

GENERATION



PREDSTAVUJEME
Monitor BenQ XL2411T

VIDELI SME
Hobit: Smaugova pustatina

TOP HRA:
Killzone: Shadow Fall

Súťaž
o hodnotné ceny



→ **HRY 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 kráľ'ovstvo
Klauni
Křídla 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.,
Železiarská 39, 040 15 Košice 15, Slovenská republika
E: mission@mission.sk W: www.mission.sk

REDAKCIA

Šéfredaktor / Zdeno HIRO Moudrý

Zástupca šéfredaktora / Patrik Barto

Webadmin / Richard Lonščák

Jazykové redaktorky / Zdenka Schwarzová / Lenka Macsalová
P. Hladíková / K. Sindelářová / K. Gabrišová / A. Javorská

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 /
Maroš Hodor / Linda Englová / Lenka Vrzalová /
Matúš Slamka / Veronika Chlastová /
Adam Zelenay / Róbert Babey Krnec

SPOLUPRACOVNÍCI

Matúš Paculík / Martin Pročka / Marek Liška

GRAFIKA A DIZAJN

TS studio / Jakub Branický / Deana Kázmerova /
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

PRODUKCIA A DISTRIBÚCIA

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

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

DÔLEŽITÉ UPOZORNENIE

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

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

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

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

Copyright © 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 predsavzatí. Viaceré z nich vyšli, niektoré nie.

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

Keďže 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 z viacerých perspektív. Vrhli 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 vydavateľia s príchodom konzoly ponúkli. Taktiež sme si zhrnuli konzolu v jej kladoch 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 lepším, ako bol predchádzajúci rok 2013 vo všetkých aspektoch.

P.S.:

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

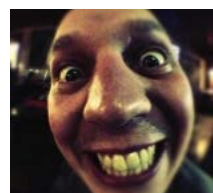
Zdeno Hiro Moudrý

Redakcia hodnotí mesiac december...



Babli

Dorazil som štvrtého Asasína, ktorý po otrasnej trojke vrátil sérii šťavu. Konečne som sa dostal k indie hitu Papers, Please a napriek svojmu negatívemu vzťahu k hororu sa pustil do The Crooked Man, čo som rýchlo ol'utoval.



JC

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



MarkusFenix

December sa viezol 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
WWW.FACEBOOK.COM/GAMESITE.SK <<

Všetko pod jednou strechou



internetová nákupná zóna

Prestigioonline

www.prestigioonline.sk



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 spomínanej epizodickú hru, ktorá, nutne spomenúc, doviedla množstvo hráčov k slzám. Aj vd'aka TWD si Telltale vybudovalo povest' tvorcu 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 teritórií. Na VGX ohlásila hneď 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 hneď 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 nebol určený.

Príbehy z Borderlands ešte neboli veľmi 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

zatiaľ len krátko prezentovanej, hre je však najmä detail spolupráce Telltale s HBO. Tá má trvať podľa zmluvy hneď niekoľko rokov a jej súčasťou zďaleka nebude len adaptácia Game of Thrones, ale hneď viacerých titulov, pričom je vývoj stavaný z ingrediencií 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 smrteľne 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.



No Man's Sky

Megalomanská MMO kódovaná 4 l'ud'mi

■ Na podujatí VGX 13 tvorcovia z indie štúdia Hello Games oznámili ich zatiaľ 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 hviezda na oblohe má vlastný solárny systém a svet, 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 zatiaľ 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. Hutná atmosféra bude spočívať najmä v zmene štýlu hrania. Zatiaľ 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 hrateľných postáv, vrátane dvoch originálnych vytvorených pre hru tvorcom značky, Masashim Kishimotom.

■ ...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 uzatvorenej 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 obtiažností pred príbehovými aj bočnými misiami. Pomocou nich sa bude meniť AI aj agresivita nepriateľov.

Podmorský svet Subnautica

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



LEGO - The Hobbit

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



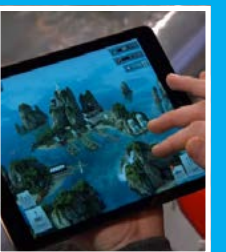
The Elder Scrolls Online

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 minulé generácia sa na tú terajšiu ani nepodobá. Veľkú striebornú skriňu nahradila malá škatuľka 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 odtlačkov 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 konfigurovateľné počítače. Pri niektorých modeloch sa hravo dostanete na päťcifernú 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 veľkosťou 1TB. Výrobca sľubuje vďaka výkonným procesorom

obrovský výkon, ktorý využijete najmä pri náročných grafických alebo výpočtových aplikáciách. Napríklad procesor Xeon E5 sľubuje rýchle renderovanie. Ďalej sú to výkonne grafické karty AMD, ktoré zabezpečia až tri výstupy pre 4K rozlíšenie vo veľkosti 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'ný. Čo sa týka portov, tentoraz výrobca nebol skromný. Užívateľ má k dispozícii šesť 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 používatelia, ktorí potrebujú vysoký výpočtový výkon.

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



Ak aj vy patríte medzi tých, ktorí obľubujú starožitnosti, 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 spomínanej 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 nazbieral 104 000\$, ktorým splnil svoj cieľ.

Za 249\$ si môžete zariadenie objednať zo stránky, počet kusov je však obmedzený. V horizonte niekoľkých mesiacov by sme sa už mohli s takýmto zariadením stretnúť ako so sériovo vyrábaným. Trend gramofónov a platní dnes opäť naberá 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 rozrastá 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 technológii Bluetooth LE (low energy, pozn. red.) dokáže odomknúť dvere pomocou smartphonu. Kľučka je dostupná vo viacerých farebných prevedeniach za cenu 219\$.



Čínsky výrobca smartphonov predstavil svoju vlajkovú loď. Ide o zariadenie, ktoré beží na báze Cyanogen módu 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 váži. 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, ďalej je to pogumovaný bok myši s programovateľnými tlačidlami a na samom konci je názov Rival, ktorý si hráči môžu podľa 3D tlaču zmeniť na ľubovoľný iný. Výrobca prepracoval senzor, ktorý je teraz extrémne rýchly, má nulové oneskorenie, takže pri hre sa nevyskytne žiaden lag. Novinkou je pogumovaná ľavá 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 dovolí upevniť 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.

Ollclip 3v1

Ak túžite robiť kvalitné fotky s vašim iPhonom, toto zariadenie je práve pre vás. Objektív je kompatibilný s jablkami, konkrétne s piatou generáciou iPod a iPhone 5S/5. Ollclip sa preslávil aj svojou rôznorodosťou, nakoľko 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 podľa aplikácií 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 špecializovanejších predajniach. Pripravte si 70€.



Ninja Spehere

Moderná domácnosť. To je určite pojem 21. storočia. Počuli sme o tom už mnoho, avšak ceny takýchto domov, prípadne bytov, sú neporovnateľne 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 čidiel, senzorov po celom dome. Vďaka tomu môže monitorovať pohyb medzi miestnosťami, ovládanie svetiel, okien či žalúzií. Sensory, s ktorými systém Ninja Spehere spolupracuje, fungujú na báze Bluetooth LE, tým pádom zaistujú 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 testovacej 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.



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 ísť 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

Známy americký producent, Ryan Seacrest, používa iPhone a BlackBerry zároveň. Je to vraj 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 smrteľníkov, ktorí nemáme milióny na výskum, je to však obrovské plus. Typo Keyboard sa tvarovo veľmi 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 vašim 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. Službu 24-hodinovú výdrž. Prsteň môžete ovládať prostredníctvom aplikácie na mobile. Technológia Bluetooth dovolí upevniť 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 zavíta hneď s dvoma exemplármi. Oba sú vybavené štvorjadrovým procesorom, oba majú 1GB RAM, užívateľská pamäť je 4GB. Novinky dostali po 4,5-palcovom qHD displeji. Noveno ide o veľmi príjemnú strednú triedu s cenou 270\$.

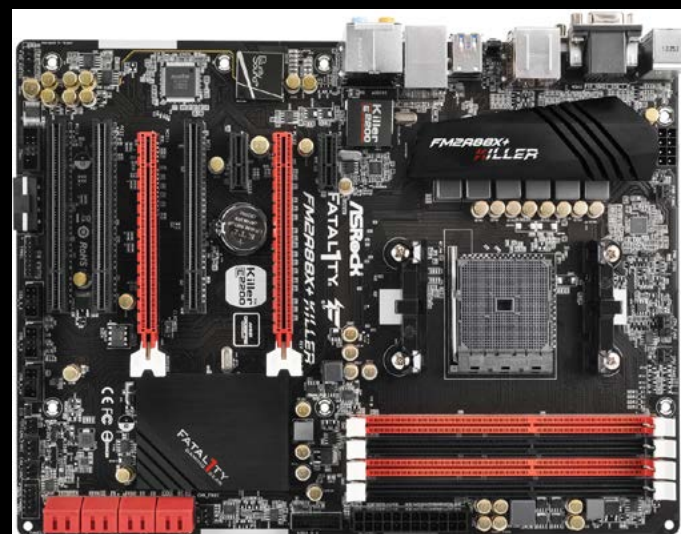
MB ASRock Killer Series

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



ASRock 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 2600+MHz, 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 báňnej špecifikácii a luxusných komponentoch, ale aj o drobných špeciálitách, ktoré dotvárajú skvelý herný zážitok. S kompletným radom Z87 Killer, B85 Killer, 990FX Killer a FM2A88X+ Killer, majú hráči možnosť' zvolit' si tú svoju správnu zbraň!

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



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

Okrem rýchlej Killer LAN, ktorá zvyšuje sieťový 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 softvérová sada XSplit, ktorá normálne stojí \$24.95, no k tejto sérii je až na 3 mesiace zadarmo!

FM2+ motherboard pre hráčov: FM2A88X+ Killer

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 tisíce rôznych aerodynamických vylepšení na takmer všetky autá, a keby Vám už Vaše staré autá zunovali - siahnite 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. Prístupovať 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 pretekárskych áut - spolu až 1200 rôznych vozidiel, z ktorých má väčšina dostupných niekoľko tisíc aerodynamických komponentov a voliteľných kolies, čo zabezpečí hráčovi možnosť prispôbiť 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 stahovateľným 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 kilometroch štvorcových vrátane očarujúceho prostredia Andalúzie.

- Nový neuveriteľne realistický fyzikálny engine, vytvorený v spolupráci s poprednými výrobcami automobilových komponentov - KW Automotive či Yokohama Rubber a ďalších! Hráči si môžu vychutnať kinematické spracovanie pneumatík a odpruženia, ktoré ponúkne ešte realistickjšie zážitky.

- Skrátenie 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 ľadným líniám a výrazným farbám má toto riešenie pre ukladanie dát skvelý vzhľad, ktorý osloví všetky vekové skupiny a pohlavia.

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

Zoznámte 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-SD 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.asrock.com

Logitech | G UVÁDZA
NOVÚ MYŠ

G602 WIRELESS GAMING MOUSE



250 hodín non stop hrania.
Ste na ťahu!

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.

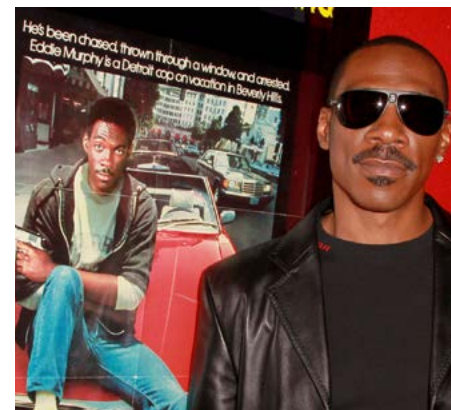


Spider-Manovy velké plány

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 Bláznivá 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 vavřínech. 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 zbesílých

Ve světle úmrtí Paula Walkera byla produkce sedmého dílu Rychle a zbesíle 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 neuchytila a tak zůstává osud tohoto dvousetmilionového blockbustera 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, Podfukáři) 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 snímku, na kterém se podílejí všichni dosud žijící členové (John Cleese, Terry Gilliam, Michael Palin a Terry Jones) legendární skupiny Monty Python Absolutely Anything.
- Scenáristé Mike Dougherty a Dan Harris,

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

- Robert Knepper (T-Bag z Útěku 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 Joea 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 SCEE 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 zakúpiť 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 rozrastie až na 30*1. „PlayStation 4 je pre nás ďalším 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 SCEE, Ivan Bradáč.

„Sme veľmi radi, že sa nám podarilo platformu PlayStation 4 predstaviť aj našich krajinách ešte pred Vianocami a potešiť tak všetkých hráčov, ktorí na túto novinku netrpelivo 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 oveľa 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 uľahčenie vytvárania hier a radikálne zvyšuje pestrosť obsahu dostupného na platforme. Fanúšikovia si tak môžu naplno užívať všetky výhody softvérovej knižnice a tešiť sa na ďalšie 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 sieťach 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 kdekoli a kedykoľvek, bez ohľadu na to, kde sa práve nachádzajú. Vďaka funkcii Remote Play si môžu väčšinu titulov pre PS4 zahrať 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 Android™ ako druhú obrazovku. Po inštalácii si môžu používatelia 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, vyhladať 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 neobvyčajné herné zážitky, a to vďaka prístupu k pravidelne aktualizovanej zbierke bezplatných hier. Ihneď 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 voľnej pamäte na ukladanie hier, automatické zálohovanie dát a automatické sťahovanie 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 objavajú 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 netrpelivo 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 cloudové 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' predváža budúcnosť pútavého hrania a prezentuje, ako PS4 vkladá hráčom do rúk maximálnu kontrolu nad hrou. Kampaň zahŕňa interaktívne online aktivity, printové materiály, ukážky, spoty v televízii a kine, rôzne maloobchodné a promo partnerstvá a prvky exteriérovej reklamy uvádzané súčasne v Európe, Austrálii, Novom Zélande, Indii, Južnej Amerike a na Strednom východe.

Podme však k samotnému poľnočnému predaju. Predaj sa začal o polnoci z 12. na 13. decembra v hlavných mestách Českej a Slovenskej republiky. V Prahe, v OC Nový Smíchov, sa poľnočnému predaju ujal reťazec JRC, ktorý v spolupráci s českou pobočkou spoločnosti SCEE vytvoril nezabudnuteľnú atmosféru.

Už od 9:00 sa prví nadšenci zhluchovali vo fronte, aby sa mohli stať 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 trpezlivosť navyše zadarmo televízor

značky SONY s uhlopriečkou 50" a tiež odvoz limuzínou až domov. Rovnakú cenu získal aj prvý majiteľ PS4 na Slovensku, ktorý sa zúčastnil poľnočného predaja v OC Aupark v Bratislave, ktorý bol usporiadaný reťazcom NAY Elektrodom. Na tomto poľnočnom 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, poľnočný predaj si nenechal ujsť futbalista Lukáš Vácha z FC Sparta Praha alebo Róbert Vittek z FC Slovan či Filip Šebo.

Marek Líška

*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 kábla. 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 nabitie ovládača, samotný ovládač, monofoonné 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 voľných 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 predošlej 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 ponúka 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 zdieľanie obsahu zohráva dôležitú úlohu v „next-gen“ generácii, no o tejto funkcii 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 sme 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 nejaké dáta, zvládne to aj „v behu“. Killzone a Assassin's Creed 4 si takýmto spôsobom inštalujú multiplayerovú zložku. V hraní nás však nezdržujú niekoľkokomínútové inštalácie. Celý proces je značne svižnejší. Dokonca aj v prípade, že sa objaví aktualizácia hry. Tá sa začne sťahovať na pozadí, hrať však môžete aj naďalej – 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 prehľadne 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 používateľské rozhranie. Prechod je okamžitý, zabudnite na čakanie, na ktoré sme si zvykli na PS3. Prechádzame do zoznamu trofejí, ktoré sú zosynchronizované v priebehu niekoľkých sekúnd. Pri trofejach sa teraz zobrazuje aj ich rarita, môžete si teda rýchlo porovnať, koľko 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 ďalšiu hru, si to prakticky neuvedomujeme. Hra nás nijako neobmedzuje.

Vedľa nás máme položený telefón a PS Vitu. 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, zatiaľ, nie je veľa možností, jediné využitie v praxi sme našli v hre Playroom, kde sme mohli na obrazovke tabletu kresliť rôzne predmety a tie potom poslať do hry.

Ako druhá obrazovka funguje aj PS Vita. Tá však ponúka oveľa zaujímavejšiu funkciu. Remote Play. Opäť sa párujeme s PS4, tentoraz z iného zariadenia. Medzičasom už máme spustenú hru Call of Duty: Ghosts. Vitu 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 Vity to isté, čo na veľkej obrazovke. Chýbajúce tlačidlá R2 a L2 nahrádza Vita zadnou dotykovou



plochou. Hry sú však inteligentne navrhnuté a napríklad v Call of Duty sa tlačidlá R2 a L2 namapujú na bočné tlačidlá Vity. Záleží od rozhodnutia vývojárov. Remote Play sa nám však veľmi 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 vyhladáva našu konzolu cez internet, a ak ju máte v Standby režime, môže ju aj na diaľku zapnúť a prihlásiť sa. Táto časť nám zatiaľ nefunguje ako má, konzolu nám cez internet nenájde.

Po chvíľke hrania sa PS4 začína prejavovať aj z hľadiska 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 veľmi príjemné. Dotykovú plochu testujeme v hre Playroom, ktorá k svojmu spusteniu vyžaduje PlayStation kameru. Bez nej si tento titul, ktorý je predinštalovaný v základnej výbave, nezahráte. Kameru 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. Prihlásiť do systému sa môžete aj na základe rozpoznania tváre. K tomu taktiež využijete kameru a funkcia funguje viac-menej spoľahlivo. 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, dvojitém 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 hraniam pridať aj slovný komentár. Nejaké streamy do budúcnosti plánujeme, najskôr si však musíme zaobstarat' 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. Používateľské rozhranie je krajšie a plynulejšie, ponúka viac možností aj počas hrania. Nový ovládač si získal naše sympatie už počas Gamescomu, kde sme ho prvýkrát vyskúšali. Kamera veľa možností neponúka, hlasové ovládanie je momentálne iba do počtu. Jej potenciál však využije až niektorá z hier, ktorá sa v budúcnosti objaví. My, zatiaľ, ideme hrať tie hry, ktoré máme k dispozícii. Recenzie a videá z hrania prinesieme, a ak máte otázky k samotnej PlayStation 4, píšete 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 opakovať 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 vráťte k spomenutým prvým dojmom.

Klady

Je toho veľa, 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. Veľa 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 oveľa 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 relikvie. Ide vyslovene o banalitu, avšak atmosfére hrania to pomáha. Užitočné je aj svetielko na zadnom boku ovládača. V niektorých hrách nie je využité, no napr. v Killzone ukazuje stav života herného hrdinu.

Používateľské rozhranie

Chválili sme ho už v prvých dojmoch. Na rýchle reakcie a prakticky okamžité prepínanie medzi hrou a používateľským rozhraním si veľa 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 veľa tuctovo. Často sme na ne nadávali, avšak v praxi sú reálne využiteľné. Je super, ak si môžete rýchlo vytvoriť

vlastný screenshot alebo videonahrávku zábavného momentu a ten zdieľať 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 dojmoch. PS4 vyzerá ako PS3 Slim, v porovnaní s novým Xboxom je zreteľne menšia. Chválime aj hlučnosť – konzolu v niektorých momentoch budete počuť, inokedy je takmer nehlučná. Počas Knacka sme ju skoro vôbec nepočuli, ozývala sa z času na čas pri hraní nového Killzone. Ani v silnej záťažii 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 obľúbenú PS4 hru. V prvých dojmoch 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. Odzva nebola dokonalá, obe hry však boli hrateľné. 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 hrách ako je Call of Duty alebo Killzone je však R2 a L2 namapované na R a L tlačidla Vity, čo výrazne uľahčuje hranie FPS titulov.

Grafika

Zrejmy klad na záver. PS4 sa chváli krásnou grafikou a štandardom hrania v rozlíšení 1080p.



Zápory

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 prisľúbil aktualizáciu, ktorá pridá podporu mp3 formátu a rozšíri možnosti sledovania video súborov.

Nedorobený systém zdieľania

Je fajn, že si môžete robiť screenshoty 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 screenshoty, musíme každý jeden obrázok samostatne nahráť. Po uploade nás systém vráti do základného rozhrania, z ktorého musíme prejsť do rozhrania zdieľania a celý proces opakovať X-krát. Pýtame sa prečo?

Kamera len do počtu

PlayStation kameru zatiaľ nevyužívate. Výnimkou je predinštalovaná aplikácia

Playroom, ktorá zabaví na 10 minút. Prihlasovanie 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 prihlasovaní pomocou rozpoznania tváre nájdete vašu tvár v ľubovľnej časti záberu – prečo sa kamera v rámci malého štvorca pri vysielaní automaticky nezaostří na tvár, je otázne.

Kratšia výdrž ovládača

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

Absencia PSN podpory

Na záver klasický zápor, ktorý opakujeme každý rok. Xbox Live je už na Slovensku, na podporu služieb 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

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

Branislav Brna o hre napísal: „Hodnotiť ACIV je pomerne zložitá. Z námornej časti hry badať veľkú snahu o inováciu, ktorá však naráža na nedostatočné sklbenie s tým, čo sa odohráva na súši a tým aj všetkým, čo bolo doterajším trademarkom celej série. Z nášho pohľadu ako fanúšikov série sa jedná o mierne sklamanie, keďže hra pôsobí dojmom, že keby mali vývojári viac času premyslieť si niektoré veci, mohlo sa jednať, pravdepodobne, o titul kvalít Assassin's Creed 2, ktorý je mnohými dodnes považovaný za najlepší diel série. Takto majú hráči niečo, čo je síce lepšie ako predošlé diely, ale tiež je to pomerne vzdialené 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. Nespomenieme si na jediný aspekt hry, ktorý by bol v porovnaní s predchodcom horší. Hra je vylepšená vo všetkých smeroch, od základných vecí ako je grafické spracovanie, až po chuťovky ako deštrukcia prostredia, kritické veci pre multiplayer ako je dizajn máp. Lepší balans taktiež poteší, rovnako ako nový mód v podobe Obliteration. Dilema však nastáva pri výslednom hodnotení. Akú veľkú váhu v hodnotení priradiť slabej kampani? Ak by ste sa opýtali, či si kvôli kampani kúpiť Battlefield 4, odpoveď je jednoznačná – „NIE“. Avšak keď beriete kampani iba ako doplnok a multiplayer bude vašim hlavným bojiskom, tak odpoveď je jednoznačné „ÁNO“. Vplyv kampane na celkovú známku je zanedbateľný. Battlefield 4 je totiž staronovým

kráľom veľkých virtuálnych bojísk.

Hodnotenie: 90%

Call of Duty: Ghosts



Po boku Battlefieldu nemôže chýbať ani nové Call of Duty. Juraj Vilha kritizoval v PC verzii najmä technické nedostatky. Tie však v prípade PS4 verzie nenájdete. Obsah je v prípade oboch verzií 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 nezapadnete stiahnuť. Ide o celkom podarený titul, ako píše Miloš Holík v recenzii. „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 keď sú jej žánrové kvality nadpriemerné, moment vyrazenia dychu tu nenájdete (na zadok taktiež nepadnete). Rozprávanie príbehu je zaujímavejšie ako on samotný. S dlhohou Dawn sa tiež práve dvakrát nevzijete. Hráteľnosť

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

Hodnotenie: 70%

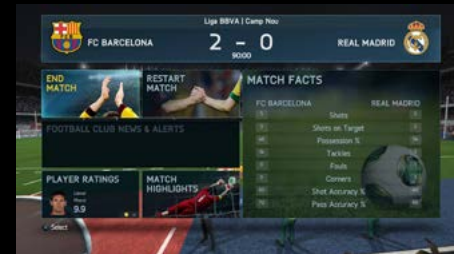
Escape Plan



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

Hodnotenie: 70%

FIFA 14



Prakticky jediná hra, ktorá sa v prípade PS4 výraznejšie odlišuje od ostatných verzií. 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 podrobiť testovaniu.

fIow 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'alším úspešným zárezom do série, ktorá zrejme nemá ako sklamať 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 excelentná v tom, čo robí.“ PS4 ponúka kvalitnejšie grafické spracovanie, ktoré je prakticky totožné s PC verziou.

Hodnotenie: 83%



Sound Shapes

Dalšia 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 Paľo Ondrušku dokáže zaujať niečím 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 zdieľania poskytujú prakticky nekonečnú zábavu. Systém albumov poskytuje mnoho priestoru pre DLC albumy od ďalších známych umelcov, čo ešte viac predĺži hracu 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 trojice F2P hier, ktoré sú v obchode dostupné.

Roman Kadlec



Ostrý a tenký jako břitva – herní not'as 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 výkonným 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, nebudete 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 dvouokružové chlazení Cooler Boost zaručující stabilní a spolehlivý provoz.

Výrazným prvkem notebooku je na první pohled speciální herní klávesnici 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 odezvu a



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

S MSI GS70 už nebudete potřebovat externí zvukové karty nebo dokonce zesilovače. Herní notebook je vybaven technologií Audio Boost, což je nezávislý předzesilovač pro sluchátka, který v pohodě utáhne špičkovou studiovou sluchátka Hi-Fi úroveň, 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 naprosto 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 právě 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 nadšence. 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 uvádza 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 voľna, ale aj pri práci. Šikovné 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 verziách – s 32 alebo 64 GB SSD diskom rozšíriteľným 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 multitouchovým 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 multitouchový 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 možnosťou konektivity pre pripojenie príslušenstva a periférnych zariadení zvyšuje technológia 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 cloudové 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. Aplikácia často sa zároveň veľmi dynamicky rozvíja a každým dňom pribúdajú nové tituly.

„Windows 8 umožňuje vytvárať z tabletu oveľa viac, ako sú dnes používatelia 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 porovnateľný 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: 258.66 x 173.3 x 9.9 mm * Hmotnosť: 580g (WiFi) / 590g (3G)

Platforma:

PC (1998)
Playstation (1999)

Žáner:

real-time stratégia

Rok výroby:

1998

Výrobca:

Beam Software

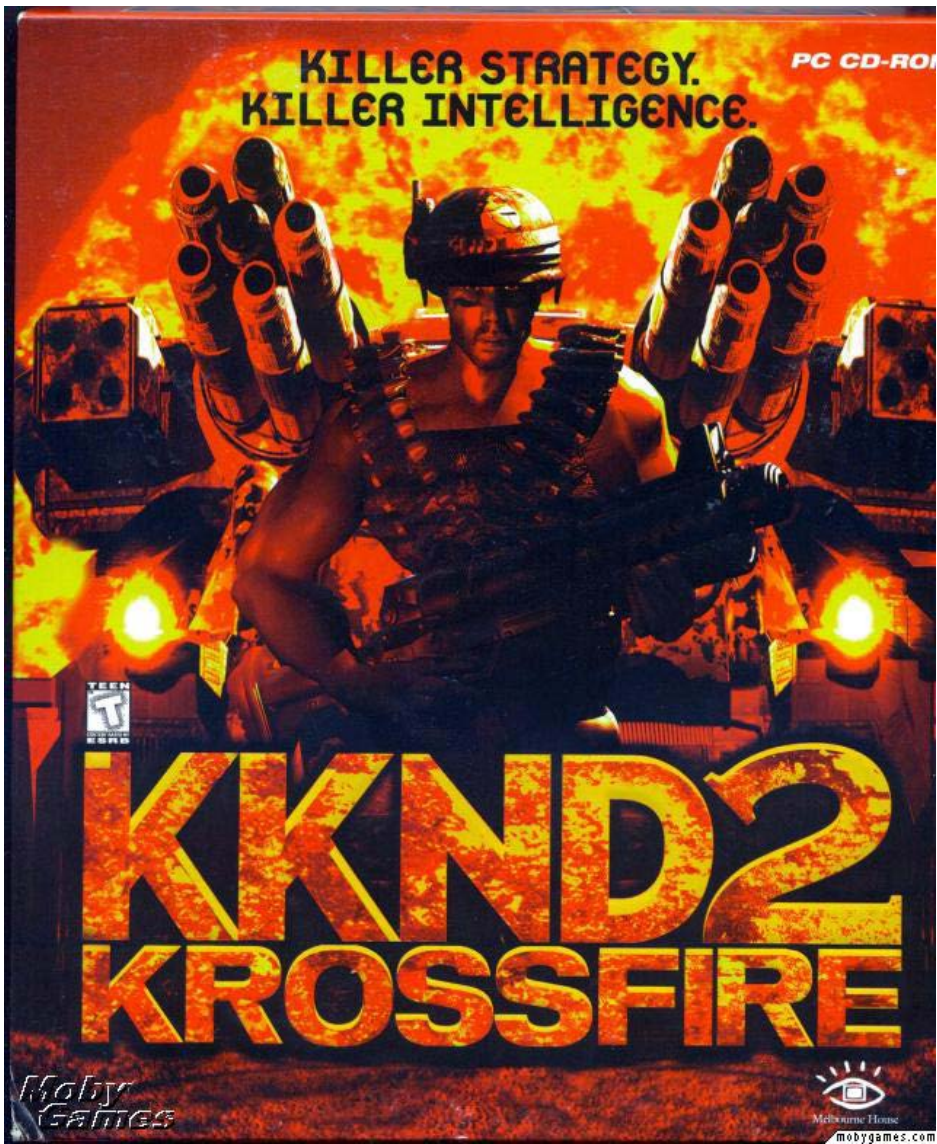
KKnD2: Krossfire

JEDNA APOKALYPSA,
TRI FRAKCIE, JEDEN VÍTAZ

■ 1998 bol pre veľkú ľudskú komunitu, ktorá prežila celkom obvyčajne. Avšak pre hráčov, či už začínajúcich alebo ostrieľaných veteránov, to bol jeden z najplodnejších rokov v histórii ich hráckych 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 stratégii 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 poznať 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, ľudskou rasou (Survivors) a „vyvinutými“ (Evolved), čiže tými, ktorí nestihli či nemali to šťastie zdieľať pohodlie podzemných bunkrov so svojimi bratmi a radiácia sa pohrala s ich genetickým kódom brutálnym spôsobom.

Ľudia 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 oveľa 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), získali 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 pixlov, väčším rozlíšením, novou stranou, za ktorú ste mohli bojovať a hlavne 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 prejsť len vznášadlami alebo vyššie 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 stavať budovy podľa potreby, každá vám umožnila stavbu inej jednotky či technológie. Aby ste mohli napredovať, museli ste ťažiť 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 ďalšiu misiu, čo zaručovalo variabilitu a slušný zážitok z hry.

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

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



charakteru, často za nepriateľskou 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 stratégií, tento titul vám odporúčame. Táto stratégia, ktorá sa tiež podieľala na formovaní moderných stratégií ako ich poznáme teraz, je určite titulom, ktorý si zaslúži vašu pozornosť.

Martin Húbek



ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4

Výrobca: Guerrilla Games

Zapožičal: Sony

Žáner: 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 hneď 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 síce dokážu prezentovať to, čo nová čierna škatuľka dokáže a grafický rozdiel v prípade Killzone: Shadow Fall a Killzone 3 je viditeľný na prvý pohľad, hráteľnosť skvost je v prípade launchovacích titulov

veľkou 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 niekoľkých problémov alebo lepší spád. Hráča síce 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.

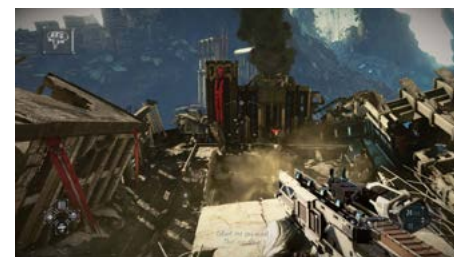
Vizuálne divadlo odštartuje pomerne veľkolepo. Nielen z hľadiska grafickej

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 voľby pri plnení úloh a viacero 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“. Priamočiarosť hre nemožno uprieť, avšak herné úrovne často ponúkajú viacero slepých uličiek, v ktorých hráč ľahko zabľúdi. Opticky však vďaka tomu pôsobia členitejšie, než sú reálne. Blúdenie je jedna z vecí, ktoré vám

môže pri hraní vadit'. Zbytočne spomaľuje 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 nepriateľov jeden hlúpy. Ku koncu hry vás však bude Killzone jedovať základnými trikmi, ktoré sa v FPS-kách niekedy používajú. Nepriateľov 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 chuť ovládať hoď do televízora.

Treba však povedať, že týmto slabším momentom sekundujú zábavnejšie časti. Počas hrania sa nájde niekoľko momentov, ktoré sa vryjú do pamäti. Tvorcov taktiež treba pochváliť za snahu oživiť hernú náplň. Nebudete stále iba strieľať po nepriateľoch, 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 popritom 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 strieľačka. Až na pár úletov je počet nepriateľov 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 nepriateľa 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 prekonať inak nepriechnú prekážku. Robota ocenia najmä hráči, ktorí preferujú opatrný a pomalší postup. OWL dokáže odlákať pozornosť protivníka a hráč si s ním bez problémov poradí.

Shadow Fall nadväzuje na koniec príbehu z hry Killzone 3. Odohráva sa o 30 rokov neskôr, avšak ak ste doteraz žiadnu hru z tejto série 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 zahráť najkrajšiu hru, ktorú si nezahráte na žiadnej inej platforme, máte na výber v podstate iba Killzone. Knack je tiež pekný, Killzone je však krajší 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 opätovné hranie príbehovej 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 niekoľko 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 niekoľkých dní prestriete 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 nejakým 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 svetielko svieti, resp. bliká podľa toho, koľko máte života. Drobný detail, avšak veľmi príjemný.

Roman Kadlec



Super Mario 3D World

PODSTATNE VYLEPŠENÁ KLASIKA

ZÁKLADNÉ INFO:

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

PLUSY A MÍNUSY:

+ fantastický dizajn
+ množstvo originálneho obsahu
+ vynikajúci multiplayer
+ krásna audiovizuálna stránka

- nič čo by stálo 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, iniciatívy sa medze neklamú, ale môže to byť niekedy dvojsečná zbraň. Pokiaľ herní vývojári zariskujú moc, môžu sa až príliš odkloniť od jadra hry. Pokiaľ však neprídu s ničím inováčnym, môže sa nová hra zdať zbytočná. Nintendo však so Super Mario 3D World trafil 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 Luigi a princeznou Peach vyšli na prechádzku, až kým niečo neupútalo ich pozornosť – pokazená rúra! A keďže 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 víla Pxiie. Naši inštalatéri sa ani nestihli spamätať a tu sa zrazu objaví Bowser (fakt ste si mysleli že sa v tejto hre neobjaví?), Pxiie schmatne a utečie s ňou a s novo opravenou rúrou preč. Mario spolu s priateľmi neváhajú a spustia sa potrubím za nimi, len aby sa ocitli v okupovanom kráľovstve Pxiiniek.

Hneď 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, nakoľko tu nejde o klasickú plošinovú skákačku, ale rovno sa budete môcť pohybovať v troch rozmeroch. Nemohli sme si pomôcť, ale zdalo sa nám, že levely 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 bárske

zdržať, stratiť či prepadnúť. A v tomto vás bude hra podporovať, pretože v každom leveli sú rôzne skryté zákutia plné zlata či kociet, 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 levely vždy v niečom špeciálne. Inak tomu nebude ani tu a čo level, to prekvapenie či nová výzva. K tomu si primyslíte tú šialenú Nintendovskú tvorivosť a detskú fantáziu a dostanete veľmi dobrú predstavu, v akom svete sa budete pohybovať. Budete prechádzať cez upražené púšte, cez divokú jazdu na dinosaurej veľrybe (toto sa naozaj ináč nazvať nedalo; keď to budete hrať, napíšte nám, ako by ste to nazvali vy) či budete jazdiť po zamrznutej krajine v jednej veľkej korčuľi ako v sánkach a budete sa rútiť dunivou rýchlosťou naprieč levelom. Toto všetko je doplnené excelentnou hudbou, ktorá sa po pohybuje od klasických midi zvukiek až po orchestrálne-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 skákačka, môže na hráčov vybalit' 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 zvoliť svoju postavu, každú s inými vlastnosťami. Napríklad Luigi skáče vyššie než ostatní, Peach vie vďaka svojej sukni plachtiť vzduchom a malý hříbik, 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 zábavným. Multiplayer sa však odráža aj v iných aspektoch. Keď už napríklad budete jazdiť po divokej vode na už spomínanej dinosaurej veľrybe (stále pripomíname výzvu – skúste premenovať to čudo), tak budete musieť koordinovane kormidlovať na strany, ináč sa „vysypete“ a pôjdete od začiatku. V našom prípade sme si zvolili vodcu, ktorý síce kričal „doprava!“, ale polka hráčov aj tak tlačila dol'ava, 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 prezrádzať, ale aj o tom, že od začiatku

až 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 minihier 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 krásne 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 dovoľíme 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, konkrétne 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 síce majú Xbox360 a tešili sa na túto hru, no sú majiteľmi iba Silver konta Xbox Live. World of Tanks si nezahráte! Aj keď sa hra pýši nálepkou 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 vyžadovať 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 rozobrať 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 ľavým analógom ovládáte tank a pravým hlaveň tanku, zatiaľ čo s pravým triggerom strieľate. To isté sa týka aj menu, v 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 lište sa nachádza iba grafické vyobrazenie podľa typu tanku. Rovnako aj podrobné informácie o pingu hráča sú

nahradené jednoduchým grafovým zobrazením kvality pripojenia.

Mód je v bete jeden, konkrétne Standard battle s jedným spawnom za kolo s možnosťou zabráť súperovu vlajku. A práve vzhľadom

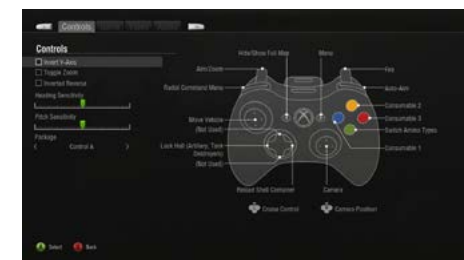


na to, že na jedno kolo, ohraničené dosť dlhými nahrávacími obrazovkami, máte iba jeden spawn, spôsobuje to, že na hru hráči nejdú štýlom „rýchlo nájdi nepriateľa a zabi ho“, čo je na druhej strane prínosné, pretože samotná hra na tento typ hrania nie je stavaná. Naopak, hry väčšinou pripomínali šachové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

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

Hra vyzerá dosť slubne, no je ťažké predpokladať, 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 MÍNUSY:

+ All Drive systém
 + mechanika riskovania
 + adrenalínová hrateľnosť
 + 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 podsérie **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 veľá bývalých vývojárov

z Criterionu, je jasné už z prvých sekúnd strávených v hre. Príbeh tu nehľadáte, ten si hra vytvára prostredníctvom hrateľnosti.

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 podobe pretekára, ktorý si rýchlosťou a bezohľadnou jazdou razí cestu krajinou a druhú ako policajta, ktorý má jedinu úlohu – chytať pretekárov.

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

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

Kľúčom 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 (prekroenie rýchlosti, driftovanie cez zákruty) až po tradičné (vít'azstvá v pretekoch a uniknutie prenasledovaniu policajtmí). Podstatná – kľúčová je mechanika násobiteľ'a bodov. Čím dlhšie je pretekár na trati, tým vyšší násobič dostáva. Rýchlejšie získava d'alšie body, no tým pádom je aj viac hľadaný políciou. Zaujímavým prvkom je, že keď je chytený policajtmí, tak automaticky stráca všetky body, ktoré v danom výjazde nadobudol. Spomínané body získava policajt, ktorý vás chytil. Nie je to veru zábava, keď 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 hrateľnosti. O tom ako vaše auto ledva držalo pokope a za zadkom ste mali päť policajných áut, no napriek tomu

ste dokázali dôjsť do skrýše a získať tak niekolkostotisíc bodov. Za body môže hráč nakupovať nové autá, vylepšovať si ich komplexnými balíčkami, upravovať si ich vzhľad a nakupovať zbrane.

Na druhej strane, prirodzená úloha policajtov je dbať na poriadok v krajine a postarať sa o to, aby pretekári nemali ľahký život. Na rozdiel od pretekárov nemajú nič ako násobiteľ' skóre a ich príjem spočíva iba v zúčastňovaní sa v herných módoch a chytaní pretekárov. No keď už pretekárov chytiť, 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 AI jazdcov znamená vyšší násobiteľ' agresívnejšieho pretekára, využívajúceho všetky dostupné prostriedky, aby sa vyhol zatknutiu. V prípade živého jazdca je chytenie problémom bez ohľadu na úroveň „hľadanosti“. 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 pre pretekárov stoja omnoho viac.

Už len základná premisa hrateľnosti 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 vybrali 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 voľba je iba na vás. Každý nový level prináša nové dostupné vozidlo a odomyká nové zbrane. Aj keď niekedy sa Speedlisty opakujú, väčšinou ponúkajú dostatok variantov podľa preferencií jazdca. Tie sa nezameriavajú iba na vyhratie v niektorých pretekoch, ale aj na prekroenie určitej rýchlosti, driftovanie na konkrétnom úseku, chytenie daného počtu pretekárov... Mesto je veľmi hravé, a teda okrem pretekov ponúka aj rôzne merané rýchlostné úseky, merané skoky a pod.

Nechýbajú ani rôzne herné módy, konkrétne 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 vyhrať a nenechať sa zastaviť policajtmí. 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 krajinami. Pretekári môžu vstúpiť aj do rýchlych pretekov, a to v čase keď 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 klasiky ako EMP výboj, ostnatý pás, blokáda, no nájdú 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 rýchlostiach kombinovaná s driftovaním vo vysokých rýchlostiach. Všetko v otvorenej krajine, ktorá má toľko rôznorodých prostredí, až sa zdá, že sú pokryté všetkými ročnými obdobiami. K tomu si prirátajte nádherné grafické spracovanie podporené novým Frosbite 3 enginom či dynamickou zmenou počasia a máte istotu, že budete nielen jazdiť, ale sa aj kochať (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 samozrejmosťou a pre Frosbite engine zas výborné audio spracovanie.

Vozový park tvoria samé rýchle a často aj exkluzívne kúsky, kedy už aj začiatočné vozidlá vzbudzujú rešpekt. Také Porsche 911 pre tutorial nie je zlá voľba. 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 dej sa súčasne podľa situácie. Tým pádom je veľká porcia hry previazaná na online funkcie, čo môže priniesť aj problémy. Nakoľko je nezmysel vytvárať pre siedmich jazdcov dedikované servery, tak princíp pripojenia je na báze peer-to-peer, čo vyúsťuje do situácií ako migrácia hostiteľ'a servera. Taktiež pokiaľ narazíte na jazdca so slabým pripojením, tak je prakticky nemožné s ním súťažiť alebo ho naháňať, nakoľko 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 rozšíril.

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 začínajú 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, keďže 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 znie 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 vsádza na jednoduché ovládanie, nie príliš strohé mechaniky a, bohužiaľ, aj na finančný model, ktorý síce nemusí zvýhodňovať hráča, ale aj môže. Tento pomyselný model s názvom Free to Win umožňuje hráčom, ktorí neplatia reálne peniaze, kupovať sa hernú menu tie veci, za ktoré by si inak zaplatiť museli. Viete si ale predstaviť, koľko času pri tom asi strávite, že?

V hre platia rovnaké pravidlá ako pri World of Tank, vrátane enginu, mikrotransakcií, fyziky, kostumizácie a hrateľnosti (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

Žáner: akcia

Výrobca: wargaming.net

Zapožičal: wargaming.net

PLUSY A MÍNUSY:

+ grafika

+ Free 2 Play

- oproti konkurencii

zaostáva

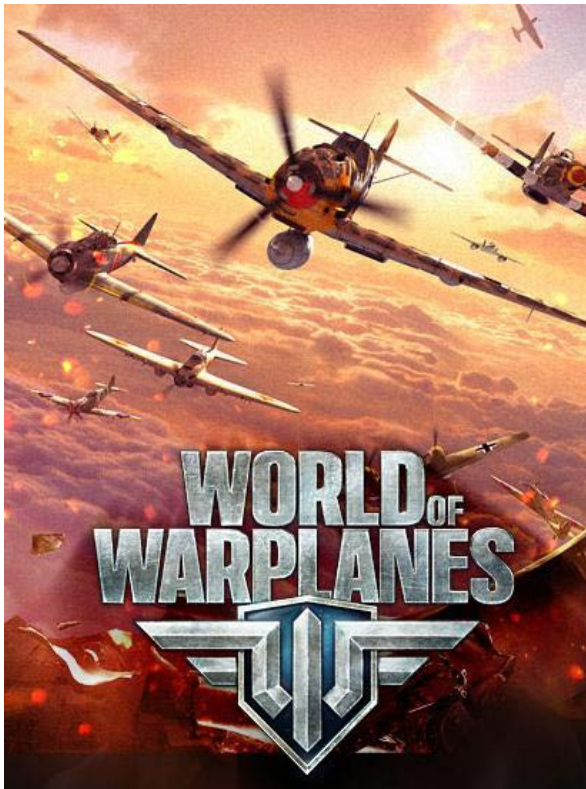
- moc arkádovité

- 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 napakovať rôznymi doplnkami a vyraziť do vzduchu. Misiu začínate vo vzduchu, takže sa nemusíte učiť vzlietnuť 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, keď sa vám konečne podarí po prvýkrát pristáť.

Fyzika, opäť poňatá arkádovo, neprináša žiadne zmeny v hrateľnosti, 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 lietadlách sú veľmi kvalitné, ako aj rôzne efekty, či už horiaceho motora alebo dymu. Dojmy trochu kazí samotná fyzika, ktorá občas pôsobí nereálne, hlavne pri haváriách. Do tretice, spomínaný 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 strieľanie s RPG prvkami na lietadlách z druhej svetovej vojny. Tým, že aj konkurencia ponúka nielen letecký, ale aj celkový lepší zážitok, a navyše zdarma, vaša pozornosť by sa mala upírať skôr na ňu.

Tomáš Kleinmann



Ratchet & Clank: Nexus

ŽLTÁ VESMÍRNA MYŠ JE SPÄŤ...

ZÁKLADNÉ INFO:

Výrobca: Insomniac Games
Žáner: platform
Zapožičal: Sony

PLUSY A MÍNUSY:

+ vypilovaná
hrateľnosť
+ tempo hry
+ humor
+ hudba
+ dabing
+ grafické spracovanie
+ neobsahuje
„zásekové“ momenty

- herná doba
- takmer žiadna
invenčia
- malý počet zbraní

HODNOTENIE:

83%

Herná séria Ratchet & Clank išla vždy akosi mimo mňa. Keď 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 opätovnému stretnutiu s žltou chlpatou potvorou, posadnutou zbieraním skrutiek, ktorá nedokáže preskočiť tú poondennú priepasť, 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 mýlim, by som chcel upokojiť uvedením pár vecí na pravú mieru. Hry zo série Ratchet and Clank nepovažujem za zlé, avšak vyhýbam sa hrám, spadajúcim do žánru plaform skákačiek, pretože okolo štyridsiateho nevydareného pokusu o preskočenie krízového miesta, spojeného s nutnosťou opakovať zakaždým polku levelu, sa prepínam do berserk

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

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

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



zmení a Vendre sa za pomoci svojho brata Neftina podarí utiecť, 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 sila napredovania – spĺňa výborne, pretože vďaka nemu máte stále pocit, že sa niečo deje.

Svoju zásluhu na tomto pociť 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 rozbíjaním 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 gadgety, ktoré Ratchet postupne odomyká, aby sa na jednotlivých planétach mohol dostať na vopred neprístupné miesta. Nexus neprináša v tomto ohľade žiadnu revolúciu 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 labyrintu, aby ste oslobodili tvorov zvaných Nethers, vďaka ktorým si uvoľníte 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 uznať 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 záseku, čo sa mi pri platform hrách ešte nestalo.

V podobnom duchu držania sa v možno zabehnutých, ale osvedčených kolajach 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 vyzereá 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 trochu na vážkach. Paradoxne som z hry nadšený, pretože predstavuje konečne platform hru, ktorá sa snaží hráča baviť 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. Navyše 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
Žáner: adventúra
Zapožičal: Comgad

PLUSY A MÍNUSY:

- + scenérie 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 kráľ'a Šalamúna a filmový hit Liga výnimočných v hlavnej úlohe so Seanom Connerym. Zdanlivo nesúvisiace diela, ktoré však spája spoločný protagonistu – 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 centrálu 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 veľa očakávali, čomu nasvedčuje aj vydanie zberateľskej edície či samotná cena produktu, no kvality, ktoré by sa pri slubne vyzerajúcej dobrodružnej „striel'ačke" dali predpokladať, vývojári zjavne zabudli v niektorom sarkofágu.

Ak by sme hre mali vytknúť jednu jedinu vec – a že ich teda je oveľa, oveľa viac – jednoznačne by ňou bola absencia originality ako v príbehu, tak aj samotnej gameplay. To, že hra nepriamo nadväzuje na veľdielo sira Henryho R. Haggarda, Bane kráľ'a Šalamúna, by vôbec nevadilo, ak by James Quatermain, ako hlavná postava, nepôsobil fádny a „to-tu-už-bolo" dojemom. 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), zatiaľ 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.

Niežby bola tradičná kostra dobrodružných diel vetchá, to ani omylom. Ba naopak, je žiarivo biela a, úprimne, nevieme si bez nej hľadánie starodávneho pokladu ani len predstaviť. Deadfall však mohol – a mal – ponúknuť viac než len nevýrazného protagonistu a základný kameň, ktorý, s prepáčením, „oprdeli" 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 sklamanie zistili, že väčšina smrtiacich nástrah sa s menšími obmenami opakuje – sochy chrliace plamene, otvory v stenách, ktoré strieľajú oštepky či obyčajné ostne, na stenách aj pod stabilne pôsobiacim kusom kameňa. Hneď, 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 šliapnúť. Bohužiaľ, tento pocit si Deadfall nevie udržať. Postupne sme každú časť mapy bezchybne odhadli hneď 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 týmito smerom alebo použij tri rovnaké symboly, skrátka preto, lebo to je zapísané v pradedovom skicári. Žiadny hlbší dôvod, ktorý by bol zakomponovaný do deja. Víťaným spestrením, na ktoré však autori zjavne ani len nepomysleli, by boli misie pod vodou či používanie dopravných prostriedkov. Hra aj napriek tomu ponúka – síce poskromne, ale predsa – niekoľko momentov, ktoré sme si vyslovene užili: krkolomná jazda banským vozíkom je jednoznačne spomenutia hodným zážitkom.

Ani po technickej stránke to veru nie je žiadna sláva. Scenérie sú miestami krásne a nepochybne potešia vaše oko, herné prostredie sa navyše počas gameplay niekoľkokrát zmení, keďže pri honbe za bájnym pokladom precestujete kus sveta. Horšie sú na tom postavy, ktorých animácie, gestá, pohyby či mimika pôsobia ťažkopádne, kostrbato a nevierohodne, takmer až roboticky. Humorné poznámky hlavného hrdinu vedia pobaviť, okrem toho sa však Quatermain nemá veľa 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 síce kryjú za prekážky a pomerne často po vás hádzajú



granáty, ich snaha zabiť vás je však neohrabaná, pričom jej chyba akákoľvek logika (skupinové taktiky, využívanie okolitého prostredia – pasce, výbušné sudy). Ďaleko od vierohodnosti má aj systém zasadených a inkasovaných zranení. Nacisti a komunisti so železnou pravidelnou padali k zemi po tom, čo sme do nich vyprázdnil štvrtinu zásobníka, vzápätí sa však opäť postavili na nohy a pokračovali v boji. Miestami sme mali pocit, že do nich hádam hádzame jablká. V hráčskom interface chyba Quatermainov ukazovateľ zdravia, vaša aktuálna kondícia je zobrazená pomocou krvavých flakov na obrazovke, ktorá pri minimálnom počte HP stmavne. Poznámky hlavných hrdinov počas súbojov vás veľa mi skoro omrzia, pretože ich spočítate na jednej ruke a dookola sa opakujú – podobne ako soundtrack, ktorý mal byť omnoho výraznejší.

Nie príliš atraktívnej hrateľnosti 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 nazvať inak ako nonsensom. Poklady, ktoré počas dobrodružstva nachádzate,

a pomocou ktorých vylepšujete svoju postavu, navyše musíte pri prípadnom načítaní poslednej pozície získať odznova, čo je prinajmenšom otravné.

Dobrodružná akcia je v Deadfall Adventures jasne citeľná, štúdio Nordic Games však väčšinu potenciálu, ktorým táto FPS nepochybne disponuje, premrhlo. Príbehová línia pôsobí zlepeným dojemom, 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 ťahá 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 sprevádza celou hrou. Naopak, panorámy, ktoré sa vám počas ciest mnohokrát naskytnú, sú pôsobivé, a za vkusné vyobrazenie prostredí si autori zaslúžia pochvalu.

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

Mário Lorenc

WWE 2K14

OBROVSKÍ MUŽI V KOSTÝMOCH

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner: šport
Výrobca: 2K Games
Zapožičal: Cenega

PLUSY A MÍNUSY:

+ 30 years
of wrestlemania
+ množstvo
wrestlerov
na výber
+ veľký výber módov

- grafické prevedenie
- veľmi prostoduché
a priamočiare
ovládanie



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

HODNOTENIE:

65%

Wrestling a jeho obdoby nie sú v našich končinách práve populárnym športom či zábavou. To však nemení nič na tom, že sa inde teší veľkej obľube a to až natoľko, že každoročne dostáva svoju vlastnú hru. Inak tomu nie je ani tohto roku, a tak vám prinášame recenziu na WWE 2K14, ktorý sa prezentuje veľkými 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 ťažké pridávať do každoročne vydávanej športovej hry niečo nové a pýtať za to 50 eur a ďalších 20 za seasonpass. Štúdio sa, očividne, s inováciami až tak veľmi netrápilo, a aj keď sa hra hrá lepšie a prešla pár zmenami, stále ide o to isté WWE, ktoré sme videli minulý rok.

Pohyby wrestlerov prešli zmenou, hlavne čo sa týka presnosti a rýchlosti. To sa prejavuje aj na ovládaní, kde budete musieť byť oveľa bystrejší a rýchlejší, aby ste stihli včas zachytiť útok protivníka a prípadne previesť následný protiútok. Nelogickým krokom a zároveň aj sklamaním 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. Módy. Na výber je ich naozaj neúrekom, a aj keď väčšina z nich sú roky nemiace sa stálice, bombou tohto roku je 30 Years of Wrestlemania. Ostatné módy naozaj neprešli žiadnymi zmenami, čo je škoda, ale táto novinka to z veľkej časti vynahrádza. 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



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

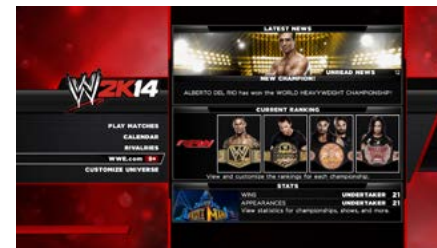


strane druhej vám potrvá hodnú chvíľu, kým cez kopu nastavení hry a módov prispôbíte hrateľnosť k svojmu gustu. Niektorí z nás si chcú jednoducho len zapnúť hru a vytriaskať z protivníka dušu namiesto desať minútového úvodného nastavovania zápasu.

Najväčším mínusom, ktorý vám padne do oka hneď 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 pretŕchajú časti grafiky cez textúry, ktoré tam nemajú čo robiť. Grafika by mala byť jeden z hlavných faktorov, ktorý by mali tvorcovia v nasledujúcom pokračovaní jednoznačne vylepšiť. Pre človeka, ktorý hru zo série WWE zapne po prvýkrát, môže ho zastarať grafika a engine odradiť hneď 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 hrá a je zasa o niečo zábavnejší. Aj keď WWE 2K14 nebude práve celosvetovým trhákom, ktorý k sebe naláka masu nových hráčov, fanúšikovia wrestlingu si jednoznačne prídu na svoje a hru budú hľtať plnými 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
Zapožičať: Sony

PLUSY A MÍNUSY:

+ 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 ťažké nájsť a poslúžil by iba tým nadaným a trpezlivým šťastlivcom, ktorým by sa to podarilo. Proteus teda značí niečo s mnohými formami, náchylné na časté zmeny, a teda univerzálne a prispôsobivé. Perfektný názov pre hru, na ktorú sa teraz pozrieme.

Ide o jednoduchú, nezávislú záležitosť. Po spustení hry z menu sa okamžite, bez nejakého vysvetlenia či prológu, dostávate na pobrežie náhodne vygenerovaného ostrova. Po krátkej chôdzi prídete na pekne vyzerajúci (a znejúci) kus zeme uprostred oceánu, na ktorom zdanlivo nemáte čo robiť. A tento pocit môže posilniť fakt, že s ničím nemôžete priamo zaobchádzať. Iba sa prechádzať, prezerat' si svoje okolie a kochať 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 meniace podobu ostrova, pobeňujúce 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 pohľadníc. 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

generovaných ostrovoch, kde nikdy nenarazíte na to isté, viac než hodí. To však stále nepredstavuje žiaden cieľ, pokiaľ samotné skúmanie ostrova a nasávanie

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

prípadne použiť internetové návody, ktoré v čase starých Grékov nemali. Vývojári na seba zobrali veľké risk, keď sa rozhodli svoju hru skryť priamo pod lampu, ale napokon sa to vyplatilo. Trpezliví hráči budú odmenení. Problémom je len to, že ak pôjdete priamo za cieľom, bez nejakého rozptýľovania sa skúmaním ostrovov, tak vám prejde len hodinu.

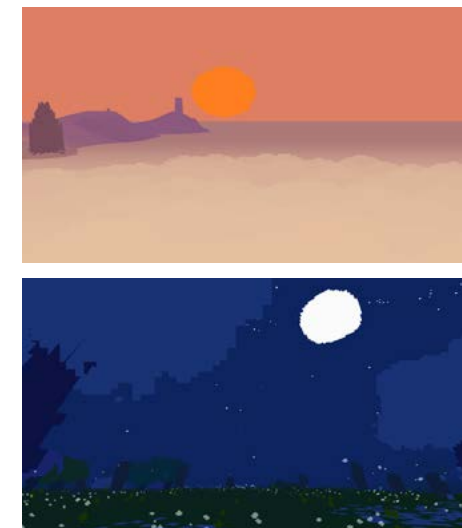
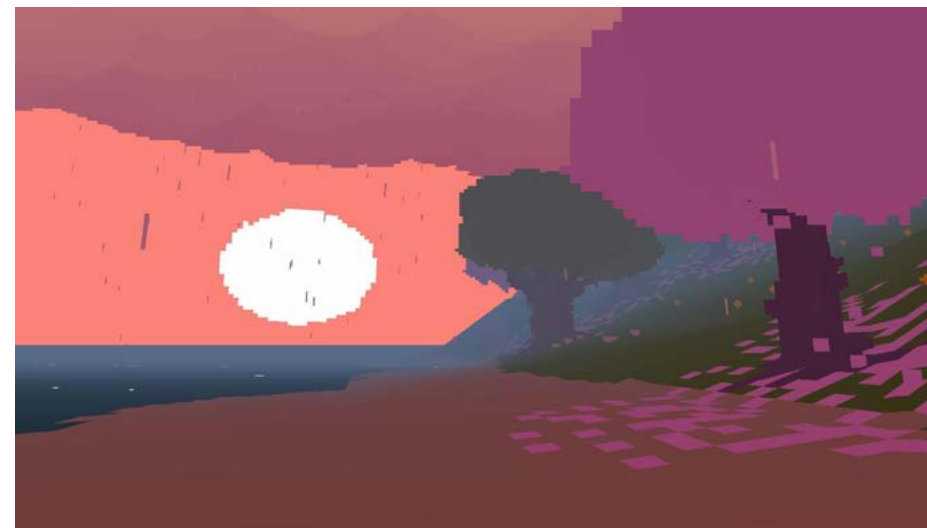
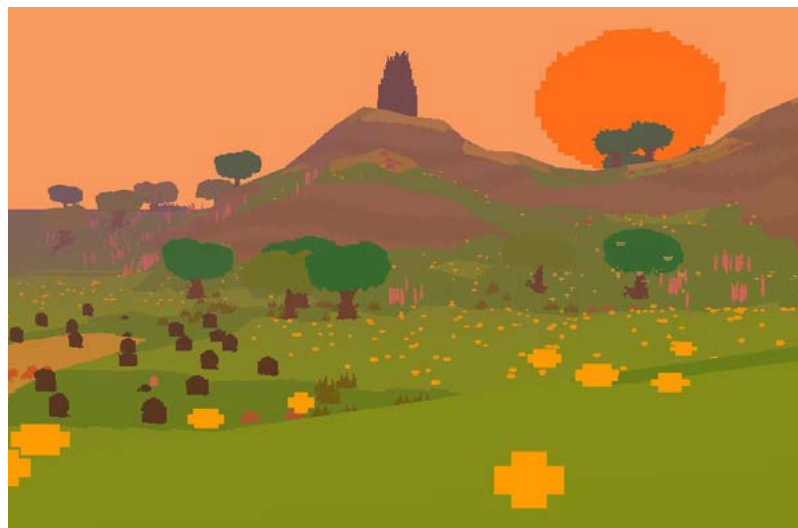
Čo sa týka grafického spracovania, čo vidíte na obrázkoch je presne to, čo dostanete. Tento minimalistický štýl dokáže dokonale pohltiť hráčov do svojho sveta. Striedanie dňa a noci, menlivé počasie a všetko ostatné vám stále poskytuje nové pohľady na svet Proteusu. Leví podiel si na tom nesie aj zvukový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

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

Niektorí v Proteusovi uvidia 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



HODNOTENIE:

85%

Phoenix Wright: Ace Attorney - Dual Destinies

VÝBORNÁ HRA PRE TÝCH, KTORÍ RADI VEĽA ROZMÝŠLAJÚ A ČÍTAJÚ

Legendárny právnik Phoenix Wright konečne prišiel už aj na Nintendo 3DS. Tento hrdina však není nepriateľ'ov 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 právnik Phoenixa Wrighta a jeho tímu právnikov. Oproti vám bude stáť zákerný prokurátor, ktorý vám bude hádzať hrach pod nohy pri každej novej príležitosti. A, samozrejme, nesmie chýbať sudca, ktorý bude celý čas dozerat', či sa budete držať súdneho poriadku – za prešl'ap vám ihneď uštedrí pokutu. Spravte týchto prešl'apov viac a budete vyvedení zo súdnej siene.

Dobrá správa je, že čo sa samej hrateľnosti týka, veľa sa nezmenilo. Aj napriek tomu, že predošlé časti sa tešili veľkej 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 diať ďalej. A to je plus a zároveň aj mínus tejto hry, pretože čítať budete naozaj veľa. A keď 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 prirovnať čítanie textu k častiam 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 predkladať svoje dôkazy, hľadať chyby vo výpovediach, ktoré smerujú proti vám. Prokurátor sa bude naopak snažiť vaše

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner: Adventúra, hádanky
Výrobca: Capcom
Zapožičal: Conquest

PLUSY A MÍNUSY:

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

HODNOTENIE:

75%



argumenty vyvrátiť, až sa dostanete do argumentačného pingpongu. Keď sa už dopracujete k závažnému 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 keď 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 zastihnú 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 intuíciou a spontánnou vynaliezavosťou. A v skutku, jednotlivé hádanky, výsluchy či dôkazy, ktoré budete musieť riešiť, vám občas pekne dajú chrobáka do hlavy, a niekedy na správnu odpoveď natrafíte prostou metódou pokusov a omylov. Len

nenastvite sudcu, ktorý vám vaše omyly nebude tolerovať večne.

Hra je spracovaná veľmi pekne a postavy majú rôzne animácie pre rôzne pocity. Stretnete sa so starými známymi postavami ako aj s úplne novými. Hlavnú rolu tu hrá Phoenixová nová a šikovná koncipientka Athena, ktorá je okrem právničky aj analytická psychologička a dokáže vcítiť ľudské 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 keď vám to hra sama povie – inými slovami, nebudete musieť moc rozmýšľať, ako konkrétne 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, pokiaľ



budú ochotní preklikať sa dlhým textom. Každý z piatich prípadov je zaujímavý svojím vlastným spôsobom, preto nebude ťažké sa k Dual Destinies stále vracat'. Bohužiaľ, veľmi prísna lineárnosť hry ju predurčuje iba k jednému prejdenu 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 hry podstatne zľahčuje. V zásade ale ide o vydarenú hru, ktorá vás zabaví na približne dvadsať hodín. A to určite stojí za to.

Adam Zelenay





Virtuálne príšery všade okolo nás

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS Vita
Výrobca: Novarama
Zapožičal: Sony
Žáner: akčná, detská

HODNOTENIE:

65%

PLUSY A MÍNUSY:

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

■ Invizimals sú novodobí Pokemoni, ktorých si vytvorili v Sony, aby oslovili mladších hráčov, ale aj fanúšikov hier, kde je potrebné hľadať, zbierať a trénovať príšery. Niet sa čomu čudovať. Nintendo so svojimi Pokemonmi žne úspechy už takmer dvadsať rokov. Prví Invizimals sa objavili už na prenosnej konzole PlayStation Portable, na Vite zažívajú premiéru práve teraz.

Vita je na takýto typ hier vo všeobecnosti lepšie stavaná. Má zabudované dve kamery, prepojenie s rozšírenou realitou je, v podstate, priamo v základnom balení konzoly. V prípade PSP ste si museli kupovať externú digitálnu kameru, ktorá zbytočne zavádzala a využili ste ju prakticky iba na hranie tejto série. Invizimals: The Alliance kombinujú overené vlastnosti série s novými prvkami. Ako sme písali v našom preview, opäť budete chytat' príšery, ktoré existujú všade okolo nás/vás. Aby bolo chytanie zábavnejšie, autori hranie obohatili o sledovanie filmových sekvencií, ktoré posúvajú príbeh a zároveň obohacujú hrateľnosť. O nové budovy, nové príšery, nové možnosti.

Filmovú časť Invizimals chválime. Okrem rozprávania príbehu slúži aj ako pomôcka, ktorá vám vysvetlí ako hrať, ako máte chytiť tú-ktorú príšeru atď. Každá príšera je totižto unikát, vyžaduje osobitý prístup. A to aj napriek tomu, že proces chytania má niektoré spoločné vlastnosti. Je rozdelený do dvoch častí. V prvej časti musíte splniť niekoľko jednoduchých úloh, ktoré sú priamo integrované v rámci vášho okolia. Treba nájsť predmet konkrétnej farby, sledovať určitý zvuk alebo nasledovať šípku. Alebo je potrebné sa nehýbať, prípadne byť ticho. Tieto úlohy sa v určitom poradí neustále opakujú a

po čase začnú mierne otravovať. Jedným z dôvodov je nedokonalý algoritmus, ktorý vás z času na čas posieľa 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 bezchybne. Nám sa podarilo algoritmus oklamať pomocou telefónu, s ktorým sme svietili pred kamerou a točili sa okolo vlastnej osi. Z pohľadu dieťaťa však môže byť chytanie príšer časom trochu stereotypné, ba až frustrujúce.

Keď 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 mini-hru. Opäť sa však stretávame s dôrazom na kvalitné osvetlenie priestoru, kde hráte, a to platí pre všetky AR aktivity. Okrem chytania príšer budete stavať budovy, skladať puzzle alebo hrať aj rytmickú mini-hru. S výnimkou chytania príšer sa ostatné aktivity až tak často neopakujú, takže vás nestihnú nudiť. Skôr predstavujú príjemné sporenie medzi chytaním príšer a bojkovaním. A mimochodom, dočkáte sa aj Tower Defense mini-hry.

Prejdime k trénovaniu Invizimalov. Toto je jediná časť hry, kde nemusíte využívať rozšírenú realitu a použijete arény, ktoré hra ponúka. Z pohľadu hráča je to super – príšery môže trénovať 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 čakať. Príšery sú síce 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 sporenie. Nehovoriac o tom, že niekedy sú boje 1 vs. 1 stereotypné a 2 vs. 2 dokážu ponúknuť trochu viac vzruchu. Jedného Invizimala z vášho tímu ovládajte vy a druhého umelá inteligencia. Väčšina príbehu odsýpa pomerne rýchlo. Filmové sekvencie sa striedajú s chytaním nových Invizimalov, ich trénovaním, bojkovaním 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 pätina. Dôvodom je nutnosť vytrénovať dostatočný počet príšer na vysoký level a pochytať špeciálny typ Invizimalov, ktoré vám pomôžu so záverečnými úlohami. Nepovažujeme to za vyslovene za zápor, je však škoda, že vývojári koniec takto umelo natiahli. Hoci spomenutých špeciálnych Invizimalov všetkých nepotrebujete, bez niekoľkých z nich sa ďalej nepohnete.

Invizimals: The Alliance chválime vďaka využitiu rozšírenej reality. Menšiu kritiku si zaslúžia z dôvodu nedokonalého algoritmu, chytanie príšer môže byť niekedy pre menších hráčov náročné – v momentoch, kedy nefunguje úplne podľa predstavy. Boje sú zo začiatku zábavné, časom však sklznú do stereotypu. Bohužiaľ, ešte pred koncom príbehu. Príbeh ako taký je však výborným sporením, a ak budete hru hrať s mladším súrodencom/dieťaťom, pravdepodobne ho dokáže zaujať. Škoda chýbajúcej českej lokalizácie, aspoň vo forme titulkov. Invizimals: The Alliance tak vo výsledku kombinuje viacero kladných a záporných prvkov. Ako celok je však hra dobrá a aj napriek stereotypnej náplni nás bavilo trénovať 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 ťažké. Totižto už samotná premisa tohto šampionátu, teda jazda proti chronometru, nezníe pre laika veľ' mi zaujímavo. Tendencia, že človek od nudy zaspí, je oveľ'a vyššia ako pri Formule 1. No napriek tomu má tento šampionát veľ'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 d'alší ročník obsahujúci presne tie isté chyby. Potom človek rozmýšľ'a, či autori v štúdiu Milestone vôbec majú tendenciu posúvať sa d'alej, búrať nedostatky svojich titulov a ponúkať 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 šesť rýchlostných 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 rýchlostných 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. Chvalobu to neznamená, že by ste museli všetkých trinásť podujatí prechádzať na štyrikrát, pokiaľ 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

Žáner: racing

Výrobca: Milestone

Zapožičal: Comgad

PLUSY A MÍNUSY:

+ oficiálna licencia

+ mód kariéry

- jazdný model

- audiovizuál

- slabý dizajn tratí

HODNOTENIE:

50%

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

A prečo chvalobu? 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. Buď to v podobe náročných tratí, alebo vysokej rýchlosti, ktorú dosahujete, no najlepšie kombináciou oboch. Keď máte prechádzať úzku trať pri rýchlostiach 150km/h, tak je to určite rozdiel, ako keby ste tú istú trať prechádzali pri dosahovaní rýchlostí okolo 90km/h. Tým pádom vaše sústredenie v hre klesá, nakoľko nemusíte dávať pozor na každú jednu zákrutu, a to priamo vplyva 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 síce chvália počtom, no to je asi tak všetko. Prvým problémom je, že aj keď je ku každej trať priradených šesť rýchlostných 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 dosť 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 chuť po nich jazdiť po niekoľkých kilometroch. Žiadne nápady, žiadna variabilita, žiadne širšie a užšie úseky. Hra vám teda potvrdí, že kvantita neprevyšuje kvalitu. Dobrou správou je, že aspoň povrchy sú rôzne, a práve tie pridávajú odlišné 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, keď šliapnete na brzdy, stojíte (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 váš navigátor. Navyše vyznenie jazdného modelu je nemastné-neslané, čo je veľká 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 rýchlostnej skúšky chybu, stačí aktivovať flashback a preniesť sa o niekoľko sekúnd späť s tým, že danú chybu napravíte.

Celý systém výzvy z hľadiska hrania spočíva iba v tom, že počas šiestich rýchlostných skúšok máte iba tri obmedzené možnosti opraviť vášho tátoša. Po každých dvoch rýchlostných skúškach totiž smerujete do servisného strediska, kde majú vaši mechanici šesťdesiat minút na to, aby opravili závady, ktoré ste svojou bezohľadnou jazdou spôsobili. V hre je to spracované tak, že každá položka (napríklad motor, turbo, prevodovka...) má pevne 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 otrasné a aj okolie trate by potrebovalo trochu starostlivosti. Celé je to fádne, bez zmyslu pre detail, proste 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 pohľad 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 hráčom a na konci prichádza bodové vyhodnotenie, odvodené od oficiálneho bodovania súťaže WRC. Následne získavate určitý počet XP bodov, ktoré zlepšujú hráčsky level, no nič neodomykajú. Tým pádom level slúži iba na zistenie toho, proti akým skúseným jazdcom súťažíte. Nanešťastie, multiplayer vo WRC4 je už niekoľko dní po vydaní poloprázdný a teda sa nedá čakať, že by sa z neho stal národný šport.

WRC 4 je ukázkovým 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 veľkým fanúšikom WRC, ktorým bude stačiť to, že sa môžu preveliť do kože svojho obľúbenca.

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 ňou totiž rozhodne nie je.

Dominik Farkaš

State of Decay

PONORTE SA DO SVETA ZOMBIE APOKALYPSY

ZÁKLADNÉ INFO:

Výrobca: Undead Labs
Žáner: adventúra
Zapožičal:
 Undead Labs

PLUSY A MÍNUSY:

+ priam dokonalá atmosféra
 + možnosti
 + životnosť hry

- buggy
 - 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 svedomiť prehľásiť, že ide o naozaj perfektný titul.

Prežiť nie je len o striel'aní 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 vybrať medzi niekoľkými AAA a množstvom indie titulov. Väčšina sú akčné (a nie príliš kvalitné) vyvražď'ovačky, no nájdu sa aj výnimočné diela vytŕčajúce 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 klíšé. Po rybačke sa so svojim kamarátom vraciate domov, ale po ceste narazíte na skupinu divných ľudí. Jeden z nich vás napadne a v tom momente sa už zhostíte roly Marcusa Campbella.

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

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 ísť pomôcť susedom, u ktorých si následne zvýšite dôveru, čo ich môže priviesť na vašu stranu. Pokiaľ ich nesplníte, klesá morálka a môže dôjsť aj k smrti ďalších postáv.

Najdôležitejšie sú samotné strety s nemŕtvymi. Bojový systém je rozdelený klasicky, na blízko a na diaľku. Keďže nábojov je neustále nedostatok, ako zbraň budete väčšinu času používať čokol'vek, čo nájdete a zmesť sa do inventára-batocha. 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 prebehnú 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 nemŕtvi spoza rohu, keď chcete len prehľadať dom. Za používanie zbraní sa vám zvyšuje schopnosť s nimi narábať, čo neskôr umožní používať špeciálne útoky. To isté platí aj o strelných zbraniach, pri ktorých

napríklad môžete mierne spomaliť 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 prehľadávanie domov sa vám zvyšuje dôvtip, za behanie kardio a tak ďalej. A postavy budete striedať neustále, pretože keby ste mali hrať celú hru za jednu jedinu, asi by vám umrela od únavy, ktorá znižuje maximálnu staminu, čo môže znamenať smrť. Takže kým jedna postava oddychuje, respektíve sa lieči, s ďalšou môžete pokračovať v skúmaní.

Dbať však musíte aj na postavy, ktoré momentálne neovládáte. Môže sa stať, že sa vážne zrania a na to, aby sa vyliečili potrebujete lieky a pochopiteľne aj priestory na liečenie. V tomto ohľade vám hra poskytuje voľnosť, čo chcete postaviť vo vašom domove. Stan prvej pomoci a kuchyňa je základ a sklad alebo výrobná základných potrieb je rovnako nutný doplnok.

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

Atmosféra by sa dala krájať

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

Veľakrát sa pri hraní pristihnete, ako uvažujete nad tým, či sa vám oplatí obchodovať s inou skupinkou ľudí alebo koho ísť zachrániť skôr. Veľmi častým pocitom je aj strach, či to vaša spoločnosť



prežije, kým nehráte. Predstava straty ceneného člena je veľkou stratou nielen pre ostatných, ale aj pre vás ako hráča. Navyše hra sa ukladá neustále, takže čokol'vek, čo spravíte, má následky natrvalo. Veľmi zaujímavým prvkom je aj fakt, že hra v podstate „funguje“ ďalej, aj keď vy nehráte.

Za každý deň vám ubudne určité množstvo zásob a v denníku si môžete pozrieť, čo sa zatiaľ stalo. Ale nebojte sa, neznamená to, že keď 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 vyzeralá hra. Síce textúry nie sú najostrejšie a modelom postáv chýbajú určité detaily, s prehľadom by sme ju mohli prirovnať k niektorým AAA titulom. Hra vyniká hlavne v tom, čo sa týka hry svetla a tieňov, aj keď 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 veľa hráčov sťažuje na prehnané hardvérové nároky a s tým spojenú optimalizáciu.

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

Jeden problém so zvukom však spomenut' musíme, a to hlasitosť. Tá je veľmi nízka, čo pocítite najmä pri niektorých rozhovoroch, ktoré v porovnaní s výstrelmi znejú ako šepkanie. Inokedy naopak, herné zvuky sú veľmi 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 veľkého 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 nevíete ako.

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

Juraj Vlha

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Výrobca: Compulsion Games
Zapožičal: Comgad
Žáner: adventúra
PLUSY A MÍNUSY:
 + štylizácia
 + a vierohodnosť
 + prostredia
 + hádanky
 + atmosféra

- pre niekoho prázdne
 - beztvárna Dawn
 - monotónne

HODNOTENIE:

70%

■ **Inteligentná adventúra Contrast (pod taktovkou začínajúceho tímu Compulsion Games) nám svoje prednosti ukázala už na tohtoročnej E3. Boli by sme za veľ'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 hádaniek prostredníctvom siluet a odrazov. Bola však táto hratel'nosť 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 št'astie, bohužiaľ, nemala a preto sa rozhodla poveriť si na pomoc práve vás, o dve hlavy vyššiu kamarátku Dawn. V tomto smere hra skutočne ničím neotál'a a po stručnom načrtnutí deja už-už podávate pomocnú ruku, ktorú 9-ročná Didi potrebuje ako nikdy predtým.

Pomocnú ruku však nahrádza celý záchranný čin, 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 vyrozprávanie emocionálneho deja, aký

Contrast ponúka. Kúzlo kabaretných pódíí a jazzových klubov dotvárajú výbornú atmosféru, alebo ak chcete "vatu", ktorá zaobal'uje už zmienenú dospelosť príbehu a hratel'nosť. Tu sa dostávame do samostatnej kapitoly naskrz celým žánrom, čo nám autori demonštrovali 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.

Hratel'nosť verzus kreativita – súboj odohrávajúci sa v každej jednej hre, pričom u väčšiny z nich je víťaz a porazený viac než zrejmy. 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 hratel'nosťou 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 skrížia cestu za záchranou jej detstva. Vo väčšine prípadov ide o premiestnenie svetelného zdroja a následné prevrhnutie odrazov do polohy, pri ktorej si už povie: "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 prísť až frustrujúce. Našťastie ich v hre nie je až tak veľa 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 najt'ažšie. Ich štylizácia alebo komplexnosť majú za sebou pekný kus práce. Za zmienku určite stojí kolotoč, bábkové divadlo a záchrana celého cirkusu, ku ktorému sa dostanete v polovici hry. A keď už sme pri tej dĺžke... Hracia doba sa nesnaží atakovať žiadne herné maratóny. Ba naopak. Tu ide o svižnosť, plynulé odsýpanie a po zhruba 3-4 hodinách sa úspešne dopracujete k cieľu.

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 keď sú jej žánrové kvality nadpriemerné, moment vyrazenia dychu tu nenájdete (na zadok taktiež nepadnete). Rozprávania príbehu je zaujímavejšie ako on samotný. S dlhonojou Dawn sa tiež práve dvakrát nevžijete. Hratel'nosť 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 ZACHRAŇTE 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 MUSIC BY MATT SULLIVAN MUSIC BY THOMAS NEWMAN COSTUME DESIGNER DANIEL ORLANDO EDITOR MARK LIVOLSI, A.C.E.
 PRODUCTION DESIGNER MICHAEL CORENBLYTH DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY JOHN SCHWARTZMAN, ASC EXECUTIVE PRODUCERS PAUL TRIJBITS CHRISTINE LANGAN ANDREW MASON TROY LUM PRODUCED BY ALISON OWEN, P.G.A. IAN COLLIE PHILIP STEUER
 WRITTEN BY KELLY MARCEL AND SUE SMITH DIRECTED BY JOHN LEE HANCOCK
 SOUNDTRACK AVAILABLE ON Walt Disney Music Company
 PRODUCED BY GUSTAVO
 Disney

www.saturn.sk

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4
Výrobca: Novarama
Zapožičal: Sony
Žáner: 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%

■ Príšery Invizimals expandujú aj na veľkú konzolu. Po viacerých dobrodružstvách na PlayStation Portable a PS Vita sa prvýkrát objavili aj na PlayStation 3.

Zmene platformy je prispôbená aj iná hrateľnosť. Zatiaľ čo Invizimals: The Alliance pre PS Vitu využíva rozšírenú realitu a gro hrateľnosti kladie na hľadanie, zbieranie a tréningovanie príšer, The Lost Kingdom je klasická skákačka, resp. akčná adventúra vo veľmi zjednodušenej forme. To, samozrejme, nemusí byť zlé. Práve naopak. Ide o výborný spôsob, ako rozšíriť vesmír Invizimalov a značku predstaviť novému publiku. Hra získava plusové body aj z dôvodu vhodne prepojeného príbehu. The Lost Kingdom aj The Alliance začínajú z rovnakej štartovacej pozície, dokonca aj úvodný film je v oboch prípadoch totožný. Príbeh sa následne delí do dvoch vetiev – Hirovo dobrodružstvo vo svete Invizimalov sledujeme v The Lost Kingdom, príbehovú časť z pohľadu nášho sveta pokrýva titul pre Vitu.

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

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 súběžne s titulom pre PS Vitu.

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 chuť si pobehať vo svete Invizimalov a zahrať 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 hrateľnosti. Situáciu nezlepšuje ani fakt, že počas hrania získate celkovo až 16 príšer, medzi ktorými sa môžete ľubovoľne prepínať a odomýkať im nové bojové schopnosti. Každý Invizimal má okrem toho ešte aj ďalšiu špecifickú schopnosť, ktorú využijete na prekonávanie prekážok v hernom svete – jeden sa dokáže šplhať, iný prekážku prerazí a „akože“ žralok sa dokáže potápať. Avšak celkovo sa nemôžeme zbaviť dojmu, že rôznorodosť Invizimalov je v podstate iba kozmetická.

Nových Invizimalov môžeme do určitej miery prirovnávať k hrám zo série LEGO. Tie ponúkajú viacero hrateľných 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 dostať sa do miest, kam predtým nemohli. Invizimals sú však v tomto smere priamočiari – herné úrovne sú navrhnuté tak, aby ich hráč



Invizimals: The Lost Kingdom

Invizimals okupujú už aj televízor

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 buď na kúpu predmetov v móde arény, alebo ich poslať do Vita verzie. Sem-tam sa pripletú 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 hrateľnosť. Titul ocenia najmä fanúšikovia značky, ktorí budú voči priemernej hrateľnosti zhovievavejší. Ak ste žiadnu z hier zo série Invizimals nehrali, The Lost Kingdom, pravdepodobne, nič nezmení. Nepresvedčí vás, nemá pádne 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 tituly by sme privítali. Na druhej strane treba dodať, že hra sa zaobíde aj bez nich. Diet'a pointu pochopí. Výraznejšiu pridanú hodnotu neponúka ani možnosť prepojenia s Vita verziou – aj keď je pravda, že z The Lost Kingdom si môžete do Vity poslať niekoľko 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

Súťaž s portálom

GAMESITE.SK
VÁŠ HERNÝ SVET

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 MÍNUSY:

- + obnovovacia frekvencia
- + odozva
- + cena
- + podpora Nvidia 3D Vision 2
- + nastavitelná výška monitoru

- chýba S-Switch
- menu

ŠPECIFIKÁCIE:

Uhlopriečka: 24" W

Pomer strán: 16:9

Rozlíšenie: 1920 x 1080

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:

431 x 570 x 222mm

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 ďalšieho šampióna. 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 šesť klasických. Podstavec má takmer rovnaký obdĺžnikový tvar ako panel a poskytuje výbornú

stabilitu. S nastavením výšky, sklonu či natočenia sme nemali žiaden problém. Zo zadnej strany, žiaľ, zmizol praktický držiak slúchadiel, ktorý určite ocenil nejdenný 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 vyjadrenia ako pri predošlom BenQ XL2420T. Je naozaj veľmi ťažké vylepšiť niečo, čo už je výborné. Vo výbave zostali ťažké kalibre ako 1ms odozva, technológia Black eQualizer a Flicker-Free a vražedných 144Hz obnovovacej frekvencie. XL2411T sa javí o málo doladenejšia. Poskytuje trochu bohatšie farby a lepšie sú na tom aj tieň a tmavé farby.

Veľmi nás však nepotešila

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

VERDIKT

BenQ XL2411T bezpochyby hodnotíme veľmi kladne. Nejde síce o skok vpred, ale to sme ani nečakali, keďže už predchádzajúci model bol výborný. Ten však odrádzal vyššou cenou. Práve v tom má 11T veľké plus. Je totiž lacnejšia, pričom si zachovala základné vlastnosti, ktoré vyžadujú hráči. Ak sa zaobídete bez širšej palety konektorov a S-Switch, XL2411T je pre vás správnu voľbou.

Róbert Babej Kmec

GAMEBOT

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 MÍNUSY:

- + prevedenie
 - + zvuk
 - + konštrukcia
-
- len virtálny priestorový zvuk

ŠPECIFIKÁCIE:

Slúchadlá: 40mm
neodýmové magnety
Frekvenčný rozsah:
20Hz – 20kHz
Impedancia: 32 Ω
Citlivosť pri 1kHz: 112dB
Výkon: 30mW
Kábel: 2m, plátenný,
s pozláteným
konektorom
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 niekoľko 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. Nepoľavili ani na balení a aj na tom odviekli kus práce, v škatuli nás však nič závažné nečaká, vlastne len samotné slúchadlá a dokumentácia.

PRVOTRIEDNY DIZAJN

Herné slúchadlá sa dajú jednoducho spoznať už podľa dizajnu. Nejde tu o to vtesnať čo najviac do čo najmenších rozmerov a spoľahnúť sa na nenápadný dizajn. V tomto prípade má výrobca dostatok miesta na to, aby sa s dizajnom poriadne vyhral. No musíme uznať, že sa mu to podarilo. Slúchadlá vyzerajú na jednotku, veď uznajte 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 schovávajú celé uši, aby sa zachoval priestorový efekt. Lemovanie slúchadla je z mäkkej peny, ktorá ani pri dlhšom používaní 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 prijateľné.

NEODÝM SA NEZAPRIE

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



magnety, ktoré sa pýšia priemerom 40mm. No sklamaním je, že sú len dva, priestorový efekt 7.1 je čisto softvérová záležitosť. Spracovanie efektu je ale fakt kvalitné a rozoznať rozdiel dokáže len skúsenejší používateľ. Ale zoberme si to z lepšej stránky, pripojenie je riešené cez USB a pre použitie slúchadiel nepotrebujeme 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 nevýhodou, a to či už z nedostatku voľných 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 vytiahnuť zo slúchadiel.



ZVUK PRE "AUDIOFILOV"

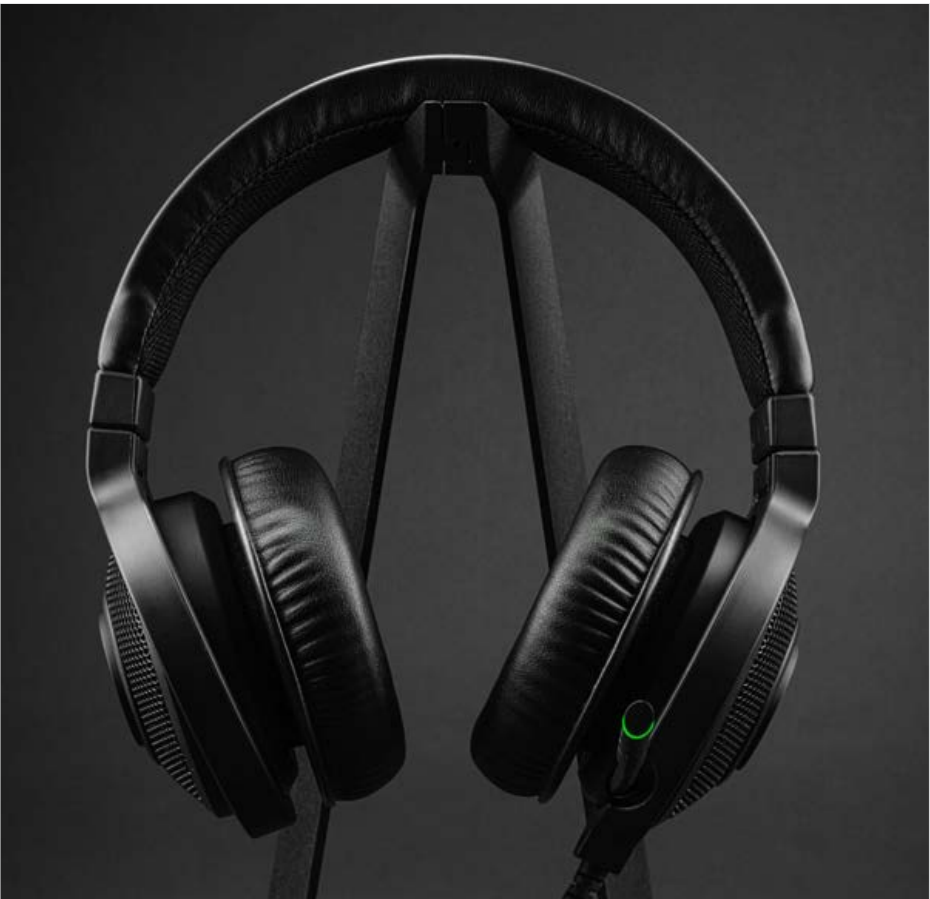
Ludské ucho vie zachytiť zvuk v rozpätí približne od 20Hz do 20kHz. V tomto rozpätí sa drží aj Kraken. Nič viac nám prakticky netreba, impedancia vysoko nerúbe a napätie z USB dokáže slúchadla doslova "rozhlúčiť" viac, ako by sme si priali. Už 50% hlasitosti je neznesiteľne veľa. Možno by stalo za to ju mať o niečo vyššiu, nebolo by toľko prípadov ľudí, 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 veľmi dobre, pri jednom kilohertzi je to 112dB.

MIKROFÓN

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

ACH TIE KÁBLE

Čo by sme vytkli na pripojení cez USB je to, že ak sa kábel pri používaní o niečo trie, spôsobuje to ozveny v slúchadlách. Stačí po kábli jemne potľukať alebo pohýbať hlavou, pričom sa nám kábel dotýka trička,



a ihneď počujeme nepríjemnú rezonanciu. Ak sa pri hraní príliš nehýbeme, nespôsobuje to žiaden problém, no ak zo sebou 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 nijakú astronomickú čiastku. Možno nepotešia občasných hráčov, ktorí hľadajú hybrid na hry i hudbu, pretože kvôli pripojeniu cez USB sú slúchadlá kompatibilné len s počítačom. Nie je však potrebné inštalovať žiaden softvér, stačí pripojenie k internetu a systém si ovládač stiahne sám. Poteší aj zabudovaný mikrofón, ktorý netreba pripájať, stačí ho vyrolovať zo slúchadiel. Ak hľadáte kvalitné slúchadlá k počítaču, Razer Kraken je asi to najlepšie, čo v tejto cene nájdete.

Eduard Čuba



mission games

www.gsshop.sk

f /gsshop.sk

Creative SB Tactic3D Fury

Herný headset od Creative

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Creative
Dostupná cena : 48 €

PLUSY A MÍNUSY:

+ ovládanie
hlasitosti
na kábli
+ zvuk
+ ergonómia

- 100-percentné
využitie len
s USB
adaptérom

ŠPECIFIKÁCIE:

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

HODNOTENIE:

90%



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

BALENIE A KONŠTRUKCIA

V balení okrem samotných slúchadiel nájdeme aj pripojiteľný mikrofón, ktorý sa zapája do konektora v ľavom 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 flexibilitu slúchadiel je

ergonómia pri nosení na veľmi dobrej úrovni. Spojovací most je výškovo nastaviteľný na oboch koncoch, vďaka čomu vyplní vnútornej strany, ktorá je pokrytá koženkovým materiálom, netlačí na hlavu. Polstrovanie na mušliach headsetu obklopi 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 prispôbiť otáčaním okolo zvislej osi a ich vnútro spolu s reproduktorom čiastočne aj okolo vodorovnej osi, čo len prispieva na pohodlie pri nosení. Prítlak slúchadiel k ušiam je dobre vyvážený medzi stabilitou a komfortom, aj pri rýchlejšom pohybe hlavy držia slúchadlá tak, ako boli nasadené a ani po niekoľkohodinovom používaní sa neobjavia nepríjemnosti v podobe bolesti hlavy alebo pocit zvýšeného tepla v oblasti uší.

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

jednoduchým ohýbaním. Kábel slúchadiel je možné vďaka jeho hrúbke a úprave ľahko rozmotať 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 funkcii 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



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 profilov, resp. vybrať niektorý z preddefinovaných. Všetky nastavenia sú rozdelené do niekoľkých 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 prispôbenie hlasitosti.

Ďalšou zo zaujímavých funkcií je Scout mode, ktorá pri hraní hier umožní počuť nepriateľa aj z väčšej diaľky. 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 niekoľkohodinovom 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 loď od Sony, d'alšia

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožička: Sony

Dostupná cena : 699 €

PLUSY A MÍNUSY:

+ 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 pixelov

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 loďou japonského výrobcu.

DIZAJN A KONŠTRUKCIA

Sony stavilo na istotu a populárny dizajn OmniBalance, ktorý japonský gigant prvýkrát použil u priameho predchodcu Z1-ky, Xperie Z, a aplikoval aj pri jej pokračovateli ovi. Luxusne spracované, jednoliate lesklé sklenené telo, oblé hrany, to všetko pridáva na exkluzivite 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 niekoľkých 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, obľejšie 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 narastla na 144×74×8,5mm a pribrala zo 146g na 169g, čo pocítite asi najviac.

Xperia Z1 je dizajnový 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 dost nepríjemnejšia je tendencia povrchu pritáhovat'



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 pozitívami sú odstránenie ochrannnej krytky z 3,5mm jack portu, ktorý sa nachádza na ľavej strane hornej steny a implementovanie hardvérovej spúšte fotoaparátu. Nachádza sa na pravej strane zariadenia, pod blokovacím

tláčidlom a dvojtláčidlom volume. Umiestnenie tlačidiel je, čo sa týka ich ovládateľnosti, dobré, negatívom je však zmenšenie blokovacieho tlačidla, ako aj dvojtláčidla volume. Oproti Xperii Z sa tlačidlo blokovania stláča o niečo väčšie, preto sa vám môže stať, že po jeho stlačení sa nebude diať nič (budete ho musieť stlačiť znova a dôraznejšie).

Všetky porty sú na totožnom mieste. Na ľavej 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 ľavej 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 uchopiť, resp. podprieť, 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 ostrosť obrazu. Farba už nie je vyblednutá, čierna je naozaj čierna a displej má konečne takú ostrosť a kontrast, aké si vlajková loď 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 roztriešteniu.

Displej zaberá prevažnú časť prednej strany telefónu, jeho okolie nenarúšajú žiadne hardvérové či softvérové tlačidlá – po dizajnovej stránke kvitujeme. Čo možno, ale zároveň aj nemožno vytknúť, je obrovské množstvo priestoru okolo displeja, ktoré zbytočne Z1-ke pridáva na rozmeroch, vďaka 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 popísať hardvérová výbava Xperie Z1. Jej srdcom je štvorjadrový procesor Qualcomm Snapdragon 800 s taktom 2,2GHz a grafickým čipom Adreno 330. Vysoký výkon smartphonu 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 dáta 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 ničím výnimočným.

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

čo sa aj potvrdilo.

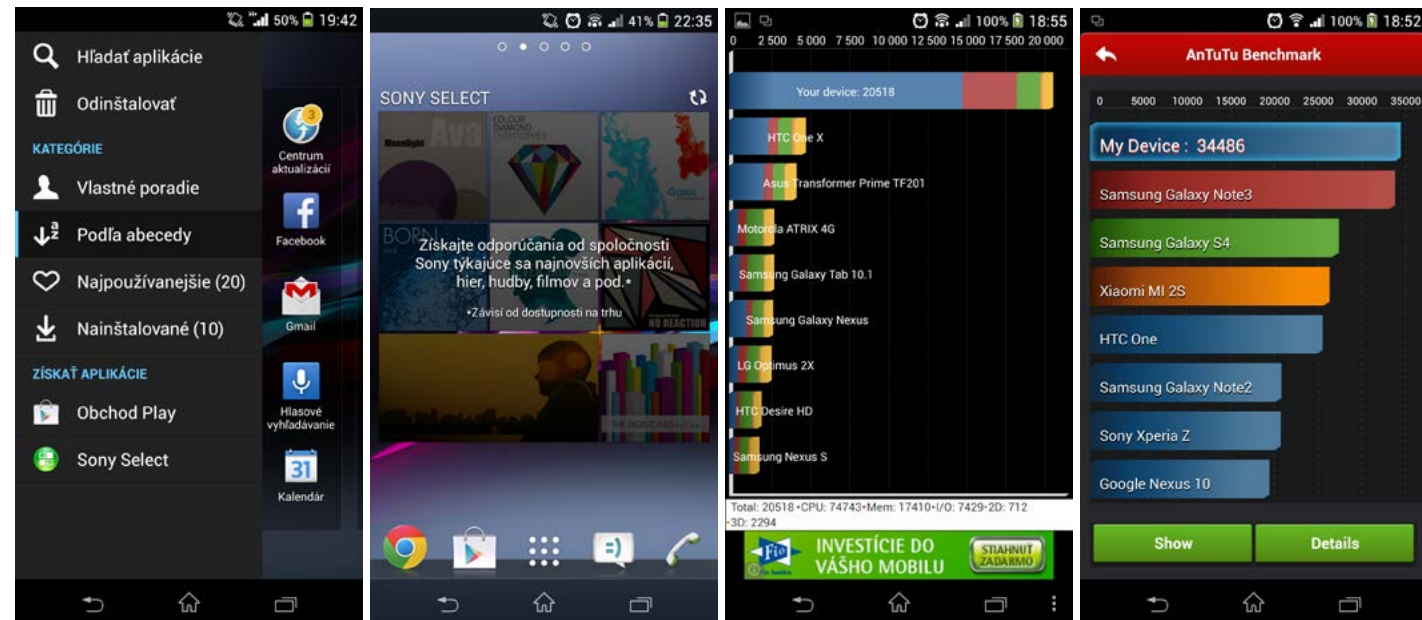
Vysoký výkon so sebou prináša aj vysoké teploty, s ktorými sa každý telefón popasuje inak. Počas hrania hier sa teplota batérie vyšplhala až na 50°C, veľmi podobne však na tom mohol byť aj procesor, ktorý rozohrial hornú časť na zadnej strane telefónu natolko, že sa na nej nedala udržať ruka.

V tomto smere má Xperia Z1 mínus.

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 Xperie Z1 by určite bola prijateľnejšia aktualizácia rovno na najnovšiu verziu tohto operačného systému. Telefóny od Sony obsahujú klasický nadstavbu TimeScape, ktorá síce za konkurenciu zaostáva, no na druhej strane je systém v Xperiách o niečo "čistejší", čo možno až tak nezaťažuje 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 vyvolanie výsuvného panelu nastavení v menu, ktoré sa vykonáva potiahnutím prsta z ľavej strany zariadenia doprava. V tomto paneli



nastavení si napr. zvolíte usporiadanie aplikácií v menu, prehl'ad najpoužívanějších 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 notificačnej lište, ktorá vám umožní zobrazit' desať skratiek z celkovo šesnástich 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 motívu.

Oproti Xperii Z je k dispozícii o niekoľko tapiet viac, zvolit' si môžete aj vlastnú fotografiu alebo obrázok. V Xperii Z1 je výrobcom predinštalovaných viacero aplikácií, no medzi najzaujímavejšie patrí napr. Sony Select, čo je obdobie Obchodu Play priamo od Sony, ďalej 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



tlačidiel na tele telefónu. Tie sa nachádzajú priamo na obrazovke, presnejšie v dolnej časti. Konkrétne sa tu nachádzajú tlačidlá späť, domov a multitasking, resp. prehl'ad naposledy používaných aplikácií a ponuka widgetov či miniaplikácií.

MULTIMÉDIA

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 snímok 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 rýchlosti spúšťa a 3x Clear Image Zoomu budú vaše zábery ostré, a to aj pri snímaní z väčšej vzdialenosti.

Fotoaparát ponúka množstvo nastavení a rôznych režimov. Väčšina majiteľov 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 výfotením vložiť do obrazu jednu z predvolených animácií, napr. motýle, ryby, dinosaury. Nejaké reálnejšie využitie tohto režimu nevidíme, jedinou úlohou je sa pobaviť nad vynaliezavosťou 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 viacero snímok 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 natáčať 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 rozmazané a obsahujú zrnko, ktoré so zväčšujúcim priblížením narastá. Veľkou výhodou je prítomnosť dvojbodovej hardvérovej spúšte fotoaparátu, ktorá sa na Xperii Z1 objavila najmä vďaka

požiadavke zákazníkov

Predná kamera dokáže natáčať 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 váš telefón nezradí ani po najnáročnejšom dni. V prípade, že telefón budete využívať menej, vám pokojne vydrží aj tri dni. Výdrž smartphonu 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 priblížite. Režim slabšej batérie zase v prípade potreby šetrí energiu tým, že vypne nepotrebné funkcie pre chod telefónu.

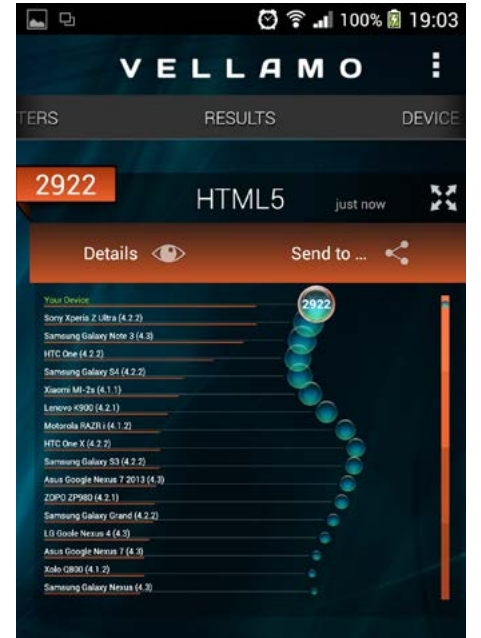
Keďže telo telefónu tvorí jednoliaty celok, Z1-ka nemá odoberateľný zadný kryt. Tým pádom je batéria opäť napevno zabudovaná.

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 niekoľko 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... Majiteľom 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 Xperie je vodotesnosť až do hĺbky 1,5m, vďaka čomu si môžete zvečniť podmořské zábery z dovolenky alebo telefón umyť. Z negatív prevláda najmä priveľké 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 MÍNUSY:

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

- nie je modulárny

ŠPECIFIKÁCIE:

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 povaluje 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 pozrime na nášho bieleho krásavca zblízka. Myslím, že švédsku značku Fractal Design netreba bližšie predstavovať, je veľmi známa svojimi vkusnými a veľmi kvalitnými PC skrinkami a nepodobne to čoskoro bude aj so zdrojmi. Pod'me teda na kľúčové vlastnosti.

80 PLUS Gold certifikovaná účinnosť – jeden z najdôležitejších údajov, ktorý hľadáte 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. Naš 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 spoľahlivo užíva SLI konfiguráciu grafických kariet. Mimochodom, kábel je dlhý 67cm, čo využijú najmä majitelia veľkých skriniek.

Chladenie. To zabezpečuje 135mm ventilátor s guľôčkovým 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 desktope nepočuteľný a dokonca ani pri hraní hier som nezaznamenal zvýšený hluk. Maximálna teplota, v ktorej je zdroj v plnej zát'aži spoľahlivý, je 40 stupňov Celzia, čo len svedčí o tom, že je celkovo chladný a len tak ľahko sa neprehreje.

Kvalitný zdroj však musí spĺňať 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 rovnomerné 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, keďže 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 vyhladené napätia s minimálnym šumom či osciláciami (vlnami) a drží sa v toleranciách 5% do plusu a 10% do mínusu podľa špecifikácie ATX12V.

R2-ka dokáže dodať aj podstatne viac ako 650W, dokonca pri stále pomerne vysokej efektívite okolo 80 percent, trvalé pret'ažovanie 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

AOC E2461FWH

Rozumná kvalita za nízku cenu

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: AOC

Cena: cca 130 € s DPH

PLUSY A MÍNUSY:

+ dizajn
+ rýchlosť odozvy
+ softvér
+ nízka spotreba
+ cena

- ergonómia
- pre niekoho
ovládacie prvky
vzadu

ŠPECIFIKÁCIA:

Panel:

23.6"

Natívne rozlíšenie:

1920x1080@60Hz

Jas:

250 cd/m²

Kontrast:

50 000 000 ku1 (DCR)

Odozva:

2 ms

Pozorovacie uhly:

170/160 (CR≥10)

Farebná škála:

16.7M

Vstupy:

analog 15-pin D-Sub

digital HDMI

Audio:

nemá

Wall-Mount:

75x75mm

Rozmery:

606x120x420mm

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 priaznivú cenu.

PRVÉ DOJMY

V útlej škatuli nájdete okrem samotného monitoru a podstavca ešte sieťový 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 upevniť aj priamo o držiak na stenu (75 mm VESA standard), čím sa dá ušetriť trochu priestor 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 rámik a štíhly monitor s rýchlou odozvou však iste poteší oko estéta i hráča. Efektívny vzhľad dotvára červeno sfarbený, mierne priesvitný, lem podstavca. Tento monitor pochádza z produktovej rady Style, ktorá je cieľená primárne na domácich používateľov a hráčov.



Konektivita

Po otočení 24-palcovej obrazovky sa nám odhalí efektívna 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 redukciou využiť aj pre digitálny DVI konektor). Ovládacie tlačidlá sú umiestnené zo zadnej strany panela vpravo, čo nie je najšťastnejšie riešenie pre ich horšiu dostupnosť, ale pri domácom monitore sa obvykle používajú len pri prvotnom nastavení, takže sa



to dá tolerovať. Nekazia aspoň vzhľad čelného panelu. Orientované sú zvislo a pri troche snahy sa dajú rozumne nahmatať 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 hĺbku, 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

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 mnohé procesy zjednodušuje a zefektívňuje.

Biba Verešová



PRESTIGIO MULTIPAD 4 QUANTUM 9.7

Zásah do hliníkového!

ZÁKLADNÉ INFO:

Započítat: Prestigio

Dostupná cena : 200 €

PLUSY A MÍNUSY:

+ výkon
+ cena
+ displej
+ zvuková kvalita

- Wi-fi anténa
- reproduktory

ŠPECIFIKÁCIE:

Displej: 9,7" IPS,

2048×1536

Procesor: RK3188

ARM Cortex-A9

1,60GHz štyri jadrá

Grafický procesor: Quad

Mali 400 MP 400MHz

Operačný systém:

Android™ 4.2 Jelly Bean

Pamäť: 2GB

Úložisko: 8GB NAND

Flash rozšíriteľné

microSD kartami

až o 32GB

Batéria: Lithium-

Polymer 8000 mAh

WiFi: 802.11 b|g|n

Bluetooth: V4.0

Senzory:

Štvorsmerový G-senzor

rotácie displeja

3D akcelerometer

Rozmery:

241,5×185×9,2mm

Hmotnosť: 621g



Spoločnosť Prestigio je na trhu známa hlavne vďaka 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 recenzii.

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, hneď po otvorení nám poskočilo srdce, keď 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.

KONŠTRUKCIA

Častým kameňom úrazu tabletov,

FullHD vďaka rozlíšeniu 2048×1536 pixlov, čo zaručuje ostrý obraz bez viditeľných obrazových bodov. Samozrejme, nesmieme zabudnúť na dobré pozorovacie uhly, ovládanie viacerými prstami a jas, ktorý vie vzdorovať 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. Vďaka rýchlemu procesoru je surfovanie na tablete omnoho pohodlnejšie ako u lacných modelov. Trošku nám to však kazí citlivosť Wi-Fi antény, ktorá je o niečo nižšia, ako sme zvyknutí pri telefónoch a je obrovský rozdiel v rýchlosti, keď máme plný a polovičný signál. Pri facebooku a mailoch si to ani nevšimneme, ale pokiaľ chceme stiahnuť nejakú väčšiu aplikáciu, stačí byť 20 metrov od routera a rýchlosť nám padne približne na 20 kilobajtov za sekundu, čo je pri stáhaní hier na zaplkanie.

Štyrmi jadrami sa pýši 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 síce nejako bijúce do očí, 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 výčitek pripojiť aj bežnú micro SDHC kartu až do kapacity

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

NEČISTÝ ANDROID

Zariadenie prichádza s predinštalovaným Androidom 4.2.2, nazývaným Jelly Bean, čo už síce nie je úplne najnovšia verzia, no ak štastena 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 inštalátorom Prestigio, kde si môžete zadarmo stiahnuť zopár aplikácií. Predinštalovaných je minimum, čo chválime, keďže niektorí výrobcovia nám majú v oblúbe zaslať produkt plný zbytočných aplikácií a skúšobných verzií, ktoré nás otravujú, aby sme si zakúpili plnú verziu a zbytočne spomalíme 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 stálo zato? V prvom rade je to kvalitný displej, o ktorý máme v tomto prípade postarané. Okrem vizuálneho obsahu by sa však mal klásť dôraz aj na ten zvukový. Ten sa snažia pokryť zabudované reproduktory, no nevedú si nejako famózne, pri hrách to nevádi, no pri hudbe si ihneď 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 surfovaní internetom a pozeraní videí nám to nevádi, no pri hrách je to niekedy citeľné. Obzvlášť pri tituloch ako Subway Surfers, ktoré sa zakladajú na rýchlych reakciách.

BATÉRIA

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

Zadná má v prípade núdze nahradiť telefón či kompakt. Nič umelecké s tým síce nevytvoríte, no niekedy to možno zachráni situáciu. Oba fotoaparáty dokážu vytvárať fotografie v rozlíšení dvoch megapixelov.

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:

Započítat: Prva.sk
Dostupná cena : 499€

PLUSY A MÍNUSY:

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

- aktuálna
nedostupnosť
na slovensku

ŠPECIFIKÁCIE:

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

HODNOTENIE:

82%



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 síce 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)

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? Odpoveďou sa stalo oznámenie konferencie Microsoftu v Redmonde, kde bola predstavená nová mašina – Xbox One. Nebudeme si hovoriť o tom, koľko nasledovalo hlúpych rečí a samotné porovnanie s PS4. Rozhodli sme sa novú 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 nádhornej škatule, sme zbadali novú, spredu lesklú, zvrchu matnú Kinect, ktorý svojím výzorom určite nebude robiť hanbu vašej obývačky. 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 ťažko 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 zohrať veľkú úlohu pri hrách, kde potrebujete rýchle reakcie, napr. Call of Duty. Ak nerátame všetky káble, v škatuli bol aj headset. Ten sa dá plne nastaviť na veľkosť vašej hlavy, avšak disponuje otrasným pripájaním a odpájaním z ovládača, kde ho zo začiatku budete vyberať len veľmi ťažko bez stisnutia nejakého tlačidla. Tlačidlá sú tri:

zvýšenie, zníženie hlasitosti a umlčanie vášho 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. Nemôže 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 dvanástimi výpočtovými jednotkami, ktoré majú dokopy 768 jadier a ich teoretický špičkový výkon je 1.31 Teraflop.

O pripojenie k internetu nemusíte mať strach, pretože Xbox One podporuje pevný internet (cez kábel) aj sieť 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 neprehrievala. 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 batérie 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 žiaden 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 stlačení tlačidla 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 prázdnu plochu.

KINECT 2

Pohybový senzor tentoraz zohráva oveľa podstatnejšiu úlohu. Neslúži len na hranie hier, ale môžete vďaka nemu aj ovládať váš 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 formulu. 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. Ideálna by bola slovenská verzia, ak sa jej dočkáme, prípadne si vyberte Ameriku alebo Anglicko podľa vášho preferovaného prízvuku.

Kinect 2 dostal ďalšie vylepšenie, ktoré sa týka rýchlosti reakcií vášho pohybu. Vďaka tomu teraz rýchlejšie zaznamená

váše 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 kedykoľvek vypnúť. Môže vám poslúžiť aj ako snímač kódov, takže už nemusíte

nič zdĺhavo vypisovať. Ak sa vám pokazí mikrofón, môžete cez neho volať, ale s nejakou veľkou kvalitou nerátajte. V prípade, že vás nebaví prihlasovať 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 núdza. Hneď 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 nedisponuje spätnou kompatibilitou. Všetky hry sa distribuujú buď 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 pozerať naše videorecenzie rovných 100g.

XBOX LIVE

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



CREATIVE®

AUDIO
MADE CLEVER™Sound
BLASTER EVO ZXRNAJINTELIGENTNEJŠIE SLÚCHADLÁ
NA SVETE

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

Esquire

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
káblového pripojenia.

CHYTRÁ KOMUNIKÁCIA

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



Taktiež dostupné:



SoundBlaster EVO Zx

Zabudovaný
procesor

SoundBlaster EVO Wireless

Pokročilé spracovanie
s PC/Mac!

SoundBlaster EVO

Pokročilé spracovanie
s PC/Mac!

© 2013 Creative Technology Ltd. Všetky práva vyhradené. Creative a logo Creative sú ochranné známky alebo registrované ochranné známky spoločnosti Creative Technology Ltd. v Spojených štátoch a / alebo ďalších krajinách. Značka Bluetooth a logo sú vlastníctvom spoločnosti Bluetooth SIG, Inc. aptX je ochranná známka spoločnosti CSR plc. Všetky ostatné ochranné známky sú majetkom svojich príslušných vlastníkov a ako také sú uznávané.

soundblaster.com



o Gold účte, ktorý je platený. Nič sa však nemení. Všetko ostáva po starom. To znamená, že pokiaľ chcete hrať multiplayer s kamarátmi po internete, budete musieť vraziť 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 veľkosti 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"

Keď povieť 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 nasledujúcom 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 mrziť, 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 líšiť vo výrobcovi a v niektorých hrách.

Marek Ďaďo

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



Darčkové poukazy!



Najväčší trapas je nechcený dar.
S darčkovým poukazom



potešíš každého!

Viac informácií vo vašom kine CINEMAX

Philips Brilliance 242G5DJEB

ZÁKLADNÉ INFO:

Započítat: Philips
Dostupná cena: cca 325 €

PLUSY A MÍNUSY:

- + 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 vykreslí uje 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 počiarknuť a oznámiť, že nie je jeden z mnohých.

V zápale hry a s ďalším levelom na dosah, presedí nejdén hráč pred monitorom hodiny.

Dobrá polohovateľnosť tohto modelu preto mnohí ocenia.

Prvý dobrý dojem zanecháva už veľmi dobrou ergonómiou, 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 záklôpky. Po jednoduchom sňatí ho možno pripevniť 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 dáta 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 vybrať.

Pre obrazový vstup možno použiť tradičný DVI, DisplayPort a dva HDMI, z toho jeden je i s podporou MHL. Technológia Mobile HD Link slúži pre zobrazenie obsahu z mobilných zariadení. Vďaka nej môžete na veľkej obrazovke hrať aj oblúbené hry uložené v mobilnom telefóne či tablete. Prezerat samozrejme možno i fotografie, filmy či internet. Potrebné je však dokúpiť si MHL kábel. Ten sa zatiaľ štandardne 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 detekcie problémov s PC či monitorom. Samozrejmosťou je audio výstup pre slúchadlá či externé reproduktory pre dokonalý zážitok z hry. Miesto tu má aj konektor pre SmartKeypad. Jedná sa o káblové "diaľkové ovládanie", ktorým si hráč môže pohodovo 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 zatiaľ dosiahnuť len pri použití technológie TN (TFT-LCD). Nové IPS panely

so širšími uhlami pozorovania zatiaľ nedosahujú viac ako 60 Hz. Pozorovacie uhly sú 170° horizontálne a 160° vertikálne. Štandardná rýchlosť odozvy Philipsu 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 rýchlostiach.

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 vyšší jas (350 cd/m²), dobrý kontrast 1000:1 a širokú paletu 16,7 milióna farieb.

Optimalizácia obrazu

Hráčskemu poslaneu podlieha aj funkcia SmartImage,

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

Mód strielačiek „FPS“ zlepšuje vykreslenie tmavých častí scén aby sa v nich dali ľahšie odhaliť skrývajúce sa osoby či objekty. „Racing“ mód pre preteky prioritizuje dobu odozvy, ktorú skracuje na minimum a prispôbuje jej obraz. Mód „RTS“ ponúka funkciu SmartFrame pre zvýraznenie vybranej časti obrazu. Zvýšené RGB pomôže odhaliť pohyb protivníka v tmavých zákutiach, z ktorých cítiť nebezpečie. Upraviť môžete veľkosť poľa 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 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 strielačiek. Dobrá ergonómia, široká konektivita a skrátený vstup do OSD menu zvyšujú pohodlie používateľa a sú praktické. Standard 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

Žánr: Dobrodružný / Fantasy

Režie: Peter Jackson

Předloha: J. R. R. Tolkien (kniha)

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 MÍNUSY:

+ herecké obsazení

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

HODNOTENIE:

40%



Hobit: Šmakova dračí poušť

NATŘIKRÁT OHŘÍVANÁ SVÍČKOVÁ

A je to tu. Vánoce se nezadržitelně blíží a do kin dnes vletěl drak Šmak, aby tu napáchal doslova dračí poušť. 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 poušť, 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 teď nemyslím Temný hvozď.

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 jednomu 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 poušť totiž tím potřebným reparátem není ani zdaleka.

Druhý Hobit je totiž, a teď 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 dlouhém snímku 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.

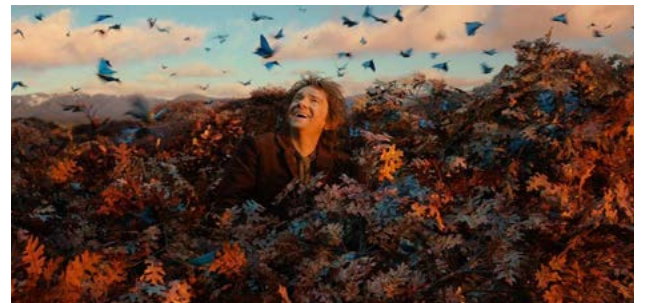
Není poušť jako poušť

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 příjemný výlet do Středozemě. Bohužel u zbytečnosti problémy snímku jen začínají. Druhý Hobit je totiž do značné míry přehlídkou bezbřehé snahy o to se zalíbit a za tímto cílem je Peter Jackson ochoten jít přes mrtvolky. 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 všimá i člověk, který tyto chyby vždy bez problému přehlídí, 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 rekreací 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 snímku 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 poušť je tak jedním z největších zklamání letošního roku. Jacksonovi došla št'áva už u předešlého dílu a tady to jen potvrzuje. Bezkrévnou 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 by vám v hlavě zůstalo i pár hodin po projekci kromě toho, že jste se opět podívali do Středozemě. Takoveto vysvědčení rozhodně nenáleží jednomu z neočekávanějších blockbustérů roku.

Lukáš Plaček

ZÁKLADNÉ INFO:

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

Režie: Ridley Scott
Scénář: Cormac McCarthy
Kamera: Dariusz Wolski
Střih: 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 MÍNUSY:

+ 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, chamtivosti 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. Scenárista Cormac McCarthy je znám spíše jako knižní spisovatel, stvořil pár scénářů pro televizní filmy, ovšem Konzultant je jeho prvotina mezi filmy celovečerními.

Pro dobro nás všech, a ne jen Ridleyho Scotta doufejme, že i poslední. Neuvěřitelný pseudointelektuální scénář bez hlavy a paty odvaří hlavu i docentovi filozofie, protože tyhle bláboly a výseky z antických korespondencí Platóna a Sókrata prostě nedávají smysl. Nejedna 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 neobyčejně a originálně, až je vlastně jen bonusovým materiálem či vystřiženými scénami jiného podobného filmu. Konzultant si vede št'astný spokojený život, má krásnou přítelkyni (Penélope Cruz), skvělou práci, domov a

nesmírné množství chamtivosti. Není však tolik chamtivý 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 neefektivnějším 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 zvrtné, a kartel na náhody prostě ne a nevěří a „logicky“ za to může Konzultant. A teď' 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 jim 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 scénáristy, 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), rozebírají 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 splácet dohromady, lepicí páska to očividně jistí. Někdo by měl Scottovi a McCarthymu zakázat společné večerní projekce filmů Davida Cronenberga a Larse von Triera, 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 lidi to z vás dělá, 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 plácají. Kamera, střih i hudba sedly jako zadek na nočník, o to víc mrzí, že tohle prostě nevyšlo.

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

souvisí“, 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 šeredně ošklivý scénář, který se nehodí ani jako halloweenový 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 McCarthyem za letošního filmového Pata a Mata.

„ Hvězdné dechberoucí drama, ktré vám vážne vezme dech (i intelekt, logiku, radost ze života....). Bez omamných látek nesledovat! "

Veronika Cholastová

ZÁKLADNÉ INFO:

Oldboy, USA, 2013, 104 min

Žáner: Thriller, Akčný, Drama

Režie: Spike Lee

Scénár: Mark Protosevich

Kamera: Sean Bobbitt

Hudba: Roque Baños

Hrajú: 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

PLÚSY A MÍNUSY:

+ hudba

+ herecké výkony

+ kamera

- scénár

- zbytočnosť

- nefungujúci
elementy
oproti predloze

HODNOTENIE:

55%

Oldboy

HOLLYWOOD À LA KOREA

Remaky, neboli predelávky väčšinou starších populárnych či kvalitných zahraničných snímok, 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 žebříčkách k tomu nejlepšímu, co filmový průmysl nabídl?

S předelávkami je to těžké. Málokdy se zavděčíte jak divákům původního snímku neznalých, tak fanouškům originálu. V 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 Spikea Leea (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 zvrátů, 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 naprosto 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 nezbyvá nic jiného než s čistým svědomím doporučit originál a tomuto nedotaženému pokusu se raději vyhnout.

Lukáš Plaček

ZÁKLADNÉ INFO:

La Grande Bellezza, Italsko, 2013, 141 min.

Žáner: 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

PLÚSY A MÍNUSY:

+ hudba

+ kamera

+ mizanscén

+ rozmanitosť
postáv

HODNOTENIE:

98%

Vel'ká nádhera
NÁDHERA? TRIK!

Rodičia nám od malička hovorili: peniaze nie sú všetko! My sme však videli tie nekonečné večierky, luxus, pohodu a bezstarostnosť života bohatých bohémov. Starnúci kráľ večierkov Lep nám na pár chvíľ dovolí uje nahliadnuť do svojho pestrého života a my sledujeme, ako sa pozlátko mení na popol a zostáva len prázdnota.

A že ide o prázdnotu 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 zaradiť medzi režisérov riadiacich sa európskou tvorbou bez prvkov individuality a špecifického autorského rukopisu. U Sorrentina je príznačná precízna štylizácia mizanscény, občas hraničiaca až s gýčovosťou. Vďaka režisérovmu umu však túto hranicu nikdy neprekročí. Vel'ká nádhera, rovnako ako jeho staršie filmy, nám ponúka príbehy a epizódy zo života ľudí, ktorí sa nejakým spôsobom vymykajú normálu, majú výrazne špecifickú vizáž, no v konečnom dôsledku sú rovnakí ako my. Bohém Lep, stvárnený charizmatickým Tonnim



Servillom, si užíva svoj bezsta-rostný život v rímskom byte hneď 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 pozerat'...

Už v Božskom Sorrentino pracuje s ohromným množstvom postáv. Orientovat' 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 ďalších špecifik, ktoré z každej robia jedinečnú a neopakovatelnú 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 nebol žiadny rozdiel. Snovosť 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 idylického obrazu. Ba čo viac, Sorrentino na luxusný večierok kdesi v centre Ríma pozýva dokonale upravených hostí a luxusné prostitútky, medzi ktorými nechá provokatívne sa prechádzať obézneho robotníka. Táto balkónová scéna, rovnako ako mnoho ďalších, nám

nádherou a dielami veľikána, 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 prázdnotu, ktorú odhalí 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 osláv. 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 odhaliť 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 (kniha)
Scénář: Luc Besson
Kamera: Thierry Arbogast
Střih: Julien Rey
Hudba: Evgueni Galperine,
 Sacha Galperine
Hrají: Robert De Niro, Michelle Pfeiffer,
 Tommy Lee Jones, Dianna Agron,
 John D'Leo, Dominic Chianese, David
 Belle, Vincent Pastore, Domenick
 Lombardozi, Greg Antonacci,
 Paul Borghese, Anthony Desio

PLUSY A MÍNUSY:
 + řemeslná práce
 + herecké obsazení
 + humor

- kolísavý děj a atmosféra filmu
- ničím výjimečný a zajímavý film
- pokerface Tommyho Lee Jonese 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 zapadlém 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 věznic 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 kytek. 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 odpuštění, dcera má násilnické sklony, 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 potřhaných nervů. Ale v závěru je to taky jen komedie.

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

Mafiánovi jsou bohužel docela průměrným filmem. Řemeslně zvládnutým skvěle, režie, kamera i střih, 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 nezanechává. Besson nevyždímal 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 nezapiší 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 nezvezme, film ho ani neurazí, ani nenadchne, pokud nečeká víc než milou



ZÁKLADNÉ INFO:

Frozen, USA, 2013, 90 min.

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

PLUSY A MÍNUSY:

+ dostupnosť
 v všetkých vekových
 kategóriách
 + atmosféra
 + pesničky

- nešťastné
 dávkovanie
 pesničiek
 - miestami trochu
 nedomyslené
 a gulášovité

HODNOTENIE:

90%



L'adové kráľ'ovstvo

TO NAJLEPŠIE OD WALT DISNEY ANIMATION STUDIOS

Je tu opäť čas zimy, čas vianočnej pohody. Ideálny čas na to zobrať svoje detičky do kina. Ale Pixar už nie je to, čo býval. Posledné ich filmy sa zaradili skôr do animákového priemeru. A Dreamworks... hmm Dreamworks je fajn, ale je to niečo úplne iné. Dreamworks je zábavný, vtipný, ale niekedy až priveľmi divoký. Chýba mu taká tá klasická rozprávkovosť, ktorá vám ako sa vraví: dušu pohladí, rozosmeje vás, ba aj poučí. Ale vráťme sa naspäť k Pixaru. Presnejšie k Disney Pixar. Keď škrtne 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, svorne žijú na hrade v krajine Arendelle. Elza je ale výnimočná. 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 víťaznom ťažení s filmami o princeznách. Po niekoľko 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.

Porovnať Na vlásku s aktuálnym L'adovým kráľ'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 kráľ'ovstvo síce veľmi podobne neznie, no medzi Tangled a Frozen už badať

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

Prvá vec, ktorá vás pri pozieraní filmu ohúri, je 3D. Zima je preň ako téma nadmieru vďačná a tvorcovia vedia, čo robia. Od uvedenia Avatara (2009) som nebol na filme, kde by ma tretí rozmer natoľko potešil.

Keď sa už divák dostatočne vynáďal, mal by sa započúvať. V tomto filme sa spieva veľa a pesničky sú chytľavé, nápadité. Len dávkovanie je trochu nešťastné. 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, vydaté spolu s vizuálom vytvára podmanivú atmosféru. Prostredie filmu mi pripomínalo zvláštnu zmes ruskej a škandinávskej



rozprávkovosti. Niektorí by mohli povedať, že ide o Na vlásku v zime, a mal by určitým spôsobom pravdu. Animácia sa naozaj veľmi pekne, na strane druhej by si postava Kristoffa zaslúžila lepšiu motiváciu činov a hlbší pohľad do jeho minulosti. Postava snehuliaka Olafa pôsobí len ako vtipný prvok a film by rovnako dobre fungoval aj bez nej.

Postavy filmu vyznievajú trochu neotesane. Na jednej strane vzťah sestier Anny a Elzy je vykreslený veľmi pekne, na strane druhej by si postava Kristoffa zaslúžila lepšiu motiváciu činov a hlbší pohľad 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 kráľ'ovstve sa dá pozerieť dvoma spôsobmi. Pokiaľ nám ide čisto o srandu, 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 kráľ'ovstve. Sneháček, 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 pevné mantinely. Tvorcovia sa však na tomto dosť obmedzenom priestore vedú pohybovať až prekvapivo voľne a vyťažiť z neho maximum. Na druhej strane musím priznať, že príbeh niekedy pôsobí trochu gulášovito a nekonzistentne.

Ako daň za prístupnosť najmladším divákovi sme museli zaplatiť vysokú cenu. Dosť veľa vtipov vinou dabingu zmizne úplne, alebo stráca svoju silu.

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

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

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

L'adové kráľ'ovstvo patrí k tomu lepšiemu, čo nám vie Disney ponúknuť. Ak máte doma malú princeznú, zoberte ju na film. Bude sa jej to páčiť. Ak je to chlapec, zoberte ho na film taktiež. Ak nebudú chcieť ísť, choďte sami.

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

Adam Schwarz



ZÁKLADNÉ INFO:

Machete Kills, 2013, USA/Rusko, 107 min

Žánre: Akčný triler

Réžia: Robert Rodriguez

Produkcia: Aldamisa Entertainment, 1821 Pictures, Quick Draw Productions, Demarest Films, Overnight Films

Scenár: Kyle Ward

Kamera: Robert Rodriguez

Hudba: Robert Rodriguez, Carl Thiel

Obsadenie: Danny Trejo, Mel Gibson,

Demian Bichir, Amber Heard, Michelle

Rodriguez, Sofia Vergara, Charlie

Sheen, Lady Gaga, Antonio Banderas,

Walton Goggins, Cuba Gooding Jr.,

PLUSY A MÍNUSY:

- + 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 veľ'kolepú, na domáce pomery nevšednú klauniádu.

Život v Československu v období komunizmu nebol 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 urputne sa usilovali pokračovať v oblúbenej činnosti samostatne. Po rokoch sa však tretí člen legendárnej partie vracia do svojej domoviny s nádejou, že sa snád' 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 vymazať úplne...

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

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 predat' remeslo do mladších rúk, o to viac sú oprávnení spomínať, často so zášťou na časy minulé.

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



ako vystrihnuté z francúzskeho poetického filmu novej vlny. Tento dojem len podporuje skvelá práca s kamerou, ktorá interiérové zábery 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 Kaisera. 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 klaunskom 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 veľmi pomaly rozbieha do ďalšej významnejšej akcie.

Katastrofálnu návštevnosť v domácich kinách, ktorú, bohužiaľ, Klauni aj napriek hviezdному obsadeniu a mediálnej kampani nedokázali zvrátiť, si naozaj nezaslúžili. Možno práve „artovosť“ snímky odradila divákov od tohto pozoruhodného zážitku, ktorý síce 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 zábery 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, Krim, Dráma, Thriller

Réžia: Jon S. Baird

Predloha: Irvine Welsh

Scenár: 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, Emlun Elliott, Kate Dickie, Shirley Henderson, Jim Broadbent, Eddie Marsan,

PLUSY A MÍNUSY:

+ odpornosť a úchylnosť
 + James McAvoy Škóti
 + malé bezvýznamné plus za zvieratka v záverečných tituloch

- odpornosť a úchylnosť
 - ťažko mať rád tento film

HODNOTENIE:

75%

Špina

FLAŠA WHISKEY SA VÁM DO KINA MÔŽE HODIŤ

Odchádzam z kina a zvierá ma pocit, že mi tento film nič nedal. Vôbec sa mi nepáčil, ale pritom bol ohromujúci. Román *Filth* (Špina) od škótskeho spisovateľa Irvina Welsha vyšiel v roku 1998 a až o 15 rokov neskôr sa ho podarilo spracovať do filmovej podoby. Scenár a réžiu si pod svoju taktovku zobral Jon S. Baird a hlavnú úlohu škótskeho úchylného policajta stvárnil famózný James McAvoy. A čo z toho vzišlo? Musím priznať, že to bola šokujúca, odporná a pritom vtipná jazda. Na 97 minút vašu myseľ zahalí temnota a začnete mať zvrátené myšlienky, chcete si všetko užívať ako náš hlavný hrdina a smiať sa na každej hlúposti ako opitý alebo „zhúlený“ sprosták. Druhá možnosť je taká, že z kina odídete podráždení a vydesení

a budete sa hnevať 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 snažiaci 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 ktokoľvek 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 veľkom 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'azovanie, návštevy bordelov, chlast, whiskey, kokaín, úchylné párty – 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, atraktivnosť pre opačné pohlavie – to všetko tvorí nezabudnuteľnú postavu s veľmi výrazným charakterom. Po pozretí filmu máte chuť byť ako on, aspoň tak to bolo v mojom prípade. Máte chuť si robiť drzú srandu z náhodných okoloidúcich a nebrať do úvahy, či sa urazia alebo nie.



Bruce nemá zábrany a robí všetko spontánne. Napriek všetkým úchyľkám, 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 netrvať večne. Naš drsný poliš má totiž aj svoju tienistú stránku. Minulosť čoskoro vystrčí svoje rožky. Uletená komédia sa totižto miestami mení na psychologický horor. Filmu to pridá ďalší rozmer extrému. Odrazu už veci nie sú také vtipné, ako boli. Bruce všetky emócie prežíva tak výrazne, že sa v nich sám nevyzná. Čierny humor sa až tak veľmi prelína 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 hity, ako Creep (pôvodne od Radiohead), naspievala 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 čierne-humorné vtipky, ktorú



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

„Špina vás prinúti rozmýšľať 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 MÍNUSY:

+ Robert Redford
 + kamera
 + intenzívnosť, skvelé rozprávanie príbehu obrazom
 + perfekcionistické ozvučenie

- trochu natiiahnuté
 - nie vždy správna kombinácia hudby a obrazu

HODNOTENIE:
90%


Všetko je stratené

MORSKÁ CHOROBA A NEZASTAVITELNÉ TEMPO

Ked' sa pôvodne festivalový film dostane aj do multikín, málokedy 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 histórii medzinárodného filmu totiž ide o snímku, ktorá exceluje len s jediným hercom na plátne. Nie je ním nik iný než zosobnená herecká legenda v pokročilom veku, Robert Redford.

Hlavný hrdina (Robert Redford) je starý muž, ktorého meno ani históriu nepoznáme, no hneď 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 trpezlivo k pevnine. Starca však začne more bičovať viac a viac. Búrka je len štart. Súboj jednotlivca s morom sa začína.

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

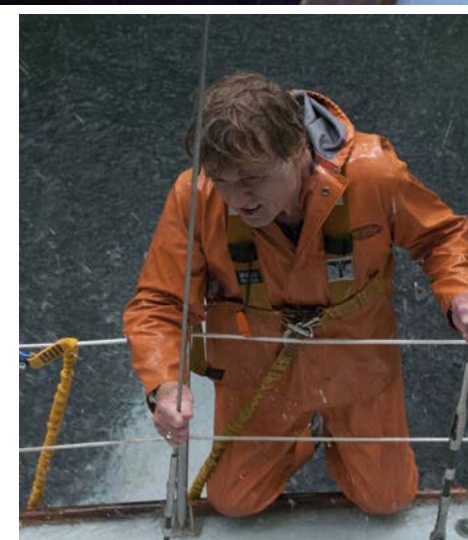
pravdou. J.C. Chandor je skvelý obrazový rozprávač a Redford jeho víziu vynikajúco dot'ahuje do konca. Všetko je stratené inými slovami nepoužíva slová, pretože ich nepotrebuje. Atakuje zmysel pre prežitie, obnažuje ním hlavnú postavu a samotného diváka. Neustále udiera do citlivých miest a práve vtedy, keď si divák myslí, že už to nemôže byť horšie, zasadzuje d'alší kritický úder. S hlavným hrdinom si prežijete 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 žbľknutie vody spôsobuje pocit, že je divák tam a chytáorskú chorobu. Počas búrky stačí zavrieť oči a nadýchnuť sa, a príde vám čudné, že necítite morský vzduch. Všetko je stratené ponúka skrátka veľ'kolepý audio zážitok, do ktorého režisér vkladá veľ'kú sebaistotu, keďže vizuálne je film značne strohejší, no kamera je špičková a dokonale prehľadná.

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 pravidelne zopár motívov a tie sú dobre zvolené, avšak ich použitie v istých častiach snímku je skôr nútené. 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 natiiahnuto, ale nie je to nič, čo by sa nedalo zvládnuť. 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 najstrhujúcejších 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 súhlasiť. Intenzívnejší príbeh o prežití na šírom mori ste pravdepodobne ešte nikdy nevideli. Všetko je stratené navyše disponuje fascinujúcim ozvučením, silnými zábermi a unikátnym hereckým výkonom Roberta Redforda. Pokiaľ pred Vianocami chcete nejaké to napätie, je návšteva kina s účelom zhliadnutia tohto snímku vašou najlepšou možnou voľbou.

„Strhujúci súboj Muž verzus More“

Jozef Andraščík

ZÁKLADNÉ INFO:

Česko, 2013, 110 min.

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

PLUSY A MÍNUSY:

+ kamera
 + herecké výkony
 + prirodzená
 vtipnosť
 + atmosféra

- množstvo
 dejových línií
 - nadbytočnosť
 príbehových rovin

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 dojmom, no napriek tomu k svojim postavám pristupuje so záujmom a rozpráva o nich s porozumením. Skrátka, skrýval sa v nej filmársky duch a časom mohla predstavovať pre domácich režisérov slušnú konkurenciu. Potom však prišla šesťročná odmlka a veľa z divákov na meno Babinská takmer zabudlo.

Narozdiel od Pusíniek, v ktorých sa príbeh odvíjal od postáv čerstvých absolventiek strednej školy, sa ústrednými postavami Krídiel Vianoc stala skupinka o niečo starších pracovníkov hypermarketu. Pre ženy neodolateľne prítiažlivý Tomáš (Richard Krajčo), spoločne s priateľmi Ninou (Vica Kerekes), Rád'om (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 (aspoň si to myslí). Nina popri balení nákupov do ozdobných baliacich papierov živí svoju nenávisť voči celému svetu. Rád'a prácu a pohyb medzi nespočetným množstvom nakupujúcich napriek všetkému považuje za vyslobodenie z domácnosti, v ktorej vďaka spoložitíu s rodičmi, neposednými deťmi 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 naplňujú. On jediný verí na zázraky a zmenu k lepšiemu. Čo by to bolo za vianočný film, keby sa milil...

Vďaka spojeniu strihovej montáže so sviežou hudbou s mladíckym nádychom

pôsobí už úvod filmu ako videoklip, čo je motív, ktorý sa opakuje niekoľkokrát, často bez logického vysvetlenia či nevyhnutnosti. Navodzuje však hneď od začiatku príjemnú bezstarostnú atmosféru, ktorá patrí už ku konvenciám 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 drámou, a to nielen vzťahovou.

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 - kedykoľvek sa niekoho dotkne a zapožerá 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 nútený



vstrebať do seba a poradiť desiatkam osôb denne. Avšak tento náročný dar nie je, pochopiteľne, prijatý s prílišným nadšením, vďaka ružovým okuliárom (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 divákova pozornosť je odvedená iným smerom, aby onedlho opäť mohla byť prenesená inam. Príbeh tak získava viacero rovin a môže pôsobiť prekombinovane.

Množstvo dejových línií vyžaduje pozornejšie sledovanie a bije sa s prvotným očakávaním ľahkej, vianočnej snímky. Naopak, spomínané videoklipové sekvencie a občas i hudba samotná túto ľahkosť navracajú, nabádajú zakliesniť sa do sedadla hlbšie a nechať film rozprávať. Len tak totiž môže odovzdať svoje poslanstvo dostatočne úderne a zasiahnuť divákovu emóciu. 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. Netvrdím, že ide o montáž objavnú či bravúrne zvládnutú. Úroveň rodinného filmu, na ktorom si „to svoje“ nájde, dovoľm si tvrdiť, každá generácia, je však dostačujúca.

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

Matúš Slamka

