deathmatch nedajú porovnať.

Pri hraní máte k dispozícii jedno lietadlo podľa vášho výberu. To si môžete ešte v hangári napakovat' rôznymi doplnkami a vyráziť do vzduchu. Misu začíname vo vzduchu, takže sa nemusíte učiť vzletiť ani pristávať. Toto rozhodnutie vývojárov na jednej strane poteší arkádového hráča, na strane druhej znechutí milovníkov leteckých simulátorov a v konečnom dôsledku zníži celkový zážitok z učenia sa lietať. Ved' povedzme si na rovinu, pristávanie je tou najťažšou časťou celého letu a prináša úžasný pocit, ked' sa vám konečne podarí po prvýkrát pristáť.

Fyzika, opäť poňatá arkádovo, neprináša žiadne zmeny v hratel'nosti, či už vám horí motor alebo máte prestrelené krídlo, zmenu zaznamenáte len graficky, čím vás hra upozorňuje, že máte menej



života. V dogfightoch sa potom vytráca taktika či ten pekný pocit z toho, že kritické zasiahnutie lietadla nemá žiadny dodatočný efekt, takže "bušíte" doň až kým nevybuchne.

Po grafickej stránke je hra naozaj pekná, textúry a efekty na lietadlach sú veľmi kvalitné, ako aj rôzne efekty, či už horiaceho motora alebo dymu. Dojmy trochu kazí samotná fyzika, ktorá občas pôsobí nereálne, hlavne pri havariách. Do tretice, spomínany dizajn máp mohol byť oveľa lepší, aj keď na oko pôsobí pekne. Zvuk je dobrý, aj keď nie prvotriedny, no postačuje na to, aby hráč vedel, čo sa okolo neho a s ním deje. V zásade je zvuková stránka hlavne účelová, nie atmosférická.

Ide o Free 2 Play titul s mikrotransakciami a v budúcnosti sa bude určite rozširovať. Terajší stav je avšak na úrovni bety, hoci bez výrazných bugov a glichov, avšak chýba obsah. V budúcnosti, keď sa spoja všetky tri bojiská dokopy, môže ísť o veľmi zaujímavý zážitok. Momentálne titul neponúka nič iné, len bezhlavé arkádové strielanie s RPG prvkami na lietadlach z druhej svetovej vojny. Tým, že aj konkurencia ponúka nielen letecký, ale aj celkový lepší zážitok, a navyše zdarma, vaša pozornosť by sa mala upriamit skôr na ďalšiu.

Tomáš Kleinmann



MANGAMING.NET

Ratchet & Clank: Nexus

ŽLTÁ VESMÍRNA MYŠ JE SPÄŤ...

ZÁKLADNÉ INFO:

Výrobca: Insomniac Games

Žánor: platform

Zapožičal: Sony

PLUSY A MÍNUŠY:

- + vypilovaná hratelnosť
- + tempohry
- + humor
- + hudba
- + dabing
- + grafické spracovanie
- + neobsahuje „zásekove“ momenty

- herná doba
- takmer žiadna invencia
- malý počet zbraní

HODNOTENIE:

83%



Herná séria Ratchet & Clank išla vždy akosi mimo mňa.
Ked' som ju mal možnosť okúsiť pred rokom v rámci recenzovania The Ratchet & Clank Trilogy: Classics HD, tak ma išlo poraziť. Logicky som sa teda snažil opäťovnému stretnutiu s žltou chlpatou potvorou, posadnutou zbieraním skrutiiek, ktorá nedokáže preskočiť tú poondenú priepast', oblúkom vyhnúť.

Pre tých, ktorí nečítali recenziu The Ratchet & Clank Trilogy: Classics HD a už sa chystajú na cestu za mnou s Groovitronom v ruke, aby mi vysvetlili, ako veľmi sa myším, by som chcel upokojit' uvedením pári vecí na pravú mieru. Hry zo série Ratchet and Clank nepovažujem za zlé, avšak vyhýbam sa hrám, spadajúcim do žánru platform skákačiek, pretože okolo štyridsiateho nevydareného pokusu o preskočenie krízového miesta, spojeného s nutnosťou opakovat' zakaždým polku levelu, sa prepínam do berserk

módzu, v ktorom sa dejú s gamepadom v mojich rukách veľmi nepekné veci.

Ratchet & Clank: Nexus je d'alším dobrodružstvom nerozlučnej dvojice Lombaxa Ratcheta a malého robota Clanka, ktorí spolu

musia zachrániť galaxiu pred zlým zloduchom, ktorý ju chce ovládnut'. Tým je v tomto prípade vesmírna kriminálnička Vendra Prog, ktorú naše duo eskortuje v úvode do väznice, kde si má odpykati svoj doživotný trest. Už po pár minútach sa však, samozrejme, všetko





zmení a Vendre sa za pomocí svojho brata Neftina podarí utieť, aby mohla začať uskutočňovať svoj diabolský plán, ktorým je prepojenie sveta s inou dimenziou. Ratchet a Clank to nemôžu nechať tak, a preto sa vydávajú po jej stopách ju zastaviť'. Áno, príbeh nie je originálny, ale svoj účel – čoby hybná síla napredovania – spĺňa výborne, pretože vďaka nemu máte stále pocit, že sa niečo deje.

Svoju zásluhu na tomto pocite má určite aj samotné vysoké herné tempo, vďaka ktorému hru nie je problém prebehnúť do šiestich hodín. Výplň týchto šiestich hodín tvorí štandardný gameplay, ktorý sa stal už pomaly trademarkom Ratchet & Clank série. Ten pozostáva z jednoduchého herného mechanizmu prechádzania jednotlivých planét (levelov), spojeného s likvidovaním nepriateľov a rozbijaním všetkého naokolo v snahe získať čo najväčší počet skrutiek,

za ktoré si následne môžete nakúpiť' čoraz účinnejšie a šialenejšie zbrane. Na tento systém sa následne nabalujú rôzne gadjety, ktoré Ratchet postupne odomyká, aby sa na jednotlivých planétach mohol dostať na vopred neprístupné miesta. Nexus neprináša v tomto ohľade žiadnu revolučiu a k starým známym gadgetom, ako sú jetpack, hover a magnetic boots, pridáva len jednu novinku s názvom Grav Tether. Ten umožňuje Ratchetovi na vybraných miestach vytvárať prepojením dvoch vopred určených bodov prúd hmoty, v ktorom sa môže vznášať'. Ďalšou a poslednou gameplay novinkou, ktorú Nexus prináša, je ovládanie Clanka v tzv. Netherworlde. V zásade ide o 2D sekcie, v ktorých sa vďaka nulovej gravitácii odrážate od stien v snahe dostať Clanka na druhú stranu labiryntu, aby ste oslobodili tvorov zvaných Nethers, vďaka ktorým si uvoľňujete zablokovanú cestu v leveloch.



Ani jeden z týchto nových nápadov nepôsobí prevratne a pre starých „harcovníkov“ série budú skôr sklamaním. Na druhej strane je autorom potrebné uznat' vypilovanie všetkých doterajších prvkov takmer k dokonalosti. S tým súvisí aj fakt, že som si Nexus na moje veľké prekvapenie skvelo užil, a to bez jediného zásekú, čo sa mi pri platform hráč ešte nestalo.

V podobnom duchu držania sa v možno zabehnutých, ale osvedčených kol'ajach sa nesie aj technická stránka hry, ktorá je (až na mierny odklon k trochu temnejšiemu grafickému štýlu) totožná s predošlými iteráciami tejto série na PS3 konzolách. V reči tých, ktorí sa Ratchetom & Clankom ešte nestretli, to znamená, že hra vyzerá takmer na nerozoznanie od Pixarovských animovaných rozprávok. Prirátajte k tomu skvelý dabing postáv, chorálový OST a o vynikajúci audiovizuálny zážitok máte postarané.

S finálnym hodnotením Ratchet & Clank Nexus som tak trocha na vážkach. Paradoxne som z hry nadšený, pretože predstavuje konečne platform hru, ktorá sa snaží hráča bavit' a nie frustrovať'. Na druhej strane je jasné, že pre fanúšikov tejto série môže ísť o mierne sklamanie, keďže herná dĺžka a aj náplň hry zaostáva za predošlými dielmi, čím sú si zrejme vedomí aj autori hry, ktorí za Nexus nepožadujú plnú cenu konzolovej hry. Navýše k nemu pridávajú aj kód na stiahnutie Ratchet & Clank: Quest for Booty z PSN.

Branislav Brna

Deadfall Adventures

„RICHARD O’CONNELL S KOMPASOM JACKA SPARROWA.“

ZÁKLADNÉ INFO:

Výrobca: Nordic Games
Žánor: adventúra
Zapožičal: Comgad

PLUSY A MÍNUŠY:

- + scenéria a zmeny prostredia
- + humor
- + vylepšovanie postavy
- + arzenál zbraní
- modely postáv
- opakujúce sa puzzle
- systém checkpointov
- umelá inteligencia
- interface
- neadekvátna cena

HODNOTENIE:

65%



Svetoznáma novela Bane kráľa a Šalamúna a filmový hit Liga výnimočných v hlavnej úlohe so Seanom Connerym. Zdanlivo nesúvisiace diela, ktoré však spája spoločný protagonista – dobrodruh a lovec pokladov Allan Quatermain. Ten vykrádal hrobky dávno predtým, než Lara Croft po prvýkrát potiahla káčera, a nosil klobúk skôr než doňho Indiana Jonesovi vôbec dorástla hlava. Vy ste potomok tejto legendy. Rodinná sláva však žalúdok nezasýti, a tak prijmete pozvanie na dobrodružstvo, v ktorom nechýbajú múmie, smrtiace pasce, dynamit, ale aj pôvabná dáma, ktorá zúfalo potrebuje vašu pomoc. A to sa predsa neodmieta.

Hoci rakúske štúdio Nordic Games GmbH funguje na vývojárskej scéne len necelé tri roky, švédska herná korporácia s takmer identickým názvom, ktorá centrálou vo Viedni zastrešuje, nie je žiadnym nováčikom. V jej portfóliu nechýbajú tituly

zo série Gothic, simulátor The Guild a jeho pokračovania či hororový Alan Wake. Od novinky Deadfall Adventures autori očividne vel'a očakávali, čomu nasvedčuje aj vydanie zberateľskej edície či samotná cena produktu, no kvality, ktoré by sa pri sľubne vyzerajúcej dobrodružnej „strel'ačke“ dali predpokladat', vývojári zjavne zabudli v niektorom sarkofágu.

Ak by sme hre mali vytknúť jednu jedinú vec – a že ich teda je ovel'a, ovel'a viac – jednoznačne by ňou bola absencia originality ako v príbehu, tak aj samotnej gameplay. To, že hra nepriamo nadväzuje na vel'dielo sira Henryho R. Haggarda, Bane kráľa a Šalamúna, by vôbec nevadilo, ak by James Quatermain, ako hlavná postava, nepôsobil fádnym a „to-tu-už-bolo“ dojmom. Mierne romantická zápletka, v ktorej vám sekunduje agentka s pekným pozadím, až nápadne pripomína pozadia filmov s Indiana Jonesom (fakt, že vám po krku idú nacisti, ani nerátame), zatial' čo revolveri a láska k všetkému, čo vybuchuje, zasa nápadne pripomínajú charakter Ricka O'Conella, ktorého v trojdielnej sérii Múmia stvárnil sympatický Brendan Fraser. Finálnym klincom do Jamesovej truhly je scenár, ktorý

potenciálne zaujímavú postavu ponížil na úroveň nutného zla. Obrovská škoda.

Niežeby bola tradičná kostra dobrodružných diel vetchá, to ani omylem. Ba naopak, je žiarivo biela a, úprimne, nevieme si bez nej hľadanie starodávneho pokladu ani len predstaviti'. Deadfall však mohol – a mal – ponúknut' viac než len nevýrazného protagonistu a základný kameň, ktorý, s prepáčením, „oprdeľi“ zadky desiatok autorov desiatky rokov dozadu. Vždy, keď má hráč pocit, že vie, čo bude v hre nasledovať, a naozaj sa situácia uberie predpokladaným smerom, nie je to dobré znamenie.

Závan originality neprevetral ani pasce, s ktorými sme sa stretli na každom kroku, či gameplay celkovo. Po prvých hodinách sme sklamane zistili, že väčšina smrtiacich nástrah sa s menšími obmenami opakuje – sochy chriaci plamene, otvory v stenách, ktoré strielajú oštepy či obyčajné ostne, na stenách aj pod stabilne pôsobiacim kusom kameňa. Hned', ako nás hra na začiatku príbehu upozornila, že záhuba číha všade, zakrádali sme sa starodávnymi halami ako

duchovia a dávali si sakramentský pozor na to, kam šliapnut'. Bohužiaľ, tento pocit si Deadfall nevie udržať. Postupne sme každú časť mapy bezchybne odhadli hned' na prvý pokus a máločo nás prekvapilo.

Vašu logiku naoko preveria aj minihry, je ich však zúfalo málo. Skladanie dielov rozbitej mozaiky navyše ani v najmenšom nepredstavuje akýsi prielom, vytrhnutie z priemeru, ktorý je všadeprítomný. Puzzle sa opakujú a vo väčšine prípadov pracujú na rovnakom princípe – otoč sochu týmto smerom alebo použi tri rovnaké symboly, skrátka preto, lebo to je zapísané v pradedovom skicári. Žiadny hlbší dôvod, ktorý by bol zakomponovaný do deja. Vítaným spestrením, na ktoré však autori zjavne ani len nepomysleli, by boli misie pod vodou či používanie dopravných prostriedkov. Hra aj napriek tomu ponúka – sice poskromne, ale predsa – niekol'ko momentov, ktoré sme si vyslovene užili: krkolumná jazda banským vozíkom je jednoznačne spomenutia hodným zážitkom.

Ani po technickej stránke to veru nie je žiadna sláva. Scenérie sú miestami krásne a nepochybne potesia vaše oko, herné prostredie sa navyše počas gameplay niekol'kokrát zmení, keďže pri honbe za bájnym pokladom precestujete kus sveta. Horšie sú na tom postavy, ktorých animácie, gestá, pohyby či mimika pôsobia t'ažkopadne, kostrbato a nevierohodne, takmer až roboticky. Humorné poznámky hlavného hrdinu vedia pobavit', okrem toho sa však Quatermain nemá vel'mi čím pochváliť'.

Fiaskom v súbojom systéme sú nepriatelia, ktorých, čo do inteligencie, mnohokrát prekonajú aj obyčajné múmie, ktoré vysmrkali mozog už pred stáročiami. Ruskí a nemeckí vojaci sa sice kryjú za prekážky a pomerne často po vás hádzajú



granáty, ich snaha zabit' vás je však neohrabaná, pričom jej chýba akákol'vek logika (skupinové taktiky, využívanie okolitého prostredia – pasce, výbušné sudy). Ďaleko od vieročnosti má aj systém zasadnených a inkasovaných zranení. Nacisti a komunisti so železnou pravidelňou padali k zemi po tom, čo sme do nich vyprázdnilí štvrtinu zásobníka, vzápäť sa však opäť postavili na nohy a pokračovali v boji. Miestami sme mali pocit, že do nich hádam hádžeme jablká. V hráčskom interface chýba Quatermainov ukazovateľ zdravia, vaša aktuálna kondícia je zobrazená pomocou krvavých fl'akov na obrazovke, ktorá pri minimálnom počte HP stmatavne. Poznámky hlavných hrdinov počas súbojov vás vel'mi skoro omrzia, pretože ich spočítate na jednej ruke a dookola sa opakujú – podobne ako soundtrack, ktorý mal byť omnoho výraznejší.

Nie príliš atraktívnej hratelnosti dominuje zabudovaný systém checkpointov, ktorý sa, vzhľadom na všadeprítomné pasce, pri ktorých stačí mierne oneskorená reakcia hráča či zlé kliknutie na to, aby sa vaša odysea skončila predčasne, nedá nazvat' inak ako nonsensom. Poklady, ktoré počas dobrodružstva nachádzate,

a pomocou ktorých vylepšujete svoju postavu, navyše musíte pri prípadnom načítaní poslednej pozície získat' odnova, čo je prinajmenšom otravné.

Dobrodružná akcia je v Deadfall Adventures jasne citel'ná, štúdio Nordic Games však väčšinu potenciálu, ktorým táto FPS nepochybne disponuje, premrhalo. Príbehová línia pôsobí zlepšeným dojmom, titulu chýba výraznejšie podanie príbehu, napríklad v podobe cut-scén, a ten je sám o sebe tuctový. Charakter Jamesa Quatermaina nevyniká ničím, čo by sa vám vrylo do pamäte, vďaka absencii väčšej originality vidíme diery už v samotných základoch celého titulu. Kameňom úrazu, ktorý Deadfall neúprosne t'ahá do hlbín všednosti, je aj skutočnosť, že vývojári v hre uplatnili akčnosť na úkor dobrodružných prvkov, ktoré v konečnom dôsledku nefigurujú ako základný stavebný materiál, ale ako kulisa pre hromadné zabíjanie „náckov“ a sovietov. To, čo malo hráčov zaujať, je chudobné, a opakovane vás to sprevádzá celou hrou. Naopak, panorámy, ktoré sa vám počas cest mnichokrát naskytňu, sú pôsobivé, a za vokusné vyobrazenie prostredí si autori zaslúžia pochvalu.

Aj napriek všetkým zmieneným negatívam nie je správne, aby sme Deadfall nazvali vyslovene zlou hrou – jednoducho preto, že nou nie je. To, čo vám titul môže ponúknut', si zmienku v učebničiach herného dejepisu sice nevyslúži, no príbehová kampaň ponúka vyše osiem hodín obstojnej zábavy. Množstvo nedostatkov prevláda nad kvalitami, ale naštastie hra disponuje aj pasážami, ktoré efektívne pritiahlí našu pozornosť a určitý čas ju dokázali udržať podobne ako hociktorá vysoko hodnotená hra.



Mário Lorenc

WWE 2K14

OBROVSKÍ MUŽI V KOSTÝMOCH

ZÁKLADNÉ INFO:

Žánor: šport
Výrobca: 2K Games
Zapožičal: Cenega

PLUSY A MÍNUŠY:

- + 30 years of wrestelamania
- + množstvo wrestlerov na výber
- + velký výber módov
- grafické prevedenie
- velmi prostoduché a priamočiare ovládanie



OBROVSKÍ MUŽI V OBTIAHNUTÝCH KOSTÝMOCH, ČO BY SA MOHLO POKAŽIŤ?

Wrestling a jeho obdoby nie sú v našich končinách práve populárnym športom či zábavou.

To však nemení nič na tom, že sa inde teší vel'kej obl'ube a to až natol'ko, že každoročne dostáva svoju vlastnú hru. Inak tomu nie je ani tohto roku, a tak vám prinášame recenziu na WWE 2K14, ktorý sa prezentuje velkými zmenami a tonami nového obsahu.

V najnovšom WWE sme sa dočkali naozaj famózneho spojenia. Vylepšené a opravené chyby predošlých dielov v kombinácii s nostalgiou Wrestlerskej scény tvoria naozaj jedinečný pocit z hry. Aj napriek tomu hra vyzerá a hrá sa podobne ako predošlé diely. Predsa len je t'ažké pridávať do každoročne vydávanej športovej hry niečo nové a pýtať za to 50 eur a ďalších 20 za seassonpass. Štúdio sa, očividne, s inováciami až tak velmi netrápilo, a aj keď sa hra hrá lepšie a prešla párem zmenami, stále ide o to isté WWE, ktoré sme videli minulý rok.

Pohyby wrestlerov prešli zmenou, hlavne čo sa týka presnosti a rýchlosť. To sa prejavuje aj na ovládaní, kde budete musieť byť ovel'a bystrejší a rýchlejší, aby ste stihli včas zachytiť útok protivníka a prípadne previesť následný protiútok. Nelogickým krokom a zároveň aj sklamáním je, že váha wrestlera v hre nemá okrem kozmetickej stránky žiadne iné využitie. Tak sa bežne stáva, že 150 kilový mastodont lieta po ringu rovnako ako 50 kilový papierový čínsky wrestler.

WWE 2014 nám aj mnohého doprialo. Môdy. Na výber je ich naozaj neúrekom, a aj keď väčšina z nich sú rokmi nemeniac sa stálice, bombou tohto roku je 30 Years of Wrestlemania. Ostatné módy naozaj neprešli žiadnymi zmenami, čo je škoda, ale táto novinka to z vel'kej časti vynahradzuje. Na svoje



si prídu hlavne starší hráči, ktorí si nostalgicky pospomínajú na legendárne zápasy a ich legendy, ale určite neostanú na suchu ani

mladé hráčske ročníky, ktoré si prídu na svoje práve v zápasoch, ktoré sa vpísali do histórie a sú v hre naozaj dobre zrekonštruované. Čo spravilo



HODNOTENIE:

65%



tento mód ešte viac zábavným, je výber z veľkého množstva Wrestlerov a Div, spolu s mnohými arénami. Zaujímavým prvkom je, že zápasy v tomto móde musíte

ukončiť rovnakým spôsobom, ako sa to naozaj stalo pred XYZ rokmi. Niekedy je menej viac. Na jednej strane sa nám dostalo masívnej kustomizácie postáv, na



strane druhej vám potrvá hodnú chvíľu, kým cez kopu nastavení hry a módov prispôsobíte hratelia'nost' k svojmu gustu. Niektorí z nás si chcú jednoducho len zapnúť hru a vyrieskať z protivníka dušu namiesto desať minútového úvodného nastavovania zápasu.

Najväčším minulosom, ktorý vám padne do oka hned' po zapnutí, je grafika a modely textúr. K ešte horšiemu celkovému výsledku prispieva starý engine a celkový produkt tak pripomína hru z roku 2008, a to aj po fyzikálnej stránke, ktorá by mala mať v hre akou je WWE veľkú úlohu. Nie výnimočnými sú aj grafické bugy, kde bežne pretŕčajú časti grafiky cez textúry, ktoré tam nemajú čo robiť. Grafika by mala byť jeden z hlavných faktorov, ktorý by mali tvorcovia v nasledujúcim pokračovaní jednoznačne vylepšiť. Pre človeka, ktorý hru zo série WWE zapne po prvýkrát, môže ho zastaraná grafika a engine odradiť hned' po zapnutí.

Záver: Aj keď najnovší diel série prináša zopár vylepšení a hlavne opravuje predošlé nedostatky, je to stále rovnaká hra ako predchádzajúci diel. Dokonca aj menu je nezmenené. Stále sa však dobre hra a je zasa o niečo zábavnnejší. Aj keď WWE 2K14 nebude práve celosvetovým trhákonom, ktorý k sebe naláka masív nových hráčov, fanúšikovia wrestlingu si jednoznačne prídu na svoje a hru budú hľadať plními dúškami. Vyzerá to tak, že najnovší diel splnil účel. Hra je stopercentne určená pre skalných fanúšikov športu a neponúka prípadným novým hráčom jediný dôvod prečo hru hrať.

Richard Mako



Proteus

VYDARENÝ EXPERIMENT

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner: Experimentálna adventúra
Výrobca: Curve Studios
Zapožičal: Sony

PLUSY A MÍNUŠY:

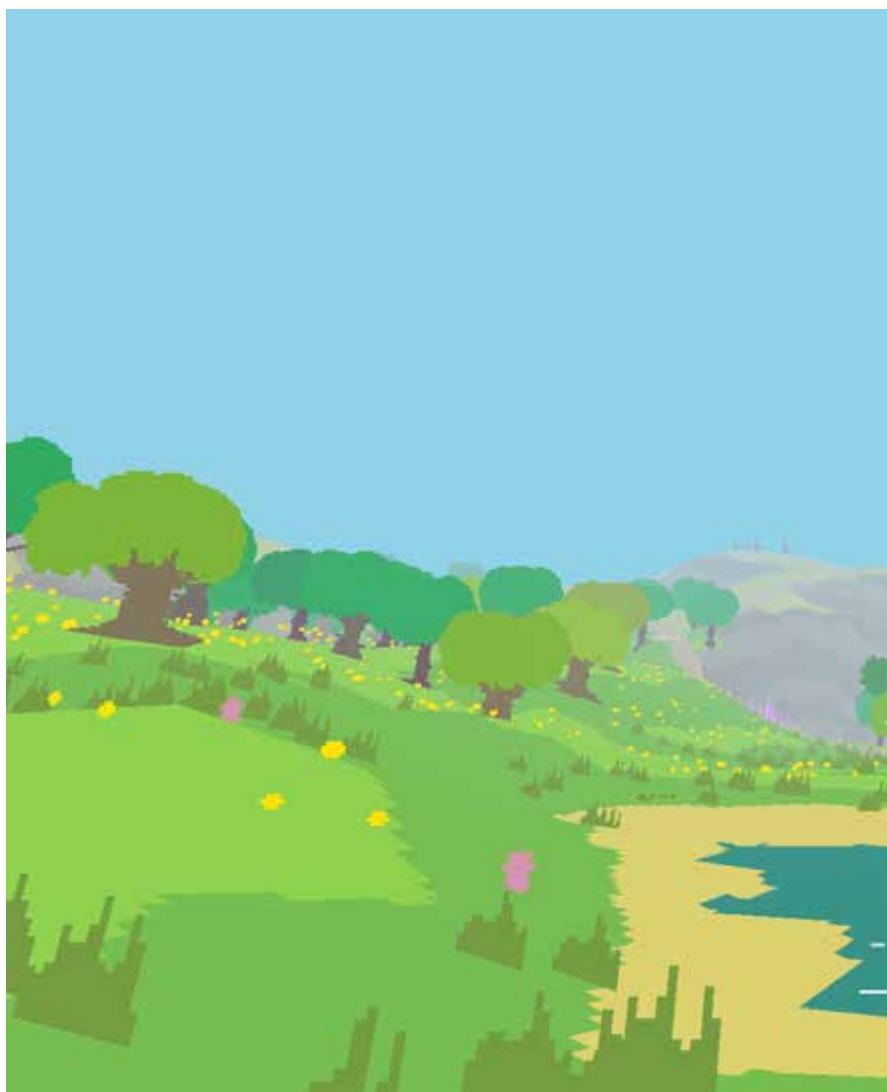
- + originalita
- + štylizácia
- + zvukový dizajn
- + prieskum sveta
- dĺžka

Proteus bol v gréckej mytológii jeden z bohov morí a oceánov. Predstavoval ich nepredvídateľné zmeny. Dokázal taktiež predpovedať budúcnosť, ale robil to nerád a často menil svoje formy, aby ho bolo ľahšie nájsť a poslúžil by iba tým nadaným a trpečlivým štastlivcom, ktorí by sa to podarilo. Proteus teda značí niečo s mnohými formami, náhylné na časť zmeny, a teda univerzálné a prispôsobivé. Perfektný názov pre hru, na ktorú sa teraz pozieme.

Ide o jednoduchú, nezávislú záležitosť. Po spustení hry z menu sa okamžíte, bez nejakého vysvetlenia či prologu, dostávate na pobrežie náhodne vygenerovaného ostrova. Po krátkej chôdzi príde na pekne vyzerajúci (a znejúci) kus zeme uprostred oceánu, na ktorom zdanivo nemáte čo robiť. A tento pocit môže posilniť fakt, že s ničím nemôžete priamo zaobchádzat. Iba sa prechádzať, prezeráť si svoje okolie a kochat' sa prípadnými pohľadmi bez toho, aby vás tlačil čas.

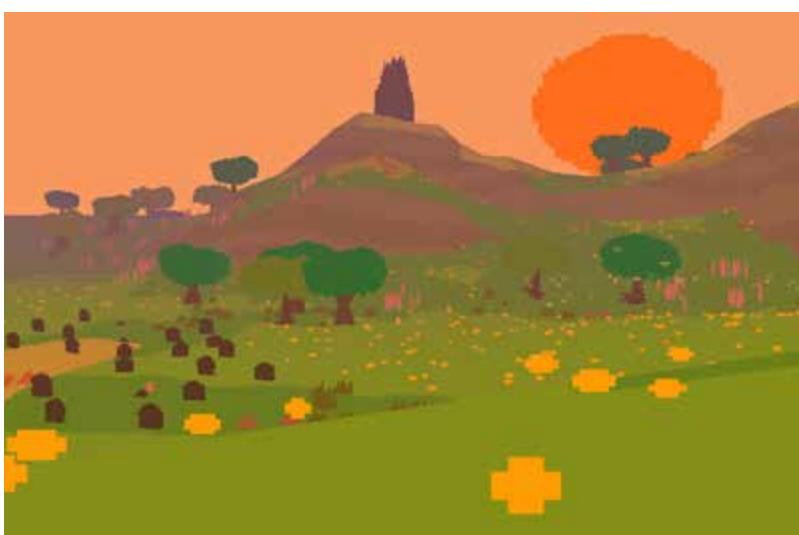
Rovnako ako grécky Proteus, aj samotná hra sa schováva v rôznych formách priamo pred očami hráčov, medzi ktorými to mnohí skrátka vzdajú. Po riadnom skúmaní môže hráč naraziť na rôzne stavby, ktoré v ten správny čas vytvárajú rozličné špeciálne vizuálne a hudobné efekty. Ďalej tam sú špeciálne totemy meniaci podobu ostrova, pobežujúce a skákajúce zvieratá či fauna. Navyše vývojári neustále pracujú na niečom novom a hru pravidelne update-ujú. Vďaka tomu sa okolo hry vytvorila pevná komunita neustále hľadajúca nové tajomstvá.

Proteus ponúka aj úžasnú vychytávku v podobe zachytávania pohľadníčok. Je to spôsob, ako si uložiť hru a zároveň urobiť screenshot. Pri ďalšom zapnutí hry si môžete svoje pohľadnice pozrieť a dostať sa priamo do nich, teda tam, kde ste boli, keď ste ten screenshot



urobili. A nielen to, tieto pohľadnice môžu hráči medzi sebou zdieľať a dostávať sa tak presne na miesta, kde sa pri svojom putovaní ocitli

iní hráči. Ak teda nájdete niečo, o čo sa chcete podeliť, stačí urobiť screenshot a ostatní si to môžu zahrať tiež, čo sa pri náhodne



HODNOTENIE:

85%

priádne použit' internetové návody, ktoré v čase starých Grékov nemali. Vývojári na seba zobražili veľký risk, keď sa rozhodli svoju hru skryť priamo pod lampu, ale napokon sa to vyplatilo. Trpežliví hráči budú odmenení. Problémom je len to, že ak pôjdete priamo za cielom, bez nejakého rozptyľovania sa skúmaním ostrovov, tak vám prejdenie môže trvať len hodinu.

Čo sa týka grafického spracovania, čo vidíte na obrázkoch je presne to, čo dostanete. Tento minimalistický štýl dokáže dokonale pohliť hráčov do svojho sveta. Striedanie dňa a noci, menlivé počasie a všetko ostatné vám stále poskytuje nové pohľady na svet Proteusu. Leví podiel si na tom nesie aj zvukový dizajn. Všetko, na čo narazíte má svoj vlastný zvuk. V lese vydávajú stromy zvláštnu kakofóniu, rovnako aj zvieratá či rastliny. Všetko vydáva unikátnu zvuku a dohromady to ponúka príjemné hudobné pozadie. Navyše plne dynamické, a ak si budete chcieť oddýchnut', stačí sa vyšplhať na vysokú horu, kde počuť len vietor.

Hry ako Proteus sa recenzujú ľahko. Mnoho ľudí by sa rado pustilo do debaty, či sa vôbec jedná o hru a radšej než hraniu by sa venovali definovaniu pojmov.

Niekto v Proteusovi uvidí len pekný (a nudný) simulátor prechádzky snažiaci sa silou mocou pôsobiť umelecky.

Iní zase ocenia inakosť titulu a strávia s ním mnoho relaxačných chvíľ. Faktom ale je, že Proteus je hrou, len sa vie dobre ukryť uprostred pekných obrázkov.

Patrik Barto



generovaných ostrovoch, kde nikdy nenačíte na to isté, viac než hodí. To však stále nepredstavuje žiadny ciel', pokial' samotné skúmanie ostrova a nasávanie

atmosféry nepovažujete za ciel', ktorý by vás u titulu udržal. Naštastie, aj pre vás si vývojári niečo pripravili. Svojho Proteusa si však v hre budete musieť nájsť sami,



Phoenix Wright: Ace Attorney – Dual Destinies

VÝBORNÁ HRA PRE TÝCH, KTORÍ RADÍ VEĽA ROZMÝŠĽAJÚ A ČÍTAJÚ

Legendárny právnik Phoenix Wright konečne príšiel už aj na Nintendo 3DS. Tento hrdina však neníč nepriateľov mečom a nemá ani svoje žiarivé brnenie. Je odetý vo svojom modrom obleku s elegantne uviazanou kravatou a jeho zbraňou sú jeho argumenty. Prosím povstaňte – súdny proces o novom Phoenix Wrightovi môže začať.

Dual Destinies nasleduje už svoju overenú formulu. Budete stáť za stolom obhajcu v role geniálneho právnika Phoenixa Wrighta a jeho tímu právnikov. Oproti vám bude stáť zákerný prokurátor, ktorý vám bude hádzat hrach pod nohy pri každej možnej príležitosti. A, samozrejme, nesmie chýbať sudca, ktorý bude celý čas dozerat, či sa budete držať súdneho poriadku – za prešľap vám ihned uštedri pokutu. Spravte týchto prešľapov viac a budete vyvedení zo súdnej siene.

Dobrá správa je, že čo sa samej hratel'nosti týka, veľa sa nezmenilo. Aj napriek tomu, že predošlé časti sa tešili velkej popularite, nie sú určené pre každého. V hre budete riešiť hádanky v piatich rozličných prípadoch, ktoré sú výborne napísané a my sme celý čas so zatajeným dychom len klikali, aby sme zistili, čo sa bude diat' d'alej. A to je plus a zároveň aj minus tejto hry, pretože čítať budete naozaj veľa. A ked' hovoríme veľa, myslíme tým, že budete stláčať gombík na pokračovanie textu približne dvadsať hodín a len raz za čas budete musieť niečo aj spraviť. Ak by sme mali prirovnati čítanie textu k časiam hry, kedy budete aj niečo robiť, bolo by to asi 9:1.

Jadro hry zostalo v podstate nezmenené. Na začiatku sa vám otvorí prípad krátkym animovaným videom. Nasleduje vyšetrovanie a zbieranie dôkazov až do súdneho procesu. Tam budete najprv väčšinou predkladat svoje dôkazy, hľadať chyby vo výpovediach, ktoré smerujú proti vám. Prokurátor sa bude naopak snažiť vaše

ZÁKLADNÉ INFO:

Žánor: Adventúra, hádanky
Výrobca: Capcom
Zapožičia: Conquest

PLUSY A MÍNUŠY:

- + správny stupeň náročnosti hádaniek
- + zaujímavý dej
- + pekné animácie
- nepomerne veľa textu k hraniu
- lineárnosť

HODNOTENIE:

75%





argumenty vyvrátiť, až sa dostanete do argumentačného pingpongu. Ked' sa už dopracujete k závratnému koncu, udriete po stole a zakričíte to povestné „Take that!“ (čo v preklade znamená „Tu máš!“) a celému súdu jedným monológom vysvetlíte, prečo sa prokurátor mýli. Ten má však ešte nejaký tromf v rukáve a už-už ked' si myslíte, že ste vyhrali, ocitnete sa ešte v horšej pozícii ako na začiatku.

V tejto časti sa tiež stretnete s kriminálnymi prípadmi a hádankami, ktoré vás často zastihnu nepripravených: nové výpovede svedkov, dôkazy, ktoré vyvrátia vašu predošlú argumentáciu či na prvý pohľad nepriestrelné alibi. Ak je však Phoenix Wright niečím známy, je to jeho intuícii a spontánou vynaliezavosťou. A v skutku, jednotlivé hádanky, výsluchy či dôkazy, ktoré budete musieť riešiť, vám občas pekne dajú chrobáka do hlavy, a niekedy na správnu odpoved' natrafíte prostou metódou pokusov a omylov. Len

nenaštvide sudcu, ktorý vám vaše omyly nebude tolerovať večne.

Hra je spracovaná vel'mi pekne a postavy majú rôzne animácie pre rôzne pocity. Stretnete sa so starými známymi postavami ako aj s úplne novými. Hlavnú rolu tu hra Phoenixová nová a šikovná koncipientka Athena, ktorá je okrem právničky aj analytická psychologička a dokáže vycítiť l'udské pocity, čo dodáva hre nový aspekt pri výsluchoch. Bohužiaľ, aj tu sa prejavuje striktný lineárny aspekt Dual Destinies a túto novú funkciu budete môcť využiť iba ked' vám to hra sama povoľí – inými slovami, nebudeť musieť moc rozmyšľať, ako konkrétnie rozlúštiť danú hádanku, ale použiť predurčenú metódu.

Verdikt

Dual Destinies je v zásade klasická Phoenix Wright hra, ktorá poteší fanúšikov tejto série. Aj ostatní ocenia jej bláznivé zápletky a hádanky, pokial'



budú ochotní preklikávať sa dlhým textom. Každý z piatich prípadov je zaujímavý svojím vlastným spôsobom, preto nebude t'ažké sa k Dual Destinies stále vraciať. Bohužiaľ, vel'mi prísná lineárnosť hry ju predurčuje iba k jednému prejdeniu a v zásade vylučuje hocaké hranie od znova. Dual Destinies dodáva niekedy tiež pocit nevyužitého potenciálu, pretože nemáte možnosť presne určiť, aké metódy dokazovania chcete použiť, čo v určitých miestach hru podstatne zl'ahčuje. V zásade ale ide o vydarenú hru, ktorá vás zabaví na približne dvadsať hodín. A to určite stojí za to.

Adam Zelenay





Invizimals: The

Virtuálne príšery všade okolo nás

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS Vita

Výrobca: Novarama

Zapožičal: Sony

Žáner: akčná, detská

HODNOTENIE:

65%

PLUSY A MÍNUŠY:

- + dizajn príšier
- + filmové sekvencie
- + využitie rozšírenej reality
- občasné nedostatky valgoritm pri chytaní príšer
- časom stereotyp
- umelé natiahnutie príbehu



Alliance

po čase začnú mierne otravovať. Jedným z dôvodov je nedokonalý algoritmus, ktorý vás z času na čas posielal do rohu steny na miestach, kam sa jednoducho nedostanete. Hra je pomerne náročná na kvalitu osvetlenia a v slabo osvetlených miestnostiach preto nemusí vždy fungovať bezchybné. Nám sa podarilo algoritmus oklamat pomocou telefónu, s ktorým sme svietili pred kamerou a točili sa okolo vlastnej osi. Z pohľadu diet'at'a však môže byť chytanie príšer časom trochu stereotypné, ba až frustrujúce.

Ked' splníte prvú časť, je čas na použitie priložených AR kariet alebo nájdenie vhodného povrchu. Na obrazovke sa následne objaví Invizimal a vašou úlohou je odohrať určitú mini-hru, aby ste ho chytili. V tomto smere ponúkajú Invizimals väčšiu variabilitu, než pri hľadaní príšer. Prakticky každá príšera má unikátnu minihru. Opäť sa však stretávame s dôrazom na kvalitné osvetlenie priestoru, kde hráte, a to platí pre všetky AR aktivity. Okrem chytania príšier budete stavat budovy, skladat puzzle alebo hrať aj rytmickú mini-hru. S výnimkou chytania príšier sa ostatné aktivity až tak často neopakujú, takže vás nestihnu nudit'. Skôr predstavujú príjemné speštrenie medzi chytaním príšer a bojaním. A mimochodom, dočkáte sa aj Tower Defense mini-hry.

Prejdime k trénovaliu Invizimalov. Toto je jediná časť hry, kde nemusíte využívať rozšírenú realitu a použijete arény, ktoré hra ponúka. Z pohľadu hráča je to super – príšery môžete trénovaliť počas cestovania a na miestach, kde nemá k dispozícii AR karty alebo vhodné prostredie na použitie rozšírenej reality. Boje prebiehajú v reálnom čase – nie na t'ahy ako v Pokemonoch. Každý Invizimal však má štvoricu útokov, ktoré sa po použití po nejakom čase obnovia. Takisto sa tu objavuje aj zdravie a výdrž, takže môžeme hovoriť o základných RPG prvkoch.

Hoci sa Invizimals snaží pôsobiť komplexne, boje nemajú až takú hĺbku, ako by sa mohlo na prvý pohľad čakat'. Príšery sú súčasťou rozdelené do jednotlivých elementov a autori integrovali do hry aj efektivitu/neefektivitu jednotlivých



elementov medzi sebou, vo väčšine bojov si vystačíte s jednoduchou stratégiou – útočiť všetkým čím sa dá a následne sa stiahnuť do úzadia a čakať na obnovenie výdrže, resp. doplnenie útokov.

V porovnaní s predchádzajúcimi hrami však budete bojovať aj vo dvojici a trojici. Princíp boja ako takého to výrazne nemení, ide však o príjemné speštrenie. Nehovoriac o tom, že niekedy sú boje 1 vs. 1 stereotypné a 2 vs. 2 dokážu ponúknut' trochu viac vzruchu. Jedného Invizimala z vášho tímu ovládate vy a druhého umelá inteligencia. Väčšina príbehu odsýpa pomerne rýchlo. Filmové sekvencie sa striedajú s chytaním nových Invizimalov, ich trénovalím, bojaním v turnajoch a stavaním nových budov. Ku koncu sa však tempo hry spomalí – polovicu hrania tak strávite pri prvých 80% hrania, rovnaký herný čas vám zaberie posledná päťina. Dôvodom je nutnosť vytrénovať dostatočný počet príšier na vysoký level a pochytat' špeciálny typ Invizimalov, ktoré vám pomôžu so záverečnými úlohami. Nepovažujeme to vyslovene za zápor, je však škoda, že vývojári koniec takto umelo natiahli. Hoci spomenutých špeciálnych Invizimalov všetkých nepotrebujete, bez niekol'kých z nich sa d'alej nepohnete.

Invizimals: The Alliance chválime vd'aka využitiu rozšírenej reality. Menšiu kritiku si zaslúžia z dôvodu nedokonalého algoritmu, chytanie príšier môže byť niekedy pre menších hráčov náročné – v momentoch, kedy nefunguje úplne podľa predstavy. Boje sú zo začiatku zábavné, časom však skĺznu do stereotypu. Bohužiaľ, ešte pred koncom príbehu. Príbeh ako taký je však výborným speštrením, a ak budete hrať s mladším súrodencom/diet'at'om, pravdepodobne ho dokáže zaujať'. Škoda chýbajúcej českej lokalizácie, aspoň vo forme titulkov. Invizimals: The Alliance tak vo výsledku kombinuje viaceru kladných a záporných prvkov. Ako celok je však hra dobrá a aj napriek stereotypnej náplni nás bavilo trénovaliť príšery a svoju kolekciu rozširovať'. Zaujímavosťou je aj prepojenie s PS3 verziou hry, o tom si však povieme v recenzii Invizimals: The Lost Kingdom..

Roman Kadlec

INTERNETOVÝ OBCHOD S HRAMI



LEN 15,99€
pre PC



od 35,99€

GAME
EXPRES

<http://www.gameexpres.sk>



+ kľúčenka
zadarmo
pre
predobjednávky



len 39,99€
od 2.1 do 19.1
alebo do vypredania

WRC 4

ŠTVRTÝKRÁT KVALITATÍVNE ROVNAKÁ

WRC to má skutočne t'ažké.
Totižto už samotná premisa
tohto šampionátu, teda jazda proti
chronometru, neznie pre laika
vel'mi zaujímavo. Tendencia, že
človek od nudy zaspí, je ovel'a
výšia ako pri Formule 1. No
napriek tomu má tento šampionát
vel'a fanúšikov, ktorí vidia nielen
jazdecké majstrovstvo jazdcov, ale
aj napínavé momenty, ktoré dokážu
pripútať pred televízor. Bohužiaľ, to
sa nedá povedať o licencovanej hre.

Každá jedna recenzia na každý jeden diel vytýka prakticky to isté a následne dostaneme ďalší ročník obsahujúci presne tie isté chyby. Potom človek rozmýšľa, či autori v štúdiu Milestone vôbec majú tendenciu posúvať sa d'alej, búrat' nedostatky svojich titulov a ponúkat' tak fanúšikom hru, ktorú si zaslúžia. Výhovorka, že sa čaká na novú generáciu, by sa totiž dala použiť iba v niektorých nedostatkových oblastiach.

Obsahovo na tom hra nie je zle, práve naopak. Škoda, že to platí iba na prvý pohľad. Trinásť' krajín, kde sa WRC šampionát odohráva a z toho každý obsahuje šest' rýchlosných skúšok. To dáva dokopy sedemdesiatosem rôznych tratí. K tomu si pripojte štyri rôzne šampionáty od Junior WRC cez WRC 3 a WRC 2 až po kráľovskú WRC, kde donedávna vládol Sebastian Leob.

Tieto trate a vozidlá si môžete otestovať prostredníctvom rôznych podujatí. Začína sa pri jednotlivých rýchlosných skúškach, potom sa pokračuje cez jednotlivé podujatia až sa končí pri šampionátoch. Vrcholom je, samozrejme, kariéra, ktorá sleduje postup hráča od tých najnižších kategórií až po vrchol WRC jazdca. Chvalabohu to neznamená, že by ste museli všetkých trinásť' podujatí prechádzat' na štyrikrát, pokial' budete môcť' jazdiť vo WRC. Ak ste šikovní a úspešní, tak najvyššiu métu môžete dosiahnuť už v priebehu tretej sezóny, no tie predtým sú aj tak skrátené. V praxi to vyzerá tak, že v Junior WRC kategórii, kde sa dostávate po zapnutí

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: XBOX 360

Žánor: racing

Výrobca: Milestone

Zapožičač: Comgad

PLUSY A MÍNUŠY:

- + oficiálna licencia
- + mód kariéry
- jazdný model
- audiovizuál
- slabý dizajn tratí

HODNOTENIE:

50%



kariéry, strávite iba dve podujatia a následne, podľa výsledkov, sa presúvate bud' do WRC 3, alebo WRC 2, kde vás taktiež čaká skrátený šampionát. Ked' preukážete svoje jazdecké kvality, dá sa očakávať, že vás oslovia tímy WRC.

A prečo chvalabohu? No preto, lebo všetky kategórie pod WRC sú strašne pomalé. Adrenalin do krvi a kvalitná zábava sú podmienené tým, že pred vás autori musia postaviť výzvu. Bud'to v podobe náročných tratí, alebo vysokej rýchlosťi, ktorú dosahujete, no najlepšie kombináciou oboch. Ked' máte prechádzat' úzku trat' pri rýchlosťach 150km/h, tak je to určite rozdiel, ako keby ste tú istú trat' prechádzali pri dosahovaní rýchlosťí okolo 90km/h. Tým pádom vaše sústredenie v hre klesá, nakol'ko nemusíte dávať pozor na každú jednu zákrutu, a to priamo vplýva na zábavnosť titulu. Po prechode do WRC sa to zlepší, no pokazený dojem z tratí to aj tak nevylepší.

Trate sú totiž zúfalo nadizajnované. Autori sa sice chvália počtom, no to je asi tak všetko. Prvým problémom je, že aj ked' je ku každej trati priradených šest' rýchlosných skúšok, sekcie sa väčšinou opakujú. Celé to pripomína editor tratí v Trackmanii, kedy mali autori k dispozícii

preddefinované úseky, ktoré zliepali dokopy. Výsledok je teda dost' slabý. Čo je ešte horšie, tieto úseky sa často kopírujú aj medzi jednotlivými podujatiami, akurát sa vymení povrch a prostredie. A celkovo najhoršie na tom je to, že všetky trate sú také generické, že vás prejde chut' po nich jazdiť po niekol'kých kilometroch. Žiadne nápady, žiadna variabilita, žiadne širšie a užšie úseky. Hra vám teda potvrdí, že kvantita neprevyšuje kvalitu. Dobrou správou je, že aspoň povrhy sú rôzne, a práve tie pridávajú odlíšné jazdné vlastnosti, a tak poskytujú aspoň akú takú variabilitu.

Pochváliť nemôžeme ani jazdný model. Po čase sme si uvedomili, že podobný jazdný model obsahuje aj prvý diel hry Dirt. Teda v momente, ked' šliapnete na brzdy, stojite (obrazne povedané). A aj celkovo je jazdný model príliš jednoduchý na to, aby bol v hre typu WRC zaujímavý. Žiadna výzva na zvládnutie, žiadne zlepšovanie sa, ako je to napríklad v poloarkáde/polosimulácii F1 od Codemasters. Jediné, čo potrebujete vedieť je, aká zákruta vás najbližšie čaká, čo vám prezradí vás navigátor. Navyše vyznenie jazdného modelu je nemastné-neslané, čo je veľ'ká škoda. Dokonca trate samotné sú strašne obmedzujúce, pretože stačí, aby ste len trochu vyšli z nakreslenej cesty,



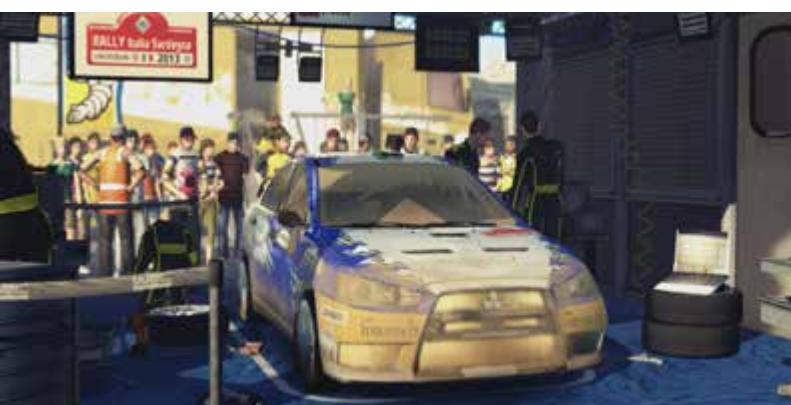
a už sa pred vami zjaví biela obrazovka a hra vás resetuje na správnu pozíciu. A keby sa náhodou stalo, že spravíte počas rýchlosnej skúšky chybu, stačí aktivovať flashback a preniest' sa o niekol'ko sekúnd späť s tým, že danú chybu napravíte.

Celý systém výzvy z hl'adiska hrania spočíva iba v tom, že počas šiestich rýchlosných skúšok máte iba tri obmedzené možnosti opraviť' vášho tátosa. Po každých dvoch rýchlosných skúškach totiž smerujete do servisného strediska, kde majú vaši mechanici šest'desiat minút na to, aby opravili závady, ktoré ste svojou bezohl'adnou jazdou spôsobili. V hre je to spracované tak, že každá položka (napríklad motor, turbo, prevodovka...) má pevné nastavený časový limit, ktorý sa vám odpočítava z dostupnej hodiny. Vy musíte vybrať' to podstatné a ak limit prekročíte, nasleduje časová penalizácia. Nepomáha ani audiovizuál. Aj keď spomínaná variabilita tratí, ktorú zabezpečuje dvanásť lokalít trochu pomáha, tak grafické vyznenie je slabé, textúry sú otriasné a aj okolie trate by potrebovalo trochu starostlivosti. Celé je to fádne, bez zmyslu pre detail, prosté ako z dávnejších herných čias. Grafické spracovanie je približne na rovnakej úrovni ako spomínaný Dirt. A ani zvukové efekty a hudba sa nemajú čím chváliť' a zapadajú do krásneho priemeru, kam prakticky patrí celá hra. Prakticky je tu len jediná skladba, ktorá vám bude hrať' pri nahrávacích obrazovkách a v menu. Po chvíli bude liezť' strašne na nervy a jej zvukové prevedenie tiež nie je také výrazné, ako by ste očakávali. Aspoň ten pohl'ad z kokpitu nechýba.

Po kariére na hráča čaká aj multiplayer. Ten prebieha klasickou formou, takže na začiatku je vypísaný počet pretekov, ktoré jazdíte proti ostatným hrácom a na konci prichádza bodové vyhodnotenie, odvodené od oficiálneho bodovania sút'aže WRC. Následne získavate určitý počet XP bodov, ktoré zlepšujú hráčsky level, no nič neodomkykajú. Tým pádom level slúži iba na zistenie toho, proti akým skúseným jazdcom sút'ažíte. Nanešťastie, multiplayer vo WRC4 je už niekol'ko dní po vydaní poloprázdný a teda sa nedá čakať', že by sa z neho stal národný šport.

WRC 4 je ukážkovým príkladom toho, čo znamená pojem „priemerná hra.“ V hre nie je nič, čo by ju z tohto prívlastku vytrhlo, a teda sa prakticky dá odporučiť' iba vell'kým fanúšikom WRC, ktorým bude stačiť' to, že sa môžu prevetliť' do kože svojho obl'úbencu.

Problémy hry sú jasné. Slabý audiovizuál, slabý dizajn tratí a k tomu aj nemastný-neslaný jazdný model. Záujemcovia o kvalitnú rallye hru si budú musieť' minimálne d'alší rok počkať'. WRC 4 nou totiž rozhodne nie je.



Dominik Farkaš

State of Decay

PONORTE SA DO SVETA ZOMBIE APOKALYPSY

ZÁKLADNÉ INFO:

Výrobca: Undead Labs
Žánor: adventúra

Zapožičal:
Undead Labs

PLUSY A MÍNUŠY:

- + priam dokonalá atmosféra
- + možnosti
- + životnosť hry
- bugy
- technické problémy

HODNOTENIE:

83%



State of Decay sa nenápadne objavil na Xboxe, ako indie hra, o ktorej bolo známych pomenej informácií. Stal sa z nej však obrovský hit a prekvapili aj veľmi pozitívne hodnotenia v recenziách. Bola len otázka času, kedy vývojári ohlásia PC port a toho sme sa konečne dočkali. A môžeme svedomite prehľať, že ide o naozaj perfektný titul.

Prežiť nie je len o striel'ani všetkého, čo sa hýbe

So zombie hrami sa v poslednej dobe roztrhlo vrece, to nikto nemôže vyvrátiť. Ešte pred približne desiatimi rokmi veľa hráčov snívalo o poriadnej zombie hre a aj recenzenti po nich vyjadrovali túžbu.

Dnes si môžeme vyberať medzi niekol'kými AAA a množstvom indie titulov. Väčšina sú akčné (a nie príliš kvalitné) vyvraždovačky, no nájdú sa aj výnimočné diela vytvárajúce z

radu. Príkladom je napríklad adventúra The Walking Dead alebo práve recenzovaný State of Decay. Na rozdiel od typických striel'ačiek, sa v State of Decay dočkáte hlavne boja o prežitie vo forme zháňania jedla, stavebného materiálu alebo nábojov a to všetko v otvorenom svete, v ktorom sa väčšina udalostí náhodne generuje alebo odvíja od vášho konania.

Hlavná dejová línia je klasické zombie klišé. Po rybačke sa so svojím kamarátom vracie domov, ale po ceste narazíte na skupinu divných ľudí. Jeden z nich vás napadne a v tom momente sa už zhostíte roly Marcusa Campella.

Čo však nasleduje d'alej, to môžete nájsť napríklad v komiksoch, prípadne niektorých filmoch, ale v hre sa doteraz nikto nedohodol spracovať tému prežívania celej spoločnosti. Len čo nadviažete kontakt s ďalšími ľuďmi a získate strechu nad hlavou, musíte dbať na spokojnosť a stav všetkých obyvateľov.

Hra vás nechá robiť, čo sa vám zachce, avšak okrem príbehových misií, sa objavujú aj situačné úlohy. Napríklad odstrániť

hordy infikovaných, ktoré sa blížia k vášmu domovu, zohnať materiál na novú stavbu, odstrániť špeciálny druh infikovaného alebo īst' pomôcť susedom, u ktorých si následne zvýšite dôveru, čo ich môže priviesť na vašu stranu. Pokial' ich nesplníte, klesá morálka a môže dôjsť aj k smrti ďalších postáv.

Najdôležitejšie sú samotné strety s nemŕtvymi. Bojový systém je rozdenený klasicky, na blízko a na diaľku. Ked'že nábojov je neustále nedostatok, ako zbraň budete väčšinu času používať čokol'vek, čo nájdete a zmestí sa do inventára-batoha. Môže to byť len ocel'ová trubka, ale aj sekera či kladivo. S bojom na blízko sa však spája jeden nie veľmi príjemný bug. Občas sa stane, že zombíci prebehnu aj cez zatvorené dvere alebo sa zaseknú v stene. Taktiež aj ich spawn systém s vami občas slušne vybabre.

Nič nepoteší viac, ako neustále sa objavujúci nemŕtví spoza rohu, keď chcete len prehľadat dom. Za používanie zbraní sa vám zvyšuje schopnosť s nimi narabáť, čo neskôr umožní používať špeciálne útoky. To isté platí aj o strelných zbraniach, pri ktorých

napríklad môžete mierne spomalit' čas, aby ste vedeli lepšie zamieriť'.

Aby nebolo rôznych skillov málo, každá postava vo vašom spoločenstve je unikátna a rovnako má aj unikátne schopnosti. Za tiché prehladávanie domov sa vám zvyšuje dôtvip, za behanie kardio a tak d'alej. A postavy budete striedať neustále, pretože keby ste mali hrať celú hru za jednu jedinú, asi by vám umrela od únavy, ktorá znižuje maximálnu staminu, čo môže znamenat' smrť'. Takže kým jedna postava oddychuje, respektívne sa lieči, s d'alšou môžete pokračovať v skúmaní.

Dbat' však musíte aj na postavy, ktoré momentálne neovládate. Môže sa stať, že sa vážne zrania a na to, aby sa vyliečili potrebujete lieky a pochopiteľ'ne aj priestory na liečenie. V tomto ohľade vám hra poskytuje vol'nost', čo chcete postaviť vo vašom domove. Stan prvej pomoci a kuchyňa je základ a sklad alebo výrobňa základných potrieb je rovnako nutný doplnok.

Navyše, po mape môžete rôzne rozmiestniť aj takzvané stanovištia, ktoré vám jednak umožnia načerpať silu a muníciu, ale zároveň chránia malý okruh pred príchodom zombíkov.

Atmosféra by sa dala krájať'

Vel'mi dôležitú úlohu, hrá aj atmosféra a včítanie sa do príbehu, respektívne situácie herných postáv. A to je niečo, čo chýba mnohým nielen zombie hrám na trhu.

Vel'akrát sa pri hraní pristihnete, ako uvažujete nad tým, či sa vám oplatí obchodovať s inou skupinkou l'udí alebo koho íst' zachrániť skôr. Vel'mi častým pocitom je aj strach, či to vaša spoločnosť



prežije, kým nehráte. Predstava straty cenéneho člena je vel'kou stratou nielen pre ostatných, ale aj pre vás ako hráča. Navyše hra sa ukladá neustále, takže čokol'vek, čo spravíte, má následky natrvalo. Vel'mi zaujímavým prvkom je aj fakt, že hra v podstate „funguje“ d'alej, aj ked' vy nehráte.

Za každý deň vám ubudne určité množstvo zásob a v denníku si môžete pozriet', čo sa zatial' stalo. Ale nebojte sa, neznamená to, že ked' týždeň nebudete môcť hrať, tak vám všetci umrú. Aby sa predišlo podobnej frustrácii, hra počet ubudnutého materiálu znižuje každým dňom, takže jeho úbytok sa postupne zastaví na nule.

Ani audiovizuálne State of Decay nezaostáva

Graficky je na pomery nezávislej hry State of Decay celkom kvalitne vyzerajúca hra. Síce textúry nie sú najostrejšie a modelom postáv chýbajú určité detaily, s prehl'adom by sme ju mohli pripomínať k niektorým AAA titulom. Hra vyniká hlavne v tom, čo sa týka hry svetla a tieňov, aj ked' pôsobí v určitých

momentoch až príliš jasne a inokedy zas príliš tmavo. Sklamaním sú nedostatočné možnosti nastavení v hre a niektoré technické problémy ako trhanie obrazu alebo grafické glitche. Taktiež sa vel'a hráčov st'ažuje na prehnané hardvérové nároky a s tým spojenú optimalizáciu.

Na GTX 570 sme boli neustále pod 50 snímkov za sekundu. Vel'mi musíme pochváliť hudbu, ktorá je striktne ambientná a umocňuje atmosféru post-apokalyptického sveta. Hlavne v momentoch, kedy ste napadnutí prevahou zombíkov a pomaly cítite, že úniku niet, pocípite silu hudobných motívov.

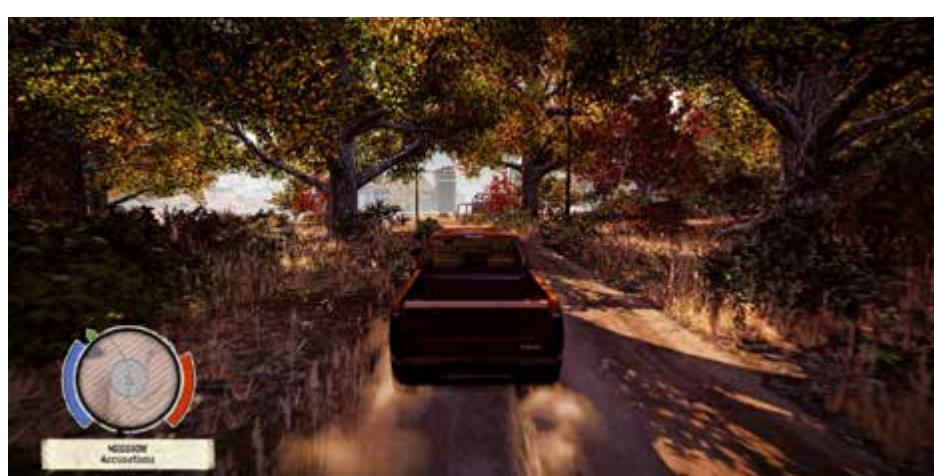
Jeden problém so zvukom však spomenúť musíme, a to hlasitosť'. Tá je vel'mi nízka, čo pocípite najmä pri niektorých rozhovoroch, ktoré v porovnaní s výstrelmi znejú ako šepkanie. Inokedy naopak, herné zvuky sú vel'mi tiché.

State of Decay je aj na PC perfektný titul

Rovnako ako na Xboxe, aj na PC je State of Decay poriadnym prekvapením, vytŕčajúcim z vel'kého radu zombie hier. Napriek niektorým technickým problémom a pretrvávajúcim bugom, hra ponúka obrovské množstvo možností a zábavy.

Atmosféra pri hraní je excelentná a hodiny budú ubiehať ani neviete ako.

Vysokú náročnosť' a nutnosť' skúmať', ako čo v hre funguje, pokladáme v dnešnej dobe za vel'ké plus a dúfame, že popri chystanom DLC sa vývojári nevykašlú ani na opravu terajších problémov.



Juraj Vlha

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC

Výroba: Compulsion Games

Zapožičač: Comgad

Žáner: adventúra

PLUSY A MÍNUSY:

- + Štylizácia
- a vierochnosť prostredia
- + hádanky
- + atmosféra

- pre niekoho prázne
- beztvárska Dawn
- monotonne

HODNOTENIE:

70%

■ Inteligentná adventúra Contrast (pod taktovkou začínajúceho tímu Compulsion Games) nám svoje prednosti ukázala už na tohtoročnej E3. Boli by sme za vel'kých klamárov, keby sme povedali, že sa nám jej koncept nepáčil už od samého začiatku. Zaujímavá tieňohra v kombinácii s melancholickým príbehom sa primárne stavia na riešení všemožných hádanie prostredníctvom siluet a odrazov. Bola však tato hratelnosť dostatočne dotiahnutá do konca alebo zostala tak nejako na pol ceste?

Ste malí, nuda sa na vás valí zo všetkých strán a vy namiesto toho, aby ste išli von, sa trochu pohráte s fantáziou a zrazu máte kamaráta s prívlastkom imaginárny. Nikdy ste takého nemali? Aha, vy ste dávali prednosť tým živým. Malá Didi také šťastie, bohužiaľ, nemala a preto sa rozhodla povolať si na pomoc práve vás, o dve hlavy vyššiu kamarátku Dawn. V tomto smere hra skutočne ničím neotála a po stručnom načrtnutí deja už-už podávate pomocnú ruku, ktorú 9-ročná Didi potrebuje ako nikdy predtým.

Pomocnú ruku však nahradza celý záchranný čln, pretože na vašich pleciach stojí záchrana celej rodiny a následne odvrátenie jej rozpadu. V kulisách krásneho Paríža, ktorý v svetle 20. rokov minulého storočia vytvára dokonalé prostredie pre vyzprávanie emocionálneho deja, aký



Contrast

Krásne kabaretné predstavenie

Contrast ponúka. Kúzlo kabaretných pódí a jazzových klubov dotvárajú výbornú atmosféru, alebo ak chcete "vatú", ktorá zaobaluje už zmienenú dospelosť príbehu a hratelnosť. Tu sa dostávame do samostatnej kapitoly naskrz celým žánrom, čo nám autori demonstrovali už pred vydaním. Ide totiž aj o samotné vyobrazenie deja, jeho spracovanie a vnímanie. Všetko je len odrazom a vy ako hráč, za sprievodu noirovej atmosféry, pozorujete siluety postáv a ich problémy len ako divák "zízajúci" na stenu.

Hratelnosť verzu kreativita – súboj odohrávajúci sa v každej jednej hre, pričom u väčšiny z nich je víťaz a porazený viac než zrejmý. Krása tohto titulu spočíva v tom, že na stupni víťazov sú obaja. Tam, kde väčšina žánrovo príbuzných kríva na jednej nohe, Contrastu kreativita určite nechýba a hratelnosťou postavenou na balansovaní medzi reálnym svetom v 3D a hranici sveta tieňov. Práve na tejto schopnosti sú postavené všetky hádanky a puzzle, ktoré vám a malej Didi skržia cestu za záchrannou jej detstva. Vo väčšine prípadov ide o premiestnenie svetelného zdroja a následné prevrhnutie odrazov do polohy, pri ktorej si už poviete: "Ahá, takže takto!" Pri kapitole hádanky sa budeme musieť na sekundu pozastaviť, pretože niektoré nefungujú úplne stopercentne. Reč je o puzzle, založených na interakcii

s boxami, ktoré sa musia premiestniť na určité miesto. Okrem absencie akýchkoľvek fyzikálnych zákonov sa s nimi často dokážete zaseknúť, čo vám môže pŕist' až frustrujúce. Naštastie ich v hre nie je až tak vel'a a po väčšinu času sa budete len snažiť preskákať z 3D do 2D a zase naopak. Podľa samotných slov autorov to boli práve hádanky, čo bolo na vývoji najťažšie. Ich štylizácia alebo komplexnosť majú za sebou pekný kus práce. Za zmienku určite stojí kolotoč, bábkové divadlo a záchrana celého cirkusu, ku ktorému sa dostenete v polovici hry. A ked' už sme pri tej dĺžke... Hracia doba sa nesnaží atakovat' žiadne herné maratóny. Ba naopak. Tu ide o svižnosť, plynulé odsýpanie a po zhruba 3-4 hodinách sa úspešne dopracujete k cielu.

Contrast funguje, ako má. Jeho idea utkvie hráčovi ešte dlhú dobu po vydaní. Je tu však stále zopár vecí, v čom je hra skromná a aj ked' sú jej žánrové kvality nadpriemerné, moment vyrazenia dychu tu nenájdete (na zadok taktiež nepadnete). Rozprávanie príbehu je zaujímavejšie ako on samotný. S dlhonomohou Dawn sa tiež práve dvakrát nevžijete. Hratelnosť a kreativita sú obe na stupni víťazov – bohužiaľ, tento stupienok nie je tak vysoko, ako sme pred vydaním očakávali.

Miloš Holík

EMMA THOMPSON

TOM HANKS

PAUL GIAMATTI

JASON SCHWARTZMAN

A COLIN FARRELL



Disney

ZACHRÁŇTE PÁNA BANKSA

DISNEY PRESENTS EMMA THOMPSON TOM HANKS "SAVING MR. BANKS" A RUBY FILMS/ESSENTIAL MEDIA AND ENTERTAINMENT PRODUCTION IN ASSOCIATION WITH BBC FILMS AND HOPSCOTCH FEATURES
A JOHN LEE HANCOCK FILM PAUL GIAMATTI JASON SCHWARTZMAN BRADLEY WHITFORD AND COLIN FARRELL

PRODUCTION DESIGNER MICHAEL CORENBLITH DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY JOHN SCHWARTZMAN, ASC EXECUTIVE PRODUCERS PAUL TRIBBITS CHRISTINE LANGAN ANDREW MASON TROY LUM PRODUCED BY ALISON OWEN, p.g.a. IAN COLLIE PHILIP STEUER

MUSIC MATT SULLIVAN MUSIC BY THOMAS NEWMAN COSTUME DESIGNER DANIEL ORLANDI EDITOR MARK LIVOLSI, A.C.E.

SOUNDTRACK AVAILABLE ON Walt Disney RECORDS

WRITTEN BY KELLY MARCEL AND SUE SMITH

Facebook.com/SavingMrBanks

www.saturn.sk

DIRECTED BY JOHN LEE HANCOCK



Distributed by WALT DISNEY STUDIOS MOTION PICTURES INTERNATIONAL

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4
Výrobcu: Novarama
Zapožičca: Sony
Záner: akčná, detská

PLUSY A MÍNUSY:

- + prepojenie s príbehom hry Inviz. The Alliance
- + možnosť hrať za viacerých Invizimalov
- + jednoduchá a nenáročná zábava
- veľmi rýchlo stereotypná
- nevyužitý potenciál
- generický herný dizajn

HODNOTENIE:

50%



Invizimals: The Lost Kingdom

Invizimals okupujú už aj televízor

skutočnosť, že hráči si zahrajú za niektoré z najobľúbenejších príšer, ktoré značka ponúka. Toto všetko sú však parametre, ktoré nie sú priamo dané herným dizajnom, ale iba tým, že ide o hru s názvom Invizimals a faktom, že vychádza prakticky súbežne s titulom pre PS Vita.

Čo sa hernej náplne a dizajnu týka, Invizimals pre PS3 sú prinajlepšom priemerní. Nedá sa povedať, že hra je vyslovene zlá – nie je. Je iba priemerná. Ak máte chut' si pobehať vo svete Invizimalov a zahrat' si za niektoré z príšer, potom vás zabaví. Každý deň si zahráte hodinu a odreagujete sa. Dlhšie hrať asi nevydržíte, pretože stereotyp je hlavným nedostatkom nových Invizimalov. Hre chýba vzrušenie, svieži vietor z hľadiska hráčel'nosti. Situáciu nezlepšuje ani fakt, že počas hrania získate celkovo až 16 príšer, medzi ktorými sa môžete l'ubovoľne prepínati a odomykať im nové bojové schopnosti. Každý Invizimal má okrem toho ešte aj d'alšiu špecifickú schopnosť, ktorú využijete na prekonávanie prekážok v hernom svete – jeden sa dokáže šplhat', iný prekážku prerazí a „akože“ žralok sa dokáže potápať. Avšak celkovo sa nemôžeme zbavit' dojmu, že rôznorodosť Invizimalov je v podstate iba kozmetická.

Nových Invizimalov môžeme do určitej miery prirovnať k hrám zo série LEGO. Tie ponúkajú viacero hráčel'ných postáv, medzi ktorými sa dá prepínať. Každá z nich má takisto špecifickú schopnosť. Herný dizajn LEGO hier je však lepší. Hráči majú často dôvod sa do dokončených úrovní vrátiť s novými postavami a dostat' sa do miest, kam predtým nemohli. Invizimals sú však v tomto smere priamočiaři – herné úrovne sú navrhnuté tak, aby ich hráč

dokázal dokončiť na 100% počas prvého hrania. Väčším problémom je fakt, že dizajn úrovni je strašne generický. Tam ide tunelová cesta vpred, sem-tam sa objaví menšia odbočka s bonusovými bodmi. V rámci úrovni sú roztrúsené žlté a modré gul'ôčky, ktoré sú vyslovene na každom kroku a ich zbieranie vám zaberie prevažnú časť hrania. Za žlté gul'ôčky si vylepšujete bojové schopnosti Invizimalov a modré gul'ôčky môžete využiť bud' na kúpu predmetov v móde arény, alebo ich poslat' do Vita verzie. Sem-tam sa pripáletú do cesty aj nepriatelia, ktorí sa neskôr začnú zjavovať priamo pred vašim zrakom. Je zrejmé, že hra Invizimals: The Lost Kingdom je primárne určená pre mladšie publikum. Tomu zodpovedá aj nenáročná, avšak pomerne rýchlo stereotypná hráčel'nosť. Titul ocenia najmä fanúšikovia značky, ktorí budú voči priemernej hráčel'nosti zhovievavejší. Ak ste žiadnu z hier zo série Invizimals nehrali, The Lost Kingdom, pravdepodobne, nič nezmení. Nepresvedčí vás, nemá pôdne argumenty. Radšej vyskúšajte The Alliance.

Invizimals: The Lost Kingdom nepoteší ani chýbajúcou českou lokalizáciou. Nakol'ko ide o hru, ktorá je určená pre mladšie publikum, aspoň české titulky by sme privítali. Na druhej strane treba dodať, že hra sa zaobídze aj bez nich. Diet'a pointu pochopí. Výraznejšiu pridanú hodnotu neponúka ani možnosťou prepojenia s Vita verziou – aj keď je pravda, že z The Lost Kingdom si môžete do Vita poslat' niekol'ko inak nezískateľných Invizimalov, a to je pre zberateľov dostatočný dôvod, prečo si kúpiť aj PS3 verziu. Ako sme už spomenuli, hra samotná nie je zlá, iba priemerná.

Roman Kadlec

S prechodom do enginu hry sa však začnú objavovať prvé problémy. The Lost Kingdom vás svojou grafikou neohúri, dizajnom neprekvapí a jednotvárnosťou nepoteší. Čažko vyzdvihnuť nejakú vlastnosť hry, ktorá by bola minimálne nadpriemerná. Chválime svet Invizimalov, prepojenie s celým univerzom a

Súťaž s portálom



ODPOVEDZ NA JEDNODUCHÉ OTÁZKY NA GAMESITE.SK

1. Cena - Logitech Wireless Headset F540
2. Cena - Logitech speaker S715i
3. Cena - Logitech keyboard case for iPad 2



Súťažte na www.gamesite.sk

BenQ XL2411T

Prírastok do nadrozmernej XL rodiny

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: BENQ
Dostupná cena : 266 €

PLUSY A MÍNUŠY:

- + obnovovacia frekvencia
- + odozva
- + cena
- + podpora Nvidia 3D Vision 2
- + nastaviteľná výška monitoru
- chýba S-Switch
- menu

SPECIFIKÁCIE:

Uhlopriečka: 24" W

Pomer strán: 16:9

Rozlíšenie: 1920x1080

Jas: 350cd/m²

Kontrast (dynamický):

1000:1 (12M:1)

Typ panelu: TN

Pozorovacie uhly

(horizontálne/

vertikálne): 170°/160°

Doba odozvy:

5ms, 1ms GtG

Počet farieb: 16,7 milióna

Konektory: VGA, DVI-DL,

HDMI, 3,5mm jack

Spotreba: 22W/h

Rozmery:

431x570x222mm

Váha: 6,0kg

HODNOTENIE:

90%



Nie je to tak dávno, kedy sme vám priniesli recenziu na nekompromisný herný monitor BenQ XL2420T a už tu máme d'alšieho šampíóna. Nakol'ko ide hrdého nástupcu, zameriame sa hlavne na rozdiely.

DIZAJN A KONEKTIVITA

Hned' po rozbalení na vás čaká prvý a zásadný rozdiel. Výrazné červené detaily sa stratili a novinka má decentný čierny šat, čím sa vizuálne vrátila späť medzi "obyčajné" monitory. Ani v najmenšom to však nepovažujeme za negatívum, najmä ak je vzhľad kompenzovaný funkciami. Monitor má elegantný a pomerne úzky rám s jemným rozšírením v pravom dolnom rohu, kde sú umiestnené ovládacie prvky a dióda. Tlačidlá nezostali dotykové, ale nahradila ich šestica klasických. Podstavec má takmer rovnaký obdĺžnikový tvar ako panel a poskytuje výbornú

stabilitu. S nastavením výšky, sklonu či natočenia sme nemali žiadny problém. Zo zadnej strany, žiaľ, zmizol praktický držiak slúchadiel, ktorý určite ocenil nejeden hráč. Zredukovanie sa dotklo aj dostupných konektorov. Čistku prežili HDMI, VGA, DVI a 3,5mm jack konektory, ale s nimi by si mal vystačiť každý.

OBRAZ A FUNKCIE

Vo všeobecnosti platia všetky využiadrenia ako pri predošom BenQ XL2420T. Je naozaj vel'mi t'ažké vylepšiť niečo, čo už je výborné. Vo výbave zostali t'ažké kalibre ako 1ms odozva, technológie Black eEqualizer a Flicker-Free a vražedných 144Hz obnovovacej frekvencie. XL2411T sa javí o malo doladenejšia. Poskytuje trocha bohatšie farby a lepšie sú na tom aj tiene a tmavé farby.

Vel'mi nás však nepotešila

absencia doplnku S-Switch, pretože prepínanie režimov je skutočne nepohodlné. Musíte sa jednotlivo prehrýzť cez každý z nich, čo v kombinácii s klasickými tlačidlami v praxi predstavuje približne 20 sekúnd „preblíkavania“ a stláčania, pokiaľ sa dostanete od prvého po posledný režim. Našt'astie, režim si neprepíname každý deň.

VERDIKT

BenQ XL2411T bezpochybne hodnotíme vel'mi kladne. Nejde sice o skok vpred, ale to sme ani nečakali, keďže už predchádzajúci model bol výborný. Ten však odrádzal vyššou cenou. Práve v tom má 11T vel'ké plus. Je totiž lacnejšia, pričom si zachovala základne vlastnosti, ktoré vyžadujú hráči. Ak sa zaobídete bez širšej palety konektorov a S-Switch, XL2411T je pre vás správnu vol'bou.

Róbert Babej Kmec



VTIAHNE ŤA
DO SVETA HIER!

HEJ TY!

PRÍď SA NA
NÁS POZRIEŤ



WWW.GAMEBOT.SK

Razer Kraken 7.1

Vypust'te Krakena!

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Razer
Dostupná cena: 80€

PLUSY A MÍNUŠY:

- + prevedenie
- + zvuk
- + konštrukcia
- len virtuálny priestorový zvuk

SPECIFIKÁCIE:

Slúchadlá: 40mm
neodýmové magnety
Frekvenčný rozsah:
20Hz – 20kHz
Impedancia: 32 Ω
Citlivosť pri 1kHz: 112dB
Výkon: 30mW
Kábel: 2m, plátenný,
s pozláteným
konektorm
Hmotnosť: 340g

Mikrofón:

Frekvenčný rozsah:
100Hz – 12kHz
Citlivosť pri 1kHz:
-40dB ± 4dB



Už to je dlhšia doba, čo sa trh so slúchadlami začal deliť na niekol'ko kategórií. Jednou z najobľúbenejších je v poslednej dobe sekcia herných slúchadiel. Práve v týchto končinách je dosť často skloňovaná značka Razer, ktorá na trh útočí so sériou namakaných slúchadiel Kraken.

PRVÉ DOJMY

K nám sa doniesla verzia Kraken 7.1, pri ktorej je už z názvu jasné, že jej tajomstvo sa skrýva v 7.1-kanálovom priestorovom zvuku. Nepol'avili ani na balení a aj na tom odviedli kus práce, v škatuli nás však nič závratné nečaká, vlastne len samotné slúchadlá a dokumentácia.

HODNOTENIE:

95%

PRVOTRIEDNY DIZAJN

Herné slúchadlá sa dajú jednoducho spoznať už podľa dizajnu. Nejde tu o to vtesnať čo najviac do čo najmenších rozmerov a spol'ahnúť sa na nenápadný dizajn. V tomto prípade má výrobca dostatok miesta na to, aby sa s dizajnom poriadne vyhral. No musíme uznatiť, že sa mu to podarilo. Slúchadlá vyzerajú na jednotku, ved' uzajmte sami. Premakaný je každý detail a v konečnom dôsledku to tvorí jedno majstrovské dielo.

ROBUSTNOSŤ NA PRVOM MIESTE

Prenosnosť sa kompaktnosť nehrajú až takú významnú rolu, a tak

sa výrobca zameral na pohodlie pri hraní. Samotné slúchadlá do seba schovajú cele uši, aby sa zachoval priestorový efekt. Lemovanie slúchadla je z mäkkej peny, ktorá ani pri dlhšom používani nespôsobuje otlaky. Po pár hodinách sa však ucho začína trochu potiť a uši, ktoré sú mierne pritlačené k hlave, nás začínajú bolieť. Vtedy si treba slúchadlá na chvíľu zložiť dole a o pár minút môžeme pokračovať. Hmotnosť je tiež celkom na mieste, je rovná 340 gramom, čo je na herné slúchadlá prijateľ'né.

NEODÝM SA NEZAPRIE

Ako väčšina výrobcov kvalitnejších slúchadiel, aj Razer Kraken sa spolieha na neodýmové



magnety, ktoré sa pýšia priemerom 40mm. No sklamáním je, že sú len dva, priestorový efekt 7.1 je čisto softvérová záležitosť. Spracovanie efektu je ale fakt kvalitné a rozoznat' rozdiel dokáže len skúsenejší používateľ. Ale zoberme si to z lepšej stránky, pripojenie je riešené cez USB a pre použitie slúchadiel nepotrebuješme žiadnu špeciálnu zvukovú kartu s výstupom pre 7.1, stačí nám bežný USB port a rozbeháme ich aj na notebooku.

Pre niekoho môže byť pripojenie USB nevhodou, a to či už z nedostatku vol'ných portov alebo preto, že ste plánovali ich použiť v kombinácii s tabletom či telefónom. Ale keď už raz ide o herné slúchadlá, tak výrobca predpokladal, že sa budú používať len pri počítači. Tým pádom nám ulahčil pripájanie mikrofónu, ktorý je riešený cez ten istý kábel. Ak ho chcete použiť, nemusíte pripájať nič ďalšie, stačí ho doslova vytiahnut' zo slúchadiel.



ZVUK PRE "AUDIOFILOV"

Ludské ucho vie zachytiť zvuk v rozpätí približne od 20Hz do 20Khz. V tomto rozpätí sa drží aj Kraken. Nič viac nám prakticky netreba, impedancia vysoko nerúbe a napätie z USB dokáže slúchadla doslova "rozhlubiť" viac, ako by sme si priali. Už 50% hlasitosti je neznesiteľne veľa. Možno by stalo za to ju mať o niečo vyššiu, nebolo by tol'ko prípadov l'udí, ktorí takmer dostali infarkt, keď si zapojili slúchadlá uprostred pesničky s presvedčením, že na päťdesiatich percentách to určite nebude nahlas. Taktiež by sme zabránili možnému poškodeniu slúchadiel pri veľkej záťaži. Na kvalite to však neuberá, citlivosť je na tom veľ'mi dobre, pri jednom kilohertzi je to 112dB.

MIKROFÓN

Kvalitnému spracovaniu sa nevyhol ani mikrofón, ktorý je zabudovaný v slúchadlach. Netreba ho pripájať a zároveň nám neprekáža pri používaní. Nachádza sa na ňom aj jeden z troch podsvietených prvkov, dva sú situované na stranach slúchadiel so na zeleno svietiacim logom Razer. Tejto farby sa pridržal i indikátor toho, či je mikrofón zapnutý alebo stíšený. Aj stišovanie je vyriešené maximálne elegantne, je ovládané nenápadným tlačidlom umiestneným priamo na mikrofóne.

ACH TIE KÁBLE

Čo by sme výtkli na pripojení cez USB je to, že ak sa kábel pri používaní o niečo trie, spôsobuje to ozveny v slúchadlach. Stačí po káble jemne pot'ukat' alebo pohýbať hlavou, pričom sa nám kábel dotýka trička,

a ihned' počujeme nepríjemnú rezonanciu. Ak sa pri hraní príliš nehýbeme, nespôsobuje to žiadny problém, no ak zo seba často narábame a dvojmetrový plátenný kábel od slúchadiel máme len tak pohodený na stole, pri tichých scénach to môže pôsobiť ako rušivý element.

VERDIKT

Firma Razer opäť preukázala, že si svoje miesto na hernom trhu čestne zaslúži. Predviedla špičkové herné slúchadlá, za ktoré si nepýta nejakú astronomickú čiastku. Možno nepotešia občasních hráčov, ktorí hľadajú hybrid na hry i hudbu, pretože kvôli pripojeniu cez USB sú slúchadlá kompatibilné len s počítačom. Nie je však potrebné inštalovať žiadny softvér, stačí pripojenie k internetu a systém si ovládač stiahne sám. Poteší aj zabudovaný mikrofón, ktorý netreba pripájať, stačí ho vysvetlovať zo slúchadiel. Ak hľadáte kvalitné slúchadlá k počítaču, Razer Kraken je asi to najlepšie, čo v tejto cene nájdete.

Eduard Čuba





www.gsshop.sk

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

Creative SB Tactic3D Fury

Herný headset od Creative

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Creative
Dostupná cena: 48 €

PLUSY A MÍNUŠY:

- + ovládanie hlasitosti na káble
- + zvuk
- + ergonomia
- 100-percentné využitie len s USB adaptérom



SPECIFIKÁCIE:

Slúchadlá

Audio Technológia:

SBX Pro Studio

Frekvenčné spektrum:

20Hz – 20kHz

Citlivosť: 100dB/mW

Meniče: 40mm

FullSpectrum™

Pripojenie: 3,5mm

jack pozlátený, USB

Mikrofón

Frekvenčné spektrum:

100Hz – 10kHz

Citlivosť: -44dBV/Pa

Ked' už nepotrebujeme 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.

BALENIE A KONŠTRUKCIA

V balení okrem samotných slúchadiel nájdeme aj pripojiteľný mikrofón, ktorý sa zapája do konektora v l'avom slúchadle a USB adaptér, ktorý obsahuje zvukovú kartu. Headset podporuje duálny režim, je ho teda možné pripojiť klasickým 3,5mm konektorom napríklad k smartphonu, ako aj k počítaču pomocou dodávanej USB karty. Svojím dizajnom spadajú slúchadlá pod modelový rad Tactic3D, pre ktorý je typická kombinácia červenej a čiernej farby. Vzhľadom na flexibilnosť slúchadiel je

ergonomia pri nosení na veľmi dobrej úrovni. Spojovací most je výškovo nastaviteľný na obidvoch koncoch, vďaka mäkkej výplni v vnútornej strane, ktorá je pokrytá koženkovým materiálom, netlačí na hlavu. Polstrovanie na mušliach headsetu obklopí celé ucho, no prevedenie je už na rozdiel od výplne pod spojovacím mostom textilné, na druhej strane však zaručuje efektívnejší odvod tepla.

Samotné mušle sa dokážu prispôsobiť otáčaním okolo zvislej osi a ich vnútro spolu s reproduktormi čiastočne aj okolo vodorovnej osi, čo len prispieva na pohodlí pri nosení. Prítlač slúchadiel k ušiam je dobre vyvážený medzi stabilitou a komfortom, aj pri rýchlejšom pohybe hlavy držia slúchadlá tak, ako boli nasadené a ani po niekol'kohodinovom používaní sa neobjavia nepríjemnosti v podobe bolesti hlavy alebo pocit zvýšeného tepla v oblasti uší.

Tak ako slúchadlá, aj mikrofón je prispôsobilný, jeho polohu je možné ľubovoľne meniť

jednoduchým ohýbaním. Kábel slúchadiel je možné vďaka jeho hrúbke a úprave ľahko rozmotat' a nachádza sa na ňom aj panel s kolieskovým ovládačom hlasitosti a vypínač mikrofónu.

ZVUK

O tvorbu zvuku sa stará dvojica 40mm meničov s podporou frekvenčného spektra medzi 20Hz až 20kHz. Zvuk zo slúchadiel je možné vyladiť pomocou dostupného softvéru, no už v základe je na veľmi dobrej úrovni. Zvuk je dynamický, nechýbajú mu ako basy, tak aj výšky a skreslenie sa neprejaví ani pri najvyššej hlasitosti. Slúchadlá sú teda vhodné nielen na hranie a sledovanie filmov, vďaka funkcií simulácie 7.1 kanálového zvuku, ale dobre poslúžia aj pri počúvaní hudby. Pripojiteľný mikrofón poslúži pri hraní, ale aj internetovom telefonovaní, nechýba ani funkcia potlačenia šumu.

SOFTVÉR

Program SoundBlaster Tactic3D

HODNOTENIE:

90%



Control Panel umožní využiť plný potenciál slúchadiel, avšak len po ich pripojení do USB adaptéra so zvukovou kartou. Softvér umožňuje všetky nastavenia uložiť do rozdielnych profílov, resp. vybrať niektorý z predefinovaných. Všetky nastavenia sú rozdelené do niekol'kých kategórií.

V kategórii funkcie SBX Pro Studio, ktorá slúži ako pokročilejší automatický ekvalizér, je možné nastaviť napríklad úroveň basov, surround efektu, zosilnenie hovoreného slova alebo automatické prispôsobenie hlasitosti.

Ďalšou zo zaujímavých funkcií je Scout mode, ktorá pri hraní hier umožní počuť nepriatelia aj v väčšej diaľke. Nechýba ani klasický ekvalizér, a to aj pre zvuk zachytávaný pripojeným mikrofónom, kde je možné na zaznamenávaný hlas v reálnom čase aplikovať rôzne úpravy a efekty.

VERDIKT

Headset Creative Tactic3D Fury poteší okrem dobrého zvuku aj pohodlím pri nosení, ktoré sa nestráca ani po niekol'kohodinovom nosení. Dodávaný program disponuje širokými možnosťami nastavenia zvuku, avšak funguje len po pripojení slúchadiel do USB adaptéra s vlastnou zvukovou kartou. Cena za slúchadlá sa v eshopoch začína na hranici 50€.

Tomáš Ďuriga



Sony Xperia Z1

Vlajková lod' od Sony, d'alšia

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Sony

Dostupná cena: 699 €

PLUSY A MÍNUŠY:

- + dizajn
- + displej
- + OS
- + batéria
- + LTE

- náchylnosť
- prehrievanie
- ostré hrany

ŠPECIFIKÁCIE:

Rozmery:

144×74×8,5mm

Hmotnosť: 169g

CPU: Qualcomm

Snapdragon

800, 2,2GHz

GPU: Adreno 330

OS: Android 4.2.2

TimeScape

RAM: 2GB RAM

Pamäť: 16GB

Slot pre karty:

microSD/SDHC

Displej: 5" TFT

Rozlíšenie:

1920×1080 pixlov

Zadná kamera:

20,7Mpx HD

Predná kamera:

2Mpx HD

Konektivita: WiFi,

NFC, Bluetooth

4.0, LTE

Rozhranie:

MicroUSB, 3,5mm

jack

TV výstup: MHL 2.0

Batéria: 3000mAh

HODNOTENIE:

85 %

Sony a jeho neustále rozširujúce sa portfólio...
Bežný človek už dávno prestal mať v tomto segmente prehľad, pretože zakaždým sa na trhu objaví niečo nové z dielne Sony. Jednou novinkou je aj Xperia Z1, ktorá je zároveň aj novou vlajkovou lodou japonského výrobcu.

DIZAJN A KONŠTRUKCIA

Sony stavilo na istotu a populárny dizajn OmniBalance, ktorý japonský gigant prvýkrát použil u priameho predchadcu Z1-ky, Xperie Z, a aplikoval aj pri jej pokračovateľovi. Luxusne spracované, jednoliate lesklé sklenené telo, oblé hrany, to všetko pridáva na exkluzívite zariadenia a dáva vám pocit, že za svoje peniaze dostanete maximum. Aj keď sú si Xperia Z a Z1 veľmi podobné, "zet jednotka" sa dočkala niekol'kých užívateľských príjemnejších zmien. Medzi ne patrí odstránenie ochrannej krytky z 3,5mm jack portu, nahradenie plastového lemu po obvode telefónu hliníkovým, pridanie hardvérovej spúšte fotoaparátu, oblejšie hrany, vďaka čomu sa Xperia Z1 drží o niečo lepšie v ruke. O niečo horšie je na tom nová Xperia s rozmermi a hmotnosťou. Tie sa zvýšili v každom ohľade. Oproti rozmerom 139×71×7,9mm Xperia Z1 mierne narástla na 144×74×8,5mm a pribrala zo 146g na 169g, čo pocítíte asi najviac.

Xperia Z1 je dizajnovovo nádherný telefón, avšak sklenený povrch si vyžiadal aj zopár neduhov. V prvom rade je to zvýšená náchylnosť na odtlačky prstov, prach a iné nečistoty. Tie budú najviditeľnejšie asi na čiernom prevedení Z1-ky. Okrem čiernej farby je oficiálne k dispozícii aj biely a fialový variant, no objavila sa informácia aj o červenej farbe.

O dosť nepríjemnejšia je tendencia povrchu prit'ahovať



škrabance, ktorých viditeľnosť sa na lesklom povrchu zvyšuje. Výhodou Xperie Z1 je odolnosť voči vode, vďaka čomu sa dá problém so znečistením smartphonu vyriešiť jednoducho, opláchnutím vo vode. Norma odolnosti IP58 umožňuje telefón ponoriť do vody až do hĺbky 1,5m po dobu 30 minút, vďaka čomu môžete pohodlne zaznamenať aj podvodné snímky z bazéna či v mori.

OVLÁDACIE PRVKY A KONEKTIVITA

Zmeny, väčšinou kozmetického charakteru, neobišli ani kategóriu ovládacích prvkov a portov. Najväčšími pozitívmi sú odstránenie ochrannej kryty z 3,5mm jack portu, ktorý sa nachádza na l'avej strane hornej steny a implementovanie hardvérovej spúšte fotoaparátu. Nachádza sa na pravej stene zariadenia, pod blokovacím

tlačidlom a dvojtlačidlom volume. Umiestnenie tlačidiel je, čo sa týka ich ovládateľnosti, dobré, negatívom je však zmenšenie blokovacieho tlačidla, ako aj dvojtlačidla volume. Oproti Xperii Z sa tlačidlo blokovania stláča o niečo t'ažšie, preto sa vám môže stat', že po jeho stlačení sa nebude diať nič (budete ho musiet' stlačiť znova a dôraznejšie).

Všetky porty sú na totožnom mieste. Na l'avej strane sa pod ochrannou krytkou ukrýva slot pre pamäťovú kartu typu microSD a USB port. Pod nimi je nekrytá dvojica tzv. pogo pinov, pomocou ktorých Z1-ku pripojíte k dokovacej stanici. Negatívom portu pre dokovaciu stanicu je jeho mierne zasadenie do l'avej steny telefónu, vďaka čomu má ich ohraničenie pomerne ostré hrany. Rovnako je na tom aj reproduktor umiestnený v spodnej stene. V prípade, že si chcete telefón lepšie uchopíť, resp. podopriet', sa tieto ostré hrany

nepríjemne zarývajú do kože.

Na pravej strane sa nachádza slot pre micro SIM karty a už spomínané hardvérové tlačidlá.

Čo sa týka bezdrôtového pripojenia, nesmie chýbať Wi-Fi štandard 802.11 a/b/g/n/ac, Bluetooth 4.0, GPRS, EDGE, UMTS, HSDPA (do 42 Mbps), HSUPA (do 5,8 Mbps), ale ani NFC. Poteší prítomnosť LTE, ktoré sa pomaličky rozširuje aj u nás, ale aj Wi-Fi štandardu ac, ktorý si rozumie s 5GHz frekvenciami

DISPLEJ

Výraznejší posun dopredu zaznamenal displej. Síce sa nezmenila jeho uhlopriečka, ani rozlíšenie, ostali na 5" a Full HD rozlíšení 1920×1080px, avšak sa výrazne zlepšilo podanie farieb a ostrost' obrazu. Farba už nie je vyblednutá, čierna je naozaj čierna a displej má konečne takú ostrosť a kontrast, aké si vlajková lodi' zaslúži. O tieto zmeny sa postarali technológie TRILUMINOS a X-Reality. Rovnako sa zlepšila aj čitateľnosť displeja na priamom slnku. Displej by mal byť pokrytý sklom odolným proti poškriabaniu a vrstvou brániacou jeho roztriedteniu.

Displej zaberá prevažnú časť prednej strany telefónu, jeho okolie nenarúšajú žiadne hardvérové či softvérové tlačidlá – po dizajlovej stránke kvitujeme. Čo možno, ale zároveň aj nemožno vytknúť, je obrovské množstvo priestoru okolo displeja, ktoré zbytočne Z1-ke pridáva na rozmeroch, vd'aka čomu

ovládanie telefónu jednou rukou nie je až také pohodlné. Na druhej strane vám priestor pod displejom poskytne oporný bod a dostatok miesta pre palec pri práci s telefónom, pri fotografovaní alebo pri sledovaní videa. Nad displejom sa nachádza 2Mpx predná kamera s možnosťou nahrávania Full HD videa, senzor automatickej regulácie jasu, senzor priblíženia v priestore slúchadla sa nachádza notifikačná LED dióda, ktorej umiestnenie považujeme za skvelo vymyslené.

HARDVÉR

Len to najlepšie. Tak by sa dala popísat' hardvérová výbava Xperia Z1. Jej srdcom je štvorjadrový procesor Qualcomm Snapdragon 800 s taktom 2,2GHz a grafickým čipom Adreno 330. Vysoký výkon smartfona dopĺňajú 2GB pamäte RAM. Vďaka tomu je zbytočné hovoriť o tom, že si Xperia Z1 hravo poradí so všetkými najnovšími hrami, s multitaskingom alebo inou, na výkon náročnou činnosťou. Pre vaše hry, aplikácie, fotografie, videá a iné dátá máte z vnútornej pamäte veľkosti 16GB k dispozícii približne 11,7GB, pamäť si rozšírite pomocou MicroSD kariet. Zabudovaná 16GB je miernym sklamaním, keďže smartphony s dvojnásobnou kapacitou pamäte nie sú dnes níčim výnimočným.

Vzhľadom na hardvér sa v benchmarkových nástrojoch dali očakávať pre Xperia Z1 popredné miesta,

čo sa aj potvrdilo.

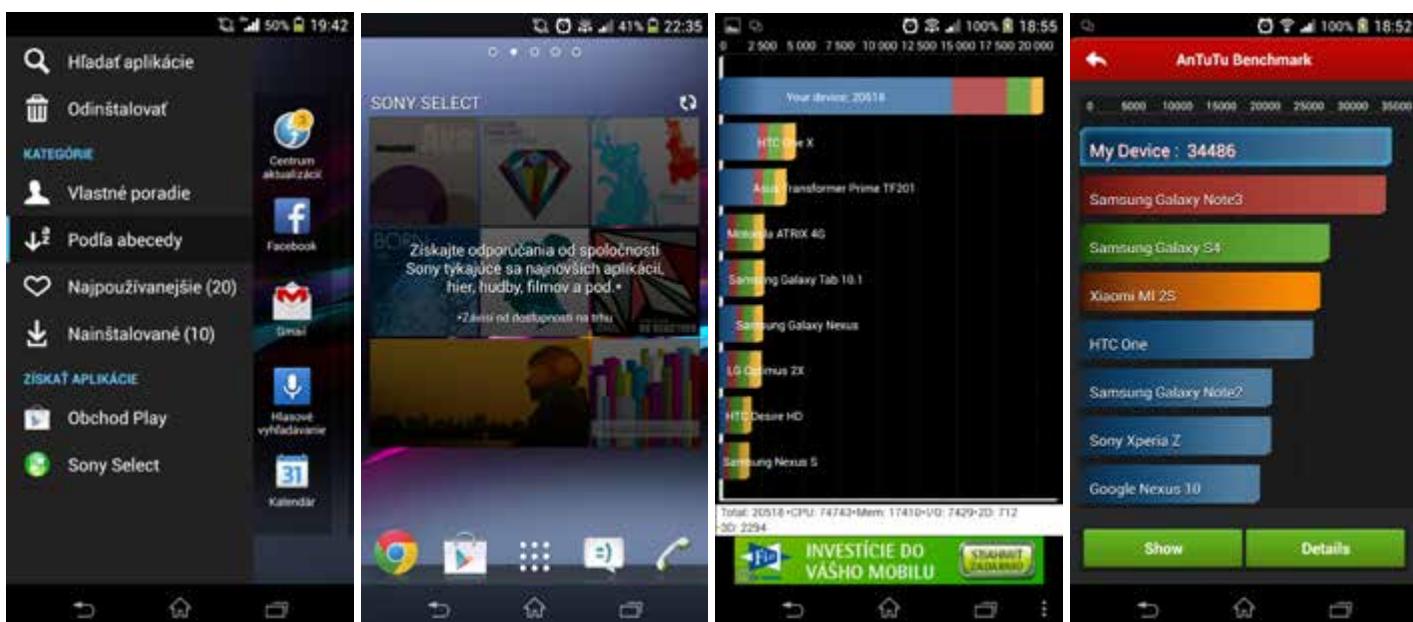
Vysoký výkon so sebou prináša aj vysoké teploty, s ktorými sa každý telefón popasuje inak. Počas hrania hier sa teplota batérie vyšplhala až na 50°C, veľmi podobne však na tom mohol byť aj procesor, ktorý rozohrial hornú časť na zadnej strane telefónu natol'ko, že sa na nej nedala udržať ruka.

V tomto smere má Xperia Z1 minus.

OPERAČNÝ SYSTÉM

Miernym sklamaním je operačný systém. V prvom rade je to jeho verzia, ktorá je len vo verzii Androidu Jelly Bean 4.2.2. Vlajkovej lodi by viac svedčala verzia 4.3, ktorú už majú aj staršie zariadenia od konkurencie, no keďže je k dispozícii už Android 4.4 s označením KitKat, pre majiteľov Xperia Z1 by určite bola priateľnejšia aktualizácia rovno na najnovšiu verziu tohto operačného systému. Telefóny od Sony obsahujú klasicky nadstavbu TimeScape, ktorá sice za konkurenciou zaostáva, no na druhej strane je systém v Xperiách o niečo "čistejší", čo možno až tak nezaujuje systém.

Zmeny však neobišli ani operačný systém. Nečakajte však nič prevratné, väčšinou ide len o kozmetické úpravy ikon, ktoré si možno ani nevšimnete. Výraznejšou zmenou je vývolanie výsuvného panelu nastavení v menu, ktoré sa vykonáva potiahnutím prsta z l'avej strany zariadenia doprava. V tomto paneli



nastavení si napr. zvolíte usporiadanie aplikácií v menu, prehľad najpoužívanejších a nainštalovaných aplikácií alebo možnosť stiahnutia nových aplikácií pomocou Obchodu Play a Sony Select.

Zlepšenia sa dočkala aj odozva na spustenie fotoaparátu zo zamknutej obrazovky. Stále však chýba možnosť pridávania aplikácií na poli zamknutej obrazovky. Nechýba však prispôsobenie si skratiek pre ovládanie funkcií na notifikačnej lište, ktorá vám umožní zobraziť desať skratiek z celkovo šestnásťich funkcií. Ikony na domovskej obrazovke sú rozložené v matici 4x4, v menu zase 4x5. Pridržaním prsta na prázdnom mieste domovskej obrazovky sa vám klasicky zobrazí ponuka na pridanie widgetu, aplikácie, zmenu tapety a motív.

Oproti Xperiu Z je k dispozícii o niekol'ko tapingov viac, zvoliť si môžete aj vlastnú fotografiu alebo obrázok. V Xperi Z1 je výrobcom predinštalovaných viacerých aplikácií, no medzi najzaujímavejšie patrí napr. Sony Select, čo je obdobie Obchodu Play priamo od Sony, d'alej Xperia Lounge, pomocou ktorého sa môžete zapojiť do rôznych súťaží, Pixlr Express, editor fotografií a množstvo ďalších.

Rovnako ako Xperia Z, ani Xperia Z1 neobsahuje hardvérové, ani softvérové



tlačidlá na telefóne. Tie sa nachádzajú priamo na obrazovke, presnejšie v dolnej časti. Konkrétnie sa tu nachádzajú tlačidlá späť, domov a multitasking, resp. prehľad naposledy používaných aplikácií a ponuka widgetov či miniaplikácií.

MULTIMÉDIÁ

Aplikácia Walkman od Sony je už tradične výborným hudobným prehrávačom, čo sa potvrdilo aj v tomto prípade. Užívateľsky príjemné prostredie, množstvo užitočných funkcií a rozšírení, pomocou ktorých si viete

stiahnuť chýbajúce údaje o skladbe, texty a videá skladieb. Zaujímavou funkciou je Throw, pomocou ktorej môžete prehrávať skladby bezdrôtovo, napr. na iných telefónoch, televízoroch a ostatných "smart" zariadeniach. Hudobný prehrávač podporuje formáty AAC, AAC+, FLAC, MIDI, MP3, WAV.

Najhoršie na tom nie je ani prehrávač videí, ktorý si rozumie s formátmi AVI, H.264, MP4, nepohodne sa však s titulkami.

Viacerých poteší prítomnosť rádia s podporou RDS.



FOTOAPARÁT

RazFotoaparát Xperie Z1 je najväčšou pýchou. O výbornú kvalitu snímkov sa postará objektív "G Lens" od Sony s 27mm širokouhlou šošovkou a svetelnou clonou F2.0, prispôsobený veľký CMOS obrazový snímač Exmor RS 1/2.3 pre mobilné zariadenia s 20,7MPx a obrazový procesor BIONZ pre mobilné zariadenia. Vďaka vysokej rýchlosťi spúšťe a 3x Clear Image Zoomu budú vaše zábery ostré, a to aj pri snímaní z väčšej vzdialenosťi.

Fotoaparát ponúka množstvo nastavení a rôznych režimov. Väčšina majitelov využije najviac automatiku v podobe režimu Superior auto, zručnejší si prídu na svoje prostredníctvom režimu Manual, ktorý vám okrem iného umožní použitie HDR. Zábavným režimom je tzv. AR effect, ktorý vám umožní ešte pred vyfotením vložiť do obrazu jednu z predvolených animácií, napr. motýle, ryby, dinosaury. Nejaké reálnejšie využitie tohto režimu nevidíme, jedinou úlohou je sa pobavit nad vynaliezavostou Japoncov. Podobnou funkciou je aj režim Info-eye, ktorý na snímke dokáže identifikovať objekty. Nedá sa však očakávať, že by si tento režim našiel u nás využitie.

Za jednu zo zaujímavejších sa dá považovať režim Social live, pomocou ktorého môžete streamovať HD video do dĺžky 10 minút na vašom Facebooku. Nechýba možnosť vyhotovenia panorámy, ale ani režim Timeshift burst, ktorý zhotoví viaceré snímkov po sebe a vy si vyberiete tú, ktorá sa vám páči najviac. Posledným režimom je Picture effect, ktorý vám ponúkne možnosť úpravy obrázkov.

Snímač umožňuje natácať videá až do rozlíšenia Full HD, rovnako nechýba možnosť zhotovovania HDR videa. Kvalitu videa hodnotíme ako veľmi dobrú.

Odborníci tvrdia, že kvalita fotografií u Xperie Z1 je spomedzi všetkých popredných smartphonov najlepšia. Fotografie sú ostré a jasné. Avšak fotoaparát v Samsung Galaxy Note 3 fotil o niečo lepšie a snímky boli krajšie. Kvalita fotografií je aj v tomto zamračenom období dobrá, no za tmy je to už horšie. Snímky sú rozmazené a obsahujú zrno, ktoré so zväčšujúcim priblížením narastá. Veľkou výhodou je prítomnosť dvojbodovej hardvérovej spúšťe fotoaparátu, ktorá sa na Xperii Z1 objavila najmä vďaka

požiadavke zákazníkov

Predná kamera dokáže natácať Full HD video v naozaj slušnej kvalite a poradí si dokonca aj s HDR.

BATÉRIA

Bez zmien sa neobišla ani batéria. Jej kapacita narastla z pôvodných 2300mAh na rovných 3000mAh. Vďaka tomu vás telefón nezradí ani po najnáročnejšom dni. V prípade, že telefón budete využívať menej, vám pokojne vydrží aj tri dni. Výdrž smartfona vám pomôže predĺžiť aj funkcia Stamina, ktorá napr. vypne prenos dát alebo WiFi v prípade, že je obrazovka vypnutá. Užitočnou funkciou je zapamätanie si miesta so signálom WiFi, ku ktorému sa telefón pripojí automaticky v prípade, že sa k danému miestu priblíži. Režim slabej batérie zase v prípade potreby šetrí energiu tým, že vypne nepotrebné funkcie pre chod telefónu.

Ked'že telo telefónu tvorí jednoliaty celok, Z1-ka nemá odoberateľný zadný kryt. Tým pádom je batéria opäť napevno zabudovaná.

VERDIKT

Niet pochýb o tom, že nová vlajková loď Sony a priamy nástupca Xperie Z, Xperia Z1, je správnym krokom vpred. Sony sa poučilo a odstránilo niekol'ko viac či menej závažných nedostatkov, ktoré "zetko" sužovali. Xperia Z1 je lepšia v každom smere, má nový displej, vďaka ktorému sa výrazne zlepšila kvalita obrazu, farebné podanie, ostrosť, kontrast... Majitelom poskytne ešte väčší výkon, vyššiu kapacitu batérie, operačný systém s nadstavbou TimeScape je zase o niečo lepší.

Sony počúvalo aj svojich fanúšikov a zákazníkov, vďaka čomu sa na Xperii Z1 znova objavila hardvérová spúšť fotoaparátu či zmizla krytka jack portu. Jednou z najväčších výhod novej Xperia je vodotesnosť až do hĺbky 1,5m, vďaka čomu si môžete zvečniť podmorské zábery z dovolenky alebo telefón umyť. Z negatívov prevláda najmä privel'ké prehrievanie telefónu, ostré hrany reproduktora a dokovacieho portu, niekomu nemusia byť po chuti menšie hardvérové tlačidlá a tuhší chod tlačidla blokovania. Aj napriek tomu však Xperia Z1 svojho predchodcu prekonala a určite si svoje miesto nájde u množstva fanúšikov.

Miroslav Konkol'



Tesla R2 650W White

Zdroj podľa našich predstáv

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Fractal Design
Dostupná cena : 110 €

PLUSY A MÍNUŠY:

- + komponenty
- + tichý ventilátor
- + dlhé káble
- + záruka 3 roky
- + biela farba
- nie je modulárny

SPECIFIKÁCIE:

Výkon: 650 W

Certifikácia: 80

PLUS Gold

MB Konektory: ATX

20-pin, ATX 24-pin

Počet PCI Express:

8-pin 2x

Počet Serial ATA:

15-pin 5x

Počet Molex:

HDD 4-pin 2x

Počet Molex:

FDD 4-pin 1x

Ventilátor:

135 mm

Rozmery:

Šírka 150 mm

Výška 86 mm

Hĺbka 165 mm

HODNOTENIE:

90 %

Asi netreba veľmi zdôrazňovať, že bez zdroja by naše milované konzoly, počítače a iné hračky nešliapali. Tobôž PC-čka. Mnoho užívateľov PC ani netuší, že v tej skrinke zvanej počítač, ktorý sa väčšinou povaľuje pod stolom, sa nachádza aj zdroj, ktorý zásobuje všetky komponenty elektrinou. Mnoho tých, ktorí to vedia, výber zdroja značne podceňujú a nedoprajú svojmu miláčikovi kvalitný zdroj.

Trochu technických detailov nikomu neuškodí, a tak sa pozrieme na nášho bieleho krásavca zblízka. Myslím, že švédsku značku Fractal Design netreba bližšie predstavovať, je veľmi známa svojimi vlnusnými a veľmi kvalitnými PC skrinkami a nepodobne to čoskoro bude aj so zdrojmi. Pod'ime teda na klíčové vlastnosti.

80 PLUS Gold certifikovaná účinnosť – jeden z najdôležitejších údajov, ktorý hľadajte pri výbere zdroja, je účinnosť. Znamená to rozdiel medzi reálnou požiadavkou počítača a odberom elektrickej energie z elektrickej siete. Čím je rozdiel menší, tým zdroj pracuje efektívnejšie. Náš recenzovaný zdroj musí podľa normy spĺňať efektivitu 87% pri zát'aži do 20 percent, 90%-tnú efektivitu pri typickej zát'aži do 50 percent a 87%-tnú efektivitu pri plnej zát'aži 100 percent.

SLI a CrossFireX certifikáciu dosahuje tento zdroj aj vďaka výkonnej 12V vetve, ktorá spôsobí užívajú SLI konfiguráciu grafických kariet. Mimochodom, kábel je dlhý 67cm, čo využijú najmä majitelia veľkých skriniek.

Chladenie. To zabezpečuje 135mm ventilátor s gulôčkovým ložiskom. Regulovaný je od 40-percentných až po 100-percentné otáčky automaticky podľa zát'aže. Po negatívnej skúsenosti s výkonným pasívnym chladením sa



radšej prikláňam k permanentnému chladeniu. Navyše, ventilátor je naozaj veľmi tichý, pri bežnej práci na desktupe nepočutelný a dokonca ani pri hraní hier som nezaznamenal zvýšený hluk. Maximálna teplota, v ktorej je zdroj v plnej zát'aži spôsoblivý, je 40 stupňov Celzia, čo len svedčí o tom, že je celkovo chladný a len tak l'ahko sa neprehreje.

Kvalitný zdroj však musí splňať dve základné kritériá, aby sa všetky tieto parametre dali aj reálne dosiahnuť a udržať maximálne dlhý čas, čo v tomto prípade činí 100 000 hodín v plnej zát'aži. Prvým kritériom je dizajn, teda logické a rovnomenné rozmiestnenie súčiastok. Druhým kritériom sú samotné komponenty. Lacné zdroje sú väčšinou osadené s čo najmenším počtom súčiastok a ich kvalita je nevalná, čo sa prejaví na účtoch za elektrinu, na hluku a životnosti. Nehovoriac o prípadnom odpálení počítača, ked'že niektoré zdroje nemajú žiadne skratové ochrany. V kvalitnom zdroji, ako je testovaná Tesla, sa nachádzajú okrem nevyhnutnej elektroniky (mostík, chladiče, tranzistory) najpodstatnejšie komponenty:

dve feritové cievky, dva keramické kondenzátory stavané až na 105 -stupňové teploty, jeden metalizovaný polyesterový kondenzátor a jeden MOV (metal-oxide varistor). Zdroj tak dodáva vyhľadené napäťia s minimálnym šumom či osciláciami (vlnami) a drží sa v toleranciach 5% do plusu a 10% do mínusu podľa špecifikácie ATX12V.



R2-ka dokáže dodat aj podstatne viac ako 650W, dokonca pri stále pomerne vysokej efektivite okolo 80 percent, trvalé pretážovanie by však životnosť zdroja značne znížila, preto sa neodporúča.

VERDIKT

Zdroj od Fractal Design je presne taký, aký som očakával. Punc kvality, čistý dizajn, predpokladaná dlhá životnosť, veľmi tichý chod a vysoká efektivita. Za približne 110 eur dostanete jeden z najlepších zdrojov s pomerom cena/výkon na trhu.

Roland Dvorský

ELITNÁ JEDNOTKA S TAJNOU MISIOU. PREŽIL JEDINÝ.

MARK WAHLBERG
NA ŽIVOT A NA SMRŤ

NATOČENÉ PODĽA SKUTOČNÝCH UDALOSTÍ

9. JANUÁR 2014

R UNIVERSAL PORNTHREE

AOC E2461FWH

Rozumná kvalita za nízku cenu

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: AOC
Cena: cca 130 € s DPH

PLUSY A MÍNUŠY:

- + dizajn
- + rýchlosť odozvy
- + softvér
- + nízka spotreba
- + cena
- ergonomia
- pre niekoho
ovládacie prvky
vzadu

ŠPECIFIKÁCIA:

Panel:
23,6"

Natívne rozlíšenie:
1920×1080@60Hz

Jas:
250 cd/m²

Kontrast:
50 000 000 ku1 (DCR)

Odozva:
2 ms

Pozorovacie uhly:
170°/160° (CR≥10)

Farebná škala:
16.7M

Vstupy:
analog 15-pin D-Sub
digital HDMI

Audio:
nemá

Wall-Mount:
75×75mm

Rozmery:
606×120×420mm

Hmotnosť:
4.85Kg



Spoločnosť AOC pripravila pre hráčov, ale aj pre pracantov monitor s modelovým označením E2461FWH, ktorý ponúka pri uhlopriečke 23,6 palcov naozaj dobrú kvalitu obrazu, rýchlu odozvu a pekný dizajn. Navyše za veľmi príaznivú cenu.

PRVÉ DOJMY

V útlej škatuli nájdete okrem samotného monitoru a podstavca ešte siet'ový kábel s adaptérom, DVI kábel na pripojenie ku grafickej karte a CD s elektronickým manuálom, ovládačmi a softvérom. Príjemne nás prekvapilo, že návod je na CD aj v slovenčine. Stále je to skôr výnimka, než pravidlo, hoci naše zákony to prikazujú.

Monitor sa dá položiť na stôl aj bez stojanu a využiť napríklad ako veľký

fotorámik, alebo sa dá upevníť aj priamo o držiak na stenu (75 mm VESA standard), čím sa dá ušetriť trochu priestoru na pracovnom stole, ale toto rieši len minimum používateľov. Väčšina siahne po pribalenom stojane a postaví ho na pracovný stôl. Základňa stojanu má šírku iba 23 cm, ale monitor je ľahký, stojan je dostatočne stabilný a na stole stojí bezpečne. Panel má fixnú nohu a možno ho nakláňať od -5° do +15°.

Profil panelu je veľmi úzky, dokonca tenší než u iných monitorov. Tenký rámk a štíhlý monitor s rýchlosťou odozvy však iste potesní oko estéta a hráča. Efektný vzhlad dotvára červeno sfarbený, mierne priesvitný, lem podstavca. Tento monitor pochádza z produktovej rady Style, ktorá je cielená primárne na domáčich používateľov a hráčov.



Konektivita

Po otočení 24-palcovej obrazovky sa nám odhalí efektná zadná strana s akoby karbónovou textúrou. Našli sme na nej však len dva vstupy – digitálny HDMI a analógový VGA, čo je dnes akýsi nepísaný štandard (HDMI sa dá s redukciami využiť aj pre digitálny DVI konektor). Ovládacie tlačidlá sú umiestnené zo zadnej strany panela vpravo, čo nie je najštandardnejšie riešenie pre ich horšiu dostupnosť, ale pri domácom monitore sa obvykle používajú len pri prvotnom nastavení, takže sa

HODNOTENIE:

85%



to dá tolerovať'. Nekazia aspoň vzhľad čelného panelu. Orientované sú zvislo a pri troche snahy sa dajú rozumne nahmatat' a pomocou OSD menu nastavíte ľahko všetky parametre. Monitor sa ale dá nastaviť aj pohodlnejšie - pomocou myši a menu na obrazovke. Na CD totiž nájdete softvér i-Menu a cez VGA alebo HDMI kábel môžete upravovať jednotlivé nastavenia monitoru.

K dispozícii je pomerne bohaté menu. Okrem parametrov ako jas, alebo kontrast, si môžete zvoliť jeden zo šiestich režimov Eco módu, vypnúť dynamický kontrast alebo nastaviť extra krátku dobu odozvy (overdrive). V ďalších sekciách možno nastaviť polohu, ostrosť a synchronizáciu obrazu či teplotný stupeň farieb. Aktivovať sa dá aj upozornenie na „povinnú“ prestávku po 1 alebo 2 hodinách práce, či časovač vypnutia monitoru (automatické vypínanie po skončení pracovnej doby).

Obraz

Monitor disponuje TN panelom s Full HD rozlíšením a WLED podsvietením s vyšším dynamickým kontrastom a nulovým únikom svetla. V danej cenovej kategórii je preto obrazová kvalita na veľmi dobrej úrovni. Má dobrú farebnú hĺbkú, žiarivé farby, jas 250 cd/m² a statický kontrast 1000:1 (dynamický udáva výrobca ako kontrast 50 000 000:1, ale to je vždy veľmi diskutabilný údaj). Obraz možno sledovať z uhlov až do 170° horizontálne, alebo 160° vertikálne, čo pre bežné použitie plne postačuje.

Viackrát sme spomínali, že ide o monitor vhodný pre hráčov, za čo môže najmä veľmi

krátku 2 ms odozvu (merané metódou zo sivej do sivej), ktorá predurčuje tento model na zobrazovanie dynamického obsahu bez nežiaducích duchov. Monitor tak môžete využívať na hranie aj tých najakčnejších hier či sledovanie filmov.

Pre tých, čo chcú skôr pracovať než sa hrať, je tu softvérová funkcia Screen+, ktorou sa plocha obrazovky rozdelí na menšie pracovné sekcie. V každej sekcií sa zobrazí iné okno (akož virtuálna plocha zložená z viacerých „monitorov“). Pohybovať sa dá medzi nimi aj prostredníctvom klávesových skratiek. Program ponúka rôzne zostavy s rozdelením na 1, 2, 3 alebo 4 časti.

Okrem WLED podsvietenia rieši monitor úsporu energie aj softvérovo. Funkcia

Eco Mode upravuje jas obrazovky podľa intenzity okolitého svetla (osvetlenia v miestnosti) a ak pri odchode z pracoviska zamestnanci zabúdajú vypínať monitor, pribaleným softvérom e-Saver možno ich vypnutie načasovať. Vo veľkých firmách s množstvom zamestnancov môže toto riešenie priniesť veľmi zaujímavé úspory. Maximálna spotreba uvedená výrobcom je však len 17.3W, v režime Standby dosahuje 0.3W a pri vypnutí zanedbateľných 0.2 Watt.

Verdikt

Monitor ponúka veľmi zaujímavé možnosti za veľmi rozumnú cenu. Je vhodný pre bežné domáce použitie, no rovnako tak aj pre hráčov a uplatnenie nájde aj v kancelárii. Zvláštne plus u nás získal aj dodávaný softvér, ktorý mnogé procesy zjednodušuje a zefektívnuje.

Biba Verešová



PRESTIGIO MULTIPAD 4 QUANTUM 9.7

Zásah do hliníkového!

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Prestigio
Dostupná cena : 200 €

PLUSY A MÍNUŠY:

- + výkon
- + cena
- + displej
- + zvuková kvalita
- Wi-fi anténa
- reproduktory

SPECIFIKÁCIE:

Displej: 9,7" IPS,
2048x1536
Procesor: RK3188
ARM Cortex-A9
1,60GHz štyri jadra
Grafický procesor: Quad
Mali 400 MP 400MHz
Operačný systém:

Android™ 4.2 Jelly Bean

Pamäť: 2GB

Úložisko: 8GB NAND

Flash rozšíritelné

microSD kartami

až o 32GB

Batéria: Lithium-

Polymer 8000 mAh

Wi-Fi: 802.11 b/g/n

Bluetooth: V4.0

Senzory:

Štvorsmerový G-senzor

rotácie displeja

3D akcelerometer

Rozmery:

241,5x185x9,2mm

Hmotnosť: 621g



Spoločnosť Prestigio je na trhu známa hľavne vd'aka zariadeniam, patriacim do nižšej cenovej kategórie. Postupom času sa cyperská firma snaží zaútočiť aj na strednú triedu pomocou zariadení s dobrými parametrami za slušnú cenu. Na to, či sa jej to podarilo aj v prípade tabletu MultiPad 4 Quantum 9.7, sa bližšie pozrieme v recenzií.

PRVÉ DOJMY

Na prvý pohľad to vyzerá, že je to len bežná kartónová škatuľa, ktorá v sebe skrýva len základné veci. Nie je tomu však až tak celkom pravda, hned po otvorení nám poskočilo srdce, ked sme zbadali, že nám výrobca k tabletu pribalil aj pekné a praktické kožené puzdro. Tam však, bohužiaľ, naša radosť z príslušenstva skončila. V škatuli sa nachádza už len nabíjačka a USB kábel.

HODNOTENIE:

80%

KONŠTRUKCIA

Častým kameňom úrazu tabletov,

ktoré sa snažia priniesť vel'a muziky za málo peňazí, je to, že sa šetrilo na konštrukciu. Naštastie, toto nie je ten prípad a konštrukcia je na tom vel'mi dobre. Výrobca tablet osadil hliníkovým šasi, ktoré zabezpečuje, že tablet je pevný a neprehýba sa. Taktiež vd'aka tomu dobre padne do ruky a používateľ z neho má lepší pocit ako z plastového.

Predná strana je celá pokrytá sklom a nevystupujú z neho žiadne ovládacie prvky. Síce nemá známe označenie "Gorilla Glass", no aj tak je na tom sklo pomerne dobre. Po pár dňoch aktívneho a nie práve šetrného zaobchádzania sa na displeji neobjavil žiadny škrabanc. Kto vie, ako sa tablet vyrovňáva s pádmi a inými nehodami.

HARDVÉR

Síce 200€ nie je nijak málo, spoločnosť Prestigio si dala na komponentoch skutočne záležať. Začínajúc u kvalitného IPS displeja, ktorý hravo schová do vrecka aj

FullHD vd'aka rozlíšeniu 2048x1536 pixlov, čo zaručuje ostrý obraz bez viditeľných obrazových bodov. Samozrejme, nesmieme zabudnúť na dobré pozorovacie uhly, ovládanie viacerými prstami a jas, ktorý vie vzdurovať i priamemu slnku.

Displej však nie je všetko, čo sa pri tomto tablete oplatí spomenúť. Poháňa ho totiž štvorjadrový procesor s taktom 1,6GHz na jadro, ktorému sekundujú dva gigabajty operačnej pamäte. Síce to nie sú parametre nijak zarážajúce, na svoju cenovú hladinu je to nadpriemer. Vď'aka rýchlemu procesoru je surfovanie na tablete omnoho pohodlnejšie ako u lacných modelov. Trošku nám to však kazí citlosť Wi-Fi antény, ktorá je o niečo nižšia, ako sme zvyknutí pri telefónoch a je obrovský rozdiel v rýchlosti, ked' máme plný a polovičný signál. Pri facebooku a mailech si to ani nevšimneme, ale pokial' chceme stiahnuť nejakú väčšiu aplikáciu, stačí byť 20 metrov od routra a rýchlosť nám padne približne na 20 kilobajtov za sekundu, čo je pri st'ahovaní hier na zaplakanie.

Štyrmi jadrami sa pýsi aj grafická karta Mali 400, ktorá sa snaží uspokojiť túžbu používateľa pri náročnejších hrách a FullHD videu. Video zvláda a problémy by jej nemala robiť ani väčšina hier. Pri tých náročnejších sa nám však v niektorých scénach zníži počet snímok za sekundu a pohyb je sekaný. Nie je to súčasťou, no užívateľ si sem-tam všimne, že pohyb nie je úplne plynulý.

BOHATÁ NÁDIELKA

Okrem Wi-Fi tablet disponuje i technológiou Bluetooth vo verzii 4.0. Tam jeho bezdrôtové možnosti končia. Ak by niekomu nestačila vnútorná 8GB pamäť, môže si bez výčitiek pripojiť aj bežnú micro SDHC kartu až do kapacity

32GB. Dočasne sa kapacita dá zvýšiť aj pripojením USB kľúča cez pribalenú redukciu. Tablet si sice poradí aj so súborovým systémom NTFS (ak chcete prenášať súbory väčšie ako 6GB), no externý pevný disk už na neho bol privel'a. Problém nemá ani s prehrávaním FullHD filmu priamo z USB kľúča. Tablet je vybavený aj mini HDMI konektorom, ktorý umožňuje pripojiť tablet na televízor. Škoda, že nám nepribalili kábel, ktorý si musíme zakúpiť osobitne. Samozrejmost'ou je aj 3,5 mm audio jack. cenu.

NEČISTÝ ANDROID

Zariadenie prichádza s predinštalovaným Androidom 4.2.2, nazývaným Jelly Bean, čo už sice nie je úplne najnovšia verzia, no ak šťastena dá, možno na ňom v budúcnosti uvidíme aj verziu 4.4 KitKat. Systém je v základnej forme a nenájdeme tu žiadne revolučné nadstavby, ktoré akurát zaberajú kopec miesta v operačnej pamäti. Výrobca nám to vynahradil inštalačorom Prestigio, kde si môžete zadarmo stiahnuť zopár aplikácií. Predinštalovaných je minimum, čo chválime, keďže niektorí výrobcovia nám majú v obľube zaslať produkt plný zbytočných aplikácií a skúšobných verzíi, ktoré nás otravujú, aby sme si zakúpili plnú verziu a zbytočne spomalujú tablet. To, čo si tam nainštalujete, je len na vás a pomôže vám v tom obchod Google Play.

MULTIMÉDIÁ

Hry, filmy, hudba a internet sú tie



základné veci, kvôli ktorým si človek kupuje tablet. Čo je však potrebné, aby to stalo zato? V prvom rade je to kvalitný displej, o ktorý máme v tomto prípade postarané. Okrem vizuálneho obsahu by sa však mal klášť dôraz aj na ten zvukový. Ten sa snažia pokryť zabudované reproduktory, no nevedú si nejakо famózne, pri hrách to nevadí, no pri hudbe si ihned' všimnete, že zvuk je plochý a na počúvanie hudby nepoužiteľný. Zachrániť to môžu len slúchadlá alebo externý reproduktor, ktoré môžeme pripojiť cez audio jack

Na dobrý multimediálny zážitok prikladá ruku k dielu i 3D akcelerometer, ktorý zaručuje presné a rýchle ovládanie hier pomocou náklonu zariadenia do strany.

SPOMALENÉ REAKCIE

Nevedno, či je to systémom alebo zlým digitizérom, no tablet má pri dotyku o niečo dlhšiu reakčnú dobu, ako sme zvyknutí. Úlohy vykonáva rýchlo a plynulo, no kým sa nejakú úlohu podujme vykonať, zaberie to tak 0,2 sekundy. Pri surfování internetom a pozeraní videí nám to nevadí, no pri hrách je to niekedy citel'né. Obzvlášť pri tituloch ako Subway Surfers, ktoré sa zakladajú na rýchlych reakciach.

BATÉRIA

Uživit' displej s takto veľkým rozlíšením a výkonným hardvérom dá zabrat'. O to, aby tablet čo-to vydržal, sa stará batéria s celkom slušnou kapacitou, dosahujúcou 8000 mAh. Tá dokáže tablet podržať pri živote dva až tri dni bežného používania,



pod čím rozumieme nejaké to surfovanie po internete, facebook, často zapnuté Wi-Fi a sem-tam nejaká tá hra. Na tablet strednej triedy je to celkom slušná hodnota.

FOTOAPARÁT

Pri multimedialnom zariadení sa nesmie zabudnúť ani na fotoaparát. Síce to ani z d'aleka nepatrí medzi najdôležitejšie funkcie, človek nikdy nevie, kedy sa to môže zísť. Používať tablet na normálne fotografovanie je veľmi nepraktické, a tak porovnávať fotoaparát tabletu s digitálnym fotoaparátom je úplne zbytočné. Kvalitou sa veľmi chváliť nemôže, no predná i zadná kamera dokážu splniť svoj účel. Predná sa využíva prevažne na videohovory, na čo bohatu postačí.

Zadná má v prípade nádze nahradit' telefón či kompakt. Nič umelecké s tým sice nevytvoríte, no niekedy to možno zachráni situáciu. Oba fotoaparáty dokážu vytvárať fotografie v rozlíšení dvoch megapixlov.

VERDIKT

Aj keď pri lacnejších zariadeniach sa často znižuje cena na úkor kvality, pri Prestigio MultiPad 4 Quantum 9.7 sa skutočne dá povedať, že prináša veľa muziky za málo peňazí. Predsa len to nie je málo peňazí, no za tú sumu je to kvalitný kus hardvéru, na ktorý sa pri výbere tabletu určite oplatí pozrieť.

Eduard Čuba



XBOX ONE

Zelený Next-Gen

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Prva.sk

Dostupná cena : 499€

PLUSY A MÍNUSTY:

- + gamepad
- + kinect
- + hry
- + aplikácie
- + Blu-ray
- + tichosť
- + GameDVR
- + grafika

- aktuálna nedostupnosť na slovenku

SPECIFIKÁCIE:

CPU:

zákazkový AMD

s 8 jadrami,

1,5 GHz

RAM: DDR3 8 Gb

GPU: 853 MHz,

DirectX 11.1

Shader Cores: 768

Pamäť:

500 Gb HDD

Mechanika:

Blu-Ray/DVD



Pokazená prvá prezentácia. Hrozný marketing. Pôvodná DRM ochrana. Stvorené pre Ameriku. Viac televízia ako herná konzola. Oproti Playstation 4 iba slabý odvar... Pripomína vám to reči o konzole novej generácie od Microsoftu s názvom Xbox One? Máte pravdu. Avšak sú tieto vyhlásenia pravdivé?

(Pri testovaní bola použitá US verzia konzoly. Konzola je súčasťou regionfree, ale stále môže dôjsť k malým dezinformáciám. Na Slovensku zatiaľ konzola oficiálne nevyšla a do dnešného dňa (18.12.2013) sa Microsoft nevyjadril o slovenskom dátume vydania)

HODNOTENIE:

82%

Je to už osem rokov, čo sa v našich obývačkách nachádza jedna skvelá a ešte stále schopná konzola Xbox 360. Avšak nie je tu už dlho? Nemala

by prísť' nejaká nová konzola? Odpoved'ou sa stalo oznámenie konferencie Microsoftu v Redmonde, kde bola predstavená nová mašina – Xbox One. Nebudeme si hovoriť' o tom, kol'ko nasledovalo hlúpych rečí a samotné porovnávanie s PS4. Rozhodli sme sa nový Xbox vyskúšať' na vlastnej koži. Tu však nastal náš prvý problém – Xbox One nebude v tomto roku dostupný ani na Slovensku, ani v Českej republike. Z toho vyplýva, že ak chcete mať' túto konzolu doma ešte tento rok, musíte vycestovať' do zahraničia.

DIZAJN

Po rozbalení, inak nádhernej škatule, sme zbadali nový, spredu lesklý, zvrchu matný Kinect, ktorý svojím výzorom určite nebude robiť hanbu vašej obývačke. Tentoraz bol

pohybový senzor zhotovený tak, že si uhol jeho pohľadu môžete meniť sami, čo považujeme za veľké plus. Ďalej na nás čakal nový ovládač. S ním môžeme byť' maximálne spokojní, pretože by sme veľmi t'ažko hľadali niečo, čo sa drží lepšie ako on. Analógové páčky prešli nielen očividnou zmenou povrchu, ale aj zmenou veľkosti, a tak sa vám do rúk dostane ich zmenšený model. Prvá menovaná vlastnosť' je lepšia, aj keď' malé páčky môžu zohrat' veľkú úlohu pri hráčoch, kde potrebujete rýchle reakcie, napr. Call of Duty. Ak nerátame všetky káble, v škatuli bol aj headset. Ten sa dá plne nastaviť' na veľkost' vašej hlavy, avšak disponuje otriasným pripájaním a odpájaním z ovládača, kde ho zo začiatku budete vyberať' len veľmi t'ažko bez stisnutia nejakého tlačidla. Tlačidlá sú tri:

zvýšenie, zníženie hlasitosti a umičanie väčšo mikrofónu. V poslednom rade prišla najpodstatnejšia vec, a to samotná konzola. Xbox One je zhotovený tak, aby striedal čiernu farbu v lesklom a matnom prevedení. Obrovským prekvapením pre nás bola hmotnosť konzoly, ktorá je oproti svojmu predchodcovi výrazne ľahšia. Nechýba ani elektrický adaptér s výzorom ako tehla.

TECHNICKÁ STRÁNKA

Operačný systém – Xbox OS. Xbox One je poháňaný 8-jadrovým x86-64 procesorom AMD Jaguar s taktovaním 1.75GHz. Konzola má v sebe 8GB RAMku DDR3 (PS4 v tomto vedie, keďže má DDR5), pričom 5GB priestoru je k dispozícii hrám a zvyšné 3GB slúžia pre operačný systém a aplikácie. Nemôžete chýbať ani 500GB pevný disk, ktorý sa, žiaľ, nedá legálnou cestou vymieňať. 362GB z tohto disku je určených na ukladanie hier. Čo by to bolo za novodobú mašinu bez Blu-ray prehrávača? Jeho predchodca, Xbox 360, Blu-ray nemal. Grafika je postavená na architektúre AMD GCN s dvanásťimi výpočtovými jednotkami, ktoré majú dokopy 768 jadier a ich teoretický špičkový výkon je 1.31 Teraflopou.

O pripojenie k internetu nemusíte mať strach, pretože Xbox One podporuje pevný internet (cez kábel) aj siet' Wi-Fi. Čo sa týka obrazu a zvuku, poslúži vám rozlíšenie 4K (kábel je v balení) a priestorový zvuk 7.1. Takisto si zahráte aj cez HDMI 1.4 so vstupom aj výstupom.

Správa, ktorá zamrzí fanúšikov starých televízorov – Xbox One nepodporuje



kompozitné a komponentné video. Ak sa chcete hrať na novom Xboxe a máte starú televíziu, tak je čas na upgrade. To však platí aj pre PS4, tú si k TV pripojíte iba pomocou HDMI. Xbox One ponúka tri vstupy pre USB 3.0. Veľkým plusom je fakt, že konzola dokáže sledovať svoju vnútornú teplotu a navyše ju aj patrične upraviť. Toto opatrenie je spravené kvôli tomu, aby sa mašina neprehrieva. Na sledovanie TV sa vyžaduje podporovaný TV tuner alebo káblový/satelitný dekodér set-top box s výstupom HDMI a kábel HDMI. Xbox One je veľmi tichý, a tak si ani nevšimnete, že ho máte spustený.

GAMEPAD

Gamepad sa drží predlohy svojho predchodcu. Smerový D-pad bol

pozmenený do 4-smerového dizajnu a umiestnenie priestoru na batériu bolo vsunuté priamo do ovládača, takže vám už na jeho zadnej strane nebude nič zavadzať. Tlačidlá START a BACK boli nahradené inými, aj keď majú stále tú istú funkciu. Do triggerov bola implementovaná nová vlastnosť Impulse, ktorá umožňuje vývojárom pridávať kadejaké vibrácie, napr. pri streľbe zo zbrane či pridanie plynu na aute. Podľa dostupných údajov Microsoft investoval do vývoja ovládača niečo málo cez 100 miliónov amerických dolárov. Ak máme gamepad zhodnotiť ako celok, sme s ním veľmi spokojní. Trafili sa presne do veľkosti, tlačidlá RT, LT (tie zadné a hlboké) už nevydávajú žiadnen zvuk pri stlačení, čo je dobre. Naopak tlačidlá RB a LB nám moc nesedia. Nepoteší, aj keď sa dá naň po čase zvyknúť, zvuk pri stláčaní tlačidiel A, X, Y a B. Triggery sú povrchovo výborné, len by ich chcelo o malý kúsok zväčšiť. Hráči, ktorí si vopred objednali Day One edíciu, majú uprostred ovládača nápis DAY ONE 2013, ktorý výborne dopĺňa prázdnú plochu.

KINECT 2

Pohybový senzor tentoraz zohráva oveľa podstatnejšiu úlohu. Neslúži len na hranie hier, ale môžete vďaka nemu aj ovládať vaš Xbox. Stačí jednoducho povedať "Xbox on" a konzola sa zapne. Rovnako to funguje aj pri vypínaní. Zložitejšie to už je so zadávaním zložitejších príkazov. Ak chcete spustiť hru, musíte vo väčšine prípadov povedať presnú formulku. Ďalším problémom je výslovnosť. Pôvodne sme si nastavili Xbox na anglický jazyk a lokalitu





Anglicko. Lenže Xbox má tú vlastnosť, že reaguje na prízvuk regiónu, ktorý ste si zvolili. Ak ste však lektor angličtiny s oxfordským diplomom, nemusíte sa ničoho obávať. Ideálne by bola slovenská verzia, ak sa jej dočkáme, prípadne si vyberte Ameriku alebo Anglicko podľa vášho preferovaného prízvuku.

Kinect 2 dostał d'alšie vylepšenie, ktoré sa týka rýchlosťi reakcií vášho pohybu. Vďaka tomu teraz rýchlejšie zaznamená-

vaše pohyby, a preto je odozva menšia. Vy si tak môžete vychutnať hry na Kinecte oveľa lepšie. Žiaľ, celkom slušne vyzerajúca hra, Kinect Sports Rivals, bola odložená a vy si tak môžete aspoň vyskúšať jej demo alebo môžete hrať najnovší Just Dance či Fitness, ktorý je k dispozícii v Xbox Store. Avšak za nové cvičenia si musíte priplatiť. Pohybový senzor využíva rozlíšenie 1080p a dá sa kedykol'kek vypnúť. Môže vám poslúžiť aj ako snímač kódov, takže už nemusíte

nič zdľavo vypisovať. Ak sa vám pokazí mikrofón, môžete cez neho volať, ale s nejakou veľkou kvalitou nerátajte. V prípade, že vás nebudí prihlásovať sa do svojho konta ručne, vás Kinect dokáže rozpoznať podľa tváre. To je však len kozmetický doplnok.

HRY

Čo sa hier na Xbox One týka, o ne nie je nádza. Hned' pri launchi konzoly boli dostupné tituly ako Battlefield 4, FIFA 14, Call of Duty: Ghosts, exkluzivity Ryse: Son of Rome a Dead Rising 3, ale veľkú pozornosť si určite zaslúži Forza Motorsport 5, ktorá asi najviac ukazuje, čo Xbox One dokáže. Konzola vie krásne vykresliť mestá, hory aj pláne. Grafikou je Xbox One určite next-gen. Škoda, že Xbox nedispónuje spätnou kompatibilitou. Všetky hry sa distribuujú bud' na Blu-ray diskoch, alebo

APLIKÁCIE

Aplikácií tu veru nie je málo. Za zmienku určite stojí YouTube, Skype, Xbox Video, Blu-ray Player, U-play či Twitch. Všetky tieto vecičky sa vám určite niekedy hodia. Napríklad taký YouTube, aby ste si mohli pozerat' naše videorecenzie rovných 100g.

XBOX LIVE

Ako iste všetci viete, Xbox Live je dostupný úplne každému. To však neplatí



Sound BLASTER EVO zxR

NAJINTELIGENTNEJSIE SLÚCHADLÁ
NA SVETE



“Pohodlné,...
Jednoduché nastavenie
a prekvapujúco silný
zvuk pri prehrávaní
audia a videa.”

Esquire



Bluetooth®

Zabudovaný
procesor



CHYTRÉ PREHRÁVANIE

Pokročilé
spracovanie zvuku
vám dáva úžasne
silný zvuk!

CHYTRÉ NAHRÁVANIE

Sú vybavené
vysoko výkonným
duálnym
mikrofónom pre
krištáľovo čistý
zvukový záznam.

CHYTRÉ PRIPOJENIE

Sú vybavené jednoduchým
jednodotykovým Bluetooth
párovaním pomocou
technológie NFC a s
ďalšími možnosťami
kálového pripojenia.

CHYTRÁ KOMUNIKÁCIA

SB-Axx1 procesor
zameriava váš hlas
a odstraňuje šum
pozadia z oboch
strán hovoru.



Taktiež dostupné:

SoundBlaster EVO Zx



Zabudovaný
procesor



40MM

SoundBlaster EVO Wireless



Pokročilé spracovanie
s PC/Mac!



40MM

SoundBlaster EVO



Pokročilé spracovanie
s PC/Mac!





o Gold účte, ktorý je platený. Nič sa však nemení. Všetko ostáva po starom. To znamená, že pokial' chcete hrať multiplayer s kamarátmi po internete, budete musieť vrazit' peniaze aj do Gold účtu. S prenosom slovenského konta z Xboxu 360 na Xbox One nie je problém.

UPDATE A INŠTALÁCIA

Updaty trvajú dosť dlho. To isté platí aj pre inštaláciu, ktorá na rozdiel od PS4 trvá naozaj dlho. Jednu hru sme inštalovali okolo 15-25 minút, záleží to aj od vel'kosti hry. Plusom je možnosť hrania už počas inštalácie.

XBOX STORE

V kolónke Xbox Store nájdete možnosť nákupu hier, hudby, filmov a aplikácií (tie sú väčšinou zadarmo). Všetko sa tu dá

rýchlo nájsť, aj keď by sme neprotestovali proti väčšiemu poriadku. Ostatne, všetko v novom Xboxe je robené pomocou dlaždíc z rozhrania Windowsu 8.

"XBOX SNAP"

Ked' poviete slovné spojenie "Xbox Snap", v pravej časti obrazovky sa vám zobrazí lišta. Na nej sa zobrazia možnosti, napríklad Internet Explorer, Party a podobné. Zastavme sa však pri kolónke GAME DVR.

Táto funkcia vám umožňuje nahrávať zábery z vášho hrania, následne ich upravovať a potom ich uložiť buď do Xboxu, alebo na váš SkyDrive. Kvalitu nahrávania môžete vidieť v nasledujúcim videu.

CENA



Cena je stanovená na 500€, čo je o 100€ viac ako u PS4. Balenie však obsahuje senzor Kinect, v prípade PS4 si musíte kameru zakúpiť samostatne za 60€. Oficiálnu cenu pre Slovensko či dátum vydania však zatiaľ nepoznáme.

VERDIKT

Xbox One vôbec nie je taký zlý. Nový gamepad, Kinect a množstvo hier a aplikácií Xboxu zabezpečujú životnosť do budúcnosti. Slovákov a Čechov môže mrziet, že Xbox One nie je u nás zatiaľ dostupný, ale to je asi tak všetko. Konzola vôbec nesklamala a stále si myslíme, že PS4 a Xbox One budú v podstate tie isté veci, len sa budú lísiť vo výrobcovi a v niektorých hráčach.

Marek Ďad'o

ZOZNAM DOSTUPNÝCH HIER

EXKLUZÍVNE:

Crimson Dragon

Dead Rising 3

The Fighter Within

Forza Motorsport 5

Killer Instinct

Powerstar Golf

Ryse: Son of Rome

OSTATNÉ:

Assassin's Creed IV: Black Flag

Battlefield 4

Call of Duty: Ghosts

Just Dance 2014

Lego Marvel Super Heroes

Madden NFL 25

NBA 2K14

NBA Live 14

Need For Speed: Rivals

Skylanders Swap Force

Darčekové poukazy!



Najväčší trapas je nechcený dar.

S darčekovým poukazom



potešíš každého!

Viac informácií vo vašom kine CINEMAX

Philips Brilliance 242G5DJEB

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Philips
Dostupná cena: cca 325 €

PLUSY A MÍNUŠY:

- + Dizajn
- + Výkon
- + Ergonómia
- + Konektivita
- nič podstatné

Špecifikácia:

Typ: TFT-LCD (TN)

Podsvietenie: W-LED

Veľkosť: 24"/61 cm

Max. rozlíšenie:

1920 × 1080 pri 144 Hz
(Dual-link DVI / DP)

Štandardné rozlíšenie:
1920 × 1080 pri 60 Hz
(VGA, HDMI, DVI, DP)

SmartResponse: 1 ms
(sivá na sivú)

Jas: 350 cd/m²

Pomer kontrastu:

1 000:1 (typický)

SmartContrast:

80 000 000:1

Uhol zobrazenia:

170° (H) / 160° (V)

Vstupy: VGA, HDMI,
DVI-Dual Link,
MHL-HDMI,
DisplayPort 1.2,
4×USB 3.0, ovládač
Smart Keypad

Príkon: 18,58 W / 0,3 W

Rozmery:
565 × 517 × 220 mm,

Hmotnosť: 6,27 kg

HODNOTENIE:

95%

Rýchlejší prežije



Špičkový hráčsky monitor z dielne Philips výkresluje obraz až 144-krát za sekundu a na povel reaguje za 1 milisekundu. Budete mu stačiť?

Dobrá ergonómia

Zobrazovací panel s uhlopriečkou 24" lemuje matný rám z čierneho plastu. Strohý dizajn, typický pre monitory. Nový Philips však pridáva červenú linku naprieč celým rámom. Akoby chcel počiarknut' a označiť, že nie je jeden z mnohých.

V zápale hry a s d'alším levelom na dosah, presedí nejeden hráč pred monitorom hodiny.

Dobrú polohovateľnosť tohto modelu preto mnohí ocenia.

Prvý dobrý dojem zanecháva už veľmi dobrou ergonomiou, nie tak bežnou pre tento segment. Stabilná noha stojanu umožňuje nastaviť výšku panelu v rozsahu 13 cm a otočiť ho i do strán, vľavo alebo vpravo o 65°. Náklon možno upraviť od -5° vpred do 20° vzad. Panel sa tiež dá natočiť o 90° na tzv. pivot, na formát „portrétu“.

Panel je na stojan prichytený pomocou záklopky. Po jednoduchom sňatí ho možno pripojiť k držiaku VESA a zavesiť na stenu (rozteč 100 × 100 mm). Ovláda sa malými

tlačidlami na spodnej stene rámu v pravom rohu. Tu sa nachádza i vypínač StandBy. Úplné vypnutie zo siete je možné vypínačom na pravej strane panela.

Široká paleta vstupov

Monitor poteší širokou konektivitou. Z ľavej strany ponúka ľahko dostupné porty USB 3.0. Prenášajú dátu rýchlosťou 5 gbit/s čo je skoro 10-krát rýchlejšie ako doterajšie USB 2.0. Jeden z nich je s napájaním, takže počas hry či práce si môžete pohodlne dobíjať napríklad smartfón. Nachádza sa tu aj vstupný konektor pre pripojenie z PC. Ostatné



konektory sú v dolnej časti panela a je z čoho vyberať.

Pre obrazový vstup možno použiť tradičný DVI, DisplayPort a dva HDMI, z toho jeden je s podporou MHL. Technológia Mobile HD Link slúži pre zobrazenie obsahu z mobilných zariadení. Vďaka nej môžete na veľkej obrazovke hrať aj obľúbené hry uložené v mobilnom telefóne či tablete. Prezerať samozrejme možno i fotografie, filmy či internet. Potrebné je však dokúpiť si MHL kábel. Ten sa zatial standardne nedodáva s monitormi ale budúcnosť to zrejme zmení. Zoznam certifikovaných zariadení so štandardom MHL nájdete na stránkach www.mhlconsortium.org. Popri tejto novinke však vo výbave nechýba aj starší analógový D-Sub VGA, ktorý vie poslúžiť v prípade detektie problémov s PC či monitorom. Samozrejmost'ou je audio výstup pre slúchadlá či externé reproduktory pre dokonalý zážitok z hry. Miesto tu má aj konektor pre SmartKeypad. Jedná sa o káblové "dial'kové ovládanie", ktorým si hráč môže pohotovo prepínať vlastné profily nastavenia displeja a ovládať menu.

Rýchly obraz

Nakol'ko je rýchlosť v hre životne dôležitá, ponúka Philips HD panel s obnovovaciu frekvenciou obrazu až 144 Hz, čo je asi 2,4-krát viac ako majú štandardné monitory. To možno zatial dosiahnuť len pri použití technológie TN (TFT-LCD). Nové IPS panely

so širšími uhlami pozorovania zatial nedosahujú viac ako 60 Hz. Pozorovacie uhly sú 170° horizontálne a 160° vertikálne. Štandardná rýchlosť odozvy Philipsov je 5 ms, použitím funkcie SmartResponse sa pre účely hry skracuje na 1 ms (pri meraní GtG). Vďaka vysokej frekvencii obnovy obrazu sú zmeny hladké a pohyb plynulý aj pri extrémne rýchlych scénach. Bez duchov a obrazových skokov, ktoré sa objavujú pri pomalších rýchlosťach.

Plynulý pohyb nepriateľa vám umožní rýchle a presné zacielenie. Získate výhodu, ktorá je v adrenalínových chvíľach k nezaplateniu. Vysoká frekvencia obnovy obrazu vyžaduje digitálny prenos dát cez DVI port. Podporovať ju musí grafická karta a tiež aktualizovaný ovládač. V prípade pripojenia cez DisplayPort klesá frekvencia na 120 Hz, u VGA, HDMI až na 60 Hz. Displej má výši jas (350 cd/m²), dobrý kontrast 1000:1 a širokú paletu 16,7 milióna farieb.

Optimalizácia obrazu

Hráčskemu poslaniu podlieha aj funkcia SmartImage,

ktorou sú štandardne monitory Philips vybavené. Sada predvolených nastavení zobrazenia je v tomto prípade optimalizovaná pre rôzne typy hier.

Mód strieľačiek „FPS“ zlepšuje vykreslenie tmavých častí scén aby sa v nich dali ľahšie odhaliť skrývajúce sa osoby či objekty. „Racing“ mód pre preteky priorizuje dobu odozvy, ktorú skracuje na minimum a prispôsobuje jej obraz. Mód „RTS“ ponúka funkciu SmartFrame pre zvýraznenie vybranej časti obrazu. Zvýšené RGB pomôže odhaliť pohyb protivníka v temných zákutiaciach, z ktorých cítiť nebezpečie. Upraviť môžete veľkosť pola i jeho zobrazenie. Ak preferujete vlastné nastavenia obrazu, môžete si ich uložiť ako módy Gamer 1 a Gamer 2. Môžete ich operatívne prepínať pri zmene hry i počas samotných scén vďaka už spomínanému ovládaču SmartKeypad s rýchlym vstupom do OSD menu. Ak na veľkej ploche strácate prehľad a vyhovuje vám skôr menší rozmer obrazu ako 24" s pomerom 16:9, môžete si vybrať medzi deviatimi zmenšeniami až do uhlopriečky 17" s obrazom v pomere 5:4.

Verdikt

Philips 242G5DJEB sa perfektne hodí pre hry. Rýchla obnova obrazu a krátka doba odozvy plne uspokojí hráčov zameraných na výkon a vyznávačov akčných strieľačiek. Dobrá ergonómia, široká konektivita a skrátený vstup do OSD menu zvyšujú pohodlie používateľa a sú praktické. Štandard MHL a rýchle USB 3.0 porty s napájaním držia krok s najnovšími trendami a model si ešte dlho udrží svoju aktuálnosť a morálnu hodnotu.

Biba Verešová



ZÁKLADNÉ INFO:

The Hobbit: The Desolation of Smaug
USA / Nový Zéland, 2013, 161 min

Žánor: Dobrodružný / Fantasy

Režie: Peter Jackson

Předloha: J. R. R. Tolkien (kníha)

Scénář: Fran Walsh, Philippa Boyens, Peter Jackson, Guillermo del Toro

Kamera: Andrew Lesnie

Hudba: Howard Shore

Hrají: Martin Freeman, Ian McKellen, Benedict Cumberbatch, Luke Evans, Orlando Bloom, Evangeline Lilly, Richard Armitage, Graham McTavish, James Nesbitt, John Callen, Cate Blanchett, Hugo Weaving, Manu Bennett, Lee Pace, Aidan Turner, Christopher Lee, Andy Serkis, Billy Connolly, Elijah Wood, Stephen Fry, William Kircher

PLUSY A MÍNUŠY:

+ herecké obsazení

- příběhová stránka
- mrzké digitální triky
- nevýrazné ve všech ohledech
- školácké chyby ve zpracování

HODNOTENIE:

40%



Hobit: Šmakova dračí poušt'

NATŘIKRÁT OHŘÍVANÁ SVÍČKOVÁ

A je to tu. Vánoce se nezadržitelně blíží a do kin dnes vletěl drak Šmak, aby tu napáchal doslova dračí poušt'.
Druhý díl prequelu k Pánu prstenů přišel do českých kin, a my tak máme možnost prožít další kapitolu ze Středozemě, která má po slabším prvním díle co napravovat.
Co tedy přináší další část cesty výpravy trpaslíků s cílem dobýt zpět jejich království? Je to poušt', přesně jak se říká v názvu, bohužel ne taková, jakou byste čekali.

Příběh celé výpravy posledně skončil jen nedaleko jejich cíle, Osamělé hory. Zde na ně čeká drak Šmak, který před dlouhými lety trpaslíky o jejich království pod touto horou připravil a od kterého si jej výprava trpaslíků vedená Thorinem Pavézou

(Richard Armitage), za pomoci Bilba (Martin Freeman) a Gandalfa (Ian McKellen) hodlá vzít zpět. Na cestě na ně však čeká spousta nepřátel a sám současný vládce Osamělé hory také nebude nadšen z toho, že budou rušit jeho spánek. Jinak řečeno, čekáte-li, že je pro vás v kinech další celistvý kus příběhu ze Středozemě, čeká na vás v promítacím sále celkem nepříjemně studená sprcha. Peter Jackson na to šel tentokrát totiž přímo od lesa. A tím ted' nemyslím Temný hvozd.

Jedna a jedna jsou tři

Po snímku Hobit: Neočekávaná cesta, který sice nebyl vyloženě špatný, ale pár vad na kráse se na něm dozajista našlo, měl režisér co napravovat. Vedle svých

dnes již přes deset let starých bratříčků vypadal přeci jen trochu podvyživeně ve všech ohledech. Dalo se to čekat, když byla na tři hodiny roztažena jen část adaptace příběhu, který se rozprostírá pouze v rámci jedné knihy a svým charakterem je trochu odlišný oproti prstenové trilogii. I přes tento fakt se loni jednalo o více než solidní výpravu, která udělala radost nejednomu fanouškovi tohoto světa a připravila půdu pro našlapanější pokračování, která měla následovat. No, a zde se dostáváme k mé první otázce. Kde ta našlapanější pokračování jsou?

Hobit: Šmakova dračí poušt' totiž tím potřebným reparátem není ani zdaleka.

Druhý Hobit je totiž, a ted' si to dovolím říci bez obalu, jeden z nejzbytečnějších filmů, jaké jsem kdy viděl. A že jsem jich už viděl. Co se týče hlavního příběhu se totiž v rámci něco málo přes dvě a půl hodiny dlouhému snímkmu nedostáváme téměř



nikam, nepočítáme-li dva přesuny výpravy a jedno vábidlo na následující díl, přesně jako v případě posledního Resident Evil. Na jednu stranu chápu, že studio nakázalo roztáhnout adaptaci na tři samostatné blockbustery, kterým mají pomoci po příběhové stránce nedokončené příběhy z pera tohoto autora, avšak na druhou stranu nechápu, proč mě jako diváka, Jackson a spol. v podstatě vodí za nos, abych si po skončení snímku připadal, že jsem na tom samém místě, kde mě zanechal díl předešlý.

Není poušt' jako poušt'

Kdyby to však byla jen chyba toho, že film působí naprosto zbytečně a bez náboje, dalo by se druhé dobrodružství trpasličí výpravy označit alespoň za přijemný výlet do Středozemě. Bohužel u zbytečnosti problémy snímku jen začínají. Druhý Hobit je totiž do značné míry přehlídkou bezbřehé sny o to se zalíbit a za tímto cílem je Peter Jackson ochoten jít přes mrtvoly. Šílenou úroveň uspěchaných digitálních triků, které nahradily již minule dodnes fungující masky a rekvizity z původní trilogie, naznačil už předešlý díl, nicméně doslova školácké chyby ve vizuálním zpracování v takové kadenci, že si jich všímá i člověk, který tyto chyby vždy bez problému přehlíží, to už je trochu silná káva.

Bohužel to tentokrát nezachraňuje vůbec nic. Celé druhé dobrodružství působí ještě o chlup nuceněji než to předešlé, což ještě podporuje rekreaci scén z původní

trilogie. Pravděpodobně originální nápady došly, když první díl v kinech překročil na výdělcích miliardu dolarů. Zklamal tentokrát naneštěstí i Howard Shore, který se celou dobu snaží vdechnout snímků nějakou identitu, nicméně jeho kombinace rozličných motivů nepadá na úrodnou půdu, což nezachraňuje ani kopírováním od svých kolegů. Jeho hudební kompozice tak jen podtrhuje nejednoznačné vyznění něčeho, co měla být konečně fantasy jízda na plný plyn, a proměnilo se v rozplzlý pokus o to zaujmout co největší spektrum s co nejmenší invencí.

Hobit: Šmakova dračí poušt' je tak jedním z největších zklamání letošního roku. Jacksonovi došla šťáva už u předešlého dílu a tady to jen potvrzuje. Bezkrevnou zábavu pro masy se snaží nahradit pomrkáváním po všech, ale to srdce, které dodnes bije v původní trilogii, v tom prostě není. Druhá výprava do Středozemě před událostmi Společenstva prstenu je více jak dvě a půl hodiny dlouhá nuda, na které lze až příliš zřetelně vidět uspěchanost celého kolosu. Lacině vyhlížející triky, slabá příběhová stránka, antiklimatický závěr



a v podstatě nic, co vám v hlavě zůstalo i pár hodin po projekci kromě toho, že jste se opět podívali do Středozemě. Takovéto vysvědčení rozhodně nenáleží jednomu z nejočekávanějších blockbusterů roku.

Lukáš Plaček

ZÁKLADNÉ INFO:

The Counselor, USA / Velká Británie, 2013, 111 min

Režie: Ridley Scott
Scénár: Cormac McCarthy
Kamera: Dariusz Wolski
Stříh: Pietro Scalia
Hudba: Daniel Pemberton
Hrají: Michael Fassbender, Brad Pitt, Javier Bardem, Penélope Cruz, Cameron Diaz, John Leguizamo, Natalie Dormer, Dean Norris, Goran Visnjic, Sam Spruell, Rosie Perez, Bruno Ganz, Rubén Blades, Paris Jefferson, Barbara Durkin, Andrea Deck

PLUSY A MÍNUŠY:

- + neuvěřitelné herecké výkony a přemáhání
- + vizualita
- + řemeslná práce (ne scénář)
- SCÉNÁŘ!
- šedý zákal pana režiséra
- logika či vysvětlení (třeba proč film vůbec vznikl)

HODNOTENIE:

55%



Konzultant

JAK ZPACKAT KŠEFT A NEHNOUT ANI BRVOU

Hvězdné obsazení, hvězdný režisér, ti nejlepší filmaři. Konzultant (2013) aneb film, co slibuje luxus, peníze, holky a zábavu. Režisér Ridley Scott představuje v kinech film o mafii v mafii, drogách, chamtvosti a pomíjivosti lidského života. Jak moc komplikované a velké tohle sousto je?

Režisér Ridley Scott natočil film, který se v jeho filmografii zařadí spíše na spodní příčky. Bohužel. Tento film plný příslibů a hvězd je v podstatě takovým milým, něžným, krásným sňatkovým podvodníkem. Po Scottově posledním filmu Prometheus (2012) jej všichni omlouvali a dávali vinu stupidnímu scénáři. Jestli si to však zasloužil Prometheus, tak Konzultant bez jediné pochyby také. Scénárista Cormac McCarthy je znám spíše jako knižní spisovatel, stvořil pár scénářů pro televizní filmy, ovšem Konzultant je jeho prvnina mezi filmy celovečerními.

Pro dobro nás všech, a nejen Ridleyho Scotta doufejme, že i poslední. Neuvěřitelný pseudointelektuální scénář bez hlavy a paty odváří hlavu i docentovi filozofie, protože tyhle bláboly a výseky z antických korespondencí Platóna a Sókrata prostě nedávají smysl. Nejeden divák sedí a marně se snaží ty dialogy pochopit, ovšem po nějaké době to vzdá a při dalším absurdním projevu už jen obrací oči v sloup. Herci i režisér se jistě snažili, ale k čemu jim to je, když to zní, jako Shakespeare odříkaný pozpátku.

Docela klasický příběh, kdy se uznávaný právník přezdívaný Konzultant (Michael Fassbender) spojí s drogovým kartelem, je vysvětlen tak neobvyčejně a originálně, až je vlastně jen bonusovým materiálem či vystříženými scénami jiného podobného filmu. Konzultant si vede šťastný spokojený život, má krásnou přítelkyni (Penélope Cruz), skvělou práci, domov a

nesmírné množství chamtvosti. Není však tolik chamtvív a zároveň bohémský jako jeho přítel a kartelový kolega Reiner (Javier Bardem), který potřebuje bary, večírky a leopardy na dvorečku. Mimo jiné musí mít krásnou, šílenou, cynickou a vypočítavou přítelkyni (Cameron Diaz), která očividně všechno ví, všechno zná, všude byla dvakrát, od všeho má klíče a jako jediná také plánky k podsvětí.

Dále zde narazíme na varujícího zprostředkovatele obchodu Westraye (Brad Pitt), jehož role je, přiznejme si, krapet zbytečná a Fassbender má jen záminku jít na další drink, vyslechnout si kázání od chlapa, který je nakonec jen jeden nicotný prostředník ovšem s nejefektivnějším závěrem. Všichni zde chtějí rychle zbohatnout, všichni se navzájem varují, jak je to riskantní, všichni vědí, jak špatně dopadnou, a pak všichni začnou panikařit, když se onen „poslední“ obchod nějak nepochopitelně zvrne, a kartel na náhody prostě ne a nevěří a „logicky“ za to může Konzultant. A ted' by měla začít ta zábavná hra „Kdo přežije“.



Po pravdě, scénář je tak špatný, že i když se tohle zdá jako nepokazitelný námět a podbízí se k perfektní akci a zážitku podobně jako svědci Jehovovi podstrkují Bibli, tak se mu to nedaří. Všechno to zní, jako by si drogový kartel i všichni filmaři zrovna šňupli nového zboží a kdo si v kině nešňupne, tak jím prostě rozumět nebude. Scenárista mluví o koze, režisér o voze, producenti o krystalických sloučeninách plutonia a divák o paradoxu, že celým filmem provází septikové auto jako pojízdná metafora.

Scott je skvělý režisér, tedy byl, ale opravdu si bude vybírat čím dál tím horší scenáristy, aby to na ně mohl dav házet a režisér zůstal více méně z obliga? Bez urážky, ale kdyby byl McCarthy jeho nejlepší přítel, do roka měl umřít a oni si jako děti slíbili, že spolu jednou natočí film, to by byla jediná omluva, jinak neexistuje vysvětlení, proč se ti dva sešli a začali točit. To, co vysvětlení potřebovalo, si musel divák domyslet sám (třeba jak se vlastně jmenuje hlavní postava, protože jestli Konzultant, tak se na něm rodiče při volbě jména dost vyřádili), a co

vysvětlit nepotřebovalo (jako například, že pravda nemá žádnou teplotu), rozebírájí teatrálně uprostřed pouště s koktejlem, jako kdyby se bavili o hladomoru v Africe. Neuvěřitelné.

Některé obrazy ve filmu vypadaly, jako by si tvůrci pustili hudbu, která hrála v pozadí, a představili si k tomu vhodnou fotku nebo záběr. Pak už to jen nějak splácat dohromady, lepicí pásky to očividně jistí. Někdo by měl Scottovi a McCarthymu zakázat společné večerní projekce filmů Davida Cronenberga a Larse von Trier, fakt jim to neprospívá. Herci byli skvělí, statečně se drželi a i dialogy o tom, jak moc špatné je vlastně to špatné a jak špatné lidé to vás dělají, když vám to přijde/nepřijde špatné nebo jak vtipná je smrt, odehráli, jak nejlépe to šlo. Muselo být zajímavé točit pod dohledem Ridleyho Scotta, to bezpochyby, obzvlášť jestli si uvědomoval, co to ti herci vlastně plácejí. Kamera, stříh i hudba sedly jako zadek na nočník, o to víc mrzí, že tohle prostě nevyšlo.

Výjimečně musím říct, že onto stupidní natáčení ve stylu „všechno se vším

souvíš“, mi tady bolestně chybělo. Bylo mi jasné, že na to jednou dojde, ale že zrovna u tohoto filmu a až tak... Film měl zajímavé momenty, ale Fassbenderovo putování od drinku k drinku a pak od letiště k letišti a vlastně bez jediného logického podnětu bylo docela zbytečné.

Scott předvedl další vizuálně příjemný filmový zážitek, McCarthy jeden šerdeně ošklivý scénář, který se nehodí ani jako halloweenský kostým nebo opilecký vtip k pátému pivu v hospodě. Ani pokud člověk přistoupí na nelogickou hru, nenadchne film až na pár detailů více, než zklame. Bohužel, Konzultant je sprostá krajina příslibů, kterou lze považovat za zklamání letošního filmového roku a Scotta s McCarthy za letošního filmového Pata a Mata.

„ Hvězdné dechberoucí drama, které vám vážně vezme dech (i intelekt, logiku, radost ze života....). Bez omamných látek nesledovat! “

Veronika Cholastová

ZÁKLADNÉ INFO:

Oldboy, USA, 2013, 104 min

Žánor: Thriller, Akční, Drama

Režie: Spike Lee

Scénář: Mark Protosevich

Kamera: Sean Bobbit

hudba: Roque Baños

Hrají: Josh Brolin, Elizabeth Olsen, Sharlto Copley, Samuel L. Jackson, James Ransone, Lance Reddick, Michael Imperioli, Richard Portnow, Max Casella, Pom Klementieff, Joe Chrest, Ciera Payton, Cinqué Lee, Linda Emond, Philippe Radelet, Dustin Costine, Caitlin Dulany

PLUSY A MÍNUŠKY: ...

- + hudba
- + herecké výkony
- + kamera

- scénář
- zbytečnost
- nefungující elementy
- oproti předloze

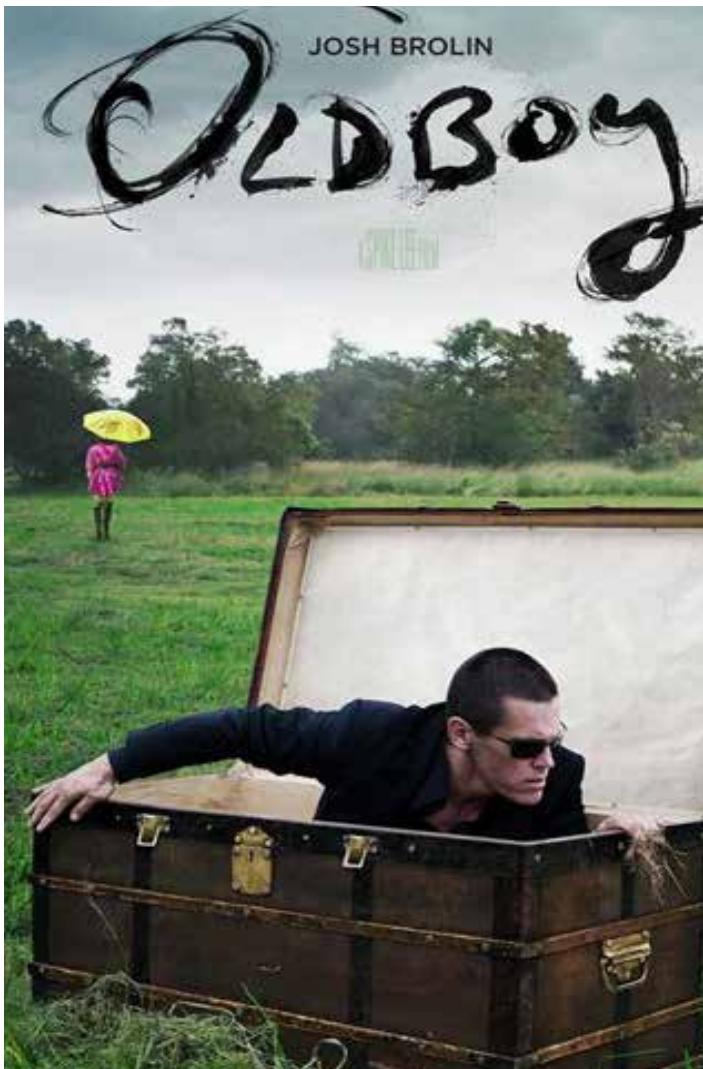
HODNOTENIE:

55%**Oldboy****HOLLYWOOD À LA KOREA**

Remaky, neboli předělávky většinou starších populárních či kvalitních zahraničních snímků, jsou dnes nesmírně populární. Není to jen tím, že máte před sebou v podstatě hotový produkt, který jen stačí přepsat/upravit do jiné sociální kultury, často s tím přichází i notná část diváků navnaděná kvalitami původního materiálu. Ne vždy, tedy spíše většinou, tento remake naplní očekávání a končí pak jako zbytečná snaha, která ovšem v kinech vydělá, a tak na ní producenti netratí. Nejsou to však jen horory, které se dočkávají remaků. V poslední době se v kinech prohnalo poměrně dost těch dobrých (*Muži*, kteří nenávidí ženy), ale i těch špatných (*Total Recall*). Kam se ovšem zařadí americká předělávka jihokorejské klasiky v režii Chan-wook Parka, která se za deset let od svého vydání stala kultovní klasikou a patří v mnoha žebříčcích k tomu nejlepšímu, co filmový průmysl nabídl?

S předělávkami je to těžké. Málokdy se zavděčíte jak divákům původního snímku neznalých, tak fanouškům originálu. U celé filmové historii se to povedlo jen několika snímkům, jako například dnes již kultovní *Zjizvené tváři* s Al Pacinem z roku 1983. Bohužel nový Oldboy tuto bilanci rozhodně nevylepší, právě naopak.

Stejně jako svůj předchůdce, i americká verze v režii Spika Leeho (Spojenec, 25. hodina) se točí kolem příběhu zhýralého alkoholika (Josh Brolin), kterého jednoho dne neznámý bohatý muž (Sharlto Copley) nechá umístit do vězení na dvacet let a během té doby na něj hodí vraždu a znásilnění jeho exmanželky. Po dvaceti letech jej z jeho vězení propustí a dá mu nabídku. Během několika následujících dní musí přijít na to, kdo byl jeho věznitelem a proč jej držel dvacet let v jediném pokoji bez kontaktu s okolním světem.



Kladívko tu není na hřebíky

Až potud by to bylo v pořádku. Původní příběh je dostatečně nápaditý, atraktivní a skrývá hned několik celkem nečekaných zvratů, že by i v jiném prostředí mohl bez problémů fungovat poměrně bezchybně. To by ovšem na místě musela být nějaká forma invence, zásadní změny v celém příběhu nebo prostě a jednoduše něco, co by pro diváka znamenalo důvod, proč strávit něco málo přes hodinu a tři čtvrtě u tohoto snímku. A tohle je to místo, kde nový Oldboy prostě a jednoduše trestuhodně zklamává. Více než cokoliv jiného totiž po projekci budete mít v hlavě myšlenku naprostě nezajímavého a silně zbytečného remaku.

Problém je, že veškeré změny, které Hollywoodská verze této asijské klasiky nabízí, jsou víceméně kosmetické a v místech, kde by naopak změny být měly, se jich nedočkáme. Místo toho máme v podstatě nepříliš zásadní změnu motivace hlavní záporné postavy, avšak na druhé straně scény, které v americkém kontextu tak trochu vůbec nefungují.

Spike Lee totiž jednoduše vzal scény z původního snímku a přetvořil je k obrazu svému, bez ohledu na to, že co fungovalo v dobové Koreji, nefunguje v současné Americe, nebo přesněji řečeno působí jednoznačně jako přitažené za vlasy a hloupé. Hlavně že tu zůstaly všechny explicity a trhání zubů stavbařským kladivem jsme zaměnili za vyřezávání kůže z krku. Protože to jsou přesně ty důležité změny, které jsou při podobném transkulturním převodu látky potřeba.

Rodinné hodnoty především

Nový Oldboy tak končí bohužel jako jedno velké zklamání. Spike Lee předvádí velmi solidně natočenou podívanou, kterou podporují silné herecké výkony a příjemný hudební podkres, nicméně i s velkým množstvím explicitních záběrů přesně na korejský způsob vyznívá nová verze kultovního snímku jen jako ubohá a zbytečná snaha o to vyloudit z divácké obce další peníze na již zavedené značce.

Závěrem recenze mi tak nezbývá nic jiného než s čistým svědomím doporučit originál a tomuto nedotaženému pokusu se raději vyhnout.

Lukáš Plaček



ZÁKLADNÉ INFO:

La Grande Bellezza, Taliansko, 2013,
141 min.

Žánor: drám, komédia,
Réžia: Paolo Sorrentino
Scénár: Paolo Sorrentino,
Umberto Contarello
Kamera: Luca Bigazzi
Hudba: Lele Marchitelli
Hrajú: Toni Servillo, Sabrina
Ferilli, Carlo Verdone, Carlo
Buccirosso, Isabella Ferrari

PLUSY A MÍNUŠKY:

- + hudba
- + kamera
- + mizanscén
- + rozmanitosť postáv

HODNOTENIE:

98%



Vel'ká nádhera NÁDHERA? TRIK!

Rodičia nám odmalička hovorili: peniaze nie sú všetko! My sme však videli tie nekonečné večierky, luxus, pohodu a bezstarostnosť života bohatých bohémov. Starnúci kráľ večierkov Jep nám na pár chvíľ dovol'uje nahliadnuť do svojho pestreho života a my sledujeme, ako sa pozlátká mení na popol a zostáva len prázdnota.

A že ide o prázdnnotu vizuálne nesmierne opojnú! Režisér Paolo Sorrentino dal už pri svojich skorších počinoch, Božský (2008) a Tu to musí byť (2011), výrazne najavo, že sa nehodlá zaradíť medzi režisériov riadiacich sa európskou tvorbou bez prvkov individuality a špecifického autorského rukopisu. U Sorrentina je príznačná precízna štylizácia mizanscény, občas hraničiacia až s gýčovosťou. Vďaka režisériomu umu však túto hranicu nikdy neprekročí. Vel'ká nádhera, rovnako ako jeho staršie filmy, nám ponúka príbehy a epizódky zo života ľudí, ktorí sa nejakým spôsobom vymykajú normálmu, majú výrazne špecifickú vizáž, no v konečnom dôsledku sú rovnakí ako my. Bohém Jep, stvrňaný charizmatickým Tonnim

Servillom, si užíva svoj bezsta-rostný život v rímskom byte hned' oproti monumentálnemu Koloseu a ešte stále sa venuje práci novinára. V jeho živote nie sú žiadne zjavné úskalia, každý deň je však plný vnemov a kuriozít. Len treba vedieť, akými očami sa na svet pozerať'...

Už v Božskom Sorrentino pracuje s ohromným množstvom postáv. Orientovať sa medzi nimi stojí diváka značné úsilie, v prípade Vel'kej nádhery však táto námaha nie je až taká potrebná. Stretávame sa s osobami najrôznejšej výšky, veku, spoločenskej triedy a rôznych d'alších špecifík, ktoré z každej robia jedinečnú a neopakovateľnú bytosť. Mená v tejto chvíli nie sú dôležité tak, ako obraz rozmanitosti.

Do esteticky pozoruhodných obrazov vkladá vedľa seba krásu s ohavnosťou, akoby medzi nimi neboli žiadny rozdiel. Snovost' luxusného bytu nabúrava nie príliš esteticky ochlpeným telom odpočívajúceho Jepa a divák prekvapivo zistí, že na neho element „všednej nedokonalosti“ nepôsobí rušivo a zapadá do idyllického obrazu. Ba čo viac, Sorrentino na luxusný večierok kdesi v centre Ríma pozýva dokonale upravených hostí a luxusné prostítútky, medzi ktorími nechá provokatívne sa prechádzat' obézneho robotníka. Táto balkónová scéna, rovnako ako mnoho d'alších, nám

pripomína, že životy, ktoré sledujeme, nie sú až také vzdialé od tých, ktoré pozorujeme každodenne na ulici. Jediný rozdiel je v pozlakte, ktorá niektoré z nich zahal'uje.

Sorrentinova tvorba je vďaka svojej jedinečnosti oproti práci iných súčasných režisériov často porovávaná s filmovou tvorbou Felliniho.

Epizodické rozprávanie na prvý pohľad väčšinou bez zjavnej pointy, a fascinácia vizuálne i charakterovo nevšednými postavami vo Felliniho filmoch prejavujúca sa prostredníctvom otvorennej fascinácie cirkusom. To sú hlavné spoločné črty, ktoré oprávňujú diváka hľadať paralely medzi Veľkou nádherou a dielami velikána, akým bol Fellini.

Jednotlivým obrazom bezpochyby dodáva čaro nielen rozmanitá hudba, ktorá prechádza z akustických melancholických skladieb až k diskotékovým hitom posledných rokov, ale i odpútaná kamera, pridávajúca filmu istú dávku pompéznosti a jedinečnosti. Vizuálna krása života rímskych bohémov, taká úderná a efektívna vďaka rozmanitosti postáv, štylizácii mizanscény a nespútanosti kamery, v sebe skrýva obrovskú prázdnnotu, ktorú odhal'ujú často cynické, filozofické dialógy či Jepove monológy. „Je to len trik“, hovorí a my si začíname uvedomovať, čo sa skutočne skrýva pod závojom nekonečných večierkov, vernisáží a oslav. Neistota, obavy a hlavne samota. To však nie je to jediné odhalenie, ktoré nám film ponúka. Pôsobivé obrazy v sebe skrývajú množstvo metafor a odkazov na každodenný život, stačí len hľadať. Na prvýkrát je však šanca odhalíť skryté posolstvá veľmi malá. Sme totiž naplno uchvátení samotným zobrazením. Skutočne ide o veľkú nádheru.

„Pôsobivé obrazy v sebe skrývajú množstvo metafor a odkazov na každodenný život, stačí len hľadať.“

Matúš Slamka

ZÁKLADNÉ INFO:

The Family/Malavita, USA/FR,
2013, 112 min

Režie: Luc Besson
Předloha: Tonino Benacquista (knihu)
Scénář: Luc Besson
Kamera: Thierry Arbogast
Střih: Julien Rey
Hudba: Eugueni Galperine,
Sacha Galperine
Hrají: Robert De Niro, Michelle Pfeiffer,
Tommy Lee Jones, Diana Agron,
John D'Leo, Dominic Chianese, David
Belle, Vincent Pastore, Domenick
Lombardozzi, Greg Antonacci,
Paul Borgese, Anthony Desio

PLUSY A MÍNUŠY:

- + řemeslná práce
- + herecké obsazení
- + humor

- kolísavý děj a atmosféra filmu
- ničím výjimečný a zajímavý film
- pokerface Tommyho Lee Jonesa po sto padesáté páté...

HODNOTENIE:

55%

**Mafiánovi****MAFIÁNSKÁ RODINKA V DŮCHODU**

Francouzský režisér Luc Besson uvedl v kinech svoji novinku z mafiánského prostředí: Mafiánovi. Vysloužilý mafián z Ameriky, který napráská svůj gang a nyní se pod ochranou FBI schovává i se svou šílenou rodinkou v zapadlé městečku v Normandii a snaží se splynout. Jak takový Robert De Niro dokáže vůbec splynout s davem?

Film Mafiánovi nabízí filmovým divákům docela klasický příběh, kdy se mafiánská rodinka s ostrými lokty stěhuje z města do města pod policejní ochranou, protože tatínek před pár lety nechal zavřít do věznice zbytek své mafiánské rodiny, a jsou tak za odměnu umístěni do programu

na ochranu svědků. Ovšem, místo aby se snažili splynout, snaží se své okolí ovládnout a klidně i hrubou silou získat to, na co podle jejich názoru mají právo. Bývalý mafiánský boss Giovanni Manzoni (Robert De Niro), jeho rázná manželka Maggie (Michelle Pfeiffer) a jejich dvě děti se dostanou do malého tichého městečka v Normandii, kde ani Manzoniho pes raději neštěkne. Agent FBI Stansfield (Tommy Lee Jones) z nich moc velkou radost nemá, již několik let se s nimi stěhuje z místa na místo a řeší trable a nehody, které rodina svým jednáním působí, a jejich utajení tak jde pozvolna do kyne. Logicky, jednoho dne se zde musí ukázat mafiánský posel, který zvěstuje rodině smrt.

Luc Besson je režisér a scenárista legendárních filmů Magická hlubina (1988), Leon (1994) nebo Pátý element (1997). V loňském roce byl autorem scénářů u Útěku z MS-1 (2013) a 96 hodin: Odplata (2013). Na letošní rok si vybral černý humor, odér mafiánských filmů a skvělé herecké obsazení. Film má vtip a musím uznat, že některé černé vtipy se Bessonovi opravdu povedly. Pro více znalé filmové fanoušky dokonce nachystal dáreček v podobě menšího vtipu, kdy přímo odkazuje a reaguje na film Mafiáni (1990) od Martina Scorseseho, ovšem jinak má film dost kolísavou úroveň zábavy. Každá z postav má vlastní příběhovou linii a každá jde trochu jiným směrem, jako by Besson vzal jednotlivé rysy z povahy ukázkového mafiána a rozdělil je mezi všechny postavy. Otec je tak snílek, násilník a vztekoun, hlava rodiny, která potřebuje všechno řídit, matka je vznětlivý blázen,



který si nenechá nic líbit a večer si jde do kostela pro odpusťení, dcera má násilnické sklonky, které s oblibou uplatňuje i na mužích, jen aby dostala to, co chce, a syn během pár dnů ovládl „podsvětí“ a černý trh ve škole i celém městě. Takhle napsané to vypadá dobře, ale i akce a povaha těchto postav je dost kolísavá. Film se tváří jako komedie, jejíž finále mělo vyústit v klasickou dramatickou gangsterskou přestřelku plnou akce a potrhaných nervů. Ale v závěru je to taky jen komedie.

Mafiánovi jsou bohužel docela průměrným filmem. Řemeslně zvládnutým skvěle, režie, kamera i stříh, v těchto oblastech není Bessonovi co vytknout, už dávno dokázal, že tyhle věci umí skvěle. Ovšem film se tak nějak vleče a kromě hereckého obsazení nic moc nezanechá. Besson nevyzdímal z filmu duši, kterou měl mít. Nemělo to ten francouzský nádech, který film slibuje, mafie vyznívá jako vtip o bandě hašteřivých kluků a pro herce musel být film spíše takovou oddechovkou. Stejně tak je to i pro diváka. Průměrnější film, který vykouzlí svým vtipem náznak úsměvu, ale nic víc vám nedá. Herci si film rozhodně nezapíší mezi ty, ve kterých zazářili, ale spíš mezi ty, u kterých se dobře bavili.

Co tedy film nabídne? Uvolnění a vypnutí na necelé dvě hodiny. Divák si z toho moc nevezme, film ho ani neurazí, ani nenadchně, pokud nečeká víc než milou

rodinnou komedii. Nabízí sice potenciál něčeho většího, což ale Luc Besson záměrně nevyužil, a místo dramatu s černým humorem udělal z filmu černou komedii s dramatickými prvky. Kdyby chtěl Besson točit filmy jako Scorsese, tak by je točil, otázkou je, jak by se mu to po všech těch komediích a akčních filmech s jeho typickým humorem povedlo.



Veronika Cholastová



ZÁKLADNÉ INFO:

Frozen, USA, 2013, 90 min.

Žáner: Animovaný, Dobrodružný, Rodinný
Režie: Chris Buck, Jennifer Lee
Predloha: Hans Christian Andersen (kníha)
Scénár: Jennifer Lee, Shane Morris
Kamera: Andrew Lesnie
Hudba: Christophe Beck

PLUSY A MÍNUŠKY:

- + dostupnosť všetkým vekovým kategóriám
- + atmosféra
- + pesničky
- neštastné dávkovanie pesničiek
- miestami trošku nedomyslené a gulášovité

HODNOTENIE:

90%**L'adové král'ovstvo****TO NAJLEPŠIE OD WALT DISNEY ANIMATION STUDIOS**

Je tu opäť čas zimy, čas vianočnej pohody. Ideálny čas na to zobrať svoje detúrence do kina. Ale Pixar už nie je to, čo býval. Posledné ich filmy sa zaradili skôr do animákového priemera. A Dreamworks... hmm Dreamworks je fajn, ale je to niečo úplne iné. Dreamworks je zábavný, vtipný, ale niekedy až privel'mi divoký. Chýba mu taká tā klasická rozprávkovosť, ktorá vám ako sa vratí: dušu pohladi, rozosmeje vás, ba aj poučí. Ale vráťme sa naspať k Pixaru. Presnejšie k Disney Pixar. Ked' škrtneme Pixar, zostane nám Disney, a to je presne to pravé. Walt Disney Animation Studios bolo už od tridsiatych rokov kráľom animovaných rozprávok. V deväťdesiatom piatom sa zrodil Pixar a kráľovskú korunu si urval pre seba. Karta sa ale obracia.

Dve sestry - princezné Anna a Elza, súorne žijú na hrade v krajinie Arendelle. Elza je ale výnimcoňá. Svojím dotykom

dokáže vytvoriť ľad a sneh. Elza nevie plne kontrolovať svoju silu, a to obidve sestry dostane do značných problémov.

Disney pokračuje vo svojom vŕťaznom t'ažení s filmami o princeznach. Po niekol'ko ročnej prestávke to začalo Princeznou a žabou (2009), no slovenskému divákovi skôr zostal v pamäti film Na vlásku (2010), na ktorý by som sa rád pozrel bližšie.

Porovnat' Na vlásku s aktuálnym L'adovým král'ovstvom je plne na mieste. Oba filmy už nie sú kreslené, ale animované. A sú si dosť podobné. Anna s Elzou akoby Rapunzel z oka vypadli a chameleóna s koňom vystriedal sob so snehuliakom. Tvorcovia sú si tejto veci vedomí a dali filmom aj podobné názvy. Na vlásku a L'adové král'ovstvo súce veľ'mi podobne neznie, no medzi Tangled a Frozen už badat'

spoločných prvkov viac. Potešujúce je zistenie, že Anna s Elzou konkurujú Rapunzel aj po stránke kvalitativnej.

Prvá vec, ktorá vás pri pozeraň filmu ohúri, je 3D. Zima je preň ako téma nadmieru vd'ačná a tvorcovia vedia, čo robia. Od uvedenia Avataru (2009) som nebol na filme, kde by ma tretí rozmer natol'ko potešil.

Ked' sa už divák dostatočne vynadíval, mal by sa započúvať. V tomto filme sa spieva veľ'a a pesničky sú chytľavé, nápadité. Len dávkovanie je trochu neštastné. Zo začiatku sa na nás valí pesnička za pesničkou a na hovorené slovo skoro ani nie je čas. Prúd pesničiek však postupom času začne vysychať, aby sa ku koncu filmu úplne zastavil. V rozprávke Na vlásku bolo dávkovanie pesničiek riešené rozumnejšie.

Zvyšný soundtrack za pesničkami nezaostáva, naopak, vydarene spolu s vizuálom vytvára podmanivú atmosféru. Prostredie filmu mi pripomína zvláštnu zmes ruskej a škandinávskej



rozprávkovosti. Niekoľko by mohol povedať, že ide o Na Vlásku v zime, a mal by určitým spôsobom pravdu. Animácia sa naozaj veľmi nezmenila, aj keď L'adové kráľovstvo malo skoro o 40% menší rozpočet.

Postavy filmu vyznievajú trošku neotesane. Na jednej strane vztah sestier Anny a Elzy je vykreslený veľmi pekne, na druhej by si postava Kristoffa zaslúžila lepšiu motiváciu činov a hlbší pohlad do jeho minulosti. Postava snehuliaka Olafa pôsobí len ako vtipný prvok a film by rovnako dobre fungoval aj bez nej.

Na humor v L'adovom kráľovstve sa dá pozerať dvoma spôsobmi. Pokial nám ide čisto o sstrandu, niet mu čo vytknúť. Z pohľadu príbehu a sveta však môžu niektoré scény pôsobiť rušivo. Najvýraznejším príkladom je Olafova pesnička. Aj keď je vtipná, rozbíja charakter rozprávkového sveta v L'adovom kráľovstve. Slnečník, nafukovacie koleso a tanečná scéna ako z muzikálu Chicago (2002) rušia a ničia atmosféru, ktorú film doposiaľ budoval. Na to, že ide o rozprávku, je jej príbeh pomerne originálny a neočakávaný. Žáner rozprávky má dosť pevnú mantinely. Tvorcovia sa však na tomto dosť obmedzenom priestore vedia pohybovať až prekvapivo voľne a vytiažiť z neho maximum. Na druhej strane musíme priznať, že príbeh niekedy pôsobí trochu gulášovito a nekonzistentne.

Ako daň za prístupnosť najmladším divákom sme museli zaplatiť vysokú cenu. Dost vel'a vtipov vinou dabingu zmizne úplne, alebo stráca svoju silu.

Po emocionálnej stránke slovenskí dabéri odviedli poctivú prácu. Animovaným postavičkám budete veriť to, čo prežívajú.

V kinosále to vyzeralo tak, že deti sa bavili a dospelí s nimi tiež. Po skončení filmu dokonca začal nenápadný potlesk, ale umíkol skôr, ako sa k nemu mohli pridať ostatní diváci.

Ak by sme v celkovom porovnaní postavili Na vlásku a L'adové kráľovstvo oproti sebe, Na vláske by malo trošku navrch. Ide o konzistentnejší a domyslenejší film. L'adové kráľovstvo má ale čarovnejšiu atmosféru, ktorú si však niekedy trestuhodne kazí. Všetky drobné chyby sa však dajú l'ahko odpustiť, prebieha ich charizma sesterského dua a pesničky z filmu vám zostanú uhniezdené v hlave ešte dlhé hodiny po opustení kinosály.

L'adové kráľovstvo patrí k tomu lepšiemu, čo nám vie Disney ponúknut'. Ak máte doma malú princeznú, zoberte ju na film. Bude sa jej to páčiť. Ak je to chlapec, zoberte ho na film taktiež. A ak nebudú chcieť ísť, chod'te sami.

„L'adové kráľovstvo má veľkú možnosť zapáčiť sa každému divákovi.“

Adam Schwarz



ZÁKLADNÉ INFO:

Machete Kills, 2013, USA/Rusko, 107 min

Žáner: Akčný triler
Režie: Robert Rodriguez
Produkcia: Aladina 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:

- + herecké výkony
- + medzinárodné obsadenie
- + kamera
- + mizanscéna

- scenár
- otravná postava režiséra

HODNOTENIE:**75%**

Klauni

NÁVRAT KOMIKA, NÁVRAT NÁDEJE

Milovníkom českej komédie mená ako Jiří Lábus alebo Oldřich Kaiser netreba zvlášť predstavovať. Tieto legendy českého humoru k sebe prizvali Francúza Didiera Flamanda a prijali ponuku režiséra Viktora Tauša, aby na plátne odohrali vel'kolepú, na domáce pomery nevšednú klauniádu.

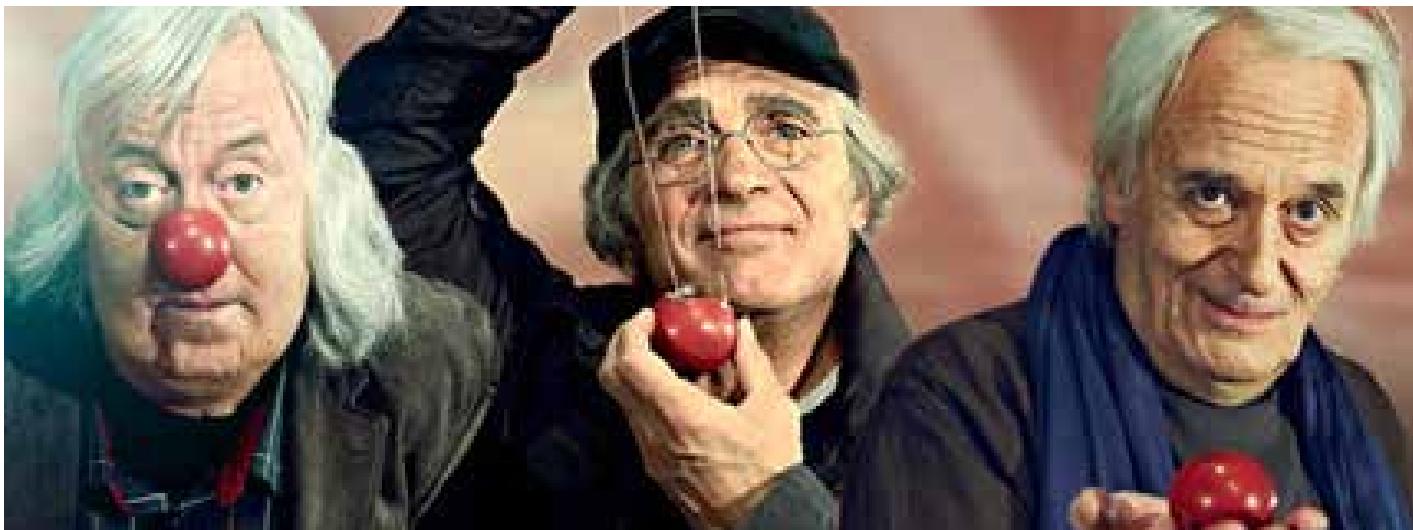
Život v Československu v období komunizmu neboli práve najľahší, to netreba pripomínať žiadnemu pamätníkovi. Náročné podmienky pre život i umeleckú tvorbu mali za následok rozdelenie slávneho tria klaunov Oscara, Maxa a Viktora (Oldřich Kaiser, Jiří Lábus, Didier Flamand).

Oscar emigroval do zahraničia za lepším životom, zatiaľ čo Max s Viktorom zostali v domácom prostredí a uputne sa usilovali pokračovať v oblubenej činnosti samostatne. Po rokoch sa však tretí člen legendárnej partie vracia do svojej domoviny s nádejou, že sa snáď na krivdy z minulosti zabudne a všetci sa spoločne stretnú na premiére Oscarovej najnovšej inscenácie. Čas predsa rany na tele i na duši hojí, no nie vždy ich dokáže vymazat úplne...

Sněženky a machri po 25 letech bol, nevynímajúc nie príliš známeho Kanárika, Taušov filmový debut. Z komédie s prvkami drámy po piatich rokoch presedal

na drámu s komediálnymi prvkami. Tie však v Klaunoch často pôsobia skôr clivým dojmom, namiesto aby vyvolávali salvy smiechu. Aj komik má totiž právo byť smutným a nostalgickým, i keď si dennodenne nasadzuje tvár veselého zabávača. Klauni z nášho filmu už dávno prestali zabávať publikum svojimi výstupmi a snažia sa predať remeslo do mladších rúk, o to viac sú oprávnení spomínať, často so zášľou na časy minulé.

Film vznikal okrem koprodukcie so Slovenskom aj v spolupráci Fínska a Luxemburska, čo je zrejmé nielen z dabingu (ktorý je zvládnutý pomerne slušne a netrhá uši), ale aj z formálnej podoby filmu. Všetky interiéry totiž vd'aka svojej nevšednosti a vizuálnej lákavosti pôsobia



ako vystrihnuté z francúzskeho poetického filmu novej vlny. Tento dojem len podporuje skvelá práca s kamerou, ktorá interiérové zábbery sníma z atraktívnej perspektívy a vytvára tak z celého diela podmanivý umelecký zážitok. K vrcholným príkladom šikovnosti kameramana patrí scéna, kde Jiří Lábus spoločne so svojou družkou v podaní fínskej herečky Kati Outinen (dvorná herečka pozoruhodného režiséra Akiho Kaurismäkiho) cestuje domov a kamera sníma Lábusovu tvár z perspektívy, ktorá sa mení s meniacim sa psychickým rozpoložením herca.

Medzi pozitíva Klaunov nesporne patria i samotné herecké koncerty skvelého Jiřího Lábusa a Oldřicha Kaiser. Zatiaľ čo prvého z menovaných sme okrem seriálovej tvorby mohli „vidieť“ na plátne len v podobe animovanej postavičky, ktorej prepožičal svoj hlas (Husiti, Štvorlístok v službách kráľa), Kaiser zostal v povedomí hlavne ženskému publiku z neslávne známych komédií Marie Poledňákové. Obaja však v Klaunoch ukázali, že rozhodne nepatria do starého železa a stále sú majstrami hereckého výrazu a slova.

Hlavným nedostatkom Klaunov sa stal scenár, ktorý výrazne zaostáva za ostatnými filmovými prostriedkami. Motív magisterskej práce, písaný mladým študentom o klauskom triu a posúvajúci rozprávanie vpred, sa stáva nástrojom pre získavanie informácií o probléme medzi ústrednou trojicou. Je však ukončený značne nelogicky a nabúra tak zavedený systém rozprávania bez toho, aby bol opäť založený d'alší. Dielo preto pôsobí ako sled udalostí a mini príbehov zo života „našich“ klaunov, medzi ktorými sa často vytvára vákuum, ktoré sa vel'mi pomaly rozbieha do d'alšej významnejšej akcie.

Katastrofálnu návštevnosť' v domácich kinách, ktorú, bohužiaľ, Klauni aj napriek hviezdnomu obsadeniu a mediálnej kampani nedokázali zvrátiť, si naozaj nezaslúžili. Možno práve „artovosť“ snímky odradila divákov od tohto pozoruhodného zážitku, ktorý sice neponúka smiech počas celého filmu, ale prináša divákovi skúsenosť skutočne obohacujúcu. Lábus a Kaiser rozohrávajú napriek všetkému na plátne predstavenie, ktoré stojí za to vidieť'.

„Skvelá práca s kamerou, nielen interiérové zábbery sníma z atraktívnej perspektívy a vytvára tak z celého diela podmanivý umelecký zážitok.“

Matúš Slamka



ZÁKLADNÉ INFO:

Filth, Veľká Británia, 2013, 97 min.

Žáner: Komédia, Krimi, Dráma, Triler
Režie: Jon S. Baird
Predloha: Irvine Welsh
Scénár: Jon S. Baird
Kamera: Matthew Jensen
Hudba: Clint Mansell
Hrajú: James McAvoy, Jamie Bell, Alan Cumming, Imogen Poots, Rupert Friend, Tony Curran, Gary Lewis, Martin Compston, Irvine Welsh, Shauna Macdonald, Eunin Elliott, Kate Dickie, Shirley Henderson, Jim Broadbent, Eddie Marsan,

PLUSY A MÍNUŠKY:

- + odpornosť a úchylnosť
- + James McAvoy Škôti
- + malé bezvýznamné plus za zvieratká v záverečných titulkoch
- odpornosť a úchylnosť
- t'ažko mať rád tento film

HODNOTENIE:

75%**Špina****FLAŠA WHISKEY SA VÁM DO KINA MÔŽE HODIŤ**

Odhádzam z kina a zviera ma pocit, že mi tento film nič nedal. Vôbec sa mi nepáčil, ale pritom bol ohromujúci. Román Filth (Špina) od škótskeho spisovateľa Irvina Welscha vyšiel v roku 1998 a až o 15 rokov neskôr sa ho podarilo spracovať do filmovej podoby. Scénár a režiu si pod svoju taktovku zbral Jon S. Baird a hlavnú úlohu škótskeho úchylného policajta stvárnil famózny James McAvoy. A čo z toho vzíšlo? Musím priznať, že to bola šokujúca, odporná a pritom vtipná jazda. Na 97 minút vašu mysel' zahali temnota a začnete mať zvrátené myšlienky, chcete si všetko užívať ako náš hlavný hrdina a smiat' sa na každej hlúposti ako opitý alebo „zhulený“ sprosták. Druhá možnosť je taká, že z kina odídetе podráždení a vydesení

a budete sa hnevat' na toho, kto vás donútil si to pozrieť. Pardon, vydesení budete v každom prípade.

Ťažký život na pracovisku.

Bruce Robertson (James McAvoy) je škótsky policajt snažiací sa o povýšenie. Ak sa mu to podarí, získa späť svoju ženu. Na ulici sa stane rutinná vražda a Bruce dostáva na starosti vyšetrovanie. Ak bude úspešný, nemá od povýšenia d'aleko. Povýšený môže byť aj ktorak' vek iný z jeho kolegov, avšak Bruce je predsa dominantný alfa samec a jeho kolegovia nie sú nič iné, len obyčajní chudáci. Chytá sa teda príležitosti a robí všetko preto, aby ich znemožnil. A ako inak, robí to vo vel'kom štýle. Potápa ich pred šéfom, zneužíva ich

ženy, vytvára fámy a ohovára. Na všetkom sa schuti zabáva a vy sa zabávate s ním.

Korupcia, šikana, sexuálne obt'ažovanie, návštevy bordelov, chlast, whiskey, kokaín, úchylné pártby – to všetko patrí do Bruceovho každodenného života. Ešte v žiadnom filme som nevidel tak dobre zobrazenú masturbáciu.

James McAvoy sexuálneho maniaka a hajzl'a po všetkých stránkach zvládol fantasticky. Ryšavá brada, bezchybný škótsky prízvuk, drsná povaha, alkoholizmus, atraktívnosť pre opačné pohlavie – to všetko tvorí nezabudnuteľnú postavu s vel'mi výrazným charakterom. Po pozretí filmu máte chut' byť ako on, aspoň tak to bolo v mojom prípade. Máte chut' si robiť držú srandu z náhodných okoloidúcich a nebrat' do úvahy, či sa urazia alebo nie.





Bruce nemá zábrany a robí všetko spontánne. Napriek všetkým úchylkám, ktoré sú jeho súčasťou, treba pripomenúť, že ide o inteligentného človeka. Rozhodne vie, čo chce a kde je jeho miesto. Ide si za svojím a považuje sa za najschopnejšieho zo všetkých, ved' všetci ostatní sú aj tak neschopní. Chudáci kolegovia...

Film, ktorý sa vám nebude páčiť.

Žiadne radosti však netrvajú večne. Náš drsný poliš má totiž aj svoju tienistú stránku. Minulosť čoskoro vystrčí svoje rožky. Uletená komédia sa totiž miestami mení na psychologický horor. Filmu to pridá d'alší rozmer extrému. Odrazu už veci nie sú také vtipné, ako boli. Bruce všetky emócie preživa tak výrazne, že sa v nich sám nevýznam. Čierny humor sa až tak veľmi prelíná s temnotou a hnusom, že diváci sa ocitajú na hranici únosnosti. Kolotoč gradácie sa postupne roztáča.

Po zvukovej a vizuálnej stránke nemám čo vyčítať. Hudbu vyčaroval Clint Mansell a medzi piesňami, ktoré vo filme kralujú, sú aj známe hymy, ako Creep (pôvodne od Radiohead), haspevala Coco Summer, alebo Love Really Hurts Without You od Billy Ocean.

Neodporúčal by som tento film slabším povahám. Vlastne sa zamýšľam nad tým, komu by som tento film odporučil. Jedna časť filmu je zameraná na debilné čierno-humorné vtípky, ktorú



by si rád pozrel každý srandista a druhá je psychologická hĺbková pasáž, ktorá je náročná na zhliadnutie a potrápi sa s ňou nejeden intelektuál. Netreba zabudnúť, že tento film je o láske k žene a ide teda aj o lovestory. Je o tom, čo diváci priupustia za vtipné a čo označia za zvrátené a je na každom, aby si vybral, ako bude chápať toto morálku zdravujúce a výnimočné dielo. O masaker emócií ide tak či tak.

„Špina vás prinúti rozmyšľať o tom, čo je pre vás vtipné a čo už zvrátené.“

Ján Mikolaj



ZÁKLADNÉ INFO:

All is lost, USA, 2013, 106 min.

Žáner: Dráma, dobrodružný, akčný

Réžia: J.C. Chandor

Produkcia: Before the Door Pictures, Washington Square Films, Black Bear Pictures, Treehouse Pictures, Sudden Storm Productions

Scenár: J.C. Chandor

Kamera: Frank G. DeMarco, Peter Zuccarini

Hudba: Alex Ebert

Obsadenie: Robert Redford

PLUSY A MÍNUŠY:

- + Robert Redford
- + kamera

- + intenzívnosť, skvelé rozprávanie príbehu obrazom
- + perfekcionistické ozvučenie

- trochu natiahnuté
- nie vždy správna kombinácia hudby a obrazu

HODNOTENIE:

90%



Všetko je stratené

MORSKÁ CHORoba A NEZASTAVITEL'NÉ TEMPO

Ked' sa pôvodne festivalový film dostane aj do multikín, mállokedy nejde o výnimočnú udalosť. Aj s filmom Všetko je stratené – druhým celovečerným filmom režiséra J.C. Chandora – tomu nie je inak. Po prvý raz vo vyše 100-ročnej historii medzinárodného filmu totiž ide o snímk, ktorá exceluje len s jediným hercom na plátnie. Nie je ním nik iný než zosobnená herecká legenda v pokročilom veku, Robert Redford.

Hlavný hrdina (Robert Redford) je starý muž, ktorého meno ani historiu nepoznáme, no hned' spočiatku vieme, že si zažil už mnoho zlého. Preto ho nečakaná zrážka jeho jachty s čínskym kontajnerom plným topánok ani zd'aleka nevykol'ají. Dieru v lodi si zapláta a plaví sa trpeživo k pevnine. Starca však začne more bičovať' viac a viac. Búrka je len štart. Súboj jednotlivca s morom sa začína.

Hodit' do multikín film, v ktorom zaznie počas 106 minút dokopy len zopár viet, sa môže zdať' ako zlý t'ah. Opak je však

pravdu. J.C. Chandor je skvelý obrazový rozprávač a Redford jeho víziu vynikajúco dot'ahuje do konca. Všetko je stratené inými slovami nepoužíva slová, pretože ich nepotrebuje. Atakuje zmysel pre prežitie, obnažuje ním hlavnú postavu a samotného diváka. Neustále udiera do citlivých miest a práve vtedy, ked' si divák myslí, že už to nemôže byť horšie, zasadzuje d'alší kritický úder. S hlavným hrdinom si prezijete búrku, osamelosť, záblesky i straty nádeje ako aj odzbrojujúci psychický pád.

K silným obrazom, ktoré pochopí úplne každý v ich surovosti a zúfalstve, však neodlúčiteľne patrí vynikajúci zvuk. Každé vrznutie trupu lodi, každý aj najmenší závan vetra či maličké žblknutie vody spôsobuje pocit, že je divák tam a chytá morskú chorobu. Počas búrky stačí zavriet' oči a nadýchnuť' sa, a príde vám čudné, že necítíte morský vzduch. Všetko je stratené ponúka skrátka vel'kolepý audio zážitok, do ktorého režisér vkladá vel'kú sebaistotu, ked'že vizuálne je film značne strohejší, no kamera je špičková a dokonale prehl'adná.

Milovníci podvodných záberov si prídu na svoje. Výsledkom je silná kombinácia, ktorá vás bude držať' od začiatku do konca. Ako taká Gravitácia (2013), ale na mori a bez vizuálnej opulentnosti.

Rozhodne však nejde o neomylný film. Skladateľ' Alex Ebert využíva v komornom soundtracku pravidelné zopár motívov a tie sú dobre zvolené, avšak ich použitie v istých častiach snímku je skôr nútene. Hoci sú občasné zábery podmorského života fascinujúce a sami o sebe opodstatnené, niekedy v kombinácii s hudbou budia dojem dokumentárnych záberov a brzdia tempo. Vo výsledku film pôsobí trochu natiahnutu, ale nie je to nič, čo by sa nedalo zvládnut'. Samotný koniec filmu nemusí potešiť' malou mierou naivnosti, ale v rozumnej miere, ktorá na koniec len poteší a pozitívne prispieva k humanistickej pointe filmu – hoci je stratené všetko, nevzdávajme sa.

Hlavnou a zároveň jedinou hviezdou filmu a dôvodom, prečo je Všetko je stratené tak výnimočným filmom, však je Robert Redford. 76-ročná herecká legenda na svoj vek podáva jeden zo svojich najstrahujucejších výkonov. A nebojí sa



ani kaskadérskych kúskov, všetkých podniknutých ním samým. Ani vás nenapadne pomyslieť si, že sledujete Roberta Redforda. Kdeže, je to len nejaký starec, ktorý pomaly ale istotne stráca nádej. Jeho reč tela a vynikajúca mimika vás o tom presvedčí. Každý pohyb má opodstatnenie.

Sám režisér J.C. Chandor povedal na adresu Všetko je stratené, že je to „taký Starec a more 21. storočia“. Nám nezostáva nič iné, než súhlasit. Intenzívnejší príbeh o prežití na šírom mori ste pravdepodobne ešte nikdy nevideli. Všetko je stratené navýše disponuje fascinujúcim ozvučením, silnými zábermi a unikátnym hereckým výkonom Roberta Redforda. Pokial' pred Vianocami chcete nejaké to napätie, je návšteva kina s účelom zhliadnutia tohto snímkovašou najlepšou možnou vol'bou.

„Strhujúci súboj Muž versus More“

Jozef Andraščík

ZÁKLADNÉ INFO:

Česko, 2013, 110 min.

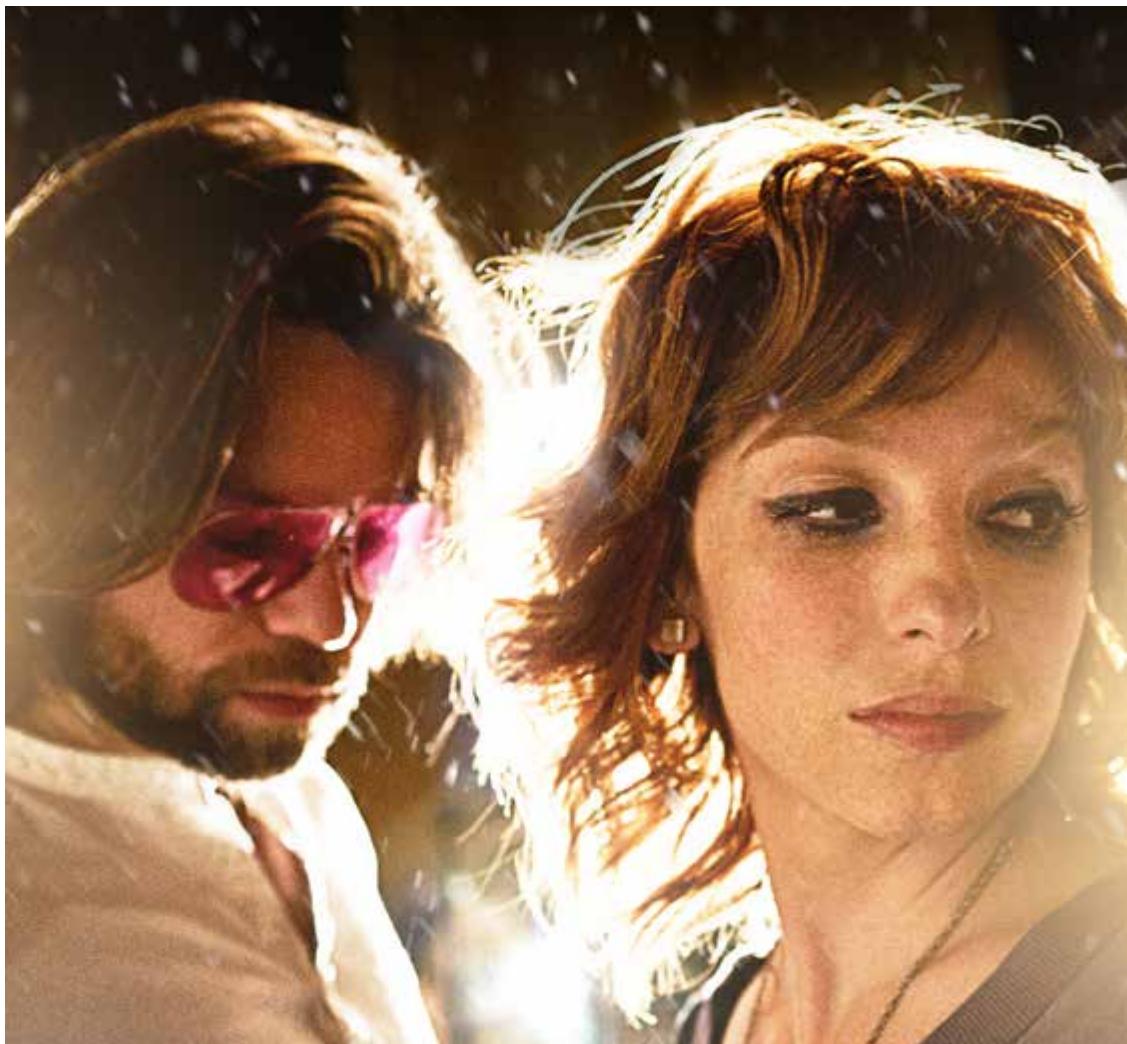
Žáner: dráma, komédia,
Režia, scenár: Karin Babinská
Kamera: Martin Douba
Hudba: Richard Krajčo
Hrajú: Richard Krajčo, Vica Kerekes, Jakub Prachař, David Novotný, Vanda Hybnerová

PLUSY A MÍNUŠKY:

- + kamera
- + herecké výkony
- + prirodzená vtipnosť
- + atmosféra

- množstvo dejových línií
- nadbytočnosť príbehových rovín

HODNOTENIE:

70%

Krídla Vianoc

HRA NA POHODU

Karin Babinská prekvapila už svojím debutom Pusinky, kde ukázala, že i český tvorca môže natočiť film, ktorý pôsobí teenagerovským dojom, no napriek tomu k svojim postavám prístupuje so záujmom a rozpráva o nich s porozumením. Skrátka, skrýval sa v nej filmársky duch a časom mohla predstavovať pre domáčich režisériov slušnú konkurenciu. Potom však prišla šestročná odmlka a vel'a z divákov na meno Babinská takmer zabudlo.

Narozenie od Pusiniek, v ktorých sa príbeh odvíjal od postáv čerstvých absolventiek strednej školy, sa ústrednými postavami Krídel Vianoc stala skupinka o niečo starších pracovníkov hypermarketu. Pre ženy neodolatelné prít'ažlivý Tomáš (Richard Krajčo), spoločne s priateľmi Ninou (Vica Kerekes), Rádom (David Novotný)

a zabávačom detí familiárne nazývaným Zajíc (Jakub Prachař), najradšej trávia svoj čas na streche obchodného centra popíjaním pív a vtipkovaním o každodenných nedostatkoch svojich životov. Tomáš žije v karavane a spáva výlučne s vydatými ženami (asoň si to myslí). Nina popri balení nákupov do ozdobných baliacich papierov živí svoju nenávist' voči celému svetu. Rád'a prácu a pohyb medzi nespočetným množstvom nakupujúcich napriek všetkému považuje za vyslobodenie z domácnosti, v ktorej vd'aka spolužitiu s rodičmi, neposednými det'mi a nervóznou manželkou chytá príznaky ponorkovej choroby. A Zajíc? Ten sníva o kariére televíznej hviezdy a úspechu na divadelných doskách, zatiaľ' čo rozdáva cukríky a predstiera, že ho detské mini divadielka napĺňajú. On jediný verí na zázraky a zmenu k lepšiemu. Čo by to bolo za vianočný film, keby sa mylil...

Vd'aka spojeniu strihovej montáže so sviežou hudbou s mladíckym nádychom

pôsobí už úvod filmu ako videoklip, čo je motív, ktorý sa opakuje niekol'kokrát, často bez logického vysvetlenia či nevyhnutnosti. Navodzuje však hned' od začiatku príjemnú bezstarostnú atmosféru, ktorá patrí už ku konvenčiam väčšiny vianočných filmov z domácej i zahraničnej produkcie. Krídla Vianoc však nie sú len príbehom o plnení snov, spojením pohodovej hudby a pekných záberov, na ktorých si, podotýkam, dala Karin spoločne s kameramanom Martinom Doubom záležať'. V neposlednom rade sú aj drámovou, a to nielen vztahovou.

V prvých minútach bude pravdepodobne divák presvedčený, že hlavná dejová línia sa bude odvíjať od postavy Tomáša, ktorého po nehode pred smrťou zachránil anjel. Ten ako spomienku na ich stretnutie Tomášovi zanechal špeciálnu schopnosť - kedykol'vek sa niekoho dotkne a zapozerá sa mu do očí, zistí nedostatky jeho života a v návale úprimnosti mu poradí s ich riešením. A keďže v tomto prípade ide o optika vyšetrujúceho zrak, je nútene



vstrebať do seba a poradiť desiatkam osôb denne. Avšak tento náročný dar nie je, pochopiteľne, priatý s prílišným nadšením, vďaka ružovým okuliarm (tentoraz nejde o metaforu) je prelomený. Zostáva mi pýtať sa, aký zmysel zvláštna schopnosť mala? Azda šlo režisérke o fyzické zhmotnenie duchovna a nadprirodzena, o ktoré sa počas filmu snaží hlavne vďaka dialógom. Už po prvom nasadení okuliarov je zjavné, že o žiadny ústredný motív nejde a divákovia pozornosť je odvedená iným smerom, aby onedlho opäť mohla byť prenesená inam. Príbeh tak získava viacero rovín a môže pôsobiť prekombinované.

Množstvo dejových línií vyžaduje pozornejšie sledovanie a bije sa s prvotným očakávaním 'ahkej, vianočnej snímky. Naopak, spomínané videoklipové sekvencie a občas i hudba samotná túto 'ahkost' navracajú, nabádajú zakliesniť sa do sedadla hlbšie a nechat' film rozprávať'. Len tak totiž môže odovzdať svoje posolstvo dostatočne úderne a zasiahnut' divákove emócie. Každý nesie zodpovednosť za svoje želania, preto by sme mali pred každým želaním zvážiť, či skutočne chceme to, o čo žiadame. Posolstvo banálne, všeobecne známe. Karin ho však prináša v podobe, ktorá do istej miery búra konvencie pohodového vianočného filmu. Do drámy umne vkladá prvky oddychovej predvianočnej zábavy, a tak zľahka prepína medzi žánrami. Netvrďim, že ide o montáž objavnú či bravúrne zvládnutú. Úroveň rodinného filmu, na ktorom si „to svoje“ nájde, dovolím si tvrdiť, každá generácia, je však dostačujúca.

„Vďaka spojeniu strihovej montáže so sviežou hudbou s mladíckym nádyhom, pôsobí už úvod filmu ako videoklip...“

Matúš Slamka

3.

GS TALES

Libreto Jakub Pokorný

Grafika Juraj G. Mandel

