

GENERATION

NAVŠTÍVTE
IT Expo v Košiciach

TOP HRA
Donkey Kong Country:
Tropical Freeze

PREDSTAVUJEME
Sapphire R9 270 Dual-X

VIDELI SME
Herkules: Zrod legendy

© MARVEL 2014

MARVEL
THOR
TEMNÝ SVĚT

Sút'až
o Blu-ray filmy



→ HRY MESIACA:

Fifa 14 PS4
Tomb Raider: Definit. Ed. PS4
Rayman Legends XBO
Might and Magic X Legacy

→ HARDVÉR MESIACA:

Gamdias: Hermes gaming keyboard
Yarvik G1 Force 7 Tablet
HTC Desire 500
SAPPHIRE R9 290 DUAL-X

→ FILMY, KTORÉ ZAUJALI:

12 rokov otrokom
Lego príbeh
Jack Ryan: V utajení
Zachráňte pána Banksa

→ TOP TÉMY:

GS Tales, časť piata
trendy - Predstavenie filmu NOE
trendy - Rozhovor s Petrom Czikraiom
trendy - Ako bojovať proti chrípke?

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, Juraj Lux

Jazykové redaktorky / Zdenka Schwarzová, Petra Hladíková,
Lenka Macsaliová, Kristína Gabrišová, Anna Javorská,
Klára Šindelářová

Odborná redakcia / Branislav Brna, Dominik Farkaš,
Adam Schwarz, Roman Kadlec, Tomáš Ďuriga, Miho Holík,
Matej Minárik, Mário Lorenc, Martin Húbek, Juraj Vlha,
Maroš Hodor, Tomáš Kleinmann, Ján Kaplán, Lukáš Libica,
Miroslav Konkol', Jozef Andraščík, Eduard Čuba, Dávid Tírpák,
Katarína Kováčová, Lenka Vrzalová, Matúš Slamka,
Veronika Chlastová, Adam Zelenay, Róbert Babej-Kmec,
Lukáš Plaček, Richard Mako, Marek Suchitra, Ján Mikolaj

SPOLUPRACOVNÍCI

Matúš Paculík, Marek Líška, Gabriel Vodička, Adam Kollár

GRAFIKA A DIZAJN

TS studio, Jakub Branický, Deana Kázmerova, DC Praha
E: grafik@gamesite.sk

Titulka

Obrázok z filmu Thor - Temný svet

MARKETING A INZERCIA

Marketing Director / Zdeno Moudrý

T: +421 - 903-735 475

E: marketing@gamesite.sk

INTERNATIONAL LICENSING

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

Please contact / Zdeno Moudrý

T: +421 - 903-735 475

E: zdenek.moudry@mission.sk

PRODUKCIA A DISTRIBÚCIA

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

Distribúcia magazínu / Aktuálne vydanie nájdete voľne
na stiahnutie vždy na domovskej stránke magazínu
www.generation.sk, čo je aj hlavná stránka vydavateľa.
Dostupný je aj ako voľne prezerateľná flash verzia na
adrese http://issuu.com/gamesite.sk a Publero.com,
čo však nie sú služby prevádzkované 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 opísaných produktov sa
neskôr mohli zmeniť, čo redakcia nemohla ovplyvniť.

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

Copyright © 2014 Mission Games s.r.o.

www.mission.sk

ISSN 1338-709X



Editoriál

■ **Vážení čitatelia a „gameri“**, šéfredaktor Zdeno Hiro Moudrý (alias Big Daddy, Mrož, El Gringo Bomba...) ma požiadal, aby som editorial tohto čísla napísal ja, váš skromný redaktor Adam Zelenay (metal.days).

Osobne mi pripomenul, aby som spomenul dve úžasné udalosti, ktoré sú za rohom. IT Expo, ktoré bude 4.3. v Košiciach a Game Expo, ktoré sa 21.-23.3. koná v Bratislave. Veľmi dobre viem, prečo Hiro delegoval túto úlohu práve mne. Je to z jeho strany výsmech a provokácia, nakoľko vie, že tam nemôžem ísť z dôvodu mojich štátnic.

Čítim sa ako malé dieťa, ktorému bol slábený výlet do hračkárstva, na ktorý nemôže ísť, pretože musí navštíviť zubára. Takéto akcie sú vždy mega zaujímavé, nakoľko sa človek nielen dozvie čerstvé informácie zo sveta hier a IT, ale je to najmä spojené aj so spoločenským aspektom, keď človek stretne nových ľudí a môže si „pokecať“ so starými kamošmi.

Kto už tam bol, tak vie, že na takýchto expách býva vždy pohodová atmosféra a keďže v Gamesite sme všetci „pohodáci“, nebude tam chýbať aj náš stánok. Preto sa neváhajte zastaviť, pozrieť sa, čo je nové, zapojiť sa do nejakej súťaže alebo len pozdraviť našu redakciu.

Želám vám všetkým príjemné čítanie tohto mesačníka a kopec zábavy na IT Expo a Game Expo !

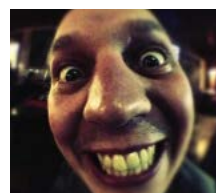
Adam Zelenay

Redakcia hodnotí mesiac február...



Patrik Barto

Vrátil som sa k budovaniu impéria v Civilization V, tento raz už aj s pridanými datadiskami. Okrem toho sa pripravujem na všetky tie indie hry, ktoré čoskoro začnú vychádzať a ja nebudem mať na ne čas.



Roman Kadlec

Povianočné obdobie ma v minulosti iritovalo, keďže nebolo čo hrať. S rastúcim vekom a povinnosťami však pokojnejšie mesiace oceňujem. Stihnem dohrať niektoré resty a pripraviť sa na novú sezónu, ktorá štartuje už o pár dní.



Dominik Farkaš

Február patril jednej hre s názvom bakalárska práca. No popritom trochu hrania nezaškodí. Prím tvoril Rayman Legends, Fable Anniversary a nikdy nezaškodí trochu Battlefieldu 4.



>>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



Do Battlefield 4 prichádza súboj Titanov

Hovoria vám niečo hry ako Battlefield 2142 alebo Dust 514? Pokiaľ áno, určite poznáte herný mód Titan. Ak nie, ide o naozaj veľmi chytľavý mód, kde oba tímy vlastnia jedného Titana, či už je to obrovská loď, bombardér alebo lietadlo. Oba tímy sa snažia pomocou pozemných základní, obsahujúcich delostreleckú silu potrebnú na poškodenie Titana, zničiť toho súperovho. Čím viac základní váš tím má, tým väčšie škody páchate súperovmu Titanovi.

V prevedení Battlefield 4 teda pôjde o Carrier Assault mód, kde budú Titanov reprezentovať obrovské námorné lode, a to na štyroch masívnych nových mapách, lokalizovaných vo vodách južnej Číny: Lost Islands, Nansha Strike, Wave Breaker a Operation Mortar.

>> Hovoria vám niečo hry ako Battlefield 2142 alebo Dust 514?

Pokiaľ áno, určite poznáte herný mód Titan.

Okrem toho Naval Strike prinesie aj mnoho nových častí výbavy. Päť úplne nových zbraní, vznášadlo ako nové vozidlo, dva nové gadgety, 3GL granátomet, Anti-Heli mínu pre inžiniera a desať nových Assignments.

Otázne je, či bude mód obsahovať aj iný variant zničenia Titanov, ako tomu bolo v Battlefield 2142. Ako sme už spomenuli, jedným variantom je kompletné zničenie lode obsadením základní, ktoré Titana časom zbombardujú, no pôvodný mód obsahoval aj možnosť naloženia sa na Titana po zničení jeho štítov. Jednotliví hráči alebo

squady sa tak mohli pomocou transportérov nalodiť priamo na Titana a sabotovať ho zvnútra, čo bolo riskantnejšie, ale ovela rýchlejšie ako variant s ostreľovaním pomocou základní. Nevýhodou naložovania transportérom mohli byť zostrelení nepriateľom a počas letu ste boli veľmi zraniteľní a nechránení.

Bude zaujímavé sledovať, ako sa s týmto nápadom DICE popasuje a či bude výsledný efekt stáť za našu pozornosť.



Goat Simulator

Simulácia kozy bude nakoniec plnohodnotnou hrou

■ Goat Simulator vznikol ako malá, ukážková hra počas jedného z Game Jamov. Po zhliadnutí záberov z hry hráči ostali sklamaní, keďže sa hra nedá nikde kúpiť. Vlastne ako hra ani neexistuje. Ozvala sa komunita, ktorá je podľa všetkého za každú recesiu, a tak sa ohlásilo štúdio, ktoré bolo ochotné tieto kuriózne chůtky komunity a hráčov naplniť. Simulátor života kozy vyjde ako plnohodnotná hra od štúdia Coffee Stain Studios. Titul je momentálne dostupný ako predobjednávka za 10 dolárov zatiaľ na stránkach štúdia, no bude pridaná aj na Steam. Dátum vydania zatiaľ nie je známy a hra vyjde pre PC.

VIEME, ŽE UŽ ČOSKORO...

■ ...zistíme pravdu, či sa naozaj chystá nové pokračovanie klasiky Duke Nukem. Na stránkach AllOutOfGum.com beží odpočet, ktorý by mohol znamenať nové informácie o prípadnom pokračovaní legendy. Odpočet končí 25. februára, kedy je naplánované veľké odhalenie.

■ ...teda presne 18. februára, vyjde pre majiteľov premium účtov PC a Playstation platforiem v poradí druhé DLC pre Battlefield 4 s názvom Second Assault, ktoré do hry prinesie obľúbené mapy z Battlefield 3. Pre hráčov, ktorí premium nemajú, bude DLC dostupné až od 3. marca.

■ ...vyjde (na radosť fanúšikov) kompletná edícia príbehu bojovníka proti zlu, Van Helsinga. Kompletný balík vyjde už 24. februára a bude obsahovať všetky doposiaľ vydané rozšírenia a dokonca ponúkne novinku v znamení celej hry v českom jazyku.



Arma 3

Staňte sa bohom v pripravovanom Zeus DLC

■ Aj keď je potenciál Army v podstate nekonečný a komunita vždy prichádza s novými módmi i vylepšeniami či misiami, tvorcovia z Bohemia Interactive sa rozhodli pridať niečo úplne nové. Ide o novú hernú mechaniku, ktorá dovoľí hráčom meniť podmienky bitky v reálnom čase. Stávajú sa tak "Game Masterom". Počas bežnej misie môžete v skutočnom čase (real time) vytvárať nové úlohy, podmienky, pridávať prekážky, nepriateľov alebo koordinovať vašich spoluhráčov. Fantázii sa medze nekladú, ste predsa Zeus. DLC bude voľne stiahnuteľné pre majiteľov hry Arma 3 a jeho vydanie je plánované na druhý štvrt'rok 2014.

Worms sú späť

Štúdio Team 17 oznámilo pokračovanie populárnej série Worms, debutujúce na Xbox One a PS4 neskôr tohto roku časťou Worms Battlegrounds. PC verzia by mala vyjsť asi v novembri. Vývojári neponúkli viac detailov.



Dočkáme sa Evil Within

Bethesda konečne potvrdila oficiálny dátum vydania svojej novej „hororovky“ The Evil Within, ktorú má na starosti štúdio Tango Gameworks. Vydanie hry je stanovené na 26.8.2014 na PC, PS3, PS4, Xbox 360 a Xbox One.



Vracia sa kpt. Price?

Infinity Ward potvrdilo návrat obľúbenej postavy, kapitána Pricea, do Call of Duty: Ghosts. Vývojársky tím dnes na Twitteri ukázal obrázok, na ktorom je kapitán Price, pričom by malo ísť o skin do multiplayeru.



Watchdogs konečne

Jedna z najočakávanejších hier roku, Watch Dogs, oznámila svoj finálny príchod na trh. Jej vydanie je stanovené na prelome jari a leta, a to na Xbox One, Xbox 360, PS3, PS4 a PC. Wii U verzia bola odložená na neurčito.



Nokia Icon



Revolúcia v Nokii alebo ďalšia vlajková loď, ktorá nič nové neprináša? Icon možno považovať za revolučné zariadenie už iba preto, že uzrel svetlo sveta už pod krídlami Microsoftu ako vlastníka fínskej Nokie. Korene Nokia pri tomto modeli nezaprela, avšak po dlhej dobe možno vidieť dizajnérsku zmenu.

I keď sa stále môže podobat' na predošlé modely, tento je iný. Bohatú paletu farieb nahradila biela a čierna, celkový dojem sa zmenil, a to po veľmi dlhej dobe. Na obvode zariadenia sa nachádza hliník, zadnú stranu tvorí jeden kus polykarbonátu. Hrúbka tohto 5-palcového zariadenia je prijemných 9,9mm, avšak hmotnosťou doplatil kvôli už spomínanému displeju. Na prednej strane sa nachádza už spomínaný 5-palcový displej Gorilla Glass tretej generácie. Konštrukčnou nevýhodou môže byť nízka odolnosť voči škrabancom, nakoľko displej čiastočne vychádza zo zariadenia. Celkový dojem dizajnu sa dá hodnotiť veľmi pozitívne, teraz Icon vyzerá ako štýlový mobil, ktorý dokáže reprezentovať aj prezidenta.

Windows Mobile vo verzii 8 sa dočkal pri tomto zariadení už tretej aktualizácie, ktorá je ladená v štýle „all-black“. Nokia už tradične prináša niekoľko vlastných aplikácií ako mapy alebo tu nájdete tiež hŕstku Bing aplikácií.

Icon je poháňaný ikonickým Snapdragonom 800 so štyrmi jadrami, taktovaných na 2,2Ghz. Vďaka tomu telefón nemá

problém s najvýkonnejšími hrami. Spolu s procesorom sa na výkone podieľa aj 2GB RAM spolu s grafikou Ardeno 330. Výsledok následne môžeme vidieť na krásnom 1920x1080p Full HD displeji, ktorý poskytuje pekné a vyvážené farby. Ide o AMOLED panel s technológiou Clearblack a vysokou hustotou pixlov – 441ppi. Spomenúť určite treba aj technológiu bezdrôtového nabíjania, ktoré je u Nokie už takmer základom.

Už od nepamäti je Nokia známa svojimi fotoaparátmi, ktoré prevyšovali vtedajšiu kvalitu bežne dostupných mobilov. Dnes je situácia už viac vyrovnaná, no stále tu máme 20mpx snímač, ktorý je schopný tvoriť kvalitné fotky, a to vďaka šošovkám Carl Zeiss. Fotoaparát využíva podobný softvér ako Lumia 1520, a teda fotky sa celkom podobajú, čo ale vôbec nie je zlé, keďže oba modely majú kvalitný fotoaparát. Výsadou Nokie je takisto aplikácia fotoaparátu, ktorá ponúka široké možnosti nastavenia ISO, vyvázenie bielej a iných hodnôt, ktoré môžete meniť ihneď počas fotenia. Video je schopné natáčať v rozlíšení 1080p, dovoľuje nastaviť rýchlosť záznamu 24, 25, 30fps. Horšia stránka je nahrávanie v zlých svetelných podmienkach, kedy Icon veľmi neohúri. Naopak, prekvapuje prítomnosťou štyroch mikrofónov.

Nová Nokia určite opäť rozvíri vody v tomto segmente telefónov a môže predajmi iba prekvapiť. Za cenu \$550 prináša solídne zariadenie, v ktorom si každý používateľ nájde to svoje.

Archos 8inch 4G tablet



Zaujímavý tablet za prijateľnú cenu, tak by sa asi dal výstižne Archos hodnotiť. Údajne ide o najlacnejší 8-palcový tablet s pripojením 4G, aspoň tým sa výrobca prezentuje.

Výbavou sa síce radí medzi nižší stred, niektorými parametrami dokáže trefne zaujať. A práve tým je procesor Archos A7 so štvoricou jadier, s ktorými spolupracuje aj grafika Ardeno 305. Tablet ponúka 1GB pamäte RAM a 8GB používateľskej pamäte, ktorú je možné rozšíriť o micro-sd kartu. Medzi slabšie stránky zariadenia patrí, bohužiaľ, displej, ktorý má na dnešnú dobu pomerne slabé

rozlíšenia, a to iba 1024x768. Tablet je vybavený dvojicou kamier, tá vzadu má 5mpx, predná dostala slušné 2mpx na videohovory.

Archos chce zaujať dostupným 4G pripojením, ktorého prevádzka sa plánuje v blízkej dobe aj u nás. Operačným systémom je už dobre známy Android vo verzii Jelly Bean, ktorý obsahuje miernu nadstavbu od výrobcu. Tablet pôsobí na svoju triedu pôsobivo, ladený je do bielo-hliníkovej farby, spracovanie je takisto na dobrej úrovni. Za \$380 tak dostanete v celku výkonné zariadenie, ktoré vás neohúri, ale ani nesklame.

Samsung Galaxy Camera 2

Po úspechu prvej generácie spoločnosť predstavuje hybridného fotoaparátu.

Na jednej strane máte možnosť využiť otvorený systém Android, na druhej strane ale máte v rukách kvalitný fotoaparát. K dispozícii máte 16mpx, ktorým sekunduje v tomto prípade Android vo verzii Jelly Bean. Na zadnej strane sa nachádza 4,8-palcový 720p displej, avšak nenájdete tam fyzické tlačidlá. Galaxy Camera disponuje iba Wifi modulom, čo môže byť pre niekoho mínus. Výdrž zabezpečuje 2000mAh batéria. Samotný fotoaparát poskytuje 21x zoom, f/2.8-5.9, k dispozícii je aj možnosť výmeny 18 – 55mm objektívov. Cena 450€ mierne prevyšuje ceny základných zrkadloviek, avšak môže sa javiť ako dobrá voľba najmä pre prítomnosť Androidu.



Logitech X100 Mobile



Nový reproduktor je určený bez pochyby pre aktívnych ľudí, ktorí radi cestujú. Zdôrazňuje to svojím dizajnom, ktorý je ladený do moderného štýlu s rozumnými farebnými možnosťami, ako celok pôsobí jednotne a prakticky. Hudbu prehráva cez Bluetooth a nájde si využitie najmä pri dlhých pobytoch v prírode.

LaCie 5big Network 2



Extrémne veľká úložná pamäť, ktorú tento disk prináša, nemá obdobu. Vďaka 5TB HDD Seageta máte možnosť uložiť si do jedného NAS servera až 25TB dát. Ako je pri tejto značke známe, ožýva sa aj cena, ktorá sa pri najvyššej verzii môže vyšplhať až na \$1900.

Xbox One Media Remote



Už dlho zatajovaný Xbox One ovládač sa dočkal svojej premiéry až teraz. Prináša v zásade podobné funkcie ako klasické ovládače od TV či DVD, avšak vyznačuje sa špeciálnymi možnosťami v spojení s Kinectom. Ovládač môžete využiť pri sledovaní Netflix alebo televízie na Xbox.

Prestigio Multiphone



Pri 6-palcovej uhlopriečke modelu MultiPhone 7600 si naplno vychutnáte kvalitu Full HD displeja typu OGS (One Glass Solution) s technológiou Full Lamination, vďaka ktorej si môžete užívať žiarivé a ostré farby bez skreslenia aj pri dynamických scénach počas hrania hier či sledovania videí.

Navyše s formátom 16:9 vám tento telefón skvele posluži aj pri prehrávaní filmov, ktorými si môžete krátiť čas napríklad počas cestovania. Práve v takýchto situáciách oceníte aj dlhú výdrž batérie s kapacitou až 2600mAh či otváracie puzdro, ktoré zároveň posluži aj ako stojan. MultiPhone 7600 DUO s operačným systémom Android 4.2 ponúka okrem skvelého displeja aj štvorjadrový procesor taktovaný na 1,5 GHz, ktorý vám

zabezpečí požadovaný výkon a plynulý chod aj v prípadoch, kedy potrebujete mať súčasne spustených hneď niekoľko aplikácií. O rýchle zdieľanie obsahu, spúšťanie programov a aktivovanie funkcií jediným dotykom sa zase postará technológia NFC.

Kvalita displeja doslova predurčuje tento model aj na prácu s fotografiami a videami, preto dostal do výbavy aj 13-megapixelový fotoaparát so snímačom BSI pre zníženie nežiaduceho šumu v horších svetelných podmienkach, automatickým ostrením, prísvetľovacou LED diódou a množstvom motívových efektov, ktoré dodajú vašim fotografiám nádych originality. Počas videohovorov zase môžete využívať 8-megapixelovú prednú kameru.

Carbon 3D printer Mark One



Fenomén, ktorý každým rokom naberá na sláve – 3D tlač.

Hovorí sa o nich na rôznych konferenciách a výstavách, kde lákajú množstvo záujemcov. Gregory Mark, vlastník Aeromotions, teraz aspoň čiastočne mení dejiny a prináša do bežného sveta 3D tlačiareň, ktorá je schopná vytvárať produkty z karbónu s názvom Mark One. Inšpiroval sa

prítomným trendom 3D tlače ako takej, avšak chcel prísť s niečím revolučným.

A tak sa aj stalo. Produkt, ktorý by mali prví vlastníci vidieť už v marci, bude schopný vytvárať rôzne produkty z karbónu, nylónu a PVC. Premiéru mala tlačiareň tohto roku v SanDiegu na konferencii SolidWorks. Za \$4999 tak môžete mať aj vy doma zariadenie, ktoré je schopné vytlačiť aj karbón.

Asus Padfone Infinity Lite



Asus v tomto prípade stavil na trochu menšie parametre, avšak s istotou môžeme model „lite“

radiť do strednej triedy. Dizajnovovo sa prakticky nezmenil, rozdiely však treba hľadať najmä vo vnútri zariadení. Asi najcitelnejšou zmenou je procesor, ktorý má takisto štyri jadrá, avšak ide o Snapdragon 600, čiže o niečo slabšiu variantu, akú má Infinity 2. V hybridnej nájdeme 2GB pamäte RAM spolu 32GB užívateľskej pamäte. Smartphone má 5-palcový Full HD displej rovnako ako tablet, avšak ten už má displej o niečo väčší, konkrétne 10,1-palca. O výdrž by sa mala postarať batéria, ktorá sa nachádza na oboch zariadeniach, na smartphone to je 2400mAh a na tablete to je 5000mAh. Systém pobeží na Androide vo verzii 4.1, avšak Asus sľubuje update na nový Android Kitkat 4.4. Zariadenie bude dostupné najprv na Taiwane, neskôr sa bude rozširovať aj do iných krajín. Jeho predpokladaná cena je na úrovni 400€, avšak môže sa ešte zmeniť.

nVidia GTX 750Ti



Výrobcovia jej výkon porovnávajú k vlajkovej lodi nVidie spred štyroch rokov. Rozdiel je v spotrebe energie, ktorá je až trikrát menšia, a to vďaka novej Maxwell architektúre. Táto grafická karta je určená pre notebooky a malé počítače. Pri výkone, ktorý karta poskytuje, jej cena ostala na priaznivej úrovni, a to \$149.

Huawei Ascend Y530



Zástupca nižšieho segmentu sa opäť ozval. Teraz prichádza s jednoduchým zariadením, ktoré je postavené na systéme Android Jelly Bean. Zariadenie poskytuje 4,5-palcový displej s priemerným rozlíšením, dvojjadrový procesor a 512Mb pamäte Ram. To všetko za príjemných 180€.

Nokia Tag



Kľúč je mobil. Tie hľadá asi každý po piatkovej noci a práve pre takéto alebo podobné prípady Nokia vymyslela NFC tag na kľúč. Aj keď cenou \$30 to mierne prestrelili, mnoho z nás to dokáže využiť. Princíp spočíva na alarme, ktorý sa aktivuje, ak sa jedna vec stratí z dosahu.

Najdostupnejšej IP kamera Axis s Full HD

IP kamera, ktorá zaujme cenou,
živým náhľadom cez HDMI
a extra funkciami



Nová sieťová kamera AXIS M1025 vychádza v ústrety potrebám malých obchodov, kancelárií, ale aj používateľom obytných priestorov, ktorí hľadajú dostupné riešenie video dohľadu pomocou IP kamier s jednoduchou inštaláciou.

Kamera AXIS M1025 je určená pre použitie v interiéri, má kompaktné prevedenie a poskytuje vynikajúcu kvalitu obrazu s rozlíšením Full HDTV 1080p pri plnej snímkovej frekvencii. Vybavená je mnohými praktickými funkciami a výstupom HDMI (Micro) pre živé streamovanie na monitor, čo je užitočná funkcia najmä pre malé obchody, ktoré potrebujú mať neustály prehľad. Obsahuje tiež podporu pre viacsobný streaming prenosov s kompresiou H.264 a záznam na pamäťovú kartu priamo v kamere a okrem jednosmerného napájania môže byť napájaná aj cez dátovú sieť (LAN) vďaka protokolu Power over Ethernet. Podľa plánu bude dostupná v 1. štvrtroku 2014 za výrobcom odporúčanú maloobchodnú cenu 251 €.

Viac info na: www.axis.com

Synology odhalilo DiskStation Manager 5.0 Beta

DSM 5.0 usiluje
o zmenu spôsobu, akým
používatelia budujú svoj cloud



Spoločnosť ASRock sa rozhodla osláviť svoje oficiálne prvenstvo medzi výrobcami základných dosiek a na podporu pamäťového profilu AMD 2400 Mhz+ AMP pripravila pre svojich zákazníkov špeciálnu ponuku.

Každá časť DSM bola prepracovaná s dôrazom na jednoduchosť a optimalizovaná tak, aby plne využila ultra HD a Retina displeje. Hlavné menu a widgety sú prerobené pre ľahký prístup k funkciám, ktoré sa často hľadajú. Služba Synology QuickConnect teraz podporuje väčšinu balíčkov a mobilné aplikácie. Úplne nový balíček Cloud Sync umožňuje vytvoriť bezpečnú sieť vďaka synchronizácii služieb Dropbox, Google Drive a Baidu a Synology NAS. Okrem toho DSM 5.0 prináša do aplikácie Cloud Station obojsmernú synchronizáciu pre zdieľanie dát medzi dvoma Synology NAS servermi odhaľujúc nekonečné možnosti pre zálohovanie dát a spoluprácu. Navyše tým, že DSM 5.0 plne podporuje SSD cache, prináša výrazné zníženie I/O latencie.

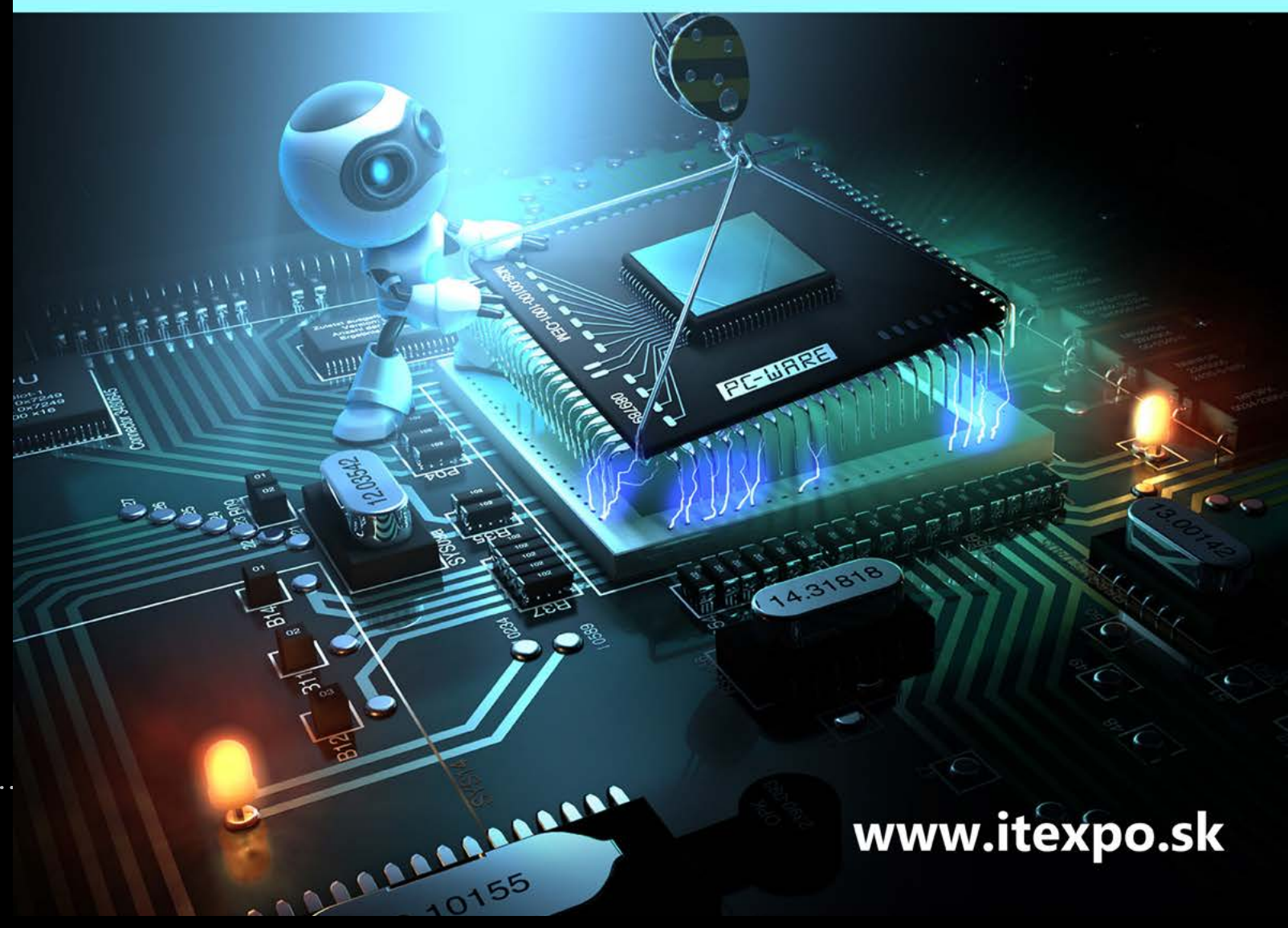
Viac info na: www.synology.com/en-global/dsm/dsm5_0_beta

IT EXPO²⁰¹⁴

4. marec (utorok) od 9:00 hod.
Univerzitná knižnica TUKE, Košice

Vstup
zadarmo

- ▄ Výstava a prezentácie IT novinek
- ▄ Herný turnaj na notebookoch Alienware
- ▄ Súťaže počas celého dňa a tombola



www.itexpo.sk

Kevin Smith a jeho druhý dech

Ještě nedávno se tento fanoušky adorovaný tvůrce kasal, že skončí s režisérskou kariérou. Nyní, zdá se, je vše jinak. Jeho projekt Hit Somebody je sice stále v nedohlednu, nízkorozpočtový horor Tusk byl však již zakoupen do celosvětové distribuce pro letošní podzim a Clerks III byli odloženi, neboť režisér připravuje další dva nové projekty – hororovou antologii Comes The Krampus a apokalyptický snímek Helena Handbasket.

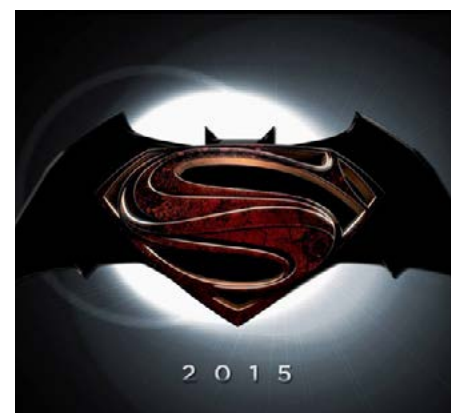


Letos bez zombie

Paul W.S. Anderson v rozhovoru pro média sdělil, že se Resident Evil 6, plánovaný původně na 12. září tohoto roku, zpozdí. Poté co dokončí propagaci svého nového snímku Pompeii, si hodlá dát na nějakou chvíli dovolenou a až poté se věnovat šestému dílu videoherní adaptace. Podle slov režiséra je nejbližší datum premiéry někdy v druhé půli 2015.

Předaleká galaxie nanovo

Spinoff Star Wars, ve kterém by měl hrát hlavní roli Bobba Fett, pozmění historii postavy, která byla vysvětlena v Epizodě II. Spoluautor třetí trilogie a právě zmíněného spinoffu Lawrence Kasdan není zrovna fanoušek prequelů k původní trilogii, a tak si origin oblíbené postavy upraví k obrazu svému. Vesmírný lovec odměn by tak neměl být klonem Jango Fetta, nicméně někým úplně jiným, kdo převezme během filmu jeho identitu a brnění.



Alfréd a Lex obsazeni

Batman vs. Superman už zná další přírůstky do svého obsazení. Nejbližšího člověka Bruci Wayneovi / Batmanovi, komorníka Alfréda, si zahraje ostřílený britský herec Jeremy Irons. Daleko překvapivější je však herecká volba představitele hlavního zlosyna a úhlavního nepřítele supermana, Lexe Luthora. Toho si v připravovaném snímku zahraje Jesse Eisenberg (Zombieland, The Social Network)



America a Thor potřetí

Captain America i Thor se dočkají třetího dílu. Společnost Marvel nenechává nic náhodě a nedávno potvrdila další dobrodružství pro dva své důležité komiksové hrdiny. Díky nabitému programu této společnosti na příští roky zatím není jasné, kdy se oba filmy dostanou do kin, avšak o režii třetího dílu Captaina Americy se postarají režiséři druhého dílu, Anthony a Joe Russo.



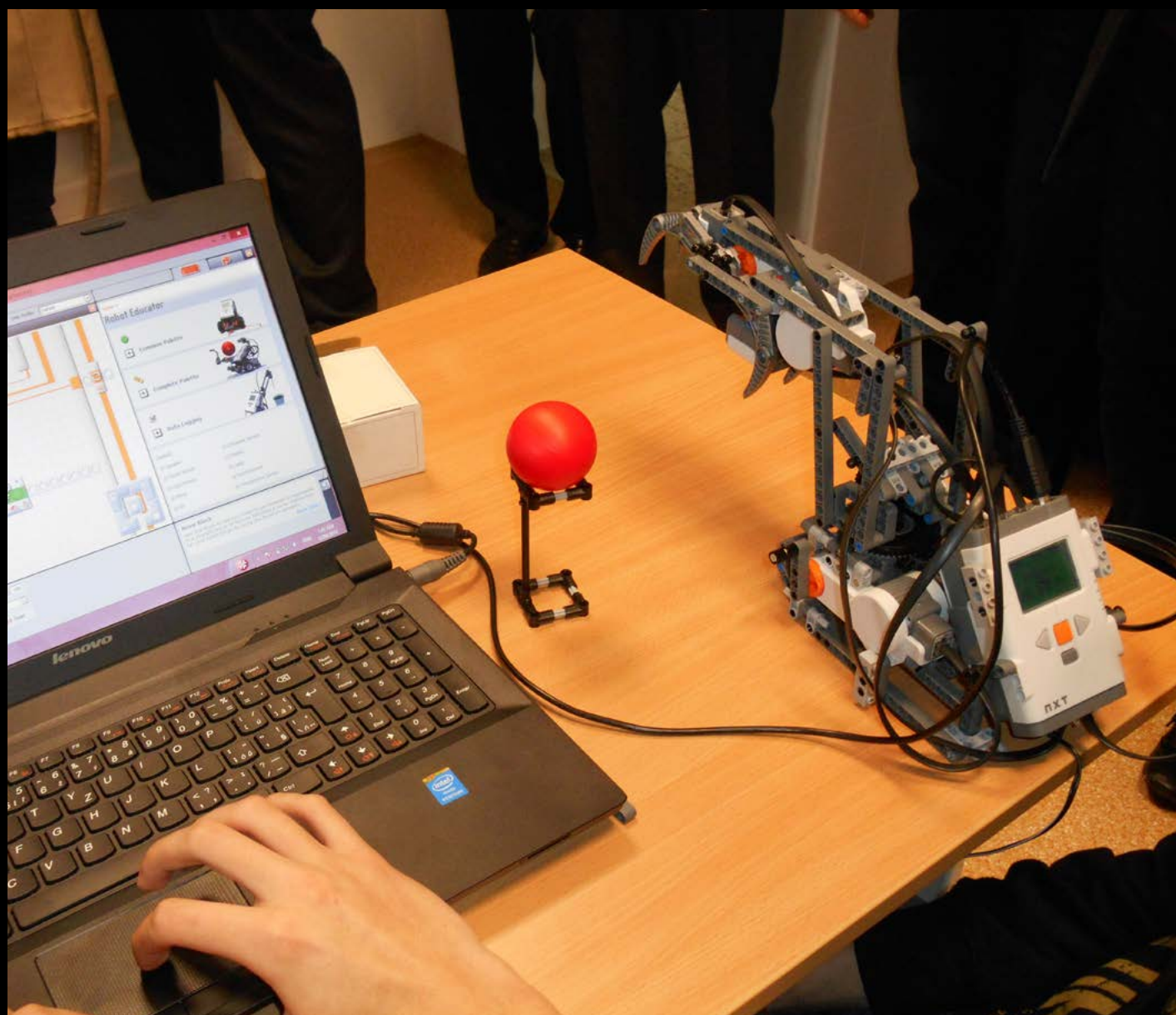
Castingové novinky:

- Noomi Rapace, Idris Elba a Sam Worthington se společně objeví ve snímku Alive Alone.
- Joseph Gordon-Levitt si zahraje hlavní roli v novém snímku Roberta Zemeckise To Reach the Clouds, který pojednává o francouzském provazochodci Philippe Petitovi.
- Herec Tom Hardy a režisér Takashi Miike opouští snímek Outsider.
- Hugh Jackman se oficiálně upsal snímku Pan Joea Wrighta coby Černovou.
- Ben Kingsley se přidává k již tak solidnímu obsazení Noci v Muzeu 3.
- Billy Bob Thornton se objeví ve filmovém pokračování seriálu Vincentův svět (Entourage).
- Forest Whitaker jedná o své účasti v Taken 3. Režii bude mít na starost opět Olivier Megaton, Liam Neeson se také vrátí v titulní roli.
- Chris Pratt se objeví v Jurassic World Colina Trevorrowa.
- Liam Neeson se přidal k připravovanému snímku Martina Scorseseho Silence.
- Will Smith se neobjeví v pokračování Dnu nezávislosti.
- Tom Hiddleston si zahraje hlavní roli v novince Bena Wheatleyho (Pole v Anglii, Seznam smrti) High Rise.

- Leonardo DiCaprio a Jonah Hill se znovu sejdou ve snímku o bombové hrozbě na Olympijských hrách v roce 1996.
- Russell Brand, Sasha Pieterse, Austin Abrams, Mike Tyson a Pamela Anderson se objeví v novince Wernera Herzoga Vernon God Little.
- Jason Statham se objeví v pokračování snímku Mechanik zabiják. Ve čtvrtém Kurýrovi jej nahradí Ed Skrein (Daario Naharis v seriálu Game of Thrones).
- Bruce Willis se objeví ve sci-fi snímku VICE.
- Ron Howard se ujme režie adaptace Knihy džunglí pro společnost Disney.
- David Yates přivede svého Tarzana do kin v červenci 2016.

Aktualizované data premiér:

- Špiónská komedie Grimsby, v hlavní roli se Sachou Baronem Cohenem, se do kin dostane 31. července 2015.
- Adaptace deskové hry Ouija se do kin dostane 24. října 2014.
- Očekávaný horor Crimson Peak režiséra Guillerma del Tora se podívá do amerických kin 16. října 2015.
- Zatím nepojmenovaná havajská romance s Bradleyem Cooperem a Emmou Stone v hlavních rolích v režii Camerona Crowea se do kin dostane 25. prosince letošního roku.



Čaká slovenských študentov interaktívna budúcnosť?

Robotické systémy LEGO, dotykové a interaktívne zariadenia či tzv. „e-learning“ všeobecne nie sú v 21. storočí pojmi z vedecko-fantastickej literatúry. Moderné prístroje v zdravotníctve sú dnes už samozrejmosťou, uplatňovanie high-tech zariadení v strednom školstve je však stále otázkou postupného rozvíjania. Statický, jednorúrovňový spôsob výučby, pri ktorom študenti pasívne prijímajú informácie, možno považovať za neefektívny v porovnaní s dynamickým prejavovaním vlastnej kreativity práve pomocou informačných technológií.



Robotické systémy LEGO, dotykové a interaktívne zariadenia či tzv. „e-learning“ všeobecne nie sú v 21. storočí pojmi z vedecko-fantastickej literatúry. Moderné prístroje v zdravotníctve sú dnes už samozrejmosťou, uplatňovanie high-tech zariadení v strednom školstve je však stále otázkou postupného rozvíjania. Statický, jednorúrovňový spôsob výučby, pri ktorom študenti pasívne prijímajú informácie, možno považovať za neefektívny v porovnaní s dynamickým prejavovaním vlastnej kreativity práve pomocou informačných technológií.

Niektoré slovenské školy v súčasnosti už disponujú technikou, ktorá študenta stavia do úlohy aktívneho tvorca namiesto toho, aby bol len pasívnym poslucháčom, alebo mu aspoň pomáha efektívnejšie si osvojiť dané osnovy. V prípade našej krajiny však stále ide skôr o ritu než o trend a proces modernizácie škôl je behom na veľmi dlhú trať, navyše so štafetou, ktorú si bude musieť predať viacerým ministrom, predsedom a poslancov.

Jedným z takýchto edukačných „priekopníkov“ je aj SOŠ informačných technológií v Bratislave, kde sa koncom januára konalo slávnostné otvorenie nových digitálnych laboratórií. Na podujatí sa zišli viaceré osobnosti zastupujúce zvukové značky ako Intel, Lenovo, Novell či Eduxe (Lego education). Projekt AMOS Democentrum Bratislava takto završil dlhodobú prípravu na modernizáciu digitálnych laboratórií na štátnej škole.

Novootvorené multimediálne triedy sú vybavené „all-in-one“ počítačmi s dotykovými obrazovkami, notebookmi, interaktívnymi tabuľkami či vizualizérom, ktorý snímá obraz vo fyzickej podobe a prevádza ho do digitálnej podoby. Toto

zariadenie nachádza uplatnenie najmä na prednáškach a prezentáciách, keďže po pripojení k počítaču dokáže daný obraz premietat' na ďalších digitálnych plochách. Podľa riaditeľa školy, Jána Sadloňa, budú v učebniach postupne pribúdať aj ďalšie moderné edukačné prostriedky, ako napríklad videokonferenčný systém, ktorý by umožňoval spojenie s odborníkmi z celého sveta, a to priamo počas hodín.

Odborné školy nie sú len o špinavých montérkach

Na symbolickom prestrihnutí pásky, ktoré značilo sprístupnenie moderného vzdelávania študentom a študentkám, sa zúčastnil aj predseda Bratislavského samosprávneho kraja, Pavol Frešo. Ten vyzdvihol dôležitosť vzdelania v našom štáte. „Ak by si ľudia mali vybrať jednu prioritu, boli by to deti a ich vzdelanie.“ Podľa Freša deti nemožno nútiť k štúdiu ničoho, súčasne však podotkol, že rozhodovať by mal trh. Predseda taktiež vyjadril presvedčenie, že ak bude takýto model výučby fungovať, pridajú sa aj ďalšie školy. „Študenti nebudú chodiť len na gymple, odborné školy nie sú len o špinavých montérkach,“ nadsadil s humorom Ján Badžgoň, prezident Zväzu elektrotechnického priemyslu.

Najzaujímavejšiu súčasť modernizácie výchovno-vzdelávacieho procesu predstavujú robotické systémy LEGO Education MINDSTORMS, ktoré sú, podľa organizátorov, jedným z kľúčových programov vo svete. „Deti je možné učiť novým technológiám tak, že celkovo zmenia postoje k učeniu,“ myslí si Mária Večeríková zo spoločnosti EDUXE, ktorá na Slovensku distribuuje učebné pomôcky LEGO. Žiaci majú podľa Večeríkovej možnosť využívať svoje

kompetencie a súčasne si osvojiť nové, a to aj z pre nich náročných oblastí.

Zamestnávateľa sa sústredia na zisk, školy na prežitie

Podstatnosť tohto projektu je podľa jeho organizátorov potrebné podčiarknuť najmä vzhľadom na rovinu praktického uplatnenia absolventov škôl. „Iba efektívnym prepojením procesu vzdelávania s trhom práce dosiahne Slovensko dlhodobý ekonomický rast a konkurencieschopnosť v porovnaní s ostatnými krajinami,“ tvrdí Juraj Kopaniš zo spoločnosti eTechnology, ktorá distribuuje interaktívne a komunikačné technológie. Ako dodáva Pavel Kubů z Intelu, „zamestnávateľa už teraz pociťujú nedostatok pripravených absolventov so schopnosťami hodnými 21. storočia.“ Podľa neho sa nároky firiem budú zvyšovať, čo pri súčasnom stave školstva vytvára priepastný rozdiel medzi požiadavkami zamestnávateľov a reálnymi zručnosťami absolventov.

„Odborné vzdelávanie dnes nereflektuje výzvy a požiadavky, ktoré vznášajú zamestnávateľa, a preto odborné školstvo nie je efektívne,“ kritizoval súčasný školský systém aj Slavomír Tereška, riaditeľ o. z. ASIT, ktoré je garantom projektu AMOS democentrum. „Dnes sa zamestnávateľa sústredia na momentálny zisk a školy na aktuálne prežitie. Tento systém, ak sa nezmení, nebude a nie je životaschopný,“ štát údajne musí umožniť všetkým svojim občanom prístup k technológiám.

Nepotrebujeme predavačky, ale „ajťákov“

Otvorenia multimediálnych učební na bratislavskej škole sa zúčastnil aj Mário Minarovský zo softvérovej spoločnosti Novell. Podľa neho je podstatné mať študentom obsah, ktorý potrebujú, bez ohľadu na operačný systém v počítačoch či iné pracovné podmienky. Keďže v súčasnosti majú prístup k technike už aj deti, dôležitá je selekcia obsahu, ku ktorému sa vedia dostať.

Završením celej akcie bolo podpísanie memoranda o spolupráci medzi o. z. ASIT a firmou Intel. Tlačovej konferencie sa zúčastnili aj Vladimír Varzaly (Lenovo), Jaromír Pastorek (SAV) a Andrej Lasz (ZEP).

Mário Lorenc



Russel Crowe
NOE (Noah)
 Koniec sveta je len začiatok



Svet už zachránilo mnoho hrdinov, ale on bol prvý. Režisér Darren Aronofsky, tvorca Čiernej labute a ďalších výnimočných filmov stvoril katastrofickú drámu, ktorá vám rozpovie jednu z najstarších legiend ľudstva tak, ako ste ju ešte nikdy nepočuli.

„Ten príbeh je o konci sveta a o druhej najslávnejšej lodi v histórii hneď po Titanicu. Preto nechápem, že ho ešte nikto nenatočil ako klasický celovečerný film,“ hovorí režisér Aronofsky, ktorý je Noemom posadnutý, pretože už ako trináťročný vyhral prestížnu recitačnú súťaž s vlastnou básničkou na tému „Potopa sveta Noemovými očami“.

Znepokojivá vízia smrtiacej záplavy prenasleduje Noema (Russell Crowe)

v snoch stále častejšie. Všetky podivné znamenia mu pomôže rozlúštiť múdry Matuzalem (Anthony Hopkins). Zem sa ocitla na okraji priepasti, kam ju zaviedla ľudská rasa. Najvyšší sa rozhodol pre úplne nový začiatok v podobe gigantickej potopy a pre obnovu ľudského druhu si vybral práve Noema a jeho početnú rodinu. A pretože Noe vie, že skaza príde s vodou, začne stavať archu. Obriu lod', na ktorej by sa on aj jeho rodina zachránili.

V priebehu stavby musí čeliť nie len nedostatku času, vlastným pochybnostiam, obavám svojich blízkych, ale aj otvorenej nenávisti súkmeňovcov na čele s krutým potomkom slávneho bratovraha Kaina (Ray Winstone). Okrem toho musia na

palubu prizvať aj zástupcov všetkých živočíšnych druhov, aby život na „novej“ Zemi mohol byť úplný. Najväčšia katastrofa v dejinách planéty v tej chvíli môže začať.

Režisér Aronofsky varuje, že Noe v jeho podaní nebude klasická biblická adaptácia akú zvykneme vídať na Vianoce v televízii, ale plnokrvná, dobrodružná, katastrofická dráma s nejednoznačným hrdinom, ktorému Russell Crowe dodá patričnú razanciu. Ten si vo filme navyiac zopakuje manželstvo s Jennifer Connelly. V Čistej duši z tohto spojenia vzišli štyria Oscari...

Film je nevhodný pre vekovú kategóriu maloletých do 12 rokov.

Premiéra 27.3.2014





THOR: TEMNÝ SVET

**Niektorí ľudia veria, že pred vesmírom nebolo nič.
No mýlia sa. Bola Temnota. A tá prežila...**

V Universe sa objavuje temná rasa, staršia než samotný vesmír, na čele s pomstychtivým Malekithom. Thor, jediný boh spomedzi Avengers, musí zachrániť Zem a všetkých Deväť svetov a vydáva sa na cestu, na konci ktorej ho čaká nepriateľ, a tomu sa nevyrovnajú ani Ódin s Asgardom. Znova sa stretáva s Jane Foster a musí sa rozhodnúť koho a čo obetovať...

Začiatkom marca vychádza na DVD a Blu ray nosičoch kinohit jesene

2013 „Thor: Temný svet.“ Thor, mocný Pomstiteľ a záchraňuje Zem a všetkých Deväť svetov pred temným nepriateľom, ktorý je starší než samotný vesmír. V pokračovaní filmov „Thor“ a „Avengers: Pomstiteľia“ tentokrát bojuje Thor za obnovu poriadku v celom vesmíre, ktorý sa snaží uvrhnúť späť do temnoty staroveký národ na čele s pomstychtivým Malekithom. Thor podstupuje riskantnú cestu na konci ktorej ho čaká stretnutie tvárou v tvár s nepriateľom, ktorému sa

nevyrovná ani Ódin s Asgardom. Zároveň sa opätovne stretáva s Jane Foster a prichádza k rozhodnutiu, že obetuje všetko, čo má, aby zachránil nás všetkých.

Ako to všetko začalo...

V roku 1962, dnes už legendárne duo Stan Lee a Jack Kirby predstavilo čitateľom komiksov Marvel „Mocného Thora“ – nórskeho Boha oháňajúceho sa kladivom, čím započalo novú epochu

dobrodružno-akčných komiksov. Napriek seversky znejúcim menám zasadili svoje príbehy do konfliktných situácií, s ktorými sa bežne stretávame od začiatku existencie ľudstva. Vidíme syna, ktorý sa netrepežlivo snaží dokázať otcovi svoju cenu. Rezonuje tu bratská nenávisť a tiež žena, ktorá pomáha mužovi vidieť svet inými očami.

Po celosvetovom úspechu „Thora“ sa tvorcovia rozhodli opäť načrieť do bohatého sveta severskej mytológie a komiksov, aby v nich našli námet pre film „Thor: Temný svet“. Snímka vnáša diváka do epického dobrodružstva veľkolepých rozmerov. Zobrazuje sled univerzálnych a známych motívov. Stavia proti sebe povinnosť, oddanosť rodine a osobnú aspiráciu a lásku. Predostiera nám pohľad na národ v konflikte s nepriateľom, ktorý mal byť dávno porazený. Ten sa však vracia na scénu a teraz ohrozuje samotnú existenciu vesmíru.

Producent filmu „Thor: Temný svet“ a riaditeľ štúdií Marvel Studios Kevin Feig konštatuje, že spisovateľa Stan Lee a Jack Kirby sa podujali na inšpiratívny krok. Ten vidí v skúmaní škandinávskej mytológie a následnom rozhodnutí stvoriť super hrdinu na motívy postavy boha. Hovorí: „Veľká ľudia pozná detaily z gréckej a rímskej mytológie. Tá severská je pre nich hádankou. Keď budete čítať tieto príbehy pochopíte, že aj

napriek tejto neznámej, sú tým najlepším zo sveta Marvelovských komiksov. Zobrazuje totiž bytosti veľmi ľudské, aj napriek tomu, že dokážu privolať búrku, hromy a blesky. Majú rodinné problémy. Bratia Thor a Loki spolu súperia. Je to dráma, ktorej účastníci sú rovnako omylní, ako každý z nás, alebo ktorýkoľvek hrdina Marvelu.“

Pri tvorbe filmu „Thor: Temný svet“ si tvorcovia dali veľmi záležať na tom, aby sa držali komixovej predlohy. Vzdali tým rešpekt milovníkom komixových príbehov o Thorovi a zároveň dúfali, že novou snímkou oslovia nielen týchto fanúšikov, ale aj skalných fanklub Marvelovských komiksov ako taký.

V hlavných úlohách...

Do úlohy Thora, Boha hromu, bol opätovne obsadený austrálsky herec Chris Hemsworth. Svoju úlohu prijal s nadšením: „Rád hrám túto postavu. Je pre mňa výzvou, pretože zakaždým musím nájsť nové spôsoby stvárnenia Thorovho vývoja a posunu vpred. Musím si dať pozor, aby bol výrazný počas celého deja. Aby sa nestalo to, že sa prejaví len na konci filmu a zrazu zachráni celý svet len tak. Musí byť stále aktívny. V príbehu je evidentný vnútorný konflikt, s ktorým Thor zápasí. Hľadá si svoje miesto. Snaží sa prísť na to, či má ostať s Jane na Zemi, alebo patrí do

Asgardu. Uvedomuje si ťarchu povinností a temnú stránku, ktorá s vládnutím súvisí. Byť kráľom predstavuje možné bremeno.“

V úlohe ezoterickej postavy Jane Foster opäť uvidíme Natalie Portman. S nadšením hovorí: „Je to zábava vrátiť sa na scénu a opäť stvárniť nie tak bežnú postavu vedkyne – ženy v takomto filme. A dokonca po boku super hrdinu!“

Anthonyho Hopkinsa opäť uvidíme v úlohe boha Ódina, kráľa Asgardu. Herec prijal túto úlohu s veľkým potešením. „Už prvý film som si užíval. Hrať po boku Chrisa, Toma, krásnej Natalie a Kat bolo pre mňa veľmi príjemné. Sú to fantastickí ľudia. Spolupracovať s nimi je úžasné. Sú spontánni, jemní a veľmi uvoľnení.“ Zároveň priznáva, že sa veľmi nevyzná Marvelovskom svete a tiež v severskej mytológii. „Hral som Ódina ľudsky, nechal som si narásť bradu, pokúšal som sa pôsobiť majestátne a hlavne byť tak reálny, ako to len šlo.“

Film sa natáčal v období od októbra do decembra 2012 v Shepperton Studios v Anglicku. Kľúčovými lokalitami boli Greenwich, Wembley, Katedrála svätého Pavla, londýnske časti Borough Market a Hayes, lesy Bourne v Surrey, Stonehenge vo Wiltshire a Island.



Projekt Kockaté Hlavy

Byť „kockáčom“ je in!

Pokiaľ ste žiakmi 8. a 9. ročníka základných škôl v Banskobystrickom kraji, mali by ste určite zbystriť pozornosť. Spoločnosť NESS Slovensko totiž pripravuje projekt, v ktorom chce práve týmto mladým ľuďom ponúknuť príležitosť na rozvoj vzdelania v IT sektore. Ambasádorom celého projektu je známy raper Michal „Ego“ Straka.

A o čo vlastne ide? Ide o súťaž, v ktorej si na stránke www.kockatehlavy.sk otestujete svoje logické a analytické vedomosti. Tí úspešní postúpia do druhého kola, v ktorom im bude zaslané zadanie projektu. Nezávislá komisia tieto projekty zhodnotí a desiat najlepší budú pozvaní do vzdelávacieho campu v priestoroch spoločnosti NESS Slovensko. Aby toho nebolo málo, najlepší z nich získa tablet a zvyšok posádky zasa smartphony. Nehovoriac o tom, že je tu príležitosť sa stretnúť so samotným Egom.

Cieľom projektu je podpora mladých ľudí vo vzdelaní v informačných technológiách, prebudenie tvorivých a inovačných myšlienok, propagovať a popularizovať logické myslenie ako aj informatiku medzi žiakmi. Ďalej sa projekt snaží podporovať vyučovací proces informatiky na školách.

„Projekt pre nás nie je jednorázovou záležitosťou, práve naopak. Pracujeme na príprave aj jeho celoslovenského pokrytia a už dnes prebiehajú rokovania s EÚ o ich podpore. Pevne veríme, že úspech pilotného projektu bude dôkazom, že deťom na vzdelaní záleží a má zmysel podporovať ich v tom,“ hovorí marketingová riaditeľka spoločnosti NESS, Silvia Havrillová.

Skúšobné testovanie projektu prebehlo na Gymnáziu C.S. Lewisa, kde si mohli žiaci okrem otestovania svojho logického myslenia pokecať aj s Egom, ktorý sám povedal: „Ked' ma oslovili organizátori projektu, či by som zastrelil projekt podporujúci vzdelanie detí, neváhal som ani chvíľu. Vzdelanie, to je dnes hlavná istota. Popri tom sa deti môžu venovať aj svojím koníčkam, niečomu, čo ich baví a rozvíjať to, no až po skončení školy sa vedia rozhodnúť, čo budú robiť a kde pracovať.“

Preto ak spadáte do tejto kategórie, určite sa prihláste a otestujte svoje logické schopnosti. Na test máte 40 minút, čo je jedna hra LoL-ka či Doty, a samotný test je robený zábavnejšou formou ako tie



v škole. A predsa len, s Egom môžeme len súhlasiť. Naša redakcia je z drvicej väčšiny

túto prácu berú ako koníček.

naplnená študentmi, ktorí tiež vo voľnom čase budujú stránku a

Pre ďalšie informácie navštívte:
www.kockatehlavy.sk
www.facebook.com/kockatehlavy





Ako sa brániť chrípkke

Chrípka každoročne zaútočí na desaťtisíce Slovákov a určite tomu nebude inak ani tento rok. Jej nástup býva pomerne rýchly. Nezriedka sa napríklad ešte ráno zobudíte a cítite sa OK, ale už o pár hodín sa prejaví naplno zimnica, zvýšená teplota, suchý kašeľ, bolesti hlavy, kĺbov a celková slabosť, ktorá vás pripúta k posteli.

Chrípka je vysoko nákazlivé vírusové ochorenie, ktoré u mnohých ľudí máva zvyčajne veľmi ťažký priebeh. Vo svete sa každoročne infikuje týmto vírusom viac ako 1,5 miliardy ľudí. Toto ochorenie je pomerne bežné a preto je často veľmi podceňované, no faktom je, že aj taká „obyčajná“ chrípka dokáže zabíjať! Alebo aspoň vážne poškodiť vaše zdravie. Vedeli ste napríklad, že ak chrípku dostatočne nevyležíte, môže zasadiť aj na vaše srdce a spôsobiť zápal srdcového svalu? A čo takto hluchota? Chrípkové vírusy produkujú toxíny, ktoré môžu poškodiť nervové bunky vo vnútornom uchu a dôsledky sa môžu prejavovať na vašom sluchu. Z chrípky tak môže pomerne ľahko vzniknúť jednostranná až obojstranná hluchota.

Snáď najobávanejším je chrípkový vírus H1N1, známy najmä pod označením „prasacia chrípka“. Na tento vírus sú náchylnejšie najmä menšie deti vo veku do 2 rokov, tehotné ženy a osoby so zdravotnými problémami ako sú napríklad ochorenie srdca, cukrovka alebo astma. Naopak starší ľudia bez závažných zdravotných problémov sú proti tomuto typu vírusu chrípky najodolnejší.

Dá sa chrípke nejak vyhnúť? Skúsme sa spoločne pozrieť na zopár užitočných tipov.

Tri T = Teplo, Tekutiny, Ticho

Vhodne volené oblečenie v chladnom mesiacoch zabráni podchladeniu nášho organizmu, pretože pri podchladení je náchylnejší ku vzniku infekcií. Teplé oblečenie preto rozhodne nepodceňujte najmä v zimnom období.

Ďalšou z hlavných zásad prevencie (a aj samotnej liečby) je pravidelný príjem tekutín. Voda sa do nášho organizmu dostáva najľahšie a zároveň ju dokážeme veľmi ľahko vylučovať. Spolu s ňou však z tela vyplavíme aj rôzne toxické a škodlivé látky, vďaka čomu sa telo dokáže ľahšie brániť prípadnému vírusu. Najlepšie je piť čistú vodu alebo ovocné šťavy, ktoré zriedite vodou. Nezabúdajte

ani, že horúce nápoje naozaj pomáhajú a sú veľmi účinné pri samotnej liečbe choroby. Prinášajú okamžitú úľavu od kašľa, kýchania, bolesti hrdla, zimomriavok, ale aj od únavy. Opatrne však s rôznymi nápojmi z lekárni! Sú to totiž lieky a nie je ideálne v rámci prevencie zaplavovať telo predčasne liekmi.

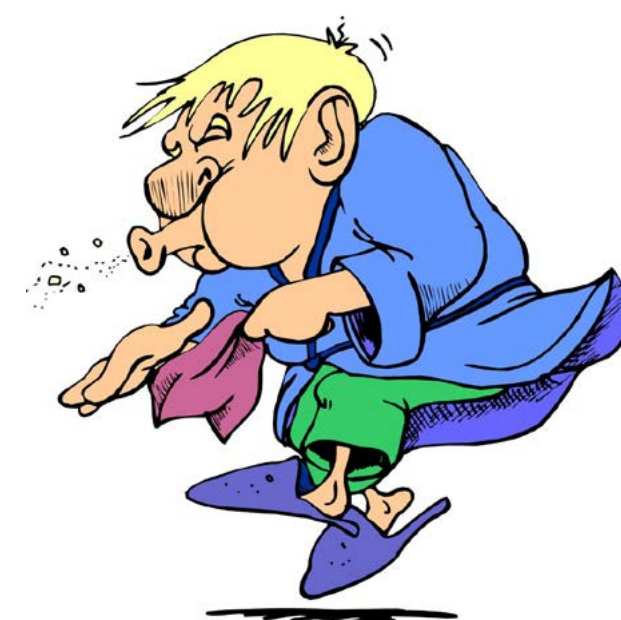
Vraví sa, že ticho lieči. Je známe, že naša duševná pohoda sa odráža aj na tej fyzickej, preto treba najmä v chrípkovom období trochu zvoliť životné tempo a dopriať si aj trochu relaxu. Správna životospráva je základom v boji s každou chorobou. Zvýšený príjem prirodzených vitamínov v podobe ovocia a zeleniny, dostatok nerušeného spánku (viac ako 7 hodín denne) a pravidelný pohyb (cvičenie) na čerstvom vzduchu výrazne znižujú riziko chrípky. Pri dodržaní istých zásad sa budete určite cítiť a aj vyzerat oveľa lepšie.

Čerstvý vzduch

V zime otvárame okno zriedkavejšie, aby nám neunikalo drahocenné teplo. Práve tým však nahrávame chrípke. Častejšie a krátke vetrania sú viac ako dôležité, pretože sa tým vymení v miestnosti vzduch a ani strata tepla nebude taká hrozná. V malých vykúrených priestoroch sa chrípke darí najlepšie. Typický chrípkový vírus môže v bežnom prostredí prežiť aspoň 24 hodín.

Obmedzte kontakt s davom

V čase zvýšeného výskytu chrípkového ochorenia sa vyhýbajte veľkým podujatiam, s veľkou koncentráciou ľudí (napr. nákupné centrá, obchody, kiná, koncerty, diskotéky). Chrípka sa prenáša vzduchom a ľudia sa nezriedka správajú veľmi nezodpovedne. Napriek tomu, že už pociťujú prvé príznaky, alebo nebudajú u nich už chrípka prepukla aj naplno, nebráni im to ísť do spoločnosti a šíriť vírus ďalej. Vznikajú tak epidémie a preto je vhodné vyhýbať sa miestam s vysokou koncentráciou ľudí. V prípade, že na cestovanie do práce využívate preplnenú MHD, je vhodné radšej



si privstať a ísť do práce skôr, keď autobusy ešte nie sú tak plné. Ideálne je, pokiaľ si môžete posunúť pracovnú dobu, alebo prejsť (aspoň na chvíľu) do režimu Home Office.

Čistota pol života

Účinnou obranou pred chrípkou je dodržiavanie základných hygienických návykov. Časté a dôkladné umývanie rúk mydlom je základným predpokladom v prevencii.

Ruky sú totiž v chrípkovom období zbraňou, pretože sa na nich nachádzajú baktérie, ktoré okom nevidno. Potom aj také priateľské gesto, akým je napríklad podanie rúk, dostáva úplne nový rozmer. Je pritom hlavnou formou medziľudského kontaktu. Odborníci zistili, že podávanie rúk je nebezpečnejší pozdrav ako bozk na líce. Nikdy neviete, čoho sa dotýkala osoba, s ktorou sa práve pozdravujete. Možno si pri zakašľaní zakryla ústa práve tou rukou, ktorú vám podáva.



Čistým rukám skrátka treba venovať zvýšenú pozornosť a nielen im. Počas dňa sa dotýkame rôznych predmetov, na ktorých dokáže chrípkový vírus prežiť až 48 hodín. Je vhodné dezinfikovať napr. kl'učky na dverách, na chladničke, alebo napr. počítačovú klávesnicu, ktorá je obvykle jedným z najšpinavších miest vo vašom okolí.

Očkovanie pomáha

Všetko má svoje pre aj proti, no jednoznačne najúčinnějšíou prevenciou je očkovanie. Zaočkovať by sa mali najmä ľudia, ktorí sa pohybujú v kolektívoch a denne prichádzajú do kontaktu s veľkým množstvom ľudí. Už za 14 dní po očkovaní sa u vás vytvorí imunita, ktorá pretrváva 6 až 12 mesiacov.



Ak už chrípka prepukla

V prípade, že u Vás už chrípka prepukla, nesnažte sa ju prechodiť. Zarobíte si tým na problémy v budúcnosti. Dôležité je obmedziť kontakt s inými osobami, aby sa infekcia ďalej nešírila a začať ihneď s liečbou.

Liečba chrípky spočíva v zmiernení jej príznakov. To znamená, že pri vysokej teplote, ju môžeme znižovať pomocou vhodných antipyretík. Nezabúdajte však, že horúčka je obranným mechanizmom organizmu a nemala by sa umelo znižovať pri hodnotách do 38-38,5°C. Pri veľmi vysokých horúčkach hrozí ďalšie komplikácie a preto je dôležité pravidelné meranie teploty.

V tomto smere dokáže pomôcť infračervený teplomer, ktorý vie zmerať telesnú teplotu už behom 3 sekúnd po priložení na čelo alebo spánok a za sekundu po vložení do ucha. Rýchlosť iste oceníte aj pri neposedných deťoch a netrpezlivých starých rodičoch. Ovládanie jediným tlačidlom, pamäť na hodnotu posledného merania a batéria na 1000 meraní. Teplomery tohto typu nájdete už bežne v lekárňach, v obchodoch a aj v internetových e-shopoch.

Dôležité je vždy dodržiavať vyššie spomínané zásady...



Logitech Washable Keyboard K310 je jediná klávesnica, ktorá naozaj miluje kúpeľ. Dokonale „vodeodolná“ klávesnica, ktorú môžete nielen oblieť, ale aj ponoriť až 30 cm pod vodu a vyčistiť. Tým pochopiteľne, podobne ako pri umývaní rúk, zlikvidujete aj vírusy a baktérie, ktoré sa nachádzajú na jej povrchu. Klávesnice K310 vďaka svojej konštrukcii a odtokovým kanálom ľahko vysychá, takže kúpeľ nie je problém. Laserová potlač s UV potahom zaisťujú, že si ani pri častom umývaní nezmyjete písmenka (potlač kláves). Viac na www.logitech.com



Thermoal duo scan dokáže zmerať teplotu rýchlosťou 37,5°C za sekundu. Viac na www.thermoval.sk



Herní organizace **CITRONS o.s.** se rozhodla do toho vlétnout po hlavě a již nyní hledá další své aktivní **sportovce - trenéry - partnery**. Nezajímá nás, v jakém odvětví sportu jsi borec, chceme jen vidět, že máš v něm talent a chuť něco dokázat.

Co Ti nabídneme?

- ♦ osobní a přátelský přístup zkušených borců, kteří se ve sportu pohybují,
- ♦ prostor na našem webu (výsledkový servis, novinky, promo akce),
- ♦ grafické studio (promo videa, návrhy dresů aj.),
- ♦ support ve Tvém sportu (zajištění turnajů, organizace turnajů, zajištění prostorů k trénování aj.),
- ♦ zviditelnění ve světě internetu (support na fb, webu a jiných spřátelených webech),
- ♦ podporu partnerských firem, kteří sport podporují - již brzy budou odtaženy!
- ♦ mít hlavičku **CITRONS** se vyplácí!!!

Co očekáváme?

- ♦ máš obrovskou chuť něco dokázat - **talent je Ti na velké houby, když neumíš makat,**
- ♦ chceš posunout sebe dál,

- ♦ chceš učit sebe i ostatní - (nebát se učit nováčky - děti - není podmínkou :)),
- ♦ chceš si dokázat, že na to máš,

WWW.CITRONS.CZ





Peter Czikrai: V strašení som našiel zal'úbenie

Je dobré písať o talentoch a ukazovať ľudom, že keď sa chce tak sa dá. Mladá slovenská krv. Nie je to tak dávno, čo Peter Czikrai opustil brány VŠMU a stal sa absolventom Filmovej a televíznej fakulty v odbore réžia. Nedávno sa mu podarilo zaujať v zahraničnej súťaži ABCs of DEATH 2, kde sa jeho horor M is for Malnutrition stretol s úspechom a ohlasom médií. Okrem toho má na svojom konte aj hororovú snímku Good night, odohrávajúc sa počas Vianoc, ktorú si sám napísal, zrežiroval a produkoval. Jeho najnovší krátky film A... zapojil do súťaže Bloody cuts Who's there film challenge 2013. Dostal sa s ním do Top 6 najlepších. Hororový žáner ho baví a chce sa mu aj naďalej venovať. Viac vám o tomto strašidelnom zákutí filmu povie v nasledujúcom rozhovore.

Prečo Vás zaujíma práve hororový žáner?

Fascinuje ma temnejšia stránka sveta. Zlo, ktoré môže mať veľa podob. Hmotných aj nehmotných. Hororový žáner mi ponúka kreatívne spôsoby vyjadrenia. Možnosť ovládať emócie diváka, práca s atmosférou, vizuálnou formou, budovanie napätia,

strachu, takzvaná estetika hnusu. Je to svet vo svete, kde platí iba to, čo si vymyslíte. Stretáva sa v ňom skoro všetko, čo ma na filmoch baví. Tento typ žánru dokáže byť aj istá terapia voči tvrdej realite. Vo filme je zlo ústrednou témou, ale na konci príbehu je takmer vždy potrestané a to sa v reálnom živote nedeje. Dokáže vám spôsobiť infarktové stavy, mať strach z tmy keď zhasnete, prinúti vás obzerat' sa za chrbát pri odchode z kina, alebo doma zamknúť radšej na dvakrát. Horor je jednoducho cool. Netvrdím však, že iné žánre sú pre mňa podružnejšie. V strašení som však našiel zal'úbenie.

Je pravda, že horor je vd'ačný žáner filmu najmä pre jeho nízku ekonomickú náročnosť a overený úspech u divákov?

Hororový divák je veľa mi kritický, nekompromisný. Ak nedostane to čo čaká, poriadne to tvorcom vytmaví. Bud' nezáujmom ísť do kina, alebo kritickými reakciami. Na druhej strane, má na to právo. Keď si kúpim čokoládu, očakávam, že bude sladká. Čiže až taká stávka na istotu to nie je. A nízka ekonomická náročnosť? Nie vždy.

Pri každom žánri môžete znížiť náklady, urobiť kompromis a hľadať cestu ako sa vyjadriť lacnejšou formou. Pri nakrúcaniach svojich filmov som sa stretol s tým, že robiť horor je technicky náročnejšie ako „štandardný“ film, ktorý nepotrebuje (ak to nie je zámer) štylizovať realitu. Tvorcovia hororu sú často postavení pred problém ako dosiahnuť želaný efekt. Mne pomohlo veľa talentovaných ľudí v mojom štábe, ktorí sa nadchli pre danú tému a rozhodli sa investovať do filmu to najcennejšie – svoje skúsenosti a talent. Veľakrát bez nároku na honorár. Ak by sme boli v štandardnej produkcii, horor vyjde dosť drahô. Každá zložka štábu potrebuje omnoho viac technických a iných prostriedkov na zrealizovanie predstáv režiséra. Samozrejme výnimka potvrdzuje pravidlo. Horor sa dá nakrútiť aj na telefón s minimom nákladov.

Inšpirovali ste sa pri svojej tvorbe iným režisérom alebo autorom literatúry?

Hororové knihy veľa mi nečítam. Vždy som sa pri vymýšľaní príbehu spoliehal na vlastnú predstavivosť. Mám však obľúbených klasikov: Lovecraft, Robert

E. Howard, King, Poe. S filmami je to iné. Pozerám ich kvantá. Mám veľa obľúbených hororových režisérov, ktorých prácu sledujem. Rád objavujem aj neznáme mená, alebo pozerám veľa starých filmov. Filmy sledujem predovšetkým ako divák, až potom ako filmár. Inak sa ale neinspirujem pri vytváraní svojich filmov niekým iným. Mám každého dobrého filmára v úcte, obdivujem ho, ale hľadáť si vlastnú cestu. Je určite pochopiteľné, že sa do vášho filmu niekedy podvedome dostane to, čo máte radi z práce svojich obľúbencov.

Akým spôsobom ste sa dostali do povedomia zahraničných médií? Dostali ste od nich ďalšie ponuky?

Postup bol v podstate jednoduchý. Všimol som si na internete súťaže pre hororových filmárov, prihlásil som sa, vytvoril som filmy na danú tému a čakal na rozhodnutie poroty. A celkom to zafungovalo. Na niektorých zahraničných portáloch sa o mne písalo, moje filmy sa dostali do rôznych rebríčkov krátkych filmov, vyberajú moje filmy na hororové festivaly. Tak ako sú hororoví fanúšikovia subkultúra, sú nimi aj samotní hororoví tvorcovia. Podporujú sa, pomáhajú si. S niektorými si píšem, udržujem kontakt. Ponuky prišli, ale zatiaľ iba v našom európskom meradle. Z čoho sa námramne teším. Jedna ponuka na celovečerný film je zo Slovenska, druhá z Čiech.

Čomu sa momentálne venujete?

Pripravujem si tému na celovečerný horor, čo je dosť peklo. Príste na niečo zaujímavé, najst' námet, pre ktorý sa



nadchnem ja sám a zároveň moji blízki spolupracovníci nie je vôbec ľahké. Takže píšem, premýšľam, stresujem. Popri celovečernom scenári, premýšľam aj nad krátkym hororom do 10 minút, ktorý by som chcel tento rok nakrútiť a dať voľne na internet. Čiže veľa práce, malo času.

Ako vás ovplyvnilo štúdium na VŠMU?

Na VŠMU som sa chcel dostať aby som získal vyššie vzdelanie vo filme. Klasická motivácia. V profesionálnom prostredí ale nie je vysokoškolské vzdelanie v odbore potrebné. Bud' viete robiť film, alebo nie. Žiadna škola vám vstupenku do sveta filmu nezabezpečí. Pre mňa bolo štúdium hlavne o nakrúcaní filmov, testovaní si vlastných schopností, spoznávaní nových kamarátov, z ktorých sa neskôr stali spolupracovníci. Bolo to však aj obdobie straty ilúzií, v mojom prípade aj časté názorové nezhody s pedagógmi, bojovanie za svoje predstavy, škola pokory, disciplíny a učenia sa byť zodpovedný za všetko, čo nakrúтите. Ale tak to má byť. Človek na vysokej škole dospieva nielen odborne, ale aj duševne.

Doštudovali ste vysokú školu a čo potom? Ako to funguje s uplatnením v takomto sektore?

Už počas školy som pracoval v odvetvi televízie či reklamy. Niekedy ako režisér, copywriter, 2D animátor či storyboardista. Takže po škole som rovno naskočil do tohto segmentu. Čo síce nie je ideálne, ale v našom regióne sa to stáva skôr nutnosťou a spôsobom ako sa užiť. Robiť film na Slovensku nie je zamestnanie, ale hobby. Je to odmena, odraagovanie sa, zábavka popri tom, čo vám kumuluje peniaze v komerčnom biznise. Ak vás teda neživia granty. Inde to ale nie je iné. Keď som si písal so zahraničnými filmármi, zistil som, že sú na tom veľa mi podobne. Ak sa človek rozhodne byť filmárom a má v sebe ten vnútorný motor, ktorý ho stále ženie vpred, musí nakrúcať a byť vytrvalý. Niekedy je to ťažké rozhodnutie. Mat' peniaze z komercie, ktorá okolo filmárčiny iba kľže, alebo balansovať na hrane mesačného bankrotu pri realizovaní svojich snov. Pokora a tvrdá práca. Jednoduchý a zároveň najt'ažší recept na uplatnenie sa.

Aké sú vaše plány pre budúcnosť? Chceli by ste preraziť za hranicami Slovenska alebo plánujete zostať a tvoriť na domácej pôde?

Chcel by som sa ďalej venovať hororu. Ešte stále je v ňom pre mňa čo objavovať

a skúšať. Lákavé sú však aj iné žánre, ako thriller, sci-fi alebo rozprávka. Príležitosť, ktorá sa mi naskytne, ma bude tešiť. Bud' za hranicami, alebo u nás. Uspieť vo svetovej konkurencii je však ťažké. Samozrejme 80% filmárov chce do Hollywoodu, nakrúcať filmy na svetovej úrovni alebo aspoň za peniaze, s ktorými môžete realizovať svoje predstavy. A nebojovať o to, či budete mať na pl'aci o tri svetlá viac, čo je bohužiaľ slovenská realita. Na Slovensku sme sa naučili byť filmármi kompromisov. Ale to nie je jediná cesta. Preto je nakrúcanie v zahraničí zatiaľ lákavejšie. Pri horore obzvlášť.

Rozvoj hororového žánru na Slovensku, viete si to predstaviť v praxi?

U nás sa na horory stále nazerá ako na nehodnotnú kinematografiu a brak. Tým nemyslím divákov, ale ľudí z fachu. Nedokážem si predstaviť, ako by pred komisiu audiovizuálneho fondu predstúpil filmár s tým, že chce robiť film o mimozemšťanovi, ktorý má namiesto krvi kyselinu, infikuje ľudí cez ústa a z ich brucha nakoniec vyjde ďalší malý mimozemšťan. Všetci ten film poznáme. Skvelý sci-fi horor Alien. Dúfam, že sa to zmení, alebo sa to práve deje. Bola by škoda, ak by sme mali na Slovensku iba monotematickú kinematografiu. Ak by sme sa, ako filmári viac otvorili divákovi a nesnažili sa im za každú cenu ukazovať iba problémy tohto sveta, divák by sa len potešil.

Na akom filme ste boli naposledy v kine?

Keďže som nakrúcal či dokončoval filmy, nestihol som teraz veľa mi chodiť do kina. Čo ma mrzí. Pozerám hlavne doma. Najviac ma v poslednej dobe zaujal film Hunt od Vinterberga. Jednoduchý námet, závažná téma. Zároveň až thrillerové spracovanie, čo filmu dodávalo pridanú hodnotu. Skvelý, mrazivý film.



Foto: © Marieta Zuzíková

Platforma:
PC

Žáner:
RPG

Rok výroby:
Gothic – 2001
Gothic 2 – 2002
Gothic II – Night of the Raven – 2003
Gothic 3 – 2006

Výrobca:
Piranha Bytes



VITAJTE V KHORINIS

■ Hra Gothic od nemeckého štúdia Piranha Bytes, ktorá vyšla v roku 2001, odštartovala úspešnú sériu. Veľký úspech mala najmä v Nemecku, kde sa z každého dielu série predalo viac ako dvestotisíc kusov.

Piranha Bytes Software GmbH vznikli v roku 1997 počas prác na hre Gothic. Zakladateľmi boli Alex Brueggemann, Michael Hoge, Stefan Nyul a Tom Putzki. V roku 1999 sa stali časťou Phenomedia AG, ktorá sa dostala do insolventnosti v roku 2002. Následne sa Piranha Bytes z Phenomedia AG vyčlenili pod novým menom Pluto 13 GmbH.

V Hre Gothic bolo kráľovstvo Myrtana napadnuté orkami a aby kráľ Rhobar II. mohol zvrátiť vojenskú porážku, potrebuje ťažiť magickú rudu, z ktorej sa dajú vykovat silnejšie zbrane. Aby bol dostatok magickej rudy pre vojnu, posielajú do väzenskej baníckej kolónie každého, kto spáchal nejaký zločin. Aby väzni nemohli ujsť, rozhodne sa kráľ uzavrieť banskú kolóniu magickou bariérou. Kúzlo však mágom nevýjde podľa očakávania, magická bariéra sa nafúkne a pohltí strážcov aj samotných mágov. To využijú väzni, zbavia sa strážcov a preberú kontrolu nad

kolóniou. Kráľ je tak nútený vyjednávať a obchodovať s nimi výmenou za magickú rudu. Väzni sa rozdelia na tri skupiny – starý tábor, nový tábor a sektársky tábor. Starý tábor sa zameriava na obchod s kráľom, nový tábor chce zničiť magickú bariéru a sektársky tábor v bažinách sa

modlí ku Spáčovi v presvedčení, že je to boh, ktorý ich vyslobodí. Rozdelili sa aj mágovia, ktorí vztýčili magickú bariéru. Ohniví mágovia ostali v starom tábore a vodní mágovia sa pridali k novému tábore. Do tejto trestaneckej kolónie je vrhnutý hráč v úlohe bezmenného hrdinu, ktorý



pred prechodom cez magickú bariéru dostane list pre ohnivého mága Xardasa a dobrodružstvo sa môže začať.

Hrdina plní úlohy pre rôzne frakcie, zoznamuje sa s dôležitými osobami v jednotlivých táboroch a snaží sa pomôcť zboriť magickú bariéru. Pôvodný plán nevýjde a Xardas, ktorý začal študovať temnú mágiu, zistí, že bariéru má pod kontrolou Spáč – démon privolaný orkami.

Po porazení hlavného nepriateľa sa magická bariéra rozplynie a väzni môžu ujsť. Hlavný hrdina však ostáva uväznený pod ruinami chrámu.

Na tomto mieste sa začína príbeh Gothic 2. Po spadnutí magickej bariéry vyslal kráľ Rhobar II. paladinov, aby zabezpečili obnovenie ťažby magickej rudy. Hrdinovi pod ruinami chrámu zachráni život magické brnenie a po dvoch týždňoch snaženia sa podarí Xardasovi privolať hrdinu do Xardasovej novej veže. Tá už leží mimo väzenskej kolónie, ale stále na ostrove Khorinis. Hrdina je zoslabnutý, bez brnenia a zbraní, ale žije. Xardas mu povie o útočiach drakov a o artefakte, ktorý umožňuje s drakmi komunikáciu a ktorý majú vo vlastníctve paladini.

Hrdina pri svojej ceste prechádza najprv cez prístavné mesto pod kontrolou paladinov, stretá množstvo starých priateľov a časom sa znova môže pridať k jednej z troch frakcií. Tie sú tvorené paladinmi, d'alej táborom žoldnierov, ktorý je pod vedením Leeho z nového tábora v bývalej väzenskej kolónii a kláštorom mágov. Príbeh zavedie hrdinu znovu aj do bývalej väzenskej kolónie, kde sa paladini pokúšajú o obnovenie ťažby magickej rudy, ale čelia útokom orkov a drakov. Po mnohých ťažkostiach, po ktorých sa mu podarí získať a opraviť artefakt, sa môže



vydať na lov drakov. Keď sú všetky štyri draky mŕtve, hrdina sa vráti za Xardasom, ktorý ale niekam zmizol a zanechal mu odkaz. Pomocou odkazu nájde mapu k ostrovu Irdorath, na ktorom sa nachádza jeden z prastarých chrámov Beliara, v ktorom sídli vodca drakov – nemŕtvy drak.

Príbeh Gothic 2 rozšíril datadisk Gothic II – Night of the Raven, ktorý prináša nový nepreskúmaný svet. Raven, pobočník Goméza zo starého tábora z prvého dielu, chce ovládnuť armády Beliara pomocou mocnej zbrane Claw of Beliar.

Po porazení nemŕtveho draka na konci Gothic 2 sa hrdina znova vydáva na plavbu loďou a doplaví sa na kontinent Myrtana, ktorý je už zaplavený orkami. A tam sa začína príbeh Gothic 3. Dozvedá sa, že orkom velí Xardas, ktorý zničil aj runovú mágiu, takže ľudia bez mágov nemali proti orkom žiadnu šancu.

V Gothic 3 sa môže hrdina pripojiť znovu k jednej z troch frakcií. Bud' sa pridá k rebelom a ostane verný kráľovi ľuď, alebo sa pridá k orkským žoldnierom, či k hashishinom. Hráč sa môže zúčastniť misií, ktoré pomôžu niektorej strane obsadiť mestá. Gothic 3 bola posledná hra z tejto série, na ktorej pracovali



Piranha Bytes. Práva na ďalšie tituly série ostali vydávateľovi JoWooD Entertainment, ktorý vydal hry Gothic 3: Forsaken Gods a Arcania: Gothic 4. JoWooD v roku 2011 skrachoval a majetok, ktorý spoločnosti ostal, bol kúpený spoločnosťou Nordic Games Holding. Tá vydala standalone datadisk Arcania: Fall of Setarrif. Gothic 4 a jeho datadisky sa dostali aj na konzoly Xbox 360 a PS3.

Hoci hry Gothic a Gothic 2 mali hodnotenia zväčša cez 80%, hra Gothic 3 bola veľmi kritizovaná pre množstvo bugov. Hry zaujali svojím príbehom a otvoreným svetom. Našli si veľké množstvo fanúšikov, ktorí boli dokonca ochotní zadarmo opravovať bugy v Gothic 3.

Krásnym fanúšikovským počinom boli aj videá ako Gothic The Movie, ktoré spracovali príbehové prejedanie hier v podobe filmu.

Piranha Bytes, ktorí vydali pôvodnú sériu Gothic, začali vydávať novú sériu Risen, ktorá je duchovným pokračovateľom série Gothic v zmysle hernej mechaniky a rozprávania príbehu. V tejto sérii vydali hry Risen, Risen 2 a chystá sa vydanie Risen 3.

Andrej Ďurech

ZÁKLADNÉ INFO:

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

PLUSY A MÍNUSY:

- + celkový dizajn
- + skvelý multiplayer
- + soundtrack
- + obtiažnosť
- občas frustrujúce pasáže
- ovládanie

HODNOTENIE:

85%

■ **Wii U postupne a isto stavia na herné klasiky, ktoré boli vždy najsilnejšou stránkou Nintenda. Mali sme tu už Mária, Legend of Zelda, Pikminov... Donkey Kong na seba nenechal dlho čakať a prišiel aj on. Ikonická gorila v červenej kravate bola vždy zárukou kvalitnej plošinovej skákačky. Môže návrat najznámejšej gorily zachrániť Wii U, ktoré práve neprežíva najlepšie časy?**

Gorila v červenej kravate dorazila na Wii U. Bolo načas!

Málo ľudí vie, že Donkey Kong je taký starý ako samotný legendárny Mário, popri ktorom musel Donkey Kong vždy hrať iba druhé husle. Spočiatku hral iba zlú gorilu, ktorá na Mária hádzala sudy a snažil sa mu zabrániť zachrániť princeznú. Časom však nabral vlastnú osobnosť vyvinul sa do samostatnej postavy vo vlastnom svete. V roku 1994 vyšiel Donkey Kong Country na Super Nintendo, ktoré odštartovalo jeho úspešnú kariéru. Odvtedy sa vypracoval do klubu ikonických postavičiek Nintenda. Preto bolo len otázkou času, kedy zavíta aj na Wii U.

Tropical Freeze sa otvára typickým Kongovským humorom. Donkey Kong oslavuje aj s Crankym, Dixie a Diddym svoje narodeniny na svojom exotickom ostrovčeku, až kým sviečku na Donkeyho torte nezahasí snehová vločka, ktorá do

daného exotického prostredia zd'aleka nepatrí. Na to sa k ostrovu priblíži flotila ľadových zvierat nazývaných Snomádi, oblečených do vikingských kostýmov. Prinesú so sebou ľadové počasie, ktoré v priebehu pár sekúnd ovládne aj Donkeyho ostrov. Vzápätí silný vietor odfúkne Kongovcov preč, čím sa začína ich nové dobrodružstvo.

Séria Donkey Kong bola vždy synonymom kvalitných skákačiek a Tropical Freeze ostal verný tomuto žánru. V zásade stále platí to isté, čo pri všetkých skákačkách. Dostaňte sa z bodu A do bodu B bez toho, aby ste prišli o vaše životy/aby ste padli do svojej záhuby. Toto je však ťažšie, než sa vám môže na prvý pohľad zdať. Ako staré



školy v skákačkových žánroch a najmä ako starí Donkey Kong veteráni sme sa pri Tropical Freeze na začiatku pohodlne opreli a popíjali čajík. Hra nás však z tohto stavu veľmi rýchlo vykopla a už po prvom leveli sme ostali nalepení na televízore a naše zmysly a reflexy boli vyhotené na maximum. Tropical Freeze totiž nie je vaša štandardná skákačka, ktorú by klasici nazvali „ľážo-plážo“. Práve naopak, od začiatku sú na každom rohu skryté „environmentálne kúlehy“ a nástrahy, ktoré vám raz-dva zhodia všetky vaše životy na nulu. So sklopenými ušami musíme pokorne priznať, že na nule sme sa ocitli viackrát, než nám naša hráčska hrdosť dovolí priznať a Funky Kong sa musel vždy milosrdne objaviť, aby nám doplnil červené

balóniky, ktoré sme na rôznych úskaliach stále strácali. Skutočnými čerešničkami sú bossovia, ktorí sú originálne dizajnovaní a dajú vám zabrat'. Občas ide o skutočnú výzvu, pri ktorej sa neraz riadne zapotíte a budete si lámať prsty pri správnom časovaní vašich pohybov.

Zo začiatku sme náš neúspech pripisovali nie moc dobrému ovládaniu, ktorým Tropical Freeze trpel. Wii U controller nám dobre nereagoval a jednoducho povedané, trvalo nám, kým sme si na ovládanie zvykli. Po hodine to už išlo lepšie a nakoniec sme s tým vôbec nemali problém.

Tropical Freeze, rovnako ako aj predošlé Donkey Kong hry, má však omnoho širší záber než len klasické prejdienie levelu od začiatku po koniec. Hoci už aj to samotné vám dá dostatočne zabrat', nič vám nedá taký dobrý pocit ako preskúmavanie skrytých zákutí a ich pokladov, ktorých je v každom leveli habadej. A práve takéto skúmanie a riskovanie je patrične odmeňované. Prejdienie nebezpečných oblastí sa vám oplatí, pretože práve tam budú skryté písmenká (K-O-N-G), zlaté mince, za ktoré si budete môcť kupovať vybavenie do ďalších levelov a niekedy dokonca otvoríte tajné jaskyne plné zlata.

Hlavnou postavou v Tropical Freeze je (prekvapivo) Donkey Kong, ale po boku má svoju rodinu a priateľov. Medzi hrateľné postavy d'alej patrí Donkeyho cinický dedko Cranky, Donkeyho part'ák Diddy a jeho priateľka Dixie, každý so svojimi unikátnymi schopnosťami, ktoré vám pomôžu prechádzať úrovne. Skutočný zážitok dosiahnete, keď si zahráte multiplayer s kamarátom. V ňom môžete



svoje schopnosti navzájom dopĺňať a celý váš úspech alebo neúspech bude záležať na vzájomnej spolupráci. Iste, nie je to nič revolučné, ale Tropical Freeze v tomto poskytuje výborný multiplayerový zážitok.

Kto už Donkeyho Konga niekedy hral, tak vie, že celá hra je vedená v nevinnom a vtipnom duchu. Inak tomu nie je ani tu a celkovému rozprávkovému dojmu pridáva pestrý level dizajn, ktorý sa vás bude snažiť každým svetom vždy nejako prekvapiť. Vývojári sa nechali inšpirovať a bez toho, aby sme vám prezrádzali hocaké spoilery, vám povieme len toľko, že váš zrak bude nasýtený pestrými farbami a zaujímavým level dizajnom s interaktívnym okolím, ktoré sa môže stať vašim priateľom alebo aj vašou záhubou. K tomu, samozrejme, nechýba ani výborný soundtrack, ktorý dopĺňa celkový vynikajúci audiovizuálny zážitok, ktorý v hre nájdete.

Verdikt

Bolo len otázkou času, kedy Donkey Kong príde aj na Wii U. Očakávania sú vždy pri takomto mene veľké. Našťastie, Tropical Freeze nesklamal. Nielenže ide o klasický Donkey Kong zážitok, ale dokonca pridáva aj určité nové elementy, ktoré sa do daného sveta výborne hodia.

Divoké skákačky s vašim part'ákom, naháňačky na vozíkoch, interaktívne prostredie, šialení bossovia, množstvo zberateľského obsahu a všetko, čo na Donkey Kong milujeme – plus viac. Istým spôsobom to na nás pôsobilo až nostalgicky, ale to je len dobre, pretože sme si pripomenuli, prečo bol Donkey Kong takou obľúbenou hrou v 90-tych rokoch. Jednoznačne ho odporúčame do vašej Wii U zbierky.

Adam Zelenay



Assassin Creed: Liberation HD

EMANCIPÁCIA MEDZI ZABIJAKMI

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Výrobca: Ubisoft
Zapožičal: Playman
Žáner: akcia

PLUSY A MÍNUSY:

- + možnosť meniť roly Aveline
- + zaujímavá premisa
- + príjemná hlavná hrdinka
- príbeh
- grafika
- nudná náplň misií

HODNOTENIE:

60%

Ked' sme sa nedávno zamýšľali v recenzii na Assassins Creed IV: Black Flag nad smerovaním série AC hier, došli sme k záveru, respektíve skôr k podozreniu, že Ubisoft nemá poňatia, ako zabehnutú značku posunúť d'alej, a tak nové diely vznikajú „zbesilým“ tempom, s cieľom získať čo najviac peňazí pred tým, než hráči na tento fakt prídu a prestanú o túto sériu javiť záujem. Ako asi tušíte, vydanie pôvodne handheldového Assassins Creed: Liberation s prívlastkom HD, toto podozrenie, bohužiaľ, len potvrdzuje.

Pokiaľ ste náhodou pred viac ako rokom čítali recenziu JČiho na pôvodný Liberation, ktorý sa v tej dobe tváril ako exkluzívny AC titul pre novú konzolu PSVITA, určite si spomeniete na jeho víziu, že to budú práve plnohodnotné konzolové exkluzívne tituly ako Liberation, ktoré by mali prilákať hráčov ku kúpe PSVITA. Toto tvrdenie

sa nakoniec ukázalo ako nesprávne a nad celkovou predajnosťou VITY zaplakalo určite nielen Sony, ale aj Ubisoft. Kým Sony sa ešte stále snaží, pre mnohých už mŕtvu, platformu vzkriesiť možnosťou streamovania hier z

PS4, Ubisoft pristúpil k riešeniu, ako vykryť straty, rafinovanejším spôsobom v podobe remastrovania titulu do HD a jeho vydania na PC a domácich konzolách, na ktorých celá séria vznikla. Krása tohto riešenia v



spočíva nielen v možnosti predat' ten istý titul dvakrát a vykryť tak možnú stratu spojenú s jeho vývojom, ale taktiež v tom, že sa Ubisoft vytvára dojem, že načúva fanúšikom série, ktorí pri oznámení exkluzívnosti Liberation pre VITU škrípali zubami. Na prvý pohľad WIN/WIN situácia pre obidve strany, ktorá však, ako si dnes ukážeme v praxi, nie celkom funguje.

Základným kameňom úrazu Liberation HD je jej z každej strany kričiaci pôvod z prenosnej konzoly. To so sebou prináša nielen problémy pôvodnej verzie, o ktorých sa zmieňuje už JČ vo svojej spomenutej recenzii v podobe biedneho príbehu, ktorý neprináša do AC univerza nič nového (taktiež naň okrem jednej misie nijako nenadväzuje), ako aj opozieraných herných mechaník, ale taktiež nový rad problémov vyplývajúcich z vyšších nárokov hráčov domácich konzol.

Samotný začiatok však vôbec nie je zlý, čo ma na svedomí hlavne nová hlavná postava, ktorou je po prvýkrát v histórii AC hier žena s menom Aveline, ktorej pôvod bohatého otca a matky otrokyne ponúka na oko zaujímavú premisu o tom, že naša hrdinka stojí na rozmedzí dvoch svetov. Po prvej hodine, bohužiaľ, je táto premisa prakticky zmätená zo stola a príbeh Aveline sa mení na chaotické pobehovanie hore-dole bez nejakého jasného cieľa, aby vám príbeh neskôr mohol naservírovať hneď niekoľko nelogických zvrátov, výsledkom čoho je záver s pocitom, že celé vaše snaženie nikam neviedlo. Tento fakt podtrhuje aj

úplná rezignácia na časť príbehu mimo Animusu, ktorá je tento raz obmedzená len na zopár viet, ktoré budete počuť počas hrania a neprezradia vám vôbec nič nového.

Za najzaujímavejšiu časť Liberation sa dá, bezpochyby, považovať rozšírenie zabehnutých, aj keď už pomerne opozieraných, herných mechaník o možnosť meniť vzhľad Aveline jej prezliekaním medzi dámou, otrokyňou a assassínkou. S touto zmenou výzoru sa menia okrem jej samotného vzhľadu aj sety vlastností, ktorými Avelin disponuje, s čím je spojená aj nutnosť meniť svoj herný štýl na základe toho, v akom prestrojení sa práve nachádza. Kým v role assassínky je z Avelin štandardný vraždiaci stroj disponujúci širokou škálou zbraní budiaci neustálu pozornosť stráží, v role otrokyne je zase nenápadnou osobou, ktorá sa dokáže rýchlo stratiť v dave a vzhľadom na absenciu zbroje, musí pri prezrazení sa často voliť útek. Poslednou rolou, ktorú môže na seba Avelin vziať, je dáma, ktorá zretelom na nemožnosť používať freerunning pôsobí vo svete AC pomerne úsmevným dojmom a jej misie sa tak obmedzujú na stealth misie spojené s pomalým prechádzkami po meste so slnečníkom, ktoré prekvapivo majú svoje čaro, lebo si vďaka nim vychutnáte žijúci svet okolo vás.

Celkovo by sa dala táto herná mechanika označiť za zaujímavý experiment, ktorý by, v prípade že by bol správne naviazaný na príbeh, mohol predstavovať veľké možnosti pre vytvorenie zaujímavých

dobrodružstiev spojených s vedením dvojakého života hlavnej predstaviteľky. V kontexte nezaujímavého príbehu ide skôr o do očí bijúci nevyužitý potenciál, ktorý ubíja monotónnosť náplne samotných misií, za ktorú môžu podľa všetkého obmedzené možnosti pôvodnej cieľovej platformy a level dizajnu podriadeného tomu, aby sa hra dala hrať v malých dávkach na cestách.

Napriek zmieneným nedostatkom môžeme za najväčší problém HD verzie považovať samotné grafické spracovanie, ktoré aj napriek upgradu textúr do HD rozlíšenia nedokáže udržať krok ani s pôvodným Assassin Creedom, a nie to s najnovším, pred pár mesiacmi vydaným dielom. Výsledkom vyššie uvedeného je neustály pocit, že hráte druhoradú, na rýchlo vytvorenú hru a ani zďaleka nie plnohodnotný titul AC série.

Ako sme už spomenuli v úvode, základný problém Liberation tkvie v jej pôvodnej platforme, na ktorú bola vyvíjaná. Autori sa, pravdepodobne, sústredili hlavne na fakt, ako dostať hru na malú obrazovku prenosnej konzoly a pri tom im neostal čas na to, aby využili potenciál, ktorý ponúka základná premisa príbehu a jeho hlavná hrdinka. Výsledný produkt, ako sa môžete dočítať v JČiho recenzii, funguje celkom slušne na zmienenej malej obrazovke, kde nemá takmer žiadnu konkurenciu, ale v prípade, že ho porovnáte so zvyškom hier z AC série, vyzerá ako chudobný príbuzný.

Branislav Brna



FIFA 14

FUTBAL, TO JE HRA!

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4
Žáner: športová
Výrobca: EA Sport
Zapožičal: Gameexpres.sk

PLUSY A MÍNUSY:

- + viditeľný pokrok v hrateľnosti
- + množstvo nových detailov
- + výrazne lepšia grafika
- + realistickejšie animácie
- sem-tam divné odrazy lopty
- nemožnosť lacnejšie upgradnúť PS3 na PS4 verziu

MALÝ

—

VELKÝ
KROK
VPRED



HODNOTENIE:

90%

Hurá! Nová generácia herných konzol je konečne tu. Pre väčšinu ľudí to znamená lepšiu grafiku a množstvo nových herných „peciek“, ktoré sú technicky dokonalejšie. Pre nás to znamená opäť dokonalejší virtuálny futbal. Áno, sme divní, ale touto diagnózou trpíme viacerí.

A aj vďaka tomu má EA Sports z FIFY jednu veľkú dojnú kravu. V minulosti sme boli voči tejto sérii kritickí. Najmä v rokoch 2000 – 2004 chýbali futbalu inovácie. FIFA bola robotická a strojová. Takmer dokonalá z pohľadu správania futbalistov. Nebola uveriteľná. Xbox 360 a PS3 však všetko zmenili a FIFA začala získavať slávu. Dokázala poraziť aj veľmi dobrú sériu Pro Evolution Soccer. S príchodom PS4 tu máme konečne next-gen FIFU 14.

Rozdiel medzi PS3 a PS4 verziou pritom nie je iba kozmetický. Obe hry sme podrobili dlhodobému testovaniu, po 2–3 hodinách hrania sme vymenili konzolu a pokračovali sme ďalej. Tento postup sme opakovali niekoľko dní permanentne. Veľmi špecifický spôsob testovania však priniesol ovocie – hoci sme si pôvodne mysleli, že next-gen verzia je iba o kúsok lepšia, pravda je iná. FIFA 14 pre PS4 je výrazne lepšia, a to po všetkých stránkach. Rozdiel v grafike si všimnete na prvý pohľad, detaily v hrateľnosti pocítite po niekoľkých minútach hrania.

Zatiaľ čo grafické rozdiely môžete vidieť aj na screenshotoch alebo videách, ktoré porovnávajú obe verzie, vylepšenú hrateľnosť musíte vyskúšať na vlastnej koži. Next-gen FIFA je lepšia z jednoduchého dôvodu – fyzika hráčov, lopty, odrazy. Všetko je komplexnejšie. Po pár hodinách hrania PS4 verzie sme sa vrátili k PS3 a pripadalo nám, že hráči majú loptu prilepenú k nohe. Vo FIFE 14 pre PS4 sa totižto lopta správa úplne inak, čo dáva priestor



pre pokročilejšie osobné súboje. Často súperovi vypichnete loptu, a to takým spôsobom, aký nebol v PS3 verzii možný. Teda, v princípe bol, ale spracovanie fyziky a animácií nebolo doteraz na takej úrovni, ako

ponúka PS4 engine. Nová FIFA je vďaka tomu oveľa realistickejšia a po návrate k PS3 verzii sme si museli chvíľu zvykať na krok späť. Museli sme zmeniť štýl našej hry a prispôsobiť sa hrateľnosti. To



všetko z jedného dôvodu – PS4 verzia ponúka nové prvky hrateľnosti. Často ide o minimálne detaily, avšak hru ako takú menia. Menia spôsob, akým bránite, akým napádáte spoluhráča. Inak pristupujete aj k hlavičkovaniu a k osobným súbojom. Práve vďaka lepšej fyzike a lepším animáciám. Detaily, ktoré predtým vo FIFE neboli, sú rozhodujúce a výrazne menia herný zážitok.

Ako sme však spomenuli, rozdiel musíte vyskúšať na vlastnej koži. Ak máte PS4, z PS Storu si môžete stiahnuť bezplatnú demo verziu, ktorá predstavuje všetky triumfy nového enginu. Z hľadiska grafiky dodávame, že next-gen verzia beží v rozlíšení 1080p. FIFA na PS3 má rozlíšenie 720p a oveľa nižšie detaily. Mimochodom, PS4 verziu považujeme za aktuálne najkrajšiu, a to aj v porovnaní s FIFOU pre PC, ktorá sa dávno vymedzila z obmedzenia konzolovej verzie a ponúkala superiórne grafické spracovanie.

Čo viac dodať k PS4 verzii? Je to momentálne najdokonalejšie spracovaný virtuálny futbal, ktorý je pre fanúšikov žánru absolútnou povinnosťou. O kúpe môžete uvažovať aj vtedy, ak vlastníte aktuálnu sezónu pre PS3. Rozdiel je viditeľný na prvý pohľad, avšak prínos nového enginu pocítite až po dlhodobom hraní, resp. pri zrovnaní oboch verzií „tvárou v tvár“. Je však škoda, že si PS3 verziu nemôžete upgradnúť na PS4 za menší poplatok, ako je to možné napríklad v prípade Battlefieldu 4. Hru si musíte kúpiť nanovo za plnú cenu. Čo sa obsahu týka, obe verzie sú totožné a ponúkajú tie isté režimy. Mimochodom, do PS4 verzie sa vám automaticky importuje váš postup z PS3-kovej FIFY. Na next-gen FIFU 15 sa tešíme už teraz, ak ste však hardcore fanúšikom virtuálneho futbalu, dôvod na kúpu PS4-ky máte už dnes.

Roman Kadlec



Assassins Creed IV: Freedom Cry

ACIV SPINOFF

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner: akcia

Výrobca: Ubisoft

Zapožíčal: Playman

PLUSY A MÍNUSY:

+ oslobodzovanie otrokov
+ dynamickosť
+ soundtrack

- nikam nevedúci príbeh

Prebrázdili ste už s Edwardom Kenwayom celý Karibik a stále nemáte dost? Nezúfajte, prvý DLC pre najnovšie assasínske dobrodružstvo s názvom Freedom Cry je tu.

Hovorí sa, že ten, kto raz okúsi krásy Karibiku, opúšťa ich len veľmi ťažko. Bohužiaľ, Ubisoft sa rozhodol toto pravidlo porušiť, a pokiaľ ste čakali na ďalšie dobrodružstvo so sympatickým pirátom Edwardom, máte v prípade prídavku Freedom Cry smolu. Namiesto neho sa vašim alter egom prekvapivo stáva Adéwalé, ktorý bol v ACIV prvým dôstojníkom pri Edwardových námorníckych výpravách. V rámci AC série ide o novinku, keďže všetky doterajšie DLC zakaždým obsahovali rovnakého hlavného protagonistu, ako hra samotná. Z tohto faktu sa odvíja hneď niekoľko zmien, vďaka ktorým pôsobí Freedom Cry ako samostatná jednotka, ktorá však nie úplne najlepšie zapadá do mytológie AC hier.

Príbeh Freedom Cry sa odohráva pätnásť rokov po udalostiach z

ACIV a pojednáva o smutnom osude otrokov v 17. storočí.

Adéwalé, ktorý je teraz po vzore svojho bývalého kapitána



na rozdiel od predošlého verbovania posádky neobmedzuje len na nudné spacifickovanie stráže, ale pridáva taktiež možnosti ako ukradnúť od stráže kľúč a pustiť otrokov na slobodu, prípadne pomôcť utekajúcim otrokom pred ich pánom, ktorý ich naháňa. Okrem tohto môžete oslobodzovať aj celé plantáže nenápadným likvidovaním potrebného počtu stráže. Oslobodzovať otrokov môžete aj na mori tým, že zlikvidujete eskortu otrokárskej lode a dáte pozor, aby sa jej nič počas vašej námornej bitky s tromi až štyrmi loďami naraz nič nestalo.

Na oslobodzovanie je priamo naviazaný systém upgradov, ktoré sa vám po novom automaticky odomykajú po oslobodení určitého množstva otrokov. Tento systém je na rozdiel craftingu z pôvodnej hry oveľa plynulejší a taktiež dynamickejší, keďže sa deje automaticky počas hry, čím odpadá nutnosť miestami nudného lovenia vybranej zveri. DLC túto dynamiku plne využíva a kombinuje ju s podstatne menším herným svetom, vďaka čomu máte pocit, že sa stále niečo deje, či už ste na mori alebo na súši.

Zaujímavou zmenou prešiel aj súbojový systém. Okrem zmeny výzbroje, ktorou Adéwalé disponuje (namiesto kordov a multibambitiek je tu mačeta a puškobrokovnica) sa drasticky znížilo aj zdravie hlavného hrdinu a zvýšil sa počet nepriateľov. Výsledkom týchto zmien je, že sa budete snažiť priamej konfrontácii, pokiaľ to bude možné, úplne vyhnúť a v prípade, že sa aj do nejakej dostanete, budete sa oveľa častejšie oproti predošlým hrám dávať na „zbesilý“ útek, v snahe striasť sa svojich prenasledovateľov.

Po technickej stránke je Freedom Cry totožný s AC IV, no s jednou obrovskou výnimkou v podobe soundtracku, ktorý je celkom nový a obsahuje okolo 40 minút hudby tvorenej z väčšej miery spevom Haitského zboru, čím dotvára atmosféru.

Freedom Cry za svoju cenu ponúka toho pomerne dosť, avšak pre fanúšikov AC série prívlastok must have rozhodne nemá, keďže než o ďalšiu kapitolu v príbehu assasínov a templárov sa jedná skôr o samostatný spinoff.

Branislav Brna

HODNOTENIE:

80%



taktiež assasínom, má za úlohu získať istý templársky artefakt. Ten sa po nevydarenej námornej bitke odohrávajúcej sa v graficky veľmi impozantnej búrke, preberá na pobreží prístavného mestečka Port-au-Prince na ostrove Haity, aby sa tu následne sledom udalostí pridala povstanie otrokov proti svojim pánom.

Príbeh sám o sebe funguje v rámci svojich obmedzených možností (predsa len ide o DLC) v poriadku, avšak prakticky nijakým spôsobom nenadväzuje na predošlé udalosti zo základnej hry a taktiež nijako nerozširuje hlavný príbeh hier série AC.

Freedom Cry ponúka dohromady osem novým spomienok (misíi), ktoré v prípade, že sa nebudete rozptyľovať vedľaajšími úlohami, sa dajú prebehnúť okolo troch až štyroch hodín, čo môže na prvý pohľad vyzeráť málo.

Pri samotnom hraní to však vôbec nespôsobuje, pretože ich dávkovanie a rôznorodosť je skvele vybalancované a hráč má stále pocit, že sa niečo deje. Hlavnú zásluhu na tomto majú nové činnosti, ktoré budete počas plnenia misíi vykonávať. Prvou a hlavnou novinkou je oslobodzovanie otrokov, ktoré sa



Tomb Raider: Definitive Edition

KRAJŠIA LARA NA NEXT GEN-E

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4

Výrobca: Crystal Dynamics

Zapožičal: Cenega

Žáner: akčná advent.

PLUSY A MÍNUSY:

+ grafika
+ hrateľnosť
+ extras a DLCs
+ príbeh

- multiplayer
- žiadne novinky
v hrateľnosti
a príbehu

HODNOTENIE:

85%

Niektorí z vás sa určite pýtajú, prečo znovu recenzujeme už takmer rok starý titul. Je to preto, že Lara Croft zavítala aj na next gen konzoly, v našom prípade na Playstation 4. Crystal Dynamics sa rozhodli, že spravia plnohodnotný port, ktorý ukáže ich vysoko hodnotený počin s tou pravou tvárou. Nečakajte však nič nové, ide, v podstate, stále o tú istú hru s dákymi DLC-čkami a krajšou grafikou.

Preto preskočíme rovno k podstate a tou je grafika a rôzne next gen vychytávky. Celkové spracovanie je naozaj úžasné. Ak ste hrali Tomb Raider na PC, viete, o čom hovoríme. Pripočítat' by sme mali rôzne drobnosti, a to veľmi špecifické grafické efekty odrazu potu či realistickjšie blato a krv, ale, popravde, veľmi odlišností medzi PC a next gen verziou nenájdete. Je zrejmé, že tam sú prítomné, avšak veľmi si ich všímať nebudete. Naproti tomu, rozdiel s PS3 verziou je naozaj viditeľný. Full

HD mení celkový dojem a aj pri úplnom priblížení k obrazovke nezaregistrujete jedinú kocku.

Zlepšený model samotnej Lary je asi najväčšou zmenou, keďže jej bola upravená tvár so zameraním sa na ešte väčšie detaily, pričom štúdio použilo inú modelku. Tu trochu kritiky k motion capture, ktorý bol lepšie zvládnutý s originálnou tvárou, v Definitive Edition je vidno určité desynchronizácie a zvláštne pohyby.

Opomenúť nemôžeme ani fyzikálne efekty, ktoré dodávajú pocit realnosti nielen Lare, ale aj ostrovu. Fyzika vlasov, ako jeden zo strašiacov FPS u PC hráčov na next gen konzolách, funguje bez problémov. Aj keď by sme to čakali skôr pri japonských hrách, treba uznať, že naozaj vylepšujú vzhľad našej hrdinky. Do toho pripočítajte kopu ďalších efektov, ako pohyb šípov v puzdre podľ toho, ako sa hýbete, vietor ohýbajúci vegetáciu a množstvo ďalších drobností, ktoré dotvárajú dojem reality.

Kampaň sama o sebe nezahŕňa nič nové, avšak titul prichádza so všetkými dostupnými DLC balíčkami a extras, takže výrazne vyššia cena oproti rok starému originálu sa aspoň takto

objasní. Čo ale nikoho nepoteší, je opäť multiplayer. Okrem samotného konceptu, vyčítaného už v origináli, je v Definitive Edition absolútne nezmenený. Nielenže obsahuje textúry zo starej generácie, ale sám o sebe nie je vo Full HD. Až tak definitívna, ako sa v názve tvrdí, teda nie je.

Titul sa môže pochváliť aj integráciou hlasových povelov a v prípade PS4 využitím reproduktora na ovládači. Hoci je toto vylepšenie príjemným spestrením hrateľnosti, v drvivšej väčšine ho využívať nebudete a v prípade reproduktora je možné, že ho radšej vypnete.

A tým sa dostávame k záveru, ktorý sa v rôznych situáciách rozchádza. Definitive Edition neponúka tak zásadné zmeny, aby primäl majiteľa starej verzie k ďalšej kúpe. Multiplayer, ktorý ostal nezmenený by bol asi jediným dôvodom, avšak lenivosť tvorcov v tomto smere vyslala jasný signál. Preto odporúčame len hráčom, ktorí si túto naozaj vynikajúcu single-player-ovú akciu nechali ujsť, a ako bonus za čakanie, hra ich odmení naozajstnou next gen grafikou. Teda, ak nevlastníte dobré PC...

Tomáš Kleinmann

VYSOKÁ RYCHLOST SE SETKÁVÁ S VYSOKOU PŘESNOSTÍ.

G440 HARD GAMING MOUSE PAD

NEOMEZENÁ

Povrch z tvrdého polymeru s nízkým třením je ideální pro hraní her s vysokým rozlišením, zlepšuje ovladatelnost myši a přesnost umístění kurzoru.

PLYNULÉ POHYBY

Konzistentní sledování povrchu vám pomůže využít plného potenciálu senzoru myši Logitech G a zvýší přesnost vašeho míření.

DOKONALÁ SHODA

Povrch podložky G440 byl zkonstruován tak, aby se vzájemně doplňoval se senzorem myši Logitech G, a její již tak vynikající přesnost se ještě zvyšuje.

TENKÁ A STABILNÍ

Gumová základna zajišťuje stabilní polohu podložky a 3 mm tloušťka zlepšuje pohodlí vašeho zápěstí.

Logitech | G
SCIENCE WINS

gaming.logitech.com

Rayman Legends

NÁDHERA SKRYTÁ V 2D

Zbožňujem vypäté situácie v hrách. Prakticky je jedno, či ide o tie, ktoré sú dané vývojom príbehu, alebo pre zmenu o tie, ktoré sa do daného stavu dostali nejakým ultra-mega ťažkým bossom pri hraní. Podstatné je, že zdolanie takéhoto bossa možno trvá trochu dlhšie, pár ovládačov už nikdy nebude ako predtým a pribudne pár vytrhaných vlasov. Po jeho zdaní nasleduje vynikajúci pocit zdolania náročnej prekážky, ktorej sa nevprovná ani zisk toho najťažšieho achievementu (odkaz pre achievement hunterov).

A presne toto sa dalo zažiť pri hraní Rayman Legends. Určite to nebolo tým, že sa so samotným žánrom 2D plošinoviek už dnes nestretávame tak často. Faktom je, že som si pri hraní hry prešiel rôznymi stavmi – od totálneho nadšenia, vytrženia, frustrácie, ktorá takmer vyústila do situácie roztrieskaného gamepadu na protíl'ahlej stene, po konečný pocit zadosťučinenia.

Pritom Rayman Legends nie je vo svojom základe náročnou hrou. V rámci rozprávkového poňatia je to absolútne jednoduchý príbeh o záchrane malých modrých potvoriek, obalený do primitívnej ovládacej schémy, využívajúc štyri tlačidlá gamepadu. Prejst' niekol'ko desiatok misií by nemal byť žiaden problém ani pre tých skôr narodených. Hra nie je náročná na pochopenie, no o to problematickejšia je na zvládnutie. Ak jednotlivé princípy nechápete, objaví sa vám krátka indícia, no ak je vám všetko jasné, nikto vás nezat'ažuje, aby ste si túto hru mohli vychutnať plnými dúškami.

Nakol'ko je Rayman veľ'mi zdatný, hra sa neobť'ažuje predstavovať veľ'a nových schopností a plne sa sústreďuje na ich využívanie v praxi. Základy tvoria, samozrejme, skákanie a ničenie nepriateľ'ských potvoriek, následne príde vznášanie sa, doplnené o kráčanie po vertikálnych plochách.

Autori sa nebabrali s množstvom obsahu a do hry zakomponovali 40

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: XBOX One
Žáner: 2D platformovka
Výrobca: Ubisoft Montpellier
Zapožíchal: Playman

PLUSY A MÍNUSY:

- + výborný art štýl
- + fantastický leveldizajn
- + množstvo obsahu
- + variabilita obsahu
- + náročnosť úplného

- prejdenia
- niektoré efekty v 8-bit leveloch
- Murphy niekedy nie je tam, kde ho potrebujete

HODNOTENIE:

90%



najlepších levelov z Rayman Origins, ktoré boli upravené pre potreby novej hry. V Rayman Legends sa napriek zachovanému hlavnému konceptu zmenili niektoré herné mechanizmy. Napríklad ten, ktorý zadával, že na získanie zlatej medaily potrebujete vyzbierať všetky žlté Lums. Teraz máte nastavený presný počet na jej získanie, no v leveloch sa ich často nachádza oveľa viac. Levely sú stavané tak, aby odmeňovali tých, ktorí sa v nich vrtajú do posledného detailu, hľadajú všetky možné zákutia, tajné chodbičky či bonusové levely, kde sa nachádzajú ďalší Teensies.

Základnú obrazovku všetkých obrazoviek tvoria mal'by, pod ktorými sa nachádzajú ďalšie, tento raz už s konkrétnymi levelmi. Systém odomykania je jednoduchý a previazaný s nutnosťou zachraňovať Teensies. Nasledujúci level si tak odomknete iba po prejení aktuálneho, ku ktorému potom prináležia aj ďalšie, tzv. Invasion úrovne. Tie sú časovo limitované,



spôsobujúc takmer psychickú ujmu (záchrana princezien v jednotlivých kapitolách). Niektoré z nich sú vážne hrou nervov. Dostať sa v hre na koniec možno nebude predstavovať taký veľký problém pre skúsenejších hráčov, no vyzbierať všetky Teensies a získať zlato vo všetkých úrovniach, to už dá zabráť. Prístup k leveldizajnu sa dostal

na novú úroveň, a to aj v oblasti hernej náplne či v oblasti výtvarného štýlu.

Pokojnejšie a voľnejšie levely striedajú frenetické naháňacky s bossmi, aby ste sa potom nasmiali a užili si vcelku pokojné hudobné levely na konci každej kapitoly (veľkej mal'by). Jednotlivé akty spája spoločná



tematika, no ich náplň je variabilná, takže vám nuda nehrozí. Oživenie prináša aj nová postavička, Murphy, ktorý umožňuje manipulovať s určitými objektmi, ktoré sú umiestnené v hernom svete. Bez ich presunutia/zničenia nie je možný ďalší postup a jeho ovládanie je na vás. To je zakomponované do jedného tlačidla, s ktorým prikážete Murphymu interakciu s daným objektom. Problémom však je, že Murphy sa medzi objektmi presúva sám a čaká na váš pokyn interakcie. Avšak niekedy sa stáva, že sa Murphy nenachádza tam, kde ho potrebujete, čo často vyústi v opakovanie checkpointu.

Levely sú krásne, nápadité, farebné a konečne aj rozľahlé. To boli síce aj v Origins, no boli zväčša predelené jednotlivými sekciami, ktoré boli riešené miniatúrnym loadingom. Nič predĺhé, ale predsa to niekedy dokázalo vyhodit' z rytmu hrania.

V Legends sú levely riešené ako jeden obrovský celok, ktorý obsahuje toľko farieb, až vám z toho bude niekedy zle (v dobrom). To je kombinované s nádherným soundtrackom, ktorý nielenže krásne dokresľuje dianie na obrazovke, ale v hudobných leveloch je priamo naviazané na dianie na obrazovke. No v poslednej kapitole sa recyklujú práve tieto hudobné levely v špeciálnej 8-bit verzii. To v praxi znamená pridanie otravného filtra, cez ktorý poriadne nevidíte. Navyše niektoré efekty môžu u hráčov spôsobovať ťažkosti pri hraní (vlastná skúsenosť').

Ako dodatok sú tieto levely bez checkpointov, takže jedna chyba a opakujete celý level. Je to síce v súlade s pravidlom: „Čím ďalej si v hre, tým ťažšie je,“ ale keď si spomeniem na moje napnuté nervy počas ich hrania, tak už nikdy viac.

Hodnotenie je logické. Bronzové, strieborné, zlaté medaily a k tomu stierateľné žreby, ktoré vám dodajú ďalšiu dávku Lumov (odomykajú nové hrateľné skinny), niekol'ko Teensies alebo nové príšery, ktoré vám v jednej sekcii tvoria výstavu.

Navyše si prostredníctvom nich odomykáte spomínané levely z pôvodného Rayman Origins. To motivuje hráča, aby pozbieral všetko, čo sa dá a aby len tak levelmi neprebehol.

Prejdením všetkých levelov Legends a Origins to však nekončí. Nachádzajú sa tu početné zberateľ'ské predmety, denné a týždenné výzvy priamo od Ubisoftu, kde môžete súťažiť s ostatnými hráčmi v špecificky vytvorených leveloch na čas či prejdenú vzdialenosť. Pokiaľ máte k dispozícii lokálneho spoluhráča, zahrat' si môžete Rayman futbal či kampaň v co-op, čo je šialenejšie, ako to znie.

S Raymanom je to ťažké. Milujete hru, jej rýchlosť, humor a art štýl. Chcete mať vyzbierané všetko, čo sa dá. No Rayman sa tak ľahko nedá a niekedy by ste mu najradšej odtrhli ruky a nohy, ktoré aj tak nemá pripojené k telu.

Faktom je, že Rayman Legends vylepšil to, čo ponúkol Rayman Origins. Prináša kvantum obsahu, ktorý je maximálne hrateľný, maximálne zábavný a nepochybne sa vám dostane pod kožu. Gratulujeme tímu okolo Michaela Ancela za výborne odvedenú prácu. Otázkou však je, či mu dáte šancu aj vy...

Dominik Farkaš

The Lego MovieVideogame

LEGO KOCKY, SUPERHRDINOVIA A HUMOR. ČO BY SA MOHLO POKAZIŤ?

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4
Žáner: Adventúra
Výrobca: TT Games
Zapožičal: Cenege

PLUSY A MÍNUSY:

+ rozmanitosť prostredí
 + humor
 + veľký výber postáv

- miestami nudné
 - neprínáša nič nové

HODNOTENIE:

65%

V poradí už asi pätnásť Lego hra so svojším herným Lego systémom a nezameniteľným humorom, tento raz nekopíruje žiaden vopred preddefinovaný svet ako tomu bolo u Harryho Pottera, StarWars či Batmana, ale teraz sa drží 90 minútového scenáru nového Lego filmu a dokazuje, že hry podľa filmu predsa len môžu byť naozaj kvalitné.

Lego hry si už od svojho začiatku vydávania držali svoju kvalitu a ani na chvíľu od nej pri nových dieloch nepoľavili. Síce základný princíp rozbíjania lego kociek a následného stavania z nich ostal vždy rovnaký, je to stále overený a zábavný systém, ktorý sa hráčom páči a nie je na ňom čo pokaziť, a teda sa mu nedá nič vytknúť.

Podobne na tom je aj Lego MovieVideogame, kde síce, bohužiaľ, opäť v oblasti

hrateľnosti neuvidíme nič nové, to však neznamená, že sa nezabavíme.

Práve naopak. Vývojári každým dielom dokážu neprítomnosť gameplay inovácií zamaskovať

skvelým príbehom, typickým humorom Lego hier a rozmanitými prostrediami.

Hra nasleduje približne 90 minútový scenár rovnomenného filmu a skutočne



striktné sa ho drží. Preto, ak ste už videli film, poznáte všetky zábavné hlášky (ktorých je hojne a o smiech nebude núdza) a presne viete čo sa stane.

Hra nie je nič iné, ako verná interaktívna adaptácia filmu, využívajúca zábery z filmu, ako cut scény. Pre hráča, ktorý už film videl, to bude, pravdepodobne, nudnejšie, ale stále dosť zábavné, aby sa hru oplatilo zapnúť.

Už len samotné prostredia hry, v ktorých sa budete pohybovať, vás donútiť, či už z recesie, alebo nudočkavosti preskúmať každý roh. Ved' kto by sa nechcel s Batmanom prechádzať po divokom západe, v naozaj skvostne spracovanom podmořskom leveli alebo dokonca v nejakom šialenom mixe dúhovo-oblačíkového sveta, ktorý vás sprevádza Unikitty, kombinácia mačiatka a jednorožca, ktorý vrhá dúhu? A toto je iba slabý príklad postáv, s ktorými sa v hre stretnete. Hráteľných postáv je totiž dostupných neúrekom. Od Batmana, cez indiánov, kovbojov, robotov, policajtov, Gandalfa, Wonderwoman, Unikitty, až k Emmetovi, o ktorom vlastne celá hra je.

Emmet je obyčajný stavebný pracovník, ktorý nevie o tom, že je „vyvolený“. Vesmír Lego sa totiž skladá z mnoho svetov, ktorými sa niekedy dalo voľne prechádzať a ľudia si z Lego kociek stavali to, čo sa im zachcelo.

To sa ale nepáčilo hlavnému záporákovi hry, Lordovi Businessmanovi, ktorý nadovšetko neznáša chaos, kreativitu a voľnosť v akejkol'vek forme. Preto ukradne všemocnú superzbraň a zaručí si tak nadvládu nad všetkými svetmi Lego vesmíru. Tu prichádzate na scénu vy, obyčajný robotník, aby ste svet zachránili pred upadnutím do režimu Lorda Businessmana.



Klasický scenár okorený klasickým Lego humorom a kockovým svetom robí z hry zábavnú jazdu kvalitne spracovanými prostrediami. Hra je o niečo kratšia ako sme pri Lego sérii zvyknúť, čo malo, pravdepodobne, na svedomí striktné držanie sa scenára filmu.

Roztiahnuť 90 minútový film do zhruba sedemhodinovej kampane, si už aj tak žiadalo more fantázie, čo autori zvládli pomerne dobre, až na pár hluchých miest, kde je vidno umelé predlžovanie, a tak sa mierne začnete nudiť.

Ak sa ale náhodou obávate, že vás hra po prejení omrzí, nemusíte sa. Vo všetkých leveloch je zabudovaných mnoho miest, ktoré sú však prístupné až s postavami, ktoré si odomknete neskôr a hre tak prvok znovu hrateľnosti určite nechýba a nepôsobí tak umelo. Čo vás ale po nejakom čase omrzí, je potreba plnenia naozaj jednoduchých úloh, často pomocou prepínania sa medzi 4 – 5 postavami, čo je už neskôr veľmi iritujúce.

O nejakých hardwarových nárokoch nemôže byť pri Lego hrách veľa reč, a aj keď hra vychádza ako multiplatforma pre PC, PS4, PS3, X1, X360, rozdiely sú naozaj minimálne. Samozrejme, vyzerá na PC a novej generácii konzol o niečo lepšie, ale rozdiel je nepatrný a neuberá tak na kvalite ani starším konzolám a PC.

Počas hrania sa však dalo naraziť na niekoľko bugov, ktoré miestami dosť zneprijemnilo hru. Napríklad také zaseknutie sa za rebríkom vyústilo v zresetovanie celého levelu. Podobným situáciám by sa dalo v budúcnosti vyhnúť, ak by vývojári v budúcich dieloch pridali do menu možnosť reštartovania posledného checkpointu.

Verdikt

TT Games opäť raz dokázali, že Lego svet je ich svet, a aj keď sa dá diel považovať za jeden zo slabších, stále je dosť dobrý a zábavný na to, aby sa oplatilo hrať. To platí dvojnásobne pre fanúšikov série, ktorí si neobyčajný humor Lego hier a ich herné prvky obľúbili už dávno pred tým.

Grafická stránka spojená s kvalitnými prostrediami a Lego svetom dodáva hre v spojení s fajn muzikou skvelú atmosféru, ktorú dopĺňa neopakovateľný pocit z rozbíjania Lego kociek, ktoré následne staviate do šialených útvarov alebo rozbíjanie Lego panáčikov a oddeľovanie ich nôh, trupu a hlavy od seba.

Škoda, že autori sa nerozhodli hru od filmu rozlíšiť aspoň zopár scénami, a tak, ako som už spomínal nezažijete v hre či filme nič nové, podľa toho, čo ste videli alebo hrali ako prvý.

Richard Mako

Metal Gear Rising: Revengeance

NA PLATFORME NEZÁLEŽÍ!

RAIDEN JE „NADUPANÝ“ VŠADE!

Metal Gear Rising: Revengeance nie je žiadna novinka. Konzolová verzia hry už viac ako rok sedí na policičkách konzolových hráčov, zatiaľ čo si PC hráči museli počkať až donedávna. Recenziu na hru samotnú sme vám priniesli už pri konzolovom vydaní, a preto sa v tejto recenzii zameriame na PC port hry.

Snake odpočívá, na rade je "badass" Raiden

Aj keď oznámenie spin off Risingu od klasickej Metal Gear série vyvolalo vlnu kritiky, ukázalo sa, že bola neopodstatnená. Je jasné, že fanúšikovia série chceli pokračovanie príbehu Solid Snakea. Na niečo podobné neboli zvyknutí, tak sa zmeny obávali. Nepoznaného sa ľudia vždy boja, ale o to väčšie potešenie z toho vzíde, ak sa produkt podarí.

Rising je síce diametrálne odlišná hra, ale tí, ktorým Raiden padol do oka, sa určite nestažujú. Blond'avý účes, svojský štýl a humor, vysoko frekvenčná čepel' v kombinácii so skvelou hudbou sú zárukou divokej jazdy od začiatku až do konca.

Bonusový obsah? Mňam!

Platinum Games si dalo s PC verziou načas, a tak odmenili dlho čakajúcich PCčkarov aspoň bonusovým obsahom, ktorý si „konzolisti“ museli postupne kupovať. PC verzia hry tak rovnو obsahuje DLC rozšírenia Bladewolf a Jetstream.

V prvom prípade si zahráte „v koži“ robotického AI vlka a v druhom DLC sa na udalosti Risingu pozriete z perspektívy jedného z vašich nepriateľov, Jestream Sama. Ak by vám to nestačilo, dočkáte sa bonusových VR (Virtual Reality) misií. Nechýbajú ani alternatívne obleky pre Raidena či možnosť pozerania cut scén v takzvanom Theater móde. PC port sa však vyznačuje najviac pridaním Boss rush módu, ktorý hre

ZÁKLADNÉ INFO:

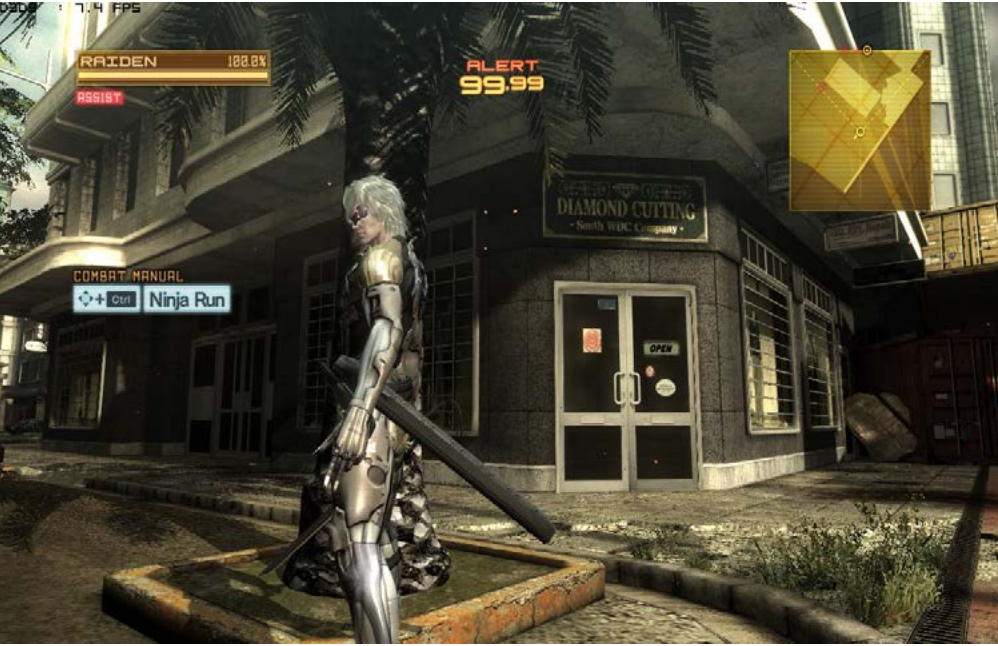
Žáner: akčné Hack and Slash
Výrobca: Platinum Games
Vydavateľ: KonTiki
PLUSY A MÍNUSY:
+ port
+ akcia
+ jeden z najlepších herných mechanizmov v poslednej dobe
+ hudba
- vizuálna stránka je síce neporovnateľne lepšia, ale od PC sa dalo čakať viac
- nutnosť hrat' s ovládačom

HODNOTENIE:

85%

pridá úplne nový rozmer akcie a techník, zatiaľ čo otestuje vaše schopnosti ovládania Raidena. Obsahovo však vlastne počítačový Rising neprináša nič nové, a

tak hrateľná doba ostáva v rozmedzí 6-tich hodín, čo sa predlžuje, ak ste fanúšik Hack and Slash hier a rozhodnete sa pre naozajstnú výzvu vyšších náročností.



Technická stránka? To sa predsa od PC dalo čakať...

Zatiaľ čo si PC verzia drží obsahovú rovnováhu konzolovej hry, predbieha po vizuálnej stránke konzoly mil'ovými skokmi. To sa dalo čakať. Aj keď sa vývojárom podarilo pri obidvoch konzolách spraviť skoro identickú hru, obidve verzie sú po grafickej stránke pomerne slabé a grafickí „fajnšmekri“ nimi pravdepodobne opovrhujú. Tu prichádza na scénu PC s 8x MSAA, anizotropným filtrovaním až do 16x, kvalitnými tieňmi a hlavne rozlíšením 1080p. Škoda, že aj keď PC Rising ponúka všetky vizuálne vymoženosti, stále je vidieť nekvalitu základnej hry a výsledná kvalita (aj keď neporovnateľne lepšia) nenapĺňa očakávanie high end hardvéru, ktorý PC ponúka pre grafické výpočty.

Bez ovládača ani na krok

Aj keď je Metal Gear Rising debutom série na PC pôde, hráči

sa bez konzolového príslušenstva nezaobídu, tak ako to zvykne byť pri hack and slash hrách.

Ak teda plánujete hrať Rising bez gamepadu, radšej si hru nekupujte. Bolo by to pre vás viac utrpenia ako zábavy a z hry by ste eventuálne nič nemali, aj keď sa vývojári snažili prispôbiť ovládanie najlepšie, ako sa dalo. Toto jednoducho nie je hra, stvorená pre myš a klávesnicu, a to nehovoriac o vyšších obt'ážnostiach, ktoré by sa v tomto prípade stali pravdepodobne nehrateľnými.

Čo sa týka gameplayu, nezmenilo sa vlastne nič. Rovnako skvelá „nadupaná“ akcia, prepletená s jedným z najlepších gameplay mechanizmov hack and slash hier, aké sme v poslednej dobe mali možnosť vidieť. V tomto ohľade sa Risingu nedá nič vytknúť. Jedinou chybičkou krásy môže byť len skutočnosť, že sa tvorcovia mohli poučiť z konzolovej verzie a do PC pridať lepší tutorial



alebo nejaké vysvetlenie herných mechaník, ktoré môžu byť pre nováčikov v sérii Metal Gear (alebo celkovo Hack and Slah žánru) ťažšie na pochopenie.

Najdôležitejšia mechanika, ktorú budete musieť ovládnuť, je vlastne nikde nepopísaná a často sa stáva, že niektorí hráči o nej ani nevedeli, a tak im hra robila veľké problémy. Reč je o skvelo načasovaných parry a counter parry technikách, čiže blokovanie a blokovanie s následným protiútokom. Presné načasovanie bude znamenať rozdiel medzi životom a smrťou alebo stratením dôležitých zásob a bodov, ktoré budete potrebovať neskôr.

Záver

Patrí Raiden na PC? Určite áno. Neexistuje dôvod, prečo nie, okrem faktu, že si nezahráte bez ovládača. Teda zahráte, ale otázne je, či sa to bude dať nazvať hraním. Platinum Games dodalo presne takú hru, akú si ľúbilo a aj tí najväčší odporcovia tohto spin offu a zmeny, ktoré do série priniesol, nemôžu poprieť, že hra sa ako celok vydarila. Okrem toho je stanovená pomerne prijateľná predajná cena. Ak ste fanúšikom či už Metal Gear série alebo hack and slash žánru, túto hru by ste si nemali nechať ujsť.

Richard Mako



Estranged: Act 1

NIE JE DEFINOVATEĽNÁ,
NO JE NA SPRÁVNEJ CESTE

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: akcia
Výrobca: Alan Edwardes
Zapožičal: Steam

PLUSY A MÍNUSY:

+ dynamická hudba
+ atmosféra
+ nedostatok nábojov/zdravia
+ dabing
+ cena

- lineárnosť
- zastaraná grafika
- nedotiahnutý príbeh

Je tma, za sebou počujete divné pochechtávanie a šuchot. Máte v rukách iba kladivo a neviete, odkiaľ príde útok. Takéto pocity sú v poslednej dobe IN a môže sa nimi chváliť mnoho titulov. Čo však Estranged: Act 1 ponúka navyše? V prvom rade je to nostalgia a akási familiárnosť. Stretnutie s Estranged je pre hráčov, ktorí už poznajú legendárnu FPS Half-Life 2, ako stretnutie s dlho strateným priateľom, o ktorom si mysleli, že ho už nikdy neuvidia.

Moderská komunita je v posledných rokoch neskutočne silná a ukazuje, že to s hrami vie. Uvedomujú si to aj herné štúdiá, ktoré veľmi radi oslovujú úspešných moderov s ponukami práce alebo ich daný mód zaujme natoľko, že sa ho rozhodnú pridať do vlastného herného portfólia.

Môžeme napríklad spomenúť Battlefield: Desert Combat, Garry's Mod alebo úspešný DayZ. Hra (respektíve prvá časť) Estranged: Act 1 vďaka za svoj život partii moderov, ktorí jej vdýchli život ako módu, založenému na Source engine, pod ktorým beží aj Half-Life 2. Tu prichádza do hry už spomenutá nostalgia a familiárnosť. Kto hral Half-Life 2, pocíti to „kúзло“ hneď v prvých okamihoch hrania.

Nanešťastie, ak ste náhodou HL2 nikdy nehrali, udrie vám do očí zastaranosť herného enginu. Keď prišiel na svet, bol vo viacerých smeroch revolučný a v roku 2004 naozaj vyrážal dych. Teraz sme už však vo veku next-gen konzol, kde je aj obyčajné steblo trávy zobrazené do posledného detailu. Textúry, osvetlenie a fyzika Estranged nie sú škaredé, ale tie roky sú na nich poznateľné.

Do príbehu vstupujete ako rybár, ktorý sa stratil na mori. Vaša loď sa zmieta v búrke, z rádia sa



What the?! Hey! Hey! You! Oh thank God!

ozývajú zvláštne správy a zrazu narážate na nevidenú prekážku. Hneď ako sa porozhliadnete po svojom okolí, ktoré je dostatočne ponuré a ktorého atmosféru príjemne dokresľuje strašidelná hudba, môžete pokračovať smerom k vašej záchrane.

Do cesty sa vám budú stavať infikovaní pracovníci korporácie

Arque, ktorá má na hernom ostrove svoju „základňu“, ale aj preživší ochrankári.

Po prvých intenzívnych stretnutiach s infikovanými ľuďmi, ktorí útočia rukami alebo po vás hádzajú predmety v ich blízkosti, získavate cvik a viete, ako na nich. Nie sú veľkou prekážkou. Jediným problémom/osviežením by bola skupina



takýchto nepriateľov, nanešťastie sme sa však s takýmto prevapením, až na jeden príjemne strašidelný prípad, nestretli. V hre sme narazili aj na civilistov a vedcov. Pri nich sme však nadobudli pocit, akoby boli do herného zážitku dosadení iba pre spásu príbehu.

Tým sa dostávame k ďalšej výčitke. Na začiatku sme si to ešte tak silno neuvedomovali, ale s pribúdajúcim

časom sme získavali stále silnejší pocit, akoby nás hra tlačila jediným, presne vytýčeným smerom.

Estranged sa nedá definovať ako hra s otvoreným svetom, takým nebol ani svet Half-Life 2, z neho sme však takýto pocit nemali. Malé kúsky vonkajšieho sveta, ktoré sú presne ohraničené skaliskami či vodou, klukaté koridory, v ktorých sú každé jedny dvere, okrem tých



potrebných pre napredovanie príbehu, zamknuté. Lineárnosť jednoducho z Estranged: Act 1 priamo sála. Našťastie nám táto skutočnosť neskazila dojem z hry natoľko, aby sme sa tým zaoberali pred dohraním poslednej scény.

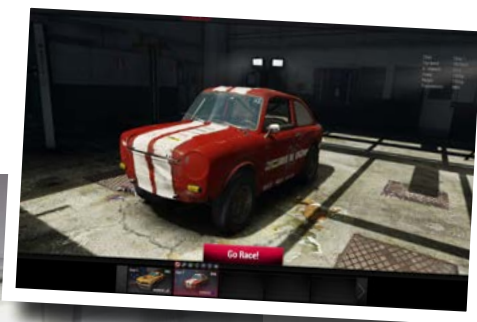
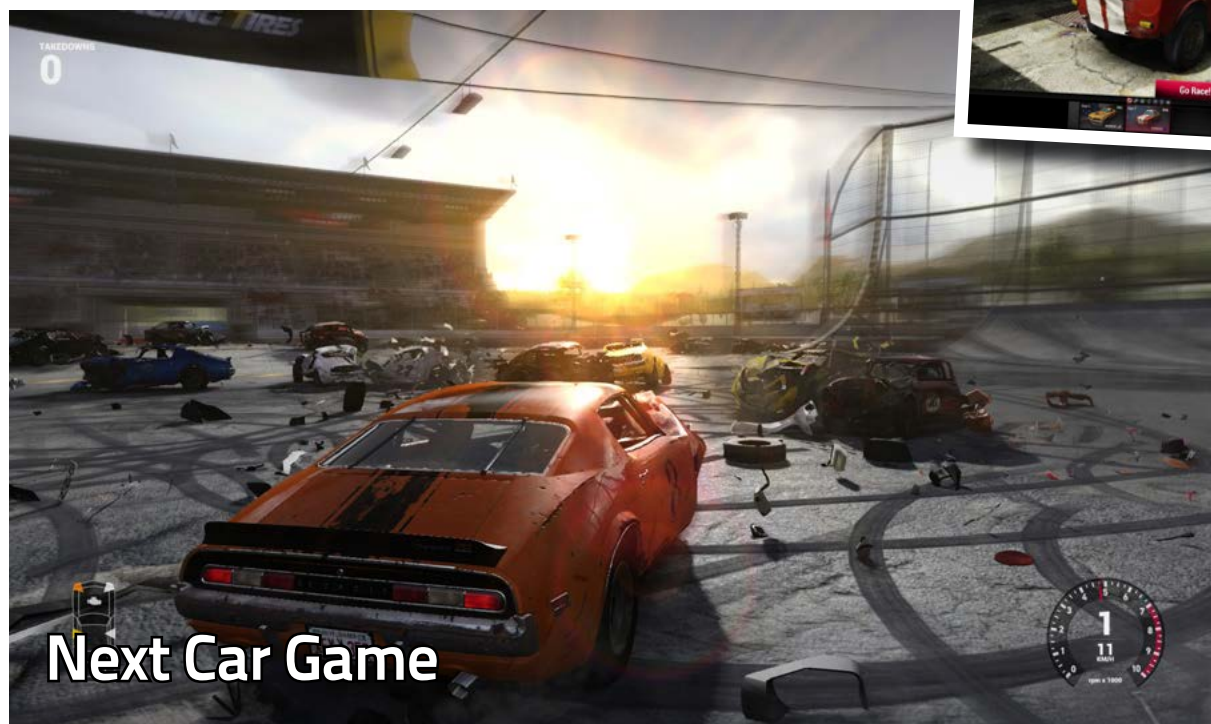
Estranged bolo pre nás prekvapujúcim odpočinkom od miliónových titulov svojou atmosférou a nostalgiou. Tejto hre sa dá vyčítať veľa vecí: lineárnosť, zastaraný vzhľad alebo nedotiahnutý príbeh. Pravdou však je, že nás každý podozrivý zvuk a opatrné nazretie za kút držali v napätí až do samého konca. A to sa v poslednej dobe darí málokto hre, ktorá o sebe vehementne prehlasuje, že patrí do hororového žánru.

Záverom sa môžeme spýtať, či Estranged pokračuje v trende nastavenom úspešnými módmi. Odpoveď na otázku zatiaľ nie je jasne definovateľná, môžeme ale sebaisto povedať, že je na tej správnej ceste a tešíme sa na chvíľu, kedy sa pod naše ruky dostane jej pokračovanie.

Hru Estranged: Act 1 si môžete stiahnuť zadarmo cez Steam, na jej spustenie budete potrebovať len tzv. Source SDK Base 2013 Singleplayer, ktorý však do počítača stiahnete v rámci inštalácie samotného standalone módu. Nie je nutné vlastniť originálnu hru Half-Life 2.

Daniel Paulini





Next Car Game

■ Každý z vás už pravdepodobne počul bud' o tomto titule, alebo jeho duchovnom predchodcovi, sérii Flatout. Tá sa do pamäti hráčov zapísala najmä vďaka svojmu prístupu k žánru ako k celku. V reálnom svete, keď jazdíte po trati vo vysokej rýchlosti a nabúrate, určite nezostane vaše auto bez škrabanca, ako tomu dovtedy bolo v populárnej sérii Need For Speed. Flatout obsahoval všetko – deštrukciu, rýchle autá, upgrade vozidla, rôznorodé prostredia a brutálne zmýšľajúcu AI. Next Car Game, nový duchovný nasledovník dnes už mŕtvej série, sa snaží vrátiť deštrukciu do pretekárskeho žánru a vyzerať to tak, že sa máme na čo tešiť.

Next Car Game už vo svojom skorom štádiu vývoja nasadil svojim konkurentom latku veľmi vysoko. Deštrukčný model, ktorý bol už prezentovaný mnohokrát, doposiaľ vyzeral ako najlákavejší feature prichádzajúceho titulu. Komu by sa nepáčilo maximálne „rozflákať“ svoje auto? V aktuálnej verzii hry ste schopní ho zdemolovať až do takej miery, že z neho zostane napríklad len blatník s kolesom. Avšak pojazdniť! V hre, ako v pretekoch, tak i v oblúbenom derby, je však stanovená hranica, pri ktorej sa vaše auto nebude dať už ďalej ničť.

Grafická stránka titulu sa zatiaľ ubera dobrým smerom. Hudba v tomto štádiu hry ešte nebola implementovaná, ale keďže je Next Car Game hrou vyvíjanou

firmou Bugbear, môžeme očakávať, že bude kvalitná. Zvuky áut, ktoré sú už prítomné, znejú totiž naozaj dobre. Ich dynamika, napríklad pri rýchlych prechode z jedného zvuku do druhého, je plynulá a nepostrehnuteľná. A to je hra stále len v alfa štádiu.

Po prvom zapnutí pretekov pocítite starú, kvalitnú hrateľnosť Flatoutu, obohatenú o lepšiu, virohodnejšiu fyziku auta a náznak zákernej a kvalitnej umelej inteligencie, ktorá je už teraz na vysokej úrovni, a to aj napriek niekoľkým chybám. Autá súperov sú staré dobré agresívne prasce, ktoré sa na vás hrnú zo všetkých strán a neustále vám robia zo života peklo. Prostredie je deštruktívnejšie než hociaký predtým a so správnou rýchlosťou a uhlom zničíte takmer všetko.

Hra však, vzhľadom na súčasné štádium, v ktorom sa nachádza, disponuje neduhmi. Tým hlavným je menu, ktoré je, aj napriek faktu, že spĺňa svoju funkciu, dizajnované v štýle „Ctrl+C + Ctrl+V“ z World of Tanks.

Fyzika je pri menej ako 45fps veľmi nerealisticky prepočítavaná, nastavenia sú vysoko minimalistické, priam ako pri známych konzolových portoch, čo však, vzhľadom na alfa fázu, berieme ako poľahčujúcu okolnosť. Hodili by sa tiež nejaké úpravy v hrateľnosti, keďže z trate vyletíte až príliš ľahko.

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner: akcia, preteky
Výrobca: Bugbear
Zapožičal: Bugbear

Naopak, optimalizácia a niektoré vyššie spomenuté aspekty hry vyzerať už ako z hotovej hry.

Next Car Game sa hrá a vyzerať plnohodnotne už teraz. Keď titul hráte, chýbajúcu hudbu si síce všimnete, tak isto aj možnosť výberu z troch tratí a dvoch áut či to, že veľa možností v hre zatiaľ nie je. Pociť z alfy ako z celku je však aj napriek nedostatkom veľmi dobrý a zanechal hlboký dojem – je prekvapivé, že ide len o túto verziu. Máte ten pravý pocit z pretekov, rýchlosti a hlavne z tej do neba ospevovanej deštrukcie, a to i napriek veľmi okresaným možnostiam, ktoré hra zatiaľ ponúka. Je hrateľná, optimalizovaná ihneď zo začiatku – samozrejme, stále má rezervy, ale je to naozaj solídne zoptimalizované už teraz, obsahuje plnohodnotnú umelú inteligenciu, prepracovaný fyzikálny model s minimom problémov, grafickú a zvukovú kvalitu veľkých titulov.

Next Car Game vyzerať nádejne. Ak bude Bugbear pokračovať týmto smerom, budeme tu mať po dlhom čase poriadne kvalitný titul. Investícia do Steam Early access sa oplatí už teraz a navyše prispeje autorom na samotný vývoj. Next Car Game je povinnosťou pre všetkých fanúšikov Flatoutu, ničenia a chaosu. „Here comes a revolution!“

Andrej Redeky

INTERNETOVÝ OBCHOD S HRAMI



od 29,99€
PC verzia
v češtine

G A M E

EXPRES

<http://www.gameexpres.sk>



Might & Magic VI
teraz len
11,99€



Predobjednaj
už teraz

Consortium

ZBRAŇ SCHOVAJTE DO PUZDRA,
NÁS BAVÍ KLEBETIŤ!

Možnosť pustiť sa do preskúmania svetov pod hlavičkou značky sci-fi vždy radi uvítame. Aj práve vd'aka tomu nám prišiel koncept akčného RPG Consortium veľmi sympatický a pri ďalšom odhalovaní, vtedy zatiaľ len sľubov, sme len s nádejou žasli. Skvelá premisa o prepracovanom príbehu, vetvených dialógoch a „dobre fungujúcim“ svetom, však ešte nemusí znamenať úspech, nehovoriac o prítomnosti stále pár závažných ALE...

Ochudobnená Normandia

„Vitajte na palube pán Bishop 6! Toto nie je dovolenka, tu to musí fachať!“ Uznávam – presne s takýmito slovami sa hra, pravdepodobne, nezačínala, no s odstupom času sa vám to tak určite bude zdať. Ale pekne poporiadku. Isto ste vytušili, že sa zmocňujete roly agenta Bishopa 6, ktorý ako zamestnanec vládnej agentúry získava letenku rovno prvou triedou. To je v tomto prípade alfou a omegou, keďže sa celá hra odohráva práve na palube lietadla nesúce názov Zenil.

Síce vám bude všetok interiér pripadať neskutočne umelo, prípadne až „krabicovito“, no prítomnosť zhruba 20-člennej posádky a autenticity dokázali vytvoriť vcelku funkčný ekosystém, do ktorého sa vmiesite takmer okamžite. Ako to však u väčšiny príbehov býva, na scénu prichádza element nabúrania, ktorý má za úlohu vytvoriť zápletku. Tá sa nám tentoraz zhmotnila do podoby vraždy a následného kladenia si otázok: „Kto to len mohol urobiť?“

Odhalenie vinníka, samozrejme, nebehá po rozume iba vám, čo v praxi znamená nekonečný kolotoč vzájomného obviňovania a ukazovania prstom na toho druhého.

Prostredníctvom tohto všetkého sa ukazuje práve tá najsilnejšia stránka Consortia – dialógy. Rozhodnutia, resp. cesty, ktoré si v nich zvolíte majú

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: RPG, Adventúra
Výrobca: Interdimensional Games

Zapožičal: Steam
PLUSY A MÍNUSY:

- + rozhovory
- + vetvené dialógy
- + charaktery
- + príbeh
- bugy
- prestrelky
- technické spracovanie

HODNOTENIE:

65%

skutočný dopad na ďalší postup hrou. Vetvenie rozhovorov dodáva titulu charakter, pri ktorom sme si niekedy kokráť spomenuli na prvý Mass Effect, v spojení s druhým System Shockom.

Presúvame sa k ďalšiemu, žiaľ, už poslednému plusovému bodu. Ten sa na účet autorov pripisuje vd'aka celkom bohatému obsahu. Nenájdete tu

síce žiadne odbočky, ktoré by vás nejakým spôsobom vybočili z príbehovej linky. Pravdupovediac, nie je tu pre ne ani priestor, keďže na prieskum všetkých zákutí a kútov lietadla vám bude stačiť zhruba 10 minút.

Osobne ale môžeme povedať, že to je pre tento druh gradovania príbehu plne postačuje a syndróm stiesnenosti, našťastie, neprichádza.



Rovnako sa pri hre nebudete ani nudiť, keďže je úloha a „tajomstiev“ ukrytých v dialógoch viac než dost. Raz budete hľadať chybné palubné systémy, potom budete opravovať poškodené riadiace čipy – toto všetko vám na prvé zahraniť zaberie zhruba 4–5 hodín, čo pre niekoho môže byť mínus. Osobne sme to za mínus nepovažovali, keďže sa tu stále naskytuje možnosť pre znovuhrateľnosť.

Ambície sú niekedy málo

Ako vyššie zmienený medzitulok naznačuje, presúvame sa z časti chvále a tľapkania autorov po ramene do časti, ktorá sa už tak úplne nevydarila. Prvé čo sa vám vbije do očí, je určité technické spracovanie, ktoré hlási ťažké nedostatky. Nejde tak o grafiku, ako skôr o zabugovanosť.

Tu rozhodne Consortium neurobil najlepšiu debüt, keďže v dobe vydania bola hra takmer nehrateľná. Autori, našťastie, nestrčili hlavu do piesku a

takmer okamžite začali pracovať na opravnom patchi, ktorý mal za úlohu napraviť všetky zásadné chyby. A tak sa aj stalo! Do našich rúk sa dostala hra, síce stále s pár chybami, no nie až takými zásadnými, že by nám to kazilo zážitok z hrania (iba ak okorenilo o pár úsmevných momentov).

Čo nám ale naopak úsmev na tvári rozhodne nevyčarovalo, sú prestrelky. Ich prítomnosť nám prišla úplne zbytočná a kvôli jednoduchosti, ba až primitivite sme si ich vôbec neužili. Chápeme, že bez nejakej tej akcie by sa to asi nezaobišlo, ale takto na budúce už, prosíme, nie.

Toto sa vzťahuje aj na inventár, ktorý sme kvôli nedostatku vecí a istej neprehľadnosti využili len veľmi občasne, t. j. rovnako ako aj u prestreliek by nám absencia tejto kapitoly vôbec neškodila. Aspoň čo sa prvého dielu týka. Štúdio Interdimensional Games sa totižto rozhodlo príbeh rozkúskovať na tri samostatné



hry/akty, naprieč ktorými sa budú vaše činy tiahnuť po celú dobu, takže je na vás, akú veľkú časť príbehu si „odkrojíte“.

Zrátané, podčiarknuté...

Nepristupujte ku Consortiu ako k AAA titulu – budete sklamaní. Nečakajte žiadne grafické orgie ani momenty, ktoré vám vyrazia dych. Prvý diel sa na toto všetko totiž nehraje! Miesto toho vám servíruje svižné tempo komplexného príbehu spolu s dobre napísanými postavami a vetvenými dialógmi, pričom je iba vo vašich rukách, ako veľmi sa do tohto sveta chcete ponoriť.

Zároveň ono zmieňované ponorenie sprevádzajú aj nemalé problémy, spojené hlavne so súbojmi a technickým spracovaním, pod ktoré sa podpisuje aj zastaranosť grafiky.

Čo dodať na záver? Hra rozhodne nie je pre každého, no pokiaľ vo vás vyššie zmienené hodnotenie zarezonovalo v kladnom poňatí, choďte do toho!

Miňo Holík



Might and Magic X – Legacy

DUNGEONY SA OPÄŤ PREBÚDZAJÚ!

Dungeons sa tešili veľkej obľube hlavne v osemdesiatych rokoch, no koncom deväťdesiatych ich bolo na trhu už len pár. Že má tento žánr čo povedať aj po dlhej prestávke, kedy bol považovaný za mŕtvu, dokázal už pred dvoma rokmi perfektný Legend of Grimrock. Začiatkom roka 2014 sa vracia pokračovanie známej série Might and Magic, ktorá patrila medzi kráľov tohto žánru a snaží sa osloviť modernú generáciu hráčov.

Herných prvkov je celá kopa. Nechýbajú novinky

Pre tých, ktorí nikdy žiadny dungeon nehrali (predsa len už sú to roky, čo sme tu mali veľký a známy titul), sa pokúsime vysvetliť základne pravidlá tohto žánru. Súboje prebiehajú klasickým t'ahovým systémom, čiže za každú zo štyroch postáv môžete v ľubovольnom poradí vykonať jednu činnosť. Napríklad, zaútočiť zbraňou, použiť kúzlo alebo si doplniť život, či manu. Rovnako aj pohyb prebieha t'ahovým systémom, čiže sa pohybujete po štvorcových políčkach, z ktorých je zložený celý herný svet (takzvaný krokovací dungeon).

Pokiaľ ste hrali spomínaný Legend of Grimrock, Might and Magic je v niekol'kých veciach úplne odlišný. Herný svet Might and Magic je oveľa väčší a obsahuje aj mestá, ktoré poskytujú útočisko, kde sa môžete vyspať v taverne, predať nazbierané poklady alebo trénovať vaše postavy. S tým sa spája aj nutnosť vracať sa späť a hl'adat' nové cesty, kadiaľ postupovať vpred, pokiaľ sa vám nejaká lokalita zdá príliš náročná. Taktiež obsahuje aj množstvo questov, skrytých pokladov a špeciálnych nepriateľov.

Vel'mi dôležitým faktorom je tvorba svojej družiny. Dokopy si môžete vybrať zo štyroch klasických fantasy rás, pozostávajúcich z ľ'udí, orkov, trpaslíkov a elfov a pridelit' im jedno z dvanástich povolání (každá rasa má dostupné tri unikátne). Pokiaľ

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: dungeon
Výrobca: Limbic Entert.
Zapožičal: Playman

PLUSY A MÍNUSY:

- + množstvo obsahu
- + dĺžka
- + znovuhrateľnosť
- + skvelá atmosféra
- + tvorba postáv
- + rpg prvky
- + nie je pre každého
- technické problémy
- občasná frustrácia
- bugy
- nie je pre každého

HODNOTENIE:

73%

sa nechcete príliš vŕtať v rozdávaní bodov a pridelovaní schopností, jednoducho si vyberiete už dopredu pripravenú družinu a hra vás v ničom nebude zdržovať. Ale ak ste niekedy nejaký dungeon hrali, viete, že ide o veľmi zábavnú činnosť a práve v bodoch, schopnostiach a výpočtoch tkvie to najlepšie z rpg prvkov.

Systém schopností funguje podobne ako v predchádzajúcich dieloch, takže si určitý skill nemôžete zvyšovať, kým nenavštívite trénera, a to pri troch mľ'nikoch: expert, master a grandmaster. S nimi sú spojené aj nároky na rôzne vybavenie. Napríklad výborný luk, ktorý by sa vám veľmi zišiel, má požiadavku na experta z lukostrel'be, a to váš elf, bohužiaľ, nemá.

Takže treba d'alej levelovať a potom navštíviť trénera. Práve toto „taktizovanie“ – kedy a do čoho pridelit' cenné body, tvorí skvelú atmosféru a núti vás hrať d'alej. Spomenúť musíme aj veľmi cenné relicy, ktoré nájdete len na najtajnejších miestach a za silnými bossmi. Podobne ako v Might and Magic Heroes VI, sa tieto zbrane a brnenia levelujú spoločne s vašou postavou a za každý level sa odomkne nový bonus. Takže z pôvodne ničím

extra výnimočnej sekery sa môže stať ultimátna zbraň, ktorú budete používať celý zvyšok hry.

Avšak problém nastáva, keď v polovici hry zistíte, že jedna z postáv je zbytočná a mali ste si radšej vybrať liečiteľ'a alebo že váš trpaslík dáva príliš malú damage, pretože ste mu vybrali nevhodné povolanie. A tu sa hneď dostávame k prvému problému hry a to jej náročnosť. Vysoké nároky na hráča idú s dungeonmi ruka v ruke, o tom niet pochýb. Čo však spravíte, keď zistíte, že sa nemôžete vybrať ani jedným smerom, pretože nikde sa vám nedarí vyhrať súboj ani so základnými nepriateľmi a žiadny z ľ'ahších zabitých nepriateľov sa nerespawnujú? Samozrejme, môžete sa pokúsiť nakúpiť si lepšie vybavenie za nazbierané peniaze a zásobiť sa väčším počtom liečivých fl'aštičiek a skúšať a skúšať. Na to je však dnešný hráč príliš lenivý a veľmi rýchlo to vzdá. Tým pádom sa počas hrania môže dostaviť frustrácia z (ne)postupu a už v nej ani pokračovať nebude. Ale hráč, ktorý si prešiel krstom krvi a ohňa a rád príjme túto výzvu, bude v siedmom nebi.

Obsahom je Might and Magic X obrovská hra, čo je jedným z najväčších plusov. Počas

recenzovania sme odohrali vyše 30 hodín a ku koncu to stále nemáme veľmi blízko. Veľkých miest je hneď niekoľko a nie sú to len generické steny naukladané v inom poradí. Každé má svoj vlastný architektonický štýl a každé obývajú iné rasy. Tie, mimochodom, budete určite poznať, ak ste hrali jednu z posledných hier sveta Might

and Magic a boli som prekvapení, že mnoho postáv a nepriateľov bolo známych aj z Dark Messiah of Might and Magic, čo už je vcelku starý titul. To isté platí aj o nepriateľoch, ktorých je dostatočný počet a každý jeden má niekoľko variantov. Zároveň je celý dej hry zasadený do sveta, ktorý Ubisoft buduje už niekoľko



rokov v spomínaných tituloch. Ten si však popri hraní vašu pozornosť príliš neudrží, ale nijako to neprekáža.

Aj keď príbeh pokračuje po udalostiach Might and Magic: Heroes VI, je to len pozadie pre samotnú hru. Predsa len, podobných titulov plných politických hier a intríg sme tu už mali kopy.

Zle optimalizovaný engine a vysoké nároky.

Vizuálne si Might and Magic X drží veľmi farebný a rozprávkový štýl. To platí ako u miest, tak aj nepriateľov či NPC. Avšak, aj keď nevyzerá po stránke detailov a kvality textúr najlepšie (v podstate je na tom až podpriemerne), aj na veľmi slušnom hardvéri sa hýbe pomerne biedne.

Prepady fps, trhanie, sekanie a dokonca aj pády celej hry sú celkom bežné a ako sme mohli otestovať, ani zmena detailov nijak nepomôže. Na kráse tiež neprispieva „doskakovanie“ textúr pri pohybe.

Veľkým šokom bolo aj prehrievanie grafickej karty, ktoré sa deje len pri návšteve obchodníkov alebo trénerov. Paradoxom je, že v tomto momente je na obrazovke statická miestnosť, v ktorej sa hýbe maximálne horiace drevo v krbe či podobný detail a jedna postava. Vyt'aženie grafickej karty však stúpne na 100% a ventilátory sa točia ako o život. Tento problém bol prítomný už v early access verzii a mysleli sme si, že po oficiálnom vydaní bude odstránený.

Bohužiaľ, nestalo sa tak, a to ani po prvom opravnom update. Soundtrack pozostáva z veľa známych skladieb, z ktorých mnohé môžete poznať z Dark Messiah of Might and Magic alebo Heroes of Might and Magic V a VI. Zvyšné kvalitatívne nezaostávajú, a ak si zakúpite deluxe edíciu, dostanete aj trinást skladieb ako bonus.

Výsledok mohol byť aj lepší. Potápa ho technická stránka.

Napriek horšiemu dojmu z early access verzie je Might and Magic X: Legacy výborný dungeon s množstvom kvalitných herných prvkov.

Potešia aj novinky, ako napríklad skvelý systém relicov. To, že tento žánr nie je pre každého, už asi nemusíme spomínať, takže pokiaľ nemáte nervy z ocele a chcete si pri hraní len oddýchnuť a taktizovanie alebo experimentovanie nie je vaša silná stránka, dajte ruky preč.

Fanúšikov môže taktiež odradiť veľmi zlá technická stránka. Ak však prekonáte všetky nástrahy a problémy, ktoré si pre nás Ubisoft nachystal, zabavíte sa na naozaj dlhú dobu. Dokonca aj znovuhrateľnosť je pomerne vysoká, pretože chuť vyskúšať všetky postavy vás bude držať dlho.

Do budúcnosti len dúfame, že vývojári poriadne zapracujú na opravách a nebudú sa len sústredovať na tvorbu ďalších DLC, ako to dnes, žiaľ, býva.

Juraj Vilha

OlliOlli

OLLIOLLI JANKO,
PADNI NA KOLIENKO

Viete, aká je najlepšia hra, ktorá vyšla na PS1? Nie, nie je to Crash Bandicoot, Gran Turismo, Final Fantasy ani Metal Gear Solid. Je to Tony Hawk's Pro Skater 2 – aspoň podľa portálu Metacritic, a s týmto tvrdením sa stotožňujeme. THPS2 nám pripomína nostalgiu herných začiatkov na Slovensku. Na PlayStation sa chodilo hrať do herní a po prejení prvého Crasha sa prechádzalo práve na skateboardových arkádu. Crash bola nutnosť, Tony Hawk bol životný štýl.

S Pro Skatermi to však po tretej hre zo série išlo dolu vodou. Activision sa snažil zachrániť situáciu aj pomocou špeciálneho príslušenstva v tvare skateboardu, ktorý mal ponúknuť realistejšiu hernú zážitok, avšak neúspešne. Smäť po virtuálnom skateboarde čiastočne uhasil HD remake prvého Tonyho Hawka. A prečo spomíname meno známeho skateboardistu, keď v názve recenzovanej hry nefiguruje? Pretože OlliOlli je po dlhej dobe poriadna skateboardová hra. V princípe jednoduchá, avšak na zvládnutie veľmi náročná hra, ktorá vyžaduje dávku perfekcionizmu. A to môže niektorých hráčov odradiť.

OlliOlli sa od Tonyho Hawka a jemu podobných hier odlišuje v technickom spracovaní. Vývojári tretí rozmer vyškrtli a výsledkom je dvojrozmerná arkáda/skakačka s výraznou prímou všetkého skateboardového. Podobný štýl hier môžete dnes stretnúť na mobilných telefónoch a práve pre platformu iOS bol OlliOlli pôvodne vyvíjaný. Sony však zasiahol, vývojárov oslovil a výsledkom je exkluzivita pre PS Vitu. Treba uznať, že OlliOlli sa hrá lepšie s klasickými ovládacími prvkami (tlačidlá, analógová páčka) a popravde si nevieme predstaviť, akým spôsobom by bolo ovládanie prispôbené pre dotykové obrazovky. Problémom nie je komplexnosť ovládania. To je v podstate veľmi jednoduché. Tlačidlom X skateboardistu rozbehnete a dvojítm stlačením



ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS Vita

Žáner: Športová

Výrobca: Roll7

Zapožičal: Sony

PLUSY A MÍNUSY:

- + old-school hrateľnosť
- + chytľavosť a výzva
- + koncept

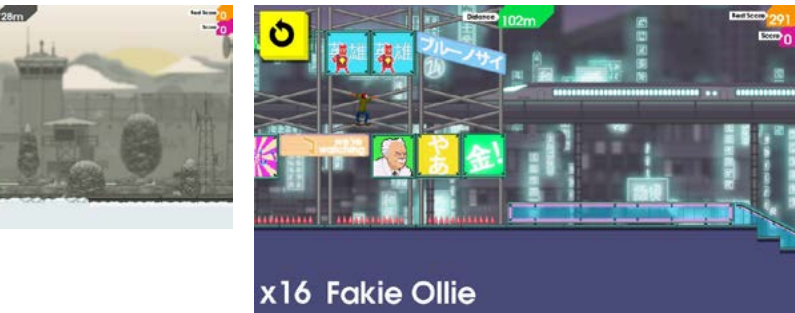
- pre niekoho ovládanie

- pre niekoho frustrácia

- veľká citlivosť
analogovej páčky

HODNOTENIE:

75%



dosiahne maximálnu rýchlosť. OlliOlli je v podstate Canabalt, resp. akákoľvek „2D runner“ hra obohatená o skateboardové prvky. Zvyšok ovládania a robenie trikov sa obmedzuje iba na ľavý analóg. Keď posuniete páčku doľava, vykonáte jeden trik. Doprava, ďalší trik. Poloblúk. Celý oblúk. Trištvrte oblúk. Každý pohyb s analógovou páčkou je priradený nejakému triku. Rovnako ako vo FIFE. Okrem toho môžete používať aj pravé a ľavé bočné tlačidlo, aby sa vaša postavička točila do jednej alebo druhej strany.

Rovnako ako v prípade Tonyho Hawka aj v OlliOlli si budujete kombo neprerušovaným robením rôznych trikov. Vo vzduchu spravíte jeden trik, následne „pristanete“ na zábradlí a pokračujete v kombinácii. Jednotlivé úrovne, najmä v neskorších častiach, sú navrhnuté tak, aby hráčovi umožnili striedať jeden trik za druhým bez akejkoľvek pauzy. A práve v tomto spočíva cesta k úspechu. Potrebujete veľak bodov a tie získate iba nadväzovaním trikov. To si však vyžaduje zo strany hráča bezchybné hranie, ktoré neskôr hraničí s perfekcionizmom.

Práve z tohto dôvodu považujeme PS Vitu za ideálnu platformu pre recenzovaný titul. Dotykové ovládanie vám neumožní dosiahnuť taký perfekcionizmus ako klasické ovládacie prvky. Stláčanie tlačidiel a pohyb analógovej páčky si musíte ideálne načasovať a jediná chyba vás môže pripraviť o všetko. V tomto smere je OlliOlli bezohľadný. Hra obsahuje celkovo 25 úrovní, ktoré sú rozdelené do piatich prostredí. Každá úroveň ponúka „amatérske“

a „profesionálne“ výzvy. Ak však nemáte k takémuto žánru hier vzťah, pripravte sa, že frustrácia sa dostaví už v štvrtej várke úrovni, a to aj v prípade „jednoduchých“ výziev. Tieto úrovne totižto nevyžadujú bezchybné hranie, ale po hráčovi chcú už spomínaný perfekcionizmus. Počas niekoľkých milisekúnd musíte perfektne pristáť a hneď vyskočiť – v opačnom prípade vás čaká pád na kolienko a game over.

OlliOlli je veľmi špecifická hra. Svojím spôsobom je chytľavá a zábavná. Svojím spôsobom je však aj frustrujúca a stereotypná. Nie je to materiál pre každého hráča. Milovníci Tonyho Hawka pravdepodobne ocenia dvojrozmerný skateboard, iní hráči však budú mať chuť Vitu hodiť o zem. OlliOlli vyžaduje trpezlivosť a pevné nervy. Perfekcionizmus zo strany hráča. Správne načasovanie stláčania tlačidiel a pohybu analógovej páčky pri doskoku na zem alebo na zábradlie. Takisto vyžaduje aj určitú ohľaduplnosť, pretože ovládanie vás môže niekedy jedovať – z pohľadu robenia trikov. S malým analógom síce dokážete robiť zázraky, avšak s hrou sa vždy nezhdnete. Páčka je totižto veľmi citlivá a často spravíte iný trik, ako ste pôvodne chceli. To platí najmä pre kategóriu trikov, kde treba robiť krúživé pohyby analógom. Tento „nedostatok“ však budú riešiť iba TOP hráči, ktorí OlliOlli zmajstrujú. Väčšina bude mať čo robiť, aby v nehostinnom dvojrozmernom svete skateboardu vôbec prežila. Mimochodom, slovo nehostinnom neberte ako zápor – práve naopak.

Roman Kadlec

Ak sa vám táto hra páči, môžete si ju kúpiť aj na www.gameexpres.sk

SANDRA BULLOCK
GEORGE CLOONEY

10
NOMINÁCIÍ NA
CENY AKADEMIE®
VRÁTANE
NAJLEPŠÍ FILM

FILM ALFONSA CUARÓNA

GRAVITÁCIA

“HOTOVÝ ZÁZRAK.
BULLOCK, TO JE STELESNENIE SILY.”
PETER TRAVERS, ROLLING STONE

„ALFONSO CUARÓN JE JEDEN
Z NAJLEPŠÍCH ŽIJÚCICH REŽISÉROV.“
STEPHANIE ZACHAREK, THE VILLAGE VOICE



V PREDAJI NA BLU-RAY 3D™,
BLU-RAY™ A DVD

26. FEBRUÁRA

WARNER BROS. PICTURES PRESENTS AN ESPERANTO FILMOJ/HEYDAY FILMS PRODUCTION
AN ALFONSO CUARÓN FILM SANDRA BULLOCK GEORGE CLOONEY “GRAVITY”
MUSIC BY STEVEN PRICE COSTUME DESIGNER JANY TEMIME VISUAL EFFECTS SUPERVISOR TIM WEBBER EDITORS ALFONSO CUARÓN MARK SANGER
PRODUCTION DESIGNER ANDY NICHOLSON DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY EMMANUEL LUBEZKI, A.S.C., A.M.C. EXECUTIVE PRODUCERS CHRIS DEFARIA NIKKI PENNY STEPHEN JONES
WRITTEN BY ALFONSO CUARÓN & JONÁS CUARÓN PRODUCED BY ALFONSO CUARÓN DAVID HEYMAN DIRECTED BY ALFONSO CUARÓN
Soundtrack Album on WATERTOWER MUSIC facebook.com/gravitymovie warnervideo.com

WARNER BROS. PICTURES
A WARNER BROS. ENTERTAINMENT COMPANY

Logitech | G
SCIENCE WINS



KONZOLE NA CESTY

Energie pro vaše hry. Energie pro váš telefon.

Ovladač + baterie Logitech PowerShell™ vám poskytne výkonné a precizní herní ovládací prvky ve stylu konzole pro systém iOS 7, a zároveň navýší kapacitu baterie. Získejte více energie pro své oblíbené hry, které budete moci hrát déle a intenzivněji, a s jasným výhledem na celou obrazovku. Výsledkem bude intenzivnější mobilní hraní, při kterém vám nebudou překážet vaše prsty.

POWER SHELL™
controller + battery

gaming.logitech.com/powershell

Sapphire Radeon R9 290 Tri-X OC

Aj pre náročných...

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Sapphire
Dostupná cena : 439€

PLUSY A MÍNUSY:

+ výkon
+ prevádzkové vlastnosti
+ cena

- spotreba

ŠPECIFIKÁCIE:

Jadrá: 2560

Text. jednotky: 160

ROPs: 64

Jadro: 699MHz

Boost Clock: 1GHz

Pamäť: 5GHz

Kapacita: 4GB



Ťažko budete hľadať lepšie spracovaný Radeon R9 290. V Sapphire mu dali do vienka špičkový chladič, kvalitné súčiastky a výkon, vďaka ktorému si poradí aj s konkurenčnou GeForce GTX 780.

Keď spoločnosť AMD uviedla na trh svoju novú sériu grafických kariet R9, mali sme z toho rozporuplné pocity. Snaha o dobehnutie konkurencie a poskytnutie nižšej ceny nakoniec stála za vznikom trochu nevyvážených produktov, ktoré sa nakoniec stali dokonalými práve v rukách výrobcov ako je Sapphire.

Radeon R9 290 a 290X sú výkonnostne skvelé karty, ktoré však pri prvých recenziách stratili body za referenčný chladič. Radi by sme vám pripomenuli, aby ste od kariet s referenčným chladením dali ruky preč. Hlavne ak za mierny príplatok môžete mať doma vyšperkovanú kartu, akou je aj nami testovaný Sapphire Radeon R9 290 Tri-X OC.

NAPRAVUJE VŠETKO ZLÉ

Zle zvládnuté referenčné chladenie mohlo časť zákazníkov odradiť od kúpy inak veľmi dobrých kariet.

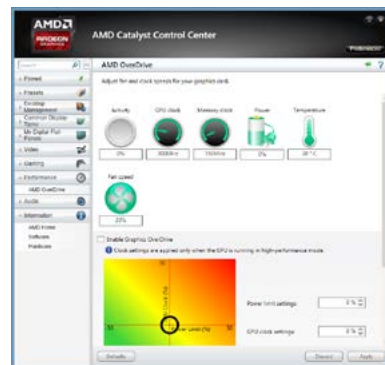
Tie sa navyše mohli v malých, zle odvetraných skrinkách doslova dusiť, pričom mohla v extrémnych prípadoch nastať situácia, kedy by dobre chladený Radeon R9 290 podal vyšší výkon ako referenčný R9 290X.

V Sapphire preto prišli s vlastným konceptom chladenia, ktorý má základ v ich obľúbenej sérii Toxic. Tá je zaujímavá použitím asymetrického systému ventilátorov. V strede totiž nájdete jeden 80mm ventilátor a po jeho bokoch sú celkovo dva 90 milimetrové ventilátory. Tri-X systém je v tomto smere mierne odlišný, keďže má všetky tri ventilátory s rovnakým priemerom 85mm.



O odvod tepla z jadra a pamäťových čipov sa stará veľká základňa, z ktorej je teplo prenášané piatimi medenými Heat-pipe trubicami do masívneho chladiča s jemným rebrovaním. Ten je rozdelený na dve samostatné časti, pričom do prvej z nich ide dvojica trubíc a do zvyšnej časti, nachádzajúcej sa mimo GPU, idú zvyšné tri. Pri nich je zaujímavá hlavná Heat-pipe trubica s priemerom až 10mm.

Sapphire musíme pochváliť aj za pekný vzhľad, ktorý kombinuje čiernu a žltú farbu. Karta vás navyše poteší aj v prípade, ak máte priehľadnú bočnicu – vyzerá skutočne štýlovo. Čo sa týka



TechPowerUp GPU-Z 0.7.5			
Graphics Card		Sensors	
Name	AMD Radeon R9 290 Series	GPU	Hawaii
Technology	28 nm	Die Size	438 mm²
Release Date	2013	Transistors	6200M
BIOS Version	015.042.000.000.000000 (113-E285FOC-X003)	Device ID	1002 67B1
Subvendor	Sapphire/PCPartner (174B)	ROPs/TMUs	64 / 160
Bus Interface	PCI-E 3.0 x16 @ x1 1.1	Shaders	2560 Unified
DirectX Support	11.2 / SM5.0	Pixel Fillrate	64.0 GPixels/s
Texture Fillrate	160.0 GTexels/s	Memory Type	GDDR5
Bus Width	512 Bit	Memory Size	4096 MB
Bandwidth	332.8 GB/s	Driver Version	atumdag 13.251.0.0 (Catalyst 13.12) / Win8 64
GPU Clock	1000 MHz	Memory	1300 MHz
Shader	N/A	Default Clock	1000 MHz
Memory	1300 MHz	Shader	N/A
ATI CrossFire	Disabled	Computing	☒ OpenCL ☐ CUDA ☐ PhysX ☒ DirectCompute 5.0

obrazových výstupov, tak tu nájdete dvojicu DVI konektorov, jeden HDMI a jeden DisplayPort konektor.

Zaujímavosťou je použitie referenčnej verzie PCB. Tá rozhodne nie je zlá, no bez upraveného napájania to možno nebude až také dokonalé s extrémnym pretaktovaním. Karta má preto štandardne kombináciu jedného 8- a jedného 6-pin konektora.

PREVEDENIE NA JEDNOTKU

Lacnejší Radeon R9 280X je založený na jadre Tahiti, ktoré svoju premiéru zažilo v decembri roku 2011. Prvými modelmi boli Radeony HD 7950 a 7970, ktoré nájdete v ponuke obchodov ešte aj dnes. Jadro Tahiti je vyrobené 28nm procesorom a obsahuje vyše 4,3 miliardy tranzistorov. Celkový počet Stream procesorov je 2048, počet ROP jednotiek 32 a texturovacích jednotiek 128. Výrobca použil 384-bit širokú pamäťovú zbernicu.

Testovaná grafika je založená na jadre Hawaii, ktoré sa líši v mnohých smeroch, no zároveň má veľmi podobné parametre aj s jadrom určeným pre aktuálne najvýkonnejší model Radeon R9 290X. Základom v prípade modelu R9 290 je 2560 výpočtových jednotiek, ktoré sú doplnené o 160 texturovacích a 64 ROP jednotiek. Pamäťová zbernica je 512-bitová, použíťá GDDR5 pamäť má kapacitu 4 gigabajty.

Obidve nové karty fungujú v takzvanom Turbo režime, ktorý už poznáme z procesorov Intel a grafických kariet Nvidia. Základná pracovná frekvencia 662MHz sa tak pri hraní náročných hier môže zvýšiť až

na 947MHz, no konkrétne pri nami testovanom modeli to je 699MHz v základe a 1GHz pri Turbo režime. Pamäť zostala nezmenená, čo sa týka kapacity, no frekvencia poskočila o 200MHz.

Nárast výkonu sa na prvý pohľad nemusí zdať prehnaný, no vďaka dobrému chladeniu a vyšším frekvenciám je karta pri dlhodobej záťaži veľmi podobná s drahším Radeonom R9 290X, vybaveným referenčným chladením. Nebojte sa preto trochu vyššej ceny za tento Sapphire. Ako zistíte z grafov výkonu, cena je adekvátna výkonu.

KONKURENCIU HRAVO PORAZÍ

Už len letmý pohľad na výsledky z testovaných hier dáva tušiť, že táto karta sa za svoje peniaze oplatí. V porovnaní so základným Radeonom R9 290 dokáže podať vyšší výkon, samozrejme, v závislosti od konkrétnej hry a nastaveného rozlíšenia. Pri niektorých tituloch však nemá problém dobehnúť aj drahšiu sestričku R9 290X.

Karta je vhodná nielen pre hranie

vo Full HD rozlíšení, ale aj vo vyššom 2560x1440 so zapnutým vyhladzovaním hrán. V množstve hier si bez problémov poradí s konkurenčnou GeForce GTX 780, oproti ktorej je navyše aj o niekoľko eur lacnejšia. Prevádzkové vlastnosti sú približne rovnaké, dobré je aj chladenie, ktorého hlučnosť je trochu vyššia ako v prípade konkurenčnej Nvidie.

Sapphire Radeon R9 290 Tri-X OC je karta vhodná hlavne pre náročného hráča, ktorý sa chce hrať tie najnovšie hry pri nastavení maximálnych detailov, prípadne má aj monitor s väčším ako Full HD rozlíšením. Cena za kartu nie je najnižšia, no v porovnaní s konkurenciou sa stále oplatí.

VÝSLEDKY TESTOV

Grafické karty testujeme na našej novej zostave, založenej na platforme Intel. Štvorjadrový procesor Core i7-3770 a základná doska ASUS Maximus IV Extreme je doplnená o 16GB DDR3 pamäte a rýchly systémový SSD disk od Intelu. Systém je Windows 8.1 Pro



v 64-bit verzii. Zdroj s príkonom 1200W zvládne aj trojicu hladných grafík.

Bioshock - jedna z mála hier, kedy má navrch GeForce GTX 780 od Nvidie. Rozdiel je však malý a len ťažko by ste vedeli, ktorú kartu máte práve v počítači.

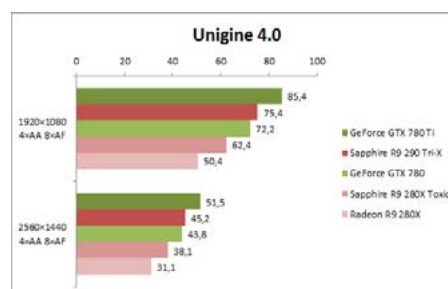
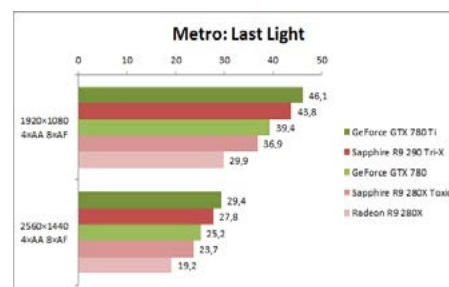
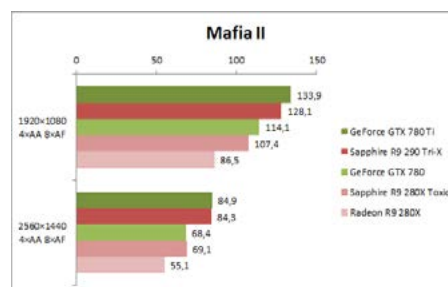
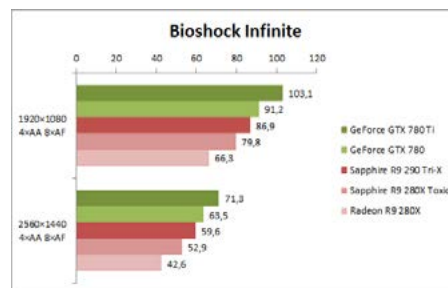
Hard Reset - len minimálne rozdiely pri dvojici R9 290 a GTX 780. Pri tejto hre je skutočne jedno, ktorú kartu si kúpite, rozdiel je úplne zanedbateľný.

Mafia II - síce staršia hra, no sedí Radeonu ako uľiatu. V extrémnom rozlíšení sa navyše Radeon R9 290 výkonom približuje aj k výrazne drahšej GeForce GTX 780 Ti.

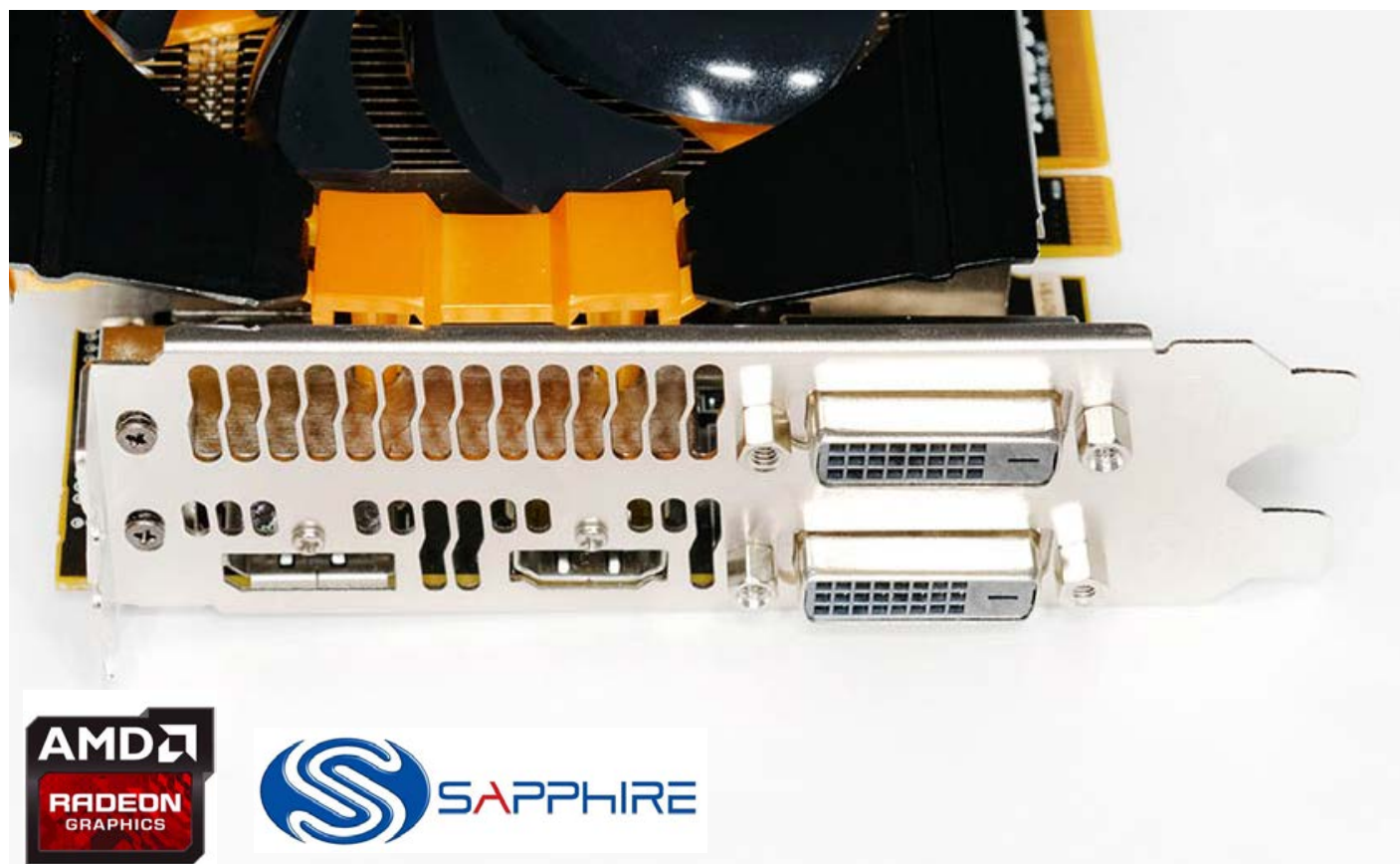
Metro Last Light - GeForce GTX 780 sme až doteraz mali za jednu z najvyváženejších kariet v segmente High-end kariet. Testovaný Sapphire to však všetko mení a ukazuje, ako sa dá vyrobiť skvelá konkurencia.

Unigine - síce len benchmark, no jeho výpovedná hodnota je veľmi dobrá a pomerne presne ukazuje, ako si jednotlivé karty vedú v graficky náročných tituloch.

Matúš Paculík



	AMD Radeon R9 290X	Sapphire Radeon R9 290 Tri-X	AMD Radeon R9 290
Jadrá	2816	2560	2560
Text. jednotky	176	160	160
ROPs	64	64	64
Jadro	727 MHz	699 MHz	662 MHz
Boost Clock	1 GHz	1 GHz	947 MHz
Pamäť	5 GHz	5 GHz	5 GHz
Kapacita	4 GB	4 GB	4 GB



Súťaž s portálom



MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál



Odpovedajte na 2 otázky
A VYHRAJTE:

Súťažte na www.moviesite.sk

Samsung Gamepad

Šikovný pomocník pri mobilnom hraní

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Samsung
Dostupná cena : 43€

PLUSY A MÍNUSY:

+ vyhotovenie
+ ergonómia
+ držiak

- cena
- počet podporovaných titulov

ŠPECIFIKÁCIE:

Rozmery:

137,78×86,47×31,80mm

Hmotnosť: 195g

Batéria: 160mA

Konektivita :

OS Android 4.1 cez

Bluetooth, OS Android

4.3. a vyšší cez NFC



Vďaka neustálemu zvyšovaniu výkonu mobilných telefónov, a najmä ich rozšírenosti, začínajú hry pre túto platformu nepochybne svoj najväčší rozmach. Stačí sa len rozhladiť v okolí seba a či ste v autobuse, v škole alebo v práci, tak si určite všimnete niekoho ponoreného do hrania. Veľmi dobre si to uvedomujú nielen výrobcovia hier, ale aj výrobcovia príslušenstva. Preto sa do tohto sveta chce pripojiť aj Samsung so svojim novým ovládačom s jednoduchým názvom Gamepad.

DIZAJN A KONŠTRUKCIA

Predstavivosti sa síce medzi nekladú, no rôzne patenty a ochranné známky sa o to úspešne pokúšajú. Preto museli dizajnéri vsadiť na štandardný a neutrálny tvar a rozloženie ovládacích prvkov. Našťastie, môžeme podotknúť, že to nie je vôbec na škodu. Ovládač sedí v rukách pohodlne a všetko je tam, kde sme na to zvyknutí. Zl'ava doprava teda nájdeme ľavý joystick, D-pad, pravý joystick a štvoricu tlačidiel, ktoré sú označené ako čísla na kockách. Uprostred vás zaujme tlačidlo Play, ktorého funkčnosť si

hneď ozrejmime. Na spodnej hrane je tlačidlo vypnutia/spárovania Bluetooth, Select a Start, navrchu ľavé a pravé tlačidlo pre ukazováky. Nabíjanie iba 160mAh batérie (oficiálny údaj výrobcu) je umožnené Micro USB portom.

Pochváliť musíme konštrukciu. Joysticky sú mincového tvaru a pohybujú sa pohodlne do každej strany. D-pad je na tom podobne a nemali sme s ním žiaden problém. Tlačidlá sú síce o čosi menšie, ale dá sa na ne rýchlo zvyknúť. Nie až taký dobrý pocit vzbudzujú horné tlačidlá, ale to je spôsobené skôr našim rozmazaním analógovými páčkami z konzolových ovládačov. Konštrukcia je pevná a aj napriek nízkej hmotnosti by Gamepad mal vydržať aj nešetrnejšie zaobchádzanie na cestách.

Samotný úchyt pre telefón sa vysúva spredu a vytvára vaničku vďaka štrbinám na oboch stranách. Pre úplne zabezpečenie je v každej z nich ešte gumový hrebienok. Vďaka dvojitému predĺženiu sme nemali problém s uchytením ani takého drobkého, akým je Note 3. Dobrou radou pri používaní je nastaviť si

hlasitosť vopred, pretože sa k ním po zaistení nedá dostať.

FUNKCIE

Spárovanie prebieha jednoducho pomocou Bluetooth, pre nadočkovcov slúži ešte rýchlejší spôsob cez NFC. Následným prepojením cez HDMI alebo Samsung AllShare získame mobilnú konzolu. Pre prístup k hrám slúži práve stredové tlačidlo Play. Po jeho stlačení sa dostávame do aplikácie Mobile Console, kde sa nachádzajú podporované hry. V súčasnosti obsahuje 40 titulov, čo je značným sklamaním, ale zoznam sa istotne rozrastie. Nájdeme tu hity ako Modern Combat 4, Asphalt 8, Gangstar Vegas či Prince of Persia, ale aj oddychovky ako Sonic a Sprinkle. Škoda, že k ovládaču Samsung nepridáva nejaké predinštalované hry, prípadne kupón na ich nákup. Hranie podporovaných titulov bolo bezproblémové, no pri FPS hrách je mierenie náročné aj pri používaní dotykovej obrazovky, pomocou joysticku je to o to ťažšie. Rovnako aj pretekárske hry sa ovládajú intuitívnejšie akcelerometrom. Čo nás však bavilo, boli skákačky, čiže hry, kde ovládanie dotykom zaberá akurát výhľad.

VERDIKT

Samsung Gamepad je bezpochyby kvalitným zariadením. Konštrukcia je pevná a ergonomická, no od kúpy nás odrádza najmä vysoká cena, ktorá sa pohybuje nad 50€ a momentálna slabá podpora hier. Tieto neduhy by sa mali zlepšiť časom, kedy (dúfajme) klesne cena a zároveň sa rozrastie škála hier v aplikácii Mobile Console. Po prepojení s televíziou však vzniká zaujímavé riešenie mobilnej zábavy, ktorú si jednoducho zbalíte do vaku a zahráte si napríklad na chate.

Róbert Babej Kmec

HODNOTENIE:

92%



Hades Optical Gaming Mouse

Skrytá kvalita v čiernom kabáte

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Gamdias
Dostupná cena : 28 €

PLUSY A MÍNUSY:

+ výkon
+ kábel
+ lišty
+ variabilita
+ váha
+ cena

- optický senzor

ŠPECIFIKÁCIE:

Dĺžka kábla: 2m

Tlačidlá: 7+1 tlačidiel

Citlivosť senzora:

Do 3200 DPI

Frekvenčná odozva:

125 / 250 / 500 / 1000Hz

Vnútna pamäť: 64KB

Rozmery:

124.5 x 81.3 x 40mm

(maximálna šírka)

Spôsob snímania:

Advanced Gaming

Optical Sensor

Životnosť tlačidiel:

10 miliónov

Grafický User Interface:

Yes (GAMDIAS HERA)



Firma GAMDIAS Technology Co., Ltd. je vo svete hardvéru pomerne nováčikom, založená v roku 2012. Pozostáva zo 100+ zamestnancov a podľa ich vlastných slov je ich tvorba snahou o spojenie funkčnosti s kreatívnym prevedením. Dokáže nás tento výrobca herných periférnych zariadení, nepreverený časom, zaujať? Základ tam určite je a jedna dobrota z ich solídneho portfólia sa dostala do rúk aj nám. Dámy a páni, zoznámte sa, HADES Optical Gaming Mouse.

HADES pochádza z rodiny herných myšiek, ktoré si osvojili mená bohov gréckej mytológie a náš kúsok sa svojmu náprotivku nielenže podobá, ale svoje meno háji aj solídny výkonom. Na prvý pohľad po vybratí tejto myšky zo škafule vás zaujme čierny, matný finiš, tiahnucci sa po celom tele tohto zariadenia. Tvarovo vsádza na symetriu, minimálne aspoň hlavného tela, ktoré je po bokoch sprevádzané nastaviteľnými lištami pre väčší komfort vašich prstov. Vo všeobecnosti, v prípade HADESa,

môžeme vidieť organické oblité tvary, dopĺňané o hranaté steny a zakončenia, dokopy tvoriac zaujímavý sci-fi dizajn, ktorý ostáva skromnejším vo svojej podstate.

Z myšky sa tiahne prepletaný kábel o dĺžke dvoch metrov z kvalitného materiálu, ktorý už na prvý dotyk vyvoláva dojem, že vydrží aj nejaké to zlé zaobchádzanie a neustále zmotávania. Malou čerešníčkou na torte je suchý zips, prítomný na kábli už od výroby, ktorý sa hodí na pohodlné zbalenie a prenášanie vašej myšky. Kábel vyúsťuje v pozlátený USB konektor, ktorý zabezpečuje kvalitný prenos signálu a väčšiu presnosť.

Po zapojení do počítača sa HADES jemne rozsvieti spolu s kolieskom v strede a zároveň aj trojuholníkovým logom na zadnej strane myšky. V noci sa teda určite nestratí.

Tu však funkčnosť tohto zariadenia zd'aleka nekončí. Po bokoch myšky si môžete všimnúť lišty, ktoré očividne nie sú súčasťou

tela. Po miernom zatiahnutí sa dajú odpojiť od hlavnej konštrukcie, ku ktorej sú pripojené cez magnetické prípojky. Dajú sa odpojiť a pripojiť naspäť pomerne ľahko, čiže sa nemusíte báť poškodenia. V škatuli nájdete dodatočné lišty dvoch rôznych veľkostí, tieto lišty môžete modifikovať na oboch stranách myšky, čiže dokopy máte deväť kombinácií pre čo najpohodlnejšie uchopenie. Tento fakt určite uvítajú aj hráči, ktorí používajú ľavú ruku ako ich primárnu.

HADES nesie vo svojom tele 8 tlačidiel, z toho 7 je programovateľných. Ich nastavenie sa dá dosiahnuť prostredníctvom stiahnutého programu, ktorý umožňuje ukladať vaše nastavenia do profilov a k jednotlivým tlačidlám priradiť aj makrá. Toto všetko ponúka vnútorná pamäť o veľkosti 64kb, čo znamená, že môžete v myške uložiť až šesť rôznych profilov nastavenia. Profily môžete meniť jedným z tlačidiel, čo sa odrazí aj na farebnom podsvietení

stredového kolieska. Taktiež poteší prítomnosť samostatného tlačidla pre menenie úrovne nastavenia citlivosti. Môžete si vybrať z piatich prednastavených úrovní DPI alebo ich dodatočne zmeniť v programe.

Tlačidlá sa stláčajú pohodlne a nevznikajú prípady, kedy sa kľúčovite snažíte vykonať viac klikov naraz. Fakt, že myška je univerzálna pre pravákov a ľavákov zároveň, pri používaní jednej dvojice tlačidiel na jednej zo strán nebudete schopní používať dvojicu na opačnej strane. Nie je to síce nemožné, ale od pohodlného stláčania to má ďaleko (v FPS hrách sme pre tieto ďalšie tlačidlá nenašli využitie). Každý z hráčov je však iný, a tak možnosti ostávajú otvorené.

Z konštrukčného hľadiska neočakávajte žiadne zázraky, myška je skrz-naskrz plastová, dobrou správou však ostáva fakt, že ide o kvalitný plast, ktorý očividne vydrží nejaký ten pád či dva. Zvolený materiál prospieva k ľahkosti produktu. Nie sú k dispozícii žiadne závažia či spôsob, ako myšku prispôsobiť váhou, no počas používania nám tento fakt neprekážal.

Najpodstatnejší je senzor. Ide o optický senzor. Hardvérovým tlačidlom môžete nastaviť jeho citlivosť až do výšky 3200DPI, frekvenčná odozva sa pohybuje v rozmedzí od 125 do 1000Hz. Výkonom sa nám HADES veľmi pozdáva, perfektne zvláda hocijaký pevný, nepriehľadný povrch. Tak ako u väčšiny optických myšiek, tak aj translucenčné či úplne priehľadné povrchy tu predstavujú problém a použiteľnosť myšky je na takýchto povrchoch značne obmedzená.

Tak či onak, myška sa nám osvedčila ako v FPS hrách, tak aj v stratégiách či pri administratívnej práci. GAMDIAS garantuje životnosť 10 miliónov klikov, čo je decentné číslo na myšku danej triedy.

VERDIKT

GAMDIAS HADES Optical Gaming Mouse ponúka za prijateľnú cenu nevelké množstvo funkcií, ktoré však vyvažuje kvalitným prevedením, uspokojivým výkonom a intuitívnym ovládaním. HADES vás nenavradí svojím menom, ako to býva u jeho oveľa populárnejších konkurentov, no ak mu dáte šancu, presvedčí vás o tom, že kvalita sa skrýva aj inde než len v najdrahších produktoch.

Martin Húbek



HTC Desire 500

Smartpnohe pre menej náročných

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapoíchal: HTC
Dostupná cena : 195 €

PLUSY A MÍNUSY:

+ dizajn
+ displej
+ fotoaparát

- rozlíšenie
- občasné
spomalenie
- pamäť
- video

ŠPECIFIKÁCIE:

Rozmery:
131.8×66.9×9.9mm
Hmotnosť: 123g
Displej: 4,3 palcov,
TFT, 480×800 bodov
Procesor: Qualcomm
MSM8225Q Snapdragon
200, 1.2GHz
Pamäť: 1GB RAM,
4GB úložisko
(dostupných cca 600MB)
Fotoaparát: 8Mpix,
LED blesk, autofokus
Sieť: GSM
850/900/1800/1900
a HSDPA 900/2100
Konektivita:
Wi-Fi 802.11 b/g/n,
Bluetooth 4.0
Batéria:
Li-Ion 1800 mAh

HODNOTENIE:
75%

HTC Desire 500 je smartfón, určený skôr pre menej náročných používateľov. Telefón zaujme nielen svojím dizajnom, ale aj štvorjadrovým procesorom, systémom Android s prostredím Sense 5.0.

DIZAJN A KONŠTRUKCIA

Na prvý pohľad Desire 500 zaujme svojím jednoduchým a elegantným zaobleným dizajnom. Zadný kryt je, aj keď to na prvý pohľad nevyzerá, odnímateľný. Tento kryt slúži skôr ako „vanička“ pre telefón, keďže tento jediný diel nepokrýva len zadnú stranu, ale aj okraje. Teda takmer celý telefón okrem prednej strany. V predaji sú tri farebné prevedenia zadného krytu: čierna, modro-biela a červeno-biela. Pod krytom sa okrem vymeniteľnej batérie nachádza slot pre microSIM kartu a microSD pamäťovú kartu.

Prednej strane dominuje 4,3-palcový displej s rozlíšením 800×480 bodov. Nad displejom sa nachádza predný fotoaparát s rozlíšením 1,6Mpix, dvojica senzorov približenia a okolitého osvetlenia i notifikačná dióda. Pod displejom nájdeme (pre HTC typickú) dvojicu dotykových tlačidiel pre návrat o krok späť a návrat na domovskú obrazovku. Vypínač, kombinovaný so zámkom displeja, je umiestnený na hornej strane tela smartphonu, kde sa nachádza aj 3,5mm audio výstup. Ak pôjdeme po obvode telefónu ďalej, na pravej strane narazíme na dvojicu tlačidiel na ovládanie hlasitosti. Na spodnej strane sa štandardne nachádza micro USB port, ten je však umiestnený „hore nohami“.

Konštrukcia telefónu je na veľmi dobrej úrovni, pri bežnom používaní nič nevzrúga, ani sa neprehýba. Vrzganie sa však objaví pri silnejšom stláčaní krytu, napríklad na zadnej strane. Vzhľadom



na uhlopriečku displeja padne telefón dobre do ruky, pohodliu pri dlhšom používaní pomáhajú zaoblené okraje, hrany okolo displeja a hmotnosť (poteší aj celkovo nízka hmotnosť zariadenia) 123 gramov.

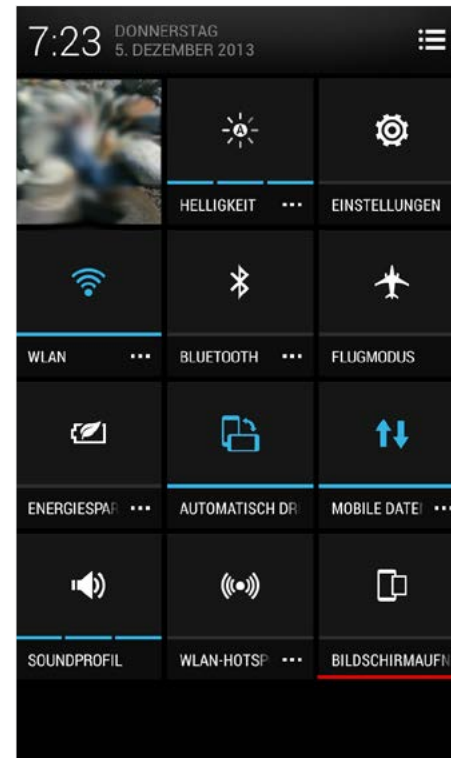
HARDVÉR

HTC Desire 500 láka prípadných záujemcov najmä štvorjadrovým procesorom, ide však o "základný" model Qualcomm Snapdragon 200, ktorý dokáže fungovať na frekvencii maximálne 1,2GHz. Spúšťané programy majú k dispozícii 1GB RAM, úložný priestor je však žiaľ malý – vnútorná pamäť má kapacitu iba 4GB a po prvom spustení je veľkosť voľnej pamäte iba necelých 600MB. Pamäťová karta tak bude vo väčšine prípadov nutnosťou. Telefón, našťastie, podporuje microSD karty do veľkosti až 64GB, 32GB karta pri testovaní fungovala bez problémov. Displej má rozlíšenie priemerných 800×480 bodov. Poteší

však svojou kvalitou, ide o TFT displej s vysokým jasom, vďaka čomu je dobre čitateľný aj vonku či pod väčším uhlom bez výraznejšej zmeny farebného podania. Horšie je na tom zobrazenie čiernej, čo je viditeľné najmä pri slabom svetle, resp. v noci. Jeho najväčším nedostatkom je krycie sklo, ktoré je veľmi lesklé a pôsobí ako magnet na odtlačky prstov. Z bezdrôtových technológií nechýba smartphonu podpora 3G siete, avšak s maximálnou rýchlosťou sťahovania len 7,2Mbps. K dispozícii je aj Wi-Fi b/g/n s podporou DLNA, Bluetooth 4.0. Podpora LTE siete chýba, takisto absentuje podpora navigačného systému GLONASS, prítomný je len čip s podporou GPS.

SOFTVÉR

V telefóne beží operačný systém Android v staršej verzii 4.1.2 s grafickou nadstavbou HTC Sense 5.0, ktorú nájdeme vo všetkých súčasných Android smartphonoch



od HTC. Úpravy operačného systému nie sú nijako drastické, stále tu nájdeme niekoľko domovských obrazoviek, na ktoré je možné pridávať odkazy na aplikácie a widgety. Jednu z domovských obrazoviek okupuje funkcia HTC Blinkfeed, ktorá slúži ako agregátor noviniek z vybraných zdrojov, akými môžu byť spravodajské servery alebo sociálne siete. Zoznam aplikácií je, na rozdiel od neupraveného Androidu, posúvateľný vertikálne, k dispozícii je možnosť zoskupovania aplikácií do zložiek aj ich zmena usporiadania (či už abecedne alebo podľa dátumu inštalácie). Trochu zamrzí absencia prepínačov často používaných funkcií vo výsuvacej lište, to je však možné riešiť doinštalovaním aplikácií tretích strán. Čo sa týka predinštalovaných aplikácií, tých, našťastie, nie je až tak veľa. Okrem aplikácií, patriacich službám od Googlu, v telefóne nájdeme aplikáciu cloudového úložiska Dropbox s ponukou 25GB online priestoru na dva roky. K ďalším predinštalovaným aplikáciám patrí TuneIn na počúvanie podcastov, online rádií a aplikácia SoundHound na rozpoznávanie hudby, ktorá je integrovaná nielen s hudobným prehrávačom, ale aj s aplikáciou FM rádia.

VÝKON, VÝDRŽ A MULTIMÉDIÁ

Štvorjadrový procesor môže na prvý pohľad naznačovať dostatok výkonu, v skutočnosti sa však od Desire 500

nedajú čakať žiadne zázraky. Štvorjadrový Snapdragon 200 si s nenáročnými úlohami poradí, no pri používaní sa dosť často objaví spomalenie, prípadne sekanie, a to nielen pri prepínaní aplikácií. Pohyb v menu a prehliadanie stránok sú dostatočne plynulé. Test Antutu ohodnotil výkon smartphonu na necelých 12 tisíc bodov, čím sa dostal na úroveň staršieho Samsungu Galaxy S2. Čo sa týka hier, grafický čip Adreno 203 si poradí aj s novšími 3D titulmi, v tomto prípade je nižšie rozlíšenie displeja výhodou.

V útrobach smartphonu sa ukrýva vymeniteľná batéria s kapacitou 1800 mAh. Pri bežnom používaní s niekoľkými telefonátmi a zapnutými dátovými prenosmi bude potrebné po nabíjačke siahnuť každý deň. Pri maximálnej záťaži, akou môže byť hranie hier, sa batéria vybije za necelé tri hodiny. Pri občasnom telefonovaní, bez internetu a so zapnutým šetriacim režimom vydrží batéria nabitá najviac dva až tri dni.

Hlavný reproduktor, umiestnený v spodnej časti zadnej strany, je dostatočne hlasitý a poslúži dobre najmä pri telefonovaní bez rúk, na počúvanie hudby. Napriek logu Beats Audio sa na zadnom kryte veľmi nehodí. Zvuk pri počúvaní hudby cez pripojené slúchadlá je však na veľmi dobrej úrovni a je ho možné vylepšiť zapnutím funkcie Beats Audio v ponuke nastavení systému, kedy sa okrem iného vo väčšej miere zosilní basová zložka zvuku. Vlastná úprava vlastností

zvuku (vzhľadom na absenciu ekvalizéra) nie je možná. Vstavaný prehrávač hudby disponuje štandardnými organizačnými funkciami, nechýba podpora playlistov a automatické sťahovanie informácií o albumoch a interpretoch z internetu. Fotoaparát s rozlíšením 8Mpix dokáže pri dobrom osvetlení scény vytvárať celkom kvalitné fotografie, pri horších svetelných podmienkach čiastočne pomôže „prisvetľovacia“ dióda, no kvalita fotografií výrazne klesá. Aplikácia fotoaparátu disponuje širokými možnosťami nastavení od rozlíšenia, cez citlivosť ISO až po vyváženie bielej. Prítomné sú aj pokročilé funkcie, napríklad HDR, detekcia tváre a úsmevu. Video dokáže Desire 500 zhotoviť v rozlíšení najviac 1280×720 bodov, no kvalitou nijak nezaujme, skôr naopak. Okrem podpriemernej kvality obrazu sa v zhotovenom videu objavuje trhanie a sekanie, čo je dôsledkom nedostatočného výkonu.

VERDIKT

HTC Desire 500 je stvorený pre ľudí, ktorí sa pozerajú najmä na dizajn a cenu. Za približne 200€ dostanete smartphone s pevnou konštrukciou, kvalitným displejom a veľmi dobrým fotoaparátom. Rýchlosťou Desire 500 nikoho neoslňuje, rozlíšenie displeja dnes už nezaujme, no najhoršie je na tom veľkosť vnútornej pamäte. Bez dokúpenia pamätevej karty je využitie telefónu značne limitované.

Tomáš Duriga



iNELS RFSC-11

Spínaná zásuvka - užitočné ECO riešenie

Na dobré sa rýchlo zvyká a práve preto sme si tak rýchlo zvykli na najrôznejšie bezdrôtové zariadenia. Nikoho netreba presviedčať aké sú ich praktické výhody. Napríklad taký televízor bez diaľkového ovládača si už dnes ani nedokážeme predstaviť.

Dnes je úplne bežné ovládať na diaľku klimatizáciu, svetlá, žalúzie, premietacie plátno v domácom kine, garážové vráta,... Prakticky akékoľvek zariadenie, ktoré sa pripája do elektrickej siete dokážeme na diaľku zapnúť alebo vypnúť.

Už sme vám predstavili zásuvky WeMo od spoločnosti Belkin, ktoré je možné ovládať cez wifi a internet pomocou aplikácie z mobilného telefónu. Takéto riešenie je samozrejme zaujímavé, ale používať mobil na obsluhu zásuvky nie je vždy ideálne. Niekedy vám stačí obyčajný vypínač umiestnený na stene, alebo nábytku, lenže nie vždy je možné alebo jednoduché natiahnuť káble, vŕtať do stien a spraviť vypínač.

A tu sa pomaly dostávame k dnešnej téme. Mali sme totiž možnosť vyskúšať si prakticky spínanú zásuvku iNELS RFSC-11, resp. základný set zásuvky s bielym vypínačom RFWB-20G spolu označovaný ako RFSET-SWC-Z1. Ide o ten najzákladnejší model, ktorý má len funkciu ON/OFF a pozostáva z bezdrôtového vypínača a zásuvky, ktorú zapína a vypína.

V ponuke sú aj komplexnejšie modely umožňujúce rôznym spôsobom programovanie zásuvky, časové spínače, ovládanie viacerých zásuviek jedným vypínačom súčasne alebo s funkciami napr. pre spínanie s nastavením rôznej intenzity osvetlenia, či ovládanie prostredníctvom počítača alebo iných systémov inteligentnej domácnosti. Všetko sú to iste zaujímavé funkcie, ktoré rozširujú možnosť ich využitia, no pochopiteľne zvyšujú aj cenu samotného zariadenia.

Zásuvka RFSC-11 je teda ten lacnejší a jednoduchší model, ktorý má len jedinú funkciu. Je to vo svojej podstate len jednoduchý bezdrôtový vypínač pre bezdrôtové ovládanie spotrebičov do



zásuvky, kedy sa spínaná zásuvka zapojí medzi existujúcu zásuvku a ovládaný spotrebič. Má spínací výkon až 4000 VA, čo umožňuje zapojiť aj výkonnejší spotrebič.

Zásuvka je spínaná pomocou RF na frekvencii 868 MHz. Ovládaná môže byť až 32 kanálmi, takže sa netreba obávať, že by dochádzalo z nejakej nechcenej interakcii pri použití viacerých kusov vo vašom okolí (tobôž nie v jednej domácnosti). Na čelnom paneli zásuvky je umiestnený

manuálny spínač, ktorý slúži zároveň aj na signalizáciu aktuálneho stavu.

Vypínač má dosah až 200 m na otvorenom priestranstve, čo znamená bezproblémové použitie kdekoľvek v dome, či príľahlej budove aj cez steny. Vypínač je napájaný klasickou malou gombíkovou batériou RS3025. Presný údaj o výdrži batérie sa nám nepodarilo zistiť, no vďaka spôsobu riešenia to iste bude dlhší čas, takže sa nemusíte báť, že by ste ju



nejako často museli meniť. Vypínač má vo svojich útrobach 4 mikrosplínače s veľmi dobrou reakciou a malú decentnú červenú diódu, ktorá „preblikne“ pri ich stlačení.

No a teraz to praktické. Kde všade sa dá niečo takéto použiť v domácnosti? Počas pár týždňov testovania sme vyskúšali niekoľko miest. Tak napríklad svetlo akvária, ktoré je umiestnené na opačnom konci miestnosti a je preto dosť nepohodlné ho v noci vypínať. Ako ďalšie šikovné využitie sme si vyskúšali aj malú lampu pri sledovaní televízie. Tým, že môžete umiestniť vypínač kamkoľvek, dá sa aj bez vŕtania prilepiť napr. na spodnú stolu stolíku v obývačke (balenie obsahuje okrem skrutiek a hmoždínok pre prípadnú pevnú montáž niekam na stenu aj malú obojstrannú penovú pásku s veľmi dobrou príľnavosťou, ktorú možno použiť bezpečne na prilepenie dokonca aj na stenu - tu samozrejme závisí akú máte kvalitnú omietku/farbu).

Ako ďalšie nás napadlo využiť vypínač v kombinácii s jednoduchým kávovarom. Večer sa pripraví voda, káva a kávovar sa zapojí do zásuvky. Vypínač sme dali na nočný stolík vedľa postele a

ráno, bez toho, aby sme išli najprv do kuchyne, sme si proste uvarili kávu.

Podobných príkladov by sme našli viac, lenže sme ajtáči a práve preto sme hľadali aj nejaké šikovné využitie v kombinácii s technikou. Zásuvku možno použiť na bežnú úsporu elektrickej energie. Dnes je "zelená" technika jedným z kľúčových parametrov pri rozhodovaní pri kúpe, lenže pár rokov dozadu to tak nebolo. Ak máte doma televízor, hernú konzolu, tlačiareň, počítač,... - proste akúkoľvek techniku, spotrebúva vám energiu aj keď je vypnutá. A nemusí ísť o malú spotrebu!

Samozrejme, čím je prístroj novší, tým je väčšia pravdepodobnosť, že už patrí k tzv. green technike, no iste máte aj vy doma niekoľko "žrútov energie". Práve tu pomôže vytiahnuť ich z elektrickej zásuvky, keď sa práve nepoužívajú alebo použiť zásuvky (predlžovačky) s vypínačmi, lenže nie vždy je to ideálne. Napr. televízor vám môže vo vypnutom stave spotrebúvať aj desiatku Watt, ale kto ho bude odpájať, či vypínať manuálne v zásuvke?

Detto počítač, ktorý máte pod stolom má pravdepodobne umiestnené zásuvky

niekde vzadu dole a je dosť nepohodlné ho neustále odpájať a zapájať. Nuž a presne toto sú prípady, kde vám môže pomôcť spínaná zásuvka. Jej spotreba je totiž výrazne pod 1 Watt a nie je problém pri rozumnom zapojení v kombinácii napr. s predlžovačkou, na ktorej máte PC, monitor, nejaký sieťový router/modem, tlačiareň a pod., usporiť zaujímavé množstvo energie pri nečinnosti.

Takýchto žrútov má priemerná domácnosť veľa, takže je rozumné zvážiť koľko by sa dalo ušetriť a nájsť riešenie, kde má niečo podobné naozaj zmysel. Ved' len taký zdroj pri staršom PC vám dokáže aj vo "vypnutom" stave požírať 30-40 Watt - to je asi akoby ste nechali nonstop svietiť 3-4 úsporné žiarovky (jedna bežná má cca 9-11 Watt - pozn. podobne sú na tom aj moderné stolné lampy) alebo jednu 120 cm neónovú trubicu (36 Watt). Staršie revízie XBOX360 alebo PS3 majú vypnuté tiež spotrebu v desiatkach Watt.

Pokiaľ teda zmýšľate EKOnomicky a EKOlógicky, spínaná zásuvka môže byť zaujímavým doplnkom pre množstvo zariadení v domácnosti, či kancelárii. Úspora za pár rokov pri jej rozumnom využití môže niekedy dosť preväpiť.

Zásuvka spína všetky dôležité certifikáty a normy a má aj isté ochranné prvky, aby nedochádzalo k preťaženiu pri spínaní a pod. Je teda naozaj bezpečné používať ju. Vyrába ju česká firma ELKO EP s 15-ročnou tradíciou. Svoje produkty exportujú do viac ako 50 krajín sveta a sú dodávateľmi pre firmy s vedúcim postavením na poli elektrotechniky.

Vybrať si môžete z naozaj bohatého portfólia - od jednoduchého riešenia s použitím niektorého z relé, až po inteligentnú zbernicovú elektroinštaláciu a systém inteligentnej elektroinštalácie iNELS. Ten dokáže rozpoznať zmeny funkcií systému oproti požadovanému stavu a včas Vás o týchto zmenách informovať cez mobilný telefón alebo internet. Môžete ho využiť ako pre rodinné domy, byty, administratívne, predajné priestory, tak i pre rozsiahle budovy, či komplexy budov a priemyselnú sféru.

Viac informácií nájdete na stránkach:
www.inels.sk, www.inels.cz,
www.elkoep.cz.

Marek Liška

Gamdias Hermes

Nováčik na poli hernej zábav

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Gamdias
Dostupná cena : 90 €

PLUSY A MÍNUSY:

+ pozlátené USB
+ podsvietenie
+ opierka
+ macro klávesy
+ 10 profilov
+ externé porty
+ pamäť

- hlučnosť
- podsvietenie
- dizajn

ŠPECIFIKÁCIE:

Spínače: CherryMX Blue

Macro klávesy: 13

Odpor klávesu: 50 – 65g

Výška reaktívnosti: 2mm

Anti-ghosting:

Full N-key roll

Pamäť: integrovaná

512KB

Rozhranie: 2x USB

2,0, 2x 3,5mm jack

Dĺžka kábla: 2,2m

Rozmery:

474,85 × 310,83 × 39mm

(s opierkou zápästia)



HTechnológia mechanickej klávesnice je pomerne stará, no kvôli nízkej cene "obyčajných", tzv. rubber-dome klávesníc sa dostali do úzadia. Teraz však zažívajú veľký boom a pozornosť sa vo väčšej miere začína obracať na hráčov. Jedným takým počínom je herná mechanická klávesnica od nedávno vzniknutej spoločnosti Gamdias s označením Hermes - Ultimate Black. Ako si klávesnica počne v súboji s ostatnými, známejšími značkami? Čítajte ďalej v recenzii.

MECHANIKA

Mechanická klávesnica sa od bežnej klávesnice na prvý pohľad nijako nelíši. Základný rozdiel nájdeme pod jednotlivými klávesmi. Rubber-dome klávesnice, ako to aj z ich názvu vyplýva, majú pod klávesmi gumenú membránu s výstupkami, ktorá sa pri písaní stlačí a aktivuje príslušný znak. Pri písaní na bežnej klávesnici musíte klávesu "pretlačiť" až na koniec dráhy chodu klávesy.

Spínače s kovovými pružinami, v tomto prípade so spínačmi CherryMX. Tých je niekoľko druhov, líšia sa farebne, pričom každá z farieb sa vyznačuje inými vlastnosťami, ako napr. odporom spínača alebo jeho hlučnosťou.

Klávesnica Hermes obsahuje modré spínače, tzv. Cherry Blue, ktorých odpor je 50 – 65 gramov. Len pre porovnanie, klasické klávesnice majú odpor spúšte 70 – 90 gramov.

Oproti bežným klávesniciam však klávesy nie je potrebné stláčať až na dno, stlačenie klávesy sa vykoná približne v polovici jej chodu, teda asi na úrovni dvoch milimetrov. Životnosť spínačov mechanických klávesníc sa udáva až na 50 miliónov.

Asi najväčšou nevýhodou mechanických klávesníc je ich hlučnosť. Medzi najhlučnejšie spínače patria modré, ktorými je zhodou okolností vybavený aj recenzovaný Hermes, medzi najtichšie patria čierne spínače

DIZAJN A PREVEDENIE

Hermes dizajnovovo nenadchne. Nie je ničím zaujímavý, originálny. Azda jediným zaujímavým prvkom je podsvietené logo výrobcu umiestnené v strede dolnej časti klávesnice.

Farebné prevedenie klávesnice je čierne, s klávesmi podsvietenými na červeno. Intenzitu podsvietenia je možné meniť, na výber máte päť úrovní osvetlenia, prípadne ho môžete úplne vypnúť. Rám klávesnice má tvar obdĺžnika, ktorý je však obohatený z každej strany o ostré hrany. Súčasťou balenia je aj odnímateľná opierka na ruky, ktorá sa ku klávesnici prichytí pomocou magnetov. Tú, v prípade nepoužívania klávesnice, môžete použiť ako kryt proti nečistotám. Samotná klávesnica je vyrobená z ABS plastu, vďaka čomu je jej rám pevný, nevŕzga a neohýba sa. Klávesnica je vybavená tzv. GAMDIAS Element, čo je akási gumená podložka určená na redukciu hluku pri písaní.

V zadnej stene, nad ukazovateľmi Num Lock, Caps Lock a Gaming sa nachádza trojica portov.

Dva 3,5-milimetrové jack porty sú určené pre slúchadlá a mikrofón, tretí je určený pre USB periférie. Poteší až vyše dvojmetrový kábel, ktorý je opletený a kvalitne spracovaný. Na jeho konci nájdete pozlátenú dvojicu USB konektorov a konektory pre slúchadlá a mikrofón, vďaka ktorým môžete neskôr ku klávesnici pripojiť svoj headset.

KLÁVESY

Model Hermes ponúka štandardné rozloženie kláves. Zoskupenie "F" kláves je klasické, teda v troch skupinách po štyri klávesy, ktoré navyše plnia funkciu ovládania médií pomocou Fn klávesy, ktorá sa nachádza vedľa pravého Alt-u, namiesto klávesy Windows. Po ľavej strane klávesnice sa nachádza päť gamingových kláves s označením G1 – G5, po ľavej a pravej strane podsvieteného loga výrobcu sa nachádza dokopy šesť macro kláves, rozdelených po tri, s označením M1 – MVI, ďalšie dve macro klávesy sa nachádzajú vedľa smerovej šípky nahor. Spolu s gamingovými tlačidlami máte teda k dispozícii trinásť macro kláves pre vaše hry. Aj napriek špičkovej výbave pre hráčov, chýba nám viac multimediálnych klávesov, ako len tie pre ovládanie médií.

"GAMINGOVÉ" FIČURÁTKA

Keďže ide o hernú klávesnicu, pre jej plnohodnotné využitie sa nezaobídete bez "fičuriek", ktoré vám prácu s ňou značne uľahčia. Pre ich využitie budete potrebovať program HERA, vďaka ktorému nad klávesnicou prevezmete plnú kontrolu. HERA vám umožní naprogramovať až desať profilov, priradiť ku každej klávese ľubovoľnú funkciu, programovať macro klávesy, zvoliť si pre každý profil úroveň podsvietenia klávesnice a podobne. Program dokonca obsahuje aj počítadlo stlačení kláves, vďaka ktorému viete zistiť, koľko života jej ešte približne zostáva.

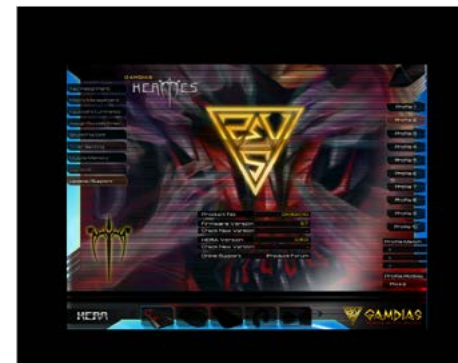
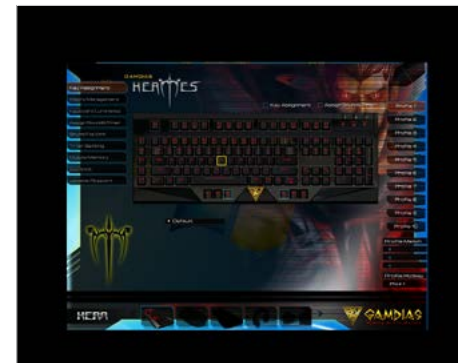
Meniť, prípadne vypnúť podsvietenie klávesnice je možné aj pomocou klávesových skratiek. Rovnako jednoducho je možné meniť aj jednotlivé profily. Vďaka 512KB pamäti klávesnice máte v podstate neobmedzené možnosti, čo sa týka priradovania makier. Ich chod má na starosti 32-bitový mikroprocesor ARM Cortex. Funkcia Full N-Key Rollover

umožní presné zaznamenanie viacerých stlačených klávesov súčasne.

VERDIKT

Dojmy z používania sú veľmi individuálne. V prvom rade, pri prechode z klasickej klávesnice na mechanickú si musíte zvyknúť na rozdielny chod a civilizovanosť kláves. Keď sa do toho ale dostanete, hranie, ale aj písanie na mechanickej klávesnici si budete užívať. Rovnako subjektívna je aj veľkosť opierky zápästia. Tá je nezvyčajne dlhá, čo jednému môže vyhovovať, druhému nie. Nám hlavne prekážalo príliš hlasné klikanie kláves, avšak pri dlhšom písaní a cviku tento neduh dokážete do istej miery eliminovať. Stačí sa len naučiť klávesy nestláčať až na doraz, ale len do výšky približne dvoch milimetrov, v ktorej snímač zaznamená stlačenie klávesy. Ťažšie sa ale zvyká na podsvietenie, ktoré je len červené a hlavne po tme dosť ťahá oči. Jeho intenzita sa síce dá znížiť, no voľba viacerých farieb podsvietenia by nebola na škodu. Monochromatické podsvietenie je nepraktické aj z pohľadu diód signalizujúcich zapnutie/vypnutie Caps Locku, Num Locku a Gamingového módu. Hlavne cez celé podsvietenie splýva, a tak je indikácia zapnutia týchto funkcií o niečo horšia. Viacerých zákazníkov môže odradiť americká lokalizácia kláves, máme však informáciu, že sa chystá akýsi kit s českými klávesmi, ktoré si budete môcť vymeniť namiesto anglických. Slovenská lokalizácia je však otázna.

Vzhľadom na to, že ide o prvú lastovičku na poli mechanických klávesníc z dielne Gamdias, treba povedať, že pozitíva nad negatívami prevažujú, a možno konštatovať, že model Hermes sa celkom



podaril. Keďže ide o nového výrobcu, ťažko hodnotiť spolahľivosť a overenosť značky. Pri kúpe klávesnice Hermes však môže závažiť cena, ktorá sa pohybuje od slušných 90€.

Od konkurencie sa však má čo ešte učiť, okrem spomínaného podsvietenia sa dá čo-to zlepšiť aj po softvérovej stránke. Program HERA nie je po grafickej, ale ani funkčnej stránke taký prepracovaný ako napr. u Logitechu. Jednoducho povedané, je ešte dosť vecí, na ktorých bude musieť Gamdias popracovať, aby sa zaradil medzi elitu v gamingovej scéne.

Miroslav Konkol'



Logitech X100 Mobile Speaker

Hudobný puk na cesty

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Logitech
Odporúčaná cena : 49,99€

PLUSY A MÍNUSY:

- + dizajn
- + kvalita zvuku
- + cena/výkon
- výdrž batérie mohla byť vyššia

ŠPECIFIKÁCIE:

Rozmery: 37 x 85 x 85 mm

Hmotnosť: 163 g

Typ reproduktoru:

1.0 Mono Speaker

RMS: 1.5W

Frekvenčný rozsah:

150Hz – 20kHz

Vstupy: Stereo (3,5mm)

Bluetooth: 4.0

Dosah Bluetooth: 10 m

Bluetooth profily:

A2DP, AVRCP, HFP

Mikrofón: vstavaný

Batéria: Li-Ion, vstavaná

Výdrž batérie: cca 5 hod.

Čas nabíjania: cca 2 hod.

V balení: 90 mm

MicroUSB kábel

(na nabíjanie), manuál



Logitech je známy kvalitnými produktami s výborným pomerom ceny, výkonu a kvality. Tentoraz opäť nesklamal a prináša malý, ľahký a šikovný repráček s označením X100. Nedajte sa však zmiasť jeho vzrastom. Tento drobec v tvare a veľkosti približne hokejového puku dokáže revať poriadne hlasno a ne jeden oponent by pred ním ihneď padol na kolená. Pod me sa ale na pozrieť pekne zblízka.

Malý vzrast mu umožňuje ľahko sa skryť do vášho vrecka a tak si ho môžete vziať so sebou kamkoľvek. Neváži skoro nič a tak vám na cestách nebude vôbec prekážať. Ako sme už spomínali, vzhľadom a rozmermi pripomína trochu hrubší hokejový puk. Jeho povrch je pogumovaný a je dostupný v piatich farebných variáciách, pričom sa vždy kombinujú dve farby.

Nachádzajú sa na ňom 4 tlačidlá – dve na reguláciu hlasitosti a tretie, označené ako Bluetooth tlačidlo, slúži na párovanie alebo telefonovanie. Posledné tlačidlo slúži pochopiteľne na zapnutie/vypnutie repráčku. Spod ochranného krytu na vás bude blikať LED dióda, ktorá oznamuje

spojenie nebude problém. Teda pokiaľ nemáte nejaký vyslovene starší mobil, alebo zariadenie, ktoré nepodporuje dnešné štandardy. Dosah má až 10 m a preto dokáže bezproblémovo prijímať signál aj cez jednu stenu (dve mu už robia problémy, ale je to samozrejme otázka vzdialenosti).

Okrem funkcie reproduktora plní i funkciu hands-free zariadenia. Keď vám niekto počas počúvania hudby zavolá, jednoducho hovor vybavíte stlačením tlačidla Bluetooth a jeho opätovným stlačením daný hovor ukončíte. V reproduktore je totiž mikrofón, takže mobil môžete mať bez problémov aj v susednej miestnosti.

Reproduktor je napájaný nabíjateľnou Li-Ion batériou, ktorá na jedno nabitie vydrží okolo 5 hodín. Nie je to síce málo, ale privítali by sme aj vyššiu kapacitu. Batéria sa nabije za zhruba 2 hodiny.

VERDIKT

Tento repráček nás skutočne milo prekvapil. Cenovo je výrazne dostupnejší, než jeho dvojnásobne drahší a väčší brat UE MINI BOOM a pritom hrá veľmi dobre, rovnako dobre vyzerá, je veľmi ľahký, malý a popritom stále poriadne výkonný. Môžeme ho s čistým svedomím označiť za číslo jeden vo svojej kategórii. Vyniká nad konkurenciou a mal by byť jasnou kúpou pre všetkých, čo žijú aktívne a chcú si svoju hudbu naplno vychutnať všade kam ich len nohy zavedú.

Andrej Redeky



HODNOTENIE:
95%

Aký je rozdiel medzi nocou a dňom?

Žiadny!

Môžem mať skvelý farebný obraz aj v tme.

Túto možnosť vám prináša technológia Lightfinder, ktorou sú vybavené sieťové kamery Axis. Tie sú tak citlivé na svetlo, že dokážu prinášať farebný obraz aj pri zhoršených svetelných podmienkach. Identifikácia osôb, vozidiel alebo objektov je teraz jednoduchšia, bez ohľadu na dobu ich snímania. Pre mňa, ako bezpečnostného manažéra nákupného centra je to obrovský krok vpred.

Ďalšie informácie o technológii Lightfinder, použiteľnosti obrazu a dohľadovom riešení vytvorenom priamo pre vás nájdete pomocou interaktívneho sprievodcu Axis na stránkach www.axis.com/imageusability



EROS GHS2200 USB

Veľa muziky za málo peňazí

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Gamdias
Dostupná cena : 43€

PLUSY A MÍNUSY:

+ skvelý pomer cena/výkon
+ dizajn
+ virtuálny 7.1 kanálový zvuk
+ efekty a nastavenia

- minimálna hlasitosť
- plasty pôsobia lacno
- absencia tlačidiel na ovládanie

ŠPECIFIKÁCIE:

Dĺžka kábla: 3.0m
Rozmery (d x š x v): 232 x 100 x 216 mm
Frekvenčné rozpätie: 20 ~ 20KHz
Typ konektora: pozlátенý USB konektor
Citlivosť: 100dB + / - 3 dB na 1kHz
Impedancia: 320hm + / - 15%
Priemer meničov: 40mm
Magnet meničov: NdFeB
Membrána meničov: PET+PEN
Veľkosť mikrofónu: 6.0 * 5.0mm
Citlivosť mikrofónu: -54 + / - 3dB
Ovládací program zariadenia: GAMDIAS EOS

HODNOTENIE:

92%



Výnimočný dizajn, komfort, ktorý vás priam pohltí – s týmto všetkým a ešte s mnohým iným prišli na trh hráčske slúchadlá Eros od spoločnosti Gamdias. Táto spoločnosť sa s viac než sto členným tímom od roku 2012 venuje výrobe zariadení určených na eŠporty a má na svedomí originálny dizajn a kvalitu.

PRVÉ DOJMY

Po odbalení slúchadiel z vkusne zabalenej, mierne priehľadnej škatuli nachádzame samotný headset v čierno-červenom prevedení s trojmetrovým USB káblom. Pod headsetom nachádzame dve nálepky loga Gamdias v čiernom a bielom prevedení a, samozrejme, malú príručku.

Dizajn slúchadiel bol ozaj originálny a tak isto originálnymi sme si pripadali aj my po tom, čo sme si headset nasadili na hlavu. Headset nám prišiel dostatočne ľahký a pohodlný aj po niekoľkých desiatok minút nosenia.

Po pripojení headsetu na PC sa automaticky nainštaluje ovládač a ste tak prakticky okamžite pripravení na počúvanie hudby a komunikáciu prostredníctvom polohovateľného mikrofónu. Pre rozšírenie možnosti nastavenia a kvality zvuku stačí stiahnuť z internetu program EOS, ktorý sprístupní mnoho funkcií headsetu. Medzi nimi sa nachádza aj 7,1-kanálový zvuk.

DIZAJN

Celý headset je v čierno-červenom prevedení. Najviac dominujú mohutné a pritom elegantné tvary náušníkov a mikrofónu. Náušníky sú dizajnované pre čo najlepší komfort, majú oválny podlhovastý tvar, ktorý presne kopíruje tvar ucha, a tak sa nemusíte báť o to, že by vás príliš tlačili. Obvod náušníkov je tvorený s mäkkej peny potiahnutej čiernou látkou imitujúcou kožu a navyiac izolujú okolité zvuky.

Opierka hlavy disponuje deviatimi nastaveniami výšky, a tak si každý nájde svoju veľkosť. Na spodnej časti opierky hlavy nájdeme penové vankúšiky predelené na štyri časti, Tie sú na prekvapenie veľmi pohodlné oproti tým klasickým celistvým, ktoré nájdeme u väčšiny headsetov.

Mikrofón, umiestený na ľavom náušníku, je tak isto v čierno-červenom prevedení oválneho tvaru. Vďaka tomu, že je polohovateľný, pri počúvaní hudby ho môžete nechať zaklopený smerom dohora a pri komunikovaní sklopiť smerom nadol. Zavádzať vám istotne nebude.

Vo vzdialenosti približne päťdesiatich centimetrov od slúchadiel nájdeme na kábli červenými LED-kami podsvietený oválny podlhovastý ovládač so štyrmi funkčnými tlačidlami. V spodnej časti ovládača je malá rovná plocha, na ktorej je umiestnené výrobné číslo.

Samotný USB kábel je prepletaný textilnou látkou čiernej a červenej farby, nájdeme na ňom aj čiernu pásku na suchý zips, určenú na skrátenie dĺžky kábla. Keďže je kábel tri metre dlhý, párkrát sa nám stalo, že sa poprekrúcal a museli sme slúchadlá odmotávať. Preto považujeme pásku na skrátenie viac než vhodnú.

Headset pôsobí z diaľky mohutne a kvalitne, po bližšom preskúmaní nachádzame lesklé a matné plasty, ktoré už tak skvelo nepôsobia. Lesklá farba náušníkov je náchylná na škrabance a po dlhšom používaní aj na ošúchanie. Prevažne všetky plasty, okrem opierky hlavy, pôsobia lacným, menej kvalitným dojmom.

TEST

Gamdias EROS je v prvom rade hráčsky headset, a tak sme sa hneď na začiatku otestovali reprodukcie zvuku v hrách.

Bez použitia EOS programu, ktorý ponúka širokú škálu nastavení od mixážneho pultu, ekvalizérov, karaoke efektov, magických hlasov až po 7,1-kanálový virtuálny zvuk s nastaviťnou vzdialenosťou všetkých reproduktorov a subwooferu, znel headset obvyčajne a klasicky. Prejavilo sa to hlavne nevýraznými basmi, výškami a kvalitou. Po zapnutí virtuálneho zvuku, ponastavovaní ekvalizérov či efektov imitujúcich prostredie sa kvalita značne zlepšila a čo bolo nevýrazné, bolo zrazu zreteľné počuť. Ne.

V prvom rade sme vyskúšali Battlefield 4 multiplayer, ktorý sa pýši kvalitným priestorovým zvukom. V nastaveniach Battlefieldu sme skúšali Headset a HiFi hodnoty, ktoré prakticky nemenili kvalitu zvuku. Vibrácie neboli také mohutné, ako sme si predstavovali a nepresvedčil nás o tom ani fakt, že s nastaveným priestorovým zvukom sme nevedeli dobre rozoznať, odkiaľ presne prichádza výstrel či nepriateľ. Nezmenilo sa to ani pri hraní FarCry 3, singleplayer. Pri komunikovaní cez TeamSpeak bol mikrofón čistý a odladený, bolo nás počuť síce zo skreslením, ale dostatočne hlasno a bez veľkého množstva rušivých elementov.

Radost a zábavu sme si užili hlavne s magickým hlasom, kde sme si nastavili jednu zo štyroch ponúkaných transformácií hlasu (ženský – tenký, mužský – hrubý hlas, príšeru a kreatúru). Bola to naozaj zábava.

Síce len na niekoľko minút, lebo nás to po chvíli omrzelo, ale hlavne značne pobavilo.

Počúvanie hudby a sledovanie filmov je dostatočne kvalitné. Síce basy sú menej počuteľné, ako by sme si to predstavovali, no so zvukovými vylepšeniami sme dosiahli dostatočnú kvalitu reprodukcie.

Ovládať hlasitosť zvuku, vypnúť a zapnúť mikrofón či slúchadlá môžete priamo na ovládači umiestenom na kábli. Je to výhodné, ak potrebujete v rýchlosti vypnúť headset či upraviť hlasitosť zvuku pri pozieraní hlasnejších filmových efektov.

Miesta na ovládači je dostatočne veľa na to, aby sa tam zmestili ďalšie tri tlačidlá z druhej strany, a tak môže zamrzieť absencia posúvania poriadku skladieb či pretáčania, zastavenia a opätovného spustenia prehrávania. Pri počúvaní hudby a komunikovaní nás zarazila jedna dosť podstatná vec, a to fakt, že minimálny výkon headsetu bol veľmi vysoký. Počas telefonovania, kde nemáte možnosť znížiť zvuk v programe (Skype), bola hlasitosť privysoká, a to na úrovni 2% zvuku vo Windowse.

V programoch ako AIMP kde si môžete ešte ručne znížiť úroveň hlasitosti prehrávania, sme headsetu už prišli na chuť. Hlasitosť headsetu sa nedala znížiť dokonca ani v mixážnom pulte v programe EOS, čo nám prišlo ako niečo, čo výrobca nedoladil. Je to dosť

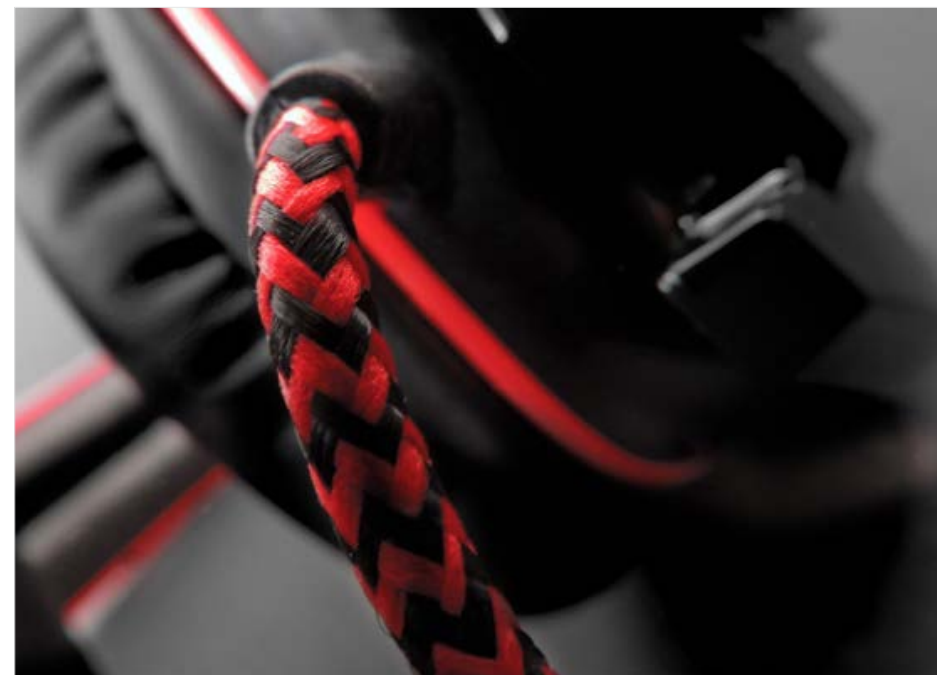
nepríjemné, najmä ak napríklad chcete v pokoji vychutnať hudbu alebo večer pozeráte film. Ak patríte medzi tých, ktorí už sluch nemajú úplne v poriadku alebo sa v hlasnom púšťaní hudby vyžívajú, nebude to pre vás žiadna prekážka.

VERDIKT

Za ten čas, ktorý sme mali Gamdias EROS na vyskúšanie, sme si headset skutočne obľúbili. Ergonomicky tvarované náušníky, pohodlná a mäkká opierka hlavy, neodýmové magnety a mikrón boli pozitíva, ktorými sa EROS pýšil od prvého zapnutia a nasadenia na hlavu. Headset zaujme nielen prevedením, ale aj výborným pomerom cena/kvalita. Je určený prevažne pre hráčov, no nenechá sa zahaniť ani pri počúvaní hudby a sledovaní filmov. Pripojíte ho iba cez USB port, čo značne limituje pripojiteľnosť zariadení, no rozmery a dizajn jasne naznačujú, že headset je určený na domáce použitie.

Samozrejme, nájde sa aj niekoľko nedoladených vecí ako nefunkčnosť niektorých nastavení programu EOS, kvalita použitých plastov, či chýbajúce tlačidlá na ovládači. Aj napriek tomu môžeme EROS smelo zaradiť medzi kvalitné a originálne headsety. Aj po dlhšom nosení na hlave slúchadlá ostávajú dostatočne pohodlné, ľahké a dobre izolujú okolité zvuky. Ak hľadáte veľa muziky za málo peňazí, Gamdias EROS je presne pre vás.

Lukáš Libica



Yarvik G1 Force

Lacný, herný tablet

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Yarvik
Dostupná cena : 125 €

PLUSY A MÍNUSY:

- + spracovanie
- + hardvér
- + herné tlačidlá
- + hmotnosť

- chyba nabíjanie cez USB
- displej
- softvér
- ovládacia schéma

ŠPECIFIKÁCIE:

CPU: Cortex A9Dual-

Core 1,6Ghz

GPU: Quad-Core

ARM Mali-400 MP

RAM: 1GB

Úložný priestor: 8GB

(microSD až do 64GB)

Displej: 7"

(1024x552). TFT

Kommunikáció: Wi-Fi

802.11 a/b/g/n

Rozmerv:

235×120×13mm

Hmotnost: 368g

System: Android 4.1.1

A Nintendo Switch console is shown horizontally, displaying a racing game. The screen features a silver sports car, possibly a Lamborghini, that is engulfed in large, bright orange and yellow flames. The car is on a city street with other vehicles and buildings in the background. The game's interface includes a top status bar with icons for a map, a car, and a timer showing 9:44. The console's physical controls, including the D-pad, analog sticks, and buttons, are visible on either side of the screen.

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

Herný tablet je zariadenie, po ktorom túži mnoho hráčov, ktorí si zamilovali niektoré hry na tablete či smartphone, ale spôsob ovládania im úplne nevyhovuje. Istéže, existujú rôzne možnosti, napríklad pripojiť gamepad alebo zakúpiť rôzne rozšírenia, ktoré premenia hlavnú nevýhodu hrania na tablete na vlastnosť nepodstatnú. Pre tých, ktorí však hľadájú komplexné riešenie, prichádza firma Yavrik so svojím tabletom G1 Force.

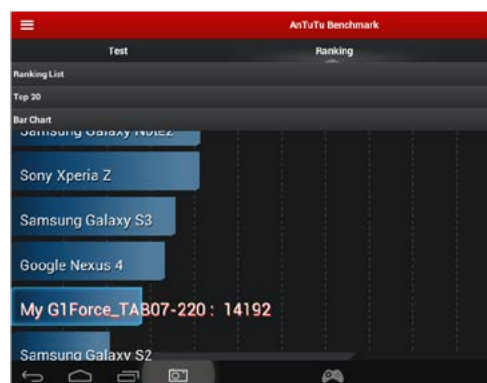
Slovné spojenie herný tablet v tomto prípade znamená, že tablet je vyzbrojený množstvom tlačidiel, ktoré spríjemňujú hranie. Rozmermi 235×120×13mm patrí k tým väčším, rovnako ako svojou váhou 368g k tým ťažším. Dominantou je

displej, ktorý je však, bohužiaľ, aj najväčšou slabinou. Veľkosť sedem palcov s rozlíšením 1024×552 určite neohúri, no čo je horšie, technológiu zobrazovania vystihujú písmená TFT a slovo kapacitný. To v praxi znamená slabé pozorovacie uhly, rozlíšenie na druhej strane značí, že pri niektorých momentoch budete mať možnosť vidieť pixely kvôli ich nízkej hustote. A ani povrch displeja nepatrí k tým najlepším a spôsobuje často problémy pri jeho ovládaní. Navyše, aj keď výrobca proklamuje podporu zachytávania viacerých dotykov, tablet začína mať problémy už pri používaní dvoch prstov naraz.

Vo vnútri nájdeme dvojjadrový ARM procesor Cortex A9 taktovaný na 1,6Ghz, ktorý obsluhuje 1GB systémovej pamäte a grafický čip Quad-Core ARM Mali-400 MP.

Na danú cenovú kategóriu nič moc, no niekde sa šetriť muselo vzhľadom na vyššie náklady na ostatné položky. Tablet má tak isto 8GB internej pamäte, ktorú

je možné rozšíriť o ďalších 64GB pomocou micro SD kariet. Na palube nechýba Wi-Fi, no na druhej strane chýbajú dnes už štandardné vlastnosti ako bluetooth, NFC, GPS, proximity senzor, gyroskop či fotoaparát. Naopak, nechýba predná kamera, no, bohužiaľ, iba vo VGA rozlíšení. Batéria má kapacitu 3000mAh a poskytuje priemernú výdrž, ktorá pri hraní nie je veľmi vysoká. Z ďalšej výbavy nechýba micro HDMI výstup do TV, micro USB konektor pre prepojenie tabletu s počítačom, konektor na pripojenie nabíjačky, nakoľko tablet prostredníctvom USB



HODNOTENIE:
65%

76 | **Generation**

Ak sa vám tento hárdvér páči, môžete si ho kúpiť aj na www.prva.sk

NADUPANÝ FILM PODĽA HERNEJ LEGENDY

AARON PAUL
DOM

DOMINIC COOPER
SCOTT

SCOTT MESCUDINI



NEED FOR SPEED

V KINÁCH OD
13. MARCA

DREAMWORKS PICTURES AND RELIANCE ENTERTAINMENT PRESENT AN ELECTRONIC ARTS/BANDITTO BROTHERS/MARK SOURIAN/JOHN GATINS PRODUCTION "NEED FOR SPEED" AARON PAUL DOMINIC COOPER IMOGEN POTS
 RAMON RODRIGUEZ AND MICHAEL KEATON CASTING BY RONNA KRESS, C.S.A. MUSIC BY SEASON KENT & GABE HILFER MUSIC BY NATHAN FURST COSTUME DESIGNER ELLEN MIROJNICK HAIR BY PAUL RUBELL, A.C.E. SCOTT WAUGH PRODUCTION DESIGNER JOHN HUTMAN
 DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY SHANE HURLBUT, ASC EXECUTIVE PRODUCERS STUART BESSER SCOTT WAUGH MAX LEITMAN FRANK GIBEAU PATRICK SODERLUND TIM MOORE PRODUCED BY JOHN GATINS PATRICK O'BRIEN MARK SOURIAN
 BASED ON THE VIDEO GAME SERIES CREATED BY ELECTRONIC ARTS STORY BY GEORGE GATINS & JOHN GATINS SCREENPLAY BY GEORGE GATINS DIRECTED BY SCOTT WAUGH
 DREAMWORKS PICTURES PRESENTS AN ELECTRONIC ARTS PRODUCTION
 HYPER FABRIC INC. TRACITION PICTURES

konektora jednoducho nenabijete. Na spodnej strane sa nachádza 3,5mm konektor pre pripojenie slúchadiel. Čo sa týka výbavy, ktorá k tabletu priradzuje prívlastok herný, tu sa výrobca naozaj pochlapil. A to nie len počtom, ale aj samotnou kvalitou spracovania. K celkovému vonkajšiemu vyhotoveniu tabletu nemáme žiadne výčitky. Je to síce plast, no je to poctivý plast, ktorý nevzrga, vyhýba sa zanechaným odtlačkom a pôsobí solídne. Nájdeme tu dve analógové páčky, klasický d-pad, tlačidlá A, B, X, Y, START a SELECT tlačidlá, dve horné tlačidlá s označením L1 a R1 a ďalšie štyri s označením L2, L3 a R2, R3. Navyše tu nájdeme aj dve hardvérové tlačidlá na ovládanie hlasitosti. K ich spracovaniu máme iba pár výhrad. V prvom rade by sme analógové „páčky“ rozhybali trochu viac, aby sa zlepšila manipulácia s nimi, a hlavne by sme zväčšili ich operačný priestor a priblížili rozmiestnenie tlačidiel a d-padu smerom k analógovým páčkam, aby hráč nemusel pri hraní prehmatávať. Ináč je ale ich spracovanie na výbornej úrovni (sám som bol prekvapený vzhľadom na cenovú kategóriu).

Po zapnutí na nás vyskočí známy softvér s názvom Android vo verzii JellyBean 4.1.1. A nakoľko nechýba ani prístup na Google Play, tak o testovací softvér nie je núdza. V prvom rade trochu benchmarkov, aby sme zistili, ako si tablet výkonnostne vedie oproti konkurencii. Po otestovaní sme zistili, že náš tablet sa výkonnostne zaradil medzi smartphony Samsung Galaxy S2 a Google Nexus 4.

Čo je veľmi potešujúce, autori do základnej softvérovej výbavy tabletu pridali aj konfiguračný softvér pre hardvérové tlačidlá, takže ak hra v základe nepodporuje ovládanie tlačidlami, tak prostredníctvom tohto softvéru sa dá každá hra veľmi rýchlo nakalibrovat'. No, samozrejme, musí ísť o hry, ktoré sú vyslovene stavané na takýto systém ovládania. Z testovacích hier napríklad s tabletom vynikajúco spolupracovali tituly Shadowrun Dead Zone, kde vďaka povahe ovládania a multiplayerovému poňatiu hry získa hráč dost' veľkú výhodu. Rovnako výborne s hrou spolupracoval aj Dead Trigger 2 a dvojica hier, ktorú výrobca k tabletu pribalil, Trial Xtreme 3 a Fun Run. Bohužiaľ, potom je tu druhá kategória hier, čiže tie, ktoré sa hrajú prevažne na dotykovej ploche, a tu tablet na konkurenciu ani zd'aleka nestačí. Totižto hry ako Dragon Age: Heroes, Plants



vs. Zombies 2 či Mass Effect Infiltrator vyžadujú rôzne úkony ako prenášanie položiek po obrazovke, a to robí displeju veľké problémy. Tým pádom je napríklad hranie Commander módu v Battlefield 4 na tomto tablete doslova utrpením. Takže autori síce vyriešili ovládanie prvej polovice hier, no zabudli na tú druhú polovicu, ktorá sa proste dobre neovláda. A to je škoda, vzhľadom na to, že sa tablet chce pýšiť prívlastkom "herný". K tomu si treba prirátat' značne nevyladený softvér, kde sa vám obrazovka po zamrznutí alebo po páde aplikácie objavuje až príliš často aj na pomery Androidu.

VERDIKT

Zhrnutie je jednoduché. Za svoju cenovú hladinu tablet Yarvik G1 Force pyká na tých nesprávnych miestach. Displej je vyslovene slabý, čo sťažuje hranie mnohých hier, no tlačidlá poskytujú komfort pri hraní ostatných hier. Navyše má slabé pozorovacie uhly a slabšie rozlíšenie. Ako ďalší mínus si môžete prirátat' nevyladený softvér a chýbajúce základné funkcie. To všetko preto, aby sa tablet zmestil do cenovej hladiny do 130€.

Dominik Farkaš, MarkusFenix



Najväčšia slovenská výstava o počítačových hrách

GAME EXPO[®]

21.-23.marec, ISTROPOLIS, BA 2014

VI.ročník Výstavy
POČÍTAČOVÝCH HIER,
KARTOVÝCH a STOLOVÝCH HIER

ARKADY.SK

EXKLUZÍVNE:

Kingdom Come: Deliverance

Let's Playeri

REAL GEEK

Turnaje a voľné hranie:

League of Legends,
PlayStation 4, Wii U,
Xbox 360 a PC

RETRO HRY:

Super Nintendo,
Sega MegaDrive,
Japonské Automaty

YZER

3 dni zábavy len za 13,90 Eur*

ticketportal
VSTUPENKY NA DOSAH

organizátori:

AnimeCrew
アニメクルー

sponzori:

BRLOH
Ten nejlepší úlet!

PlayStation.

ZyXEL SWAN

ASUS
IN SEARCH OF INCREIBLE

CENEGA

Wii U

HITPOINT

Playman

COMGAB

EA

mediální partneri:

Indian

GAMESITE.SK

RADIO_FM

ihrysko

SCORE LEVEL

gamesweb.sk

PCREVUE

playzone

BKIS

Predpredaj vstupeniek 13,90 -Eur* (BRLOH), na mieste 16,50 -Eur (ISTROPOLIS, BA)

www.game-expo.sk | www.facebook.com/gameexpo

Logitech PowerShell

PlayStation nenahradí, ale...

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožička: Logitech,
www.logitech.com
Cena : 99 €

PLUSY A MÍNUSY:

- + myšlienka 2-v-1
- + triggery
- + powerbanka
- + dizajn
- + dobíjanie iPhone cez microUSB
- + kvalita prevedenia
- + adventúry a pretekárske hry
- slabšia podpora zo strany vývojárov
- chcelo by to ešte analógové páčky
- cena



Logitech PowerShell premení váš iPhone 5/5s alebo iPod touch (5. generácie) so systémom iOS 7 na mobilnú hernú konzolu. Stačí vložiť kompatibilný iPhone alebo iPod touch do ovládača rovnako, ako ho vkladáte do štandardného ochranného puzdra a vznikne unikátna mobilná herná konzola.

Získate tak množstvo funkcií navyše, vrátane plnohodnotného ochranného puzdra a takmer dvojnásobnej výdrže batérie, pretože Powershell má internú batériu, ktorá dobíja váš iPhone/iPod. Toto riešenie je na prvý pohľad veľmi lákavé, lenže to má to niekoľko háčikov. V prvom rade je to použitie iba s novšími iPhone/iPod, nakoľko má kolíska Lightning konektor. To samo o sebe znemožňuje použitie iPhone staršej generácie, aj keď (čisto teoreticky) by sa do obalu dali „narvať“.

dá hrať, ale gamerom chýbajú ovládacie prvky, ktoré sa používajú v hrách. Obrazovka má tiež svoje obmedzenia a tak je možné používať len niekoľko základných tlačidiel, čo pre mnohé hry nepostačuje, resp. je to vhodné ovládanie len pre istý typ „mobilných“ hier. Pre plnohodnotné herné využitie skrátka bolo nutné siahnuť po konzole.

Powershell pridáva iPhone dva triggery, ktoré sa ovládajú ukazovákmi, štyri herné tlačidlá

(X,Y,A,B – podobne ako majú herné gamepady), tlačidlo PAUSE a ovládací kríž (d-pad). Aby sa však zachoval kompaktný rozmer je všetko akosi „menšie“ a aj herné tlačidlá sú bližšie pri sebe, takže si treba trochu zvyknúť.

Na plnohodnotný gaming je to ale dost málo. D-pad nenahradí analógovú páčku a dobre viete, že pre veľké hry treba páčky až dve – jednu pre pohyb a druhú pre zameriavanie pri strelbe. Dá sa však stále využívať dotyková



HODNOTENIE:

Konzola na cesty

75%

Idea je zrejmalá. S dotykovým displejom sa síce na mobile



obrazovka iPhone a keďže sú ukazovaky voľné, napr. na strelbu a granáty, zahráte sa dost podobne ako na konzole – iPhone ten výkon má. Rovnako tak funguje aj akcelerometer, vďaka čomu môžete naklápaním iPhoneu meniť smer v hre.

Double size

Váš maličký, štíhly iPhone sa razom zväčší, čo tiež nebude vyhovovať každému. Kolíska má solídne prevedenie a je naozaj veľmi kvalitne spracovaná. Jej tvar je prispôbený maximálnemu komfortu počas hrania a tak tenký iPhone razom naberie na objeme. Powershell váži 120 g, čo samo o sebe nie je veľa, ale... iPhone 5s váži 112g, takže spolu je to dvojnásobná hmotnosť ako samostatný telefón.

Toto sú veci, ktoré bežný človek zvyknutý na iPhone môže vnímať ako negatívum, avšak treba si uvedomiť, že v tomto prípade by sa patrilo uvedomiť si napr. aká veľká je PS Vita! Jej rozmery sú veľmi podobné (Vita 182×84×19 mm vs Powershell 200×63×21 mm) a hmotnosť je o kúsok vyššia ako pri Powershell s vloženým iPhone 5s (Vita vo verzii 3G váži 279g a vo verzii bez 3G 260g, čo je stále takmer o 30 g viac).

Pridaním herných ovládačov navyše neprichádzate o prístup k základným prvkom telefónu, akými sú zapínanie a vypínanie, reproduktory, slúchadlá (konektor je vyvedený pomocou špeciálnej redukcie), ovládanie hlasitosti alebo objektív kamery. PowerShell sa pohodlne vojde do vrecka alebo malej tašky a umožní tak prístup k hrám, nech už sa vyberiete kamkoľvek.

Double Power

Pri hraní sa viac vybijajú baterky, nakoľko je nutný väčší výkon než

začali neskutočne baviť. Veľmi dobre sa s ním hrajú rôzne pretekárske hry. Ideálnym sa ukázal aj pri hraní arkádoviek a rôznych skákačiek. Tam je prosté ideálne používať nejaký krížový ovládač a zopár doplnkových tlačidiel. Naopak slabšou stránkou sú FPS strieláčky a športové hry ako futbal, hokej a pod. Tam sa už skrátka žiadajú extra analógové páčky a nie len krížový smerový ovládač.

Verdikt

Na trhu je niekoľko podobných ovládačov pre nový iOS. Logitech Powershell bol prvým, zatiaľ je pravdepodobne jediným na našom trhu a podľa dostupných rozhodne patrí k tým lepším. Žiaľ nie každému sadne na 100% a preto naň nájdete na internete aj niekoľko dosť negatívnych recenzií. Závisí od toho, kto sa naň díva. Tradiční Applisti väčšinou vidia ako problém rozmery, ale tí asi nepoznajú vreckové konzoly. Pre gamera je to o niečom inom – balenie 2 v 1 – mobil aj konzola a najlepšie je, že hranie vám neovplyvňuje spotrebu batérie, pretože tá sa pri používaní dobíja.

Od kúpy Powershellu odrádza snáď len vyššia cena, no s ohľadom na možnosti a kvalitu prevedenia je pre nás cena akceptovateľná. Predsa len je to obal na iPhone, nabíjateľná energetická banka a ešte aj šikovný gamingový ovládač s vynikajúcou ergonómiou, takže netreba nosiť so sebou na cesty konzolu a mobil, ale iba mobil v Powershell. Škoda len, že herní vývojári ešte nevedia naplno využiť jeho potenciál. Snáď sa to časom zlepší.

Marek Pročka



ZÁKLADNÉ INFO:

Jack Ryan: Shadow Recruit, USA/Rusko, 2014, 100 min

Žánr: akční, drama, thriller
Režie: Kenneth Branagh
Scénář: David Koepp, Adam Cozad
Kamera: Harris Zambaloukos
Hudba: Patrick Doyle
Hrají: Chris Pine, Keira Knightley, Kenneth Branagh, Kevin Costner, Colm Feore, Nonso Anozie, Aleksandar Aleksev, David Paymer, Lee Asquith-Coe, Gemma Chan, Karen Shenaz David

PLUSY A MÍNUSY:

+ hudba
 + scéna s žárovkou
 + koupelnová
 pralice

- režie
 - scénář
 - herecké výkony

HODNOTENIE:

50%



Jack Ryan: V utajení

TEN „RUS“ TO ZABIL...

Branagh přijel do Hollywoodu natočit nemastnou, neslanou jednohubku, a aby měla alespoň trochu šťávy, stíhl si zde roli hlavního záporáka s podmanivým, vodkou prolitým ruským přízvukem. A pokročilou cirhózou jater. Přesně takhle působí a takový je jeho nový akční film Jack Ryan: V utajení.

Jack Ryan (Chris Pine) je mladíček na vysoké škole, který po teroristickém útoku na New York sekne se školou, protože kdo by chtěl doktorát z ekonomie, a narukuje jako krutá americká pomsta v podobě vojáka do Afghánistánu. Tam ho zanedlouho sestřelí pár zlotřilých afghánských dětí, vrtulník spadne a on

jako správný americký hrdina plný cti a patriotismu vytáhne s přeraženou páteří kolegy z hořícího vraku. Následuje dlouhá rekonvalescence, kde se kostrbatě staví na vlastní nohy a potká zde lásku svého života: CIA, která mu skrze tajného velícího důstojníka (Kevin Costner) dá supertajnou práci ekonomického analytika CIA. A taky vlastně potká Keiru Knightley, se kterou hodlá strávit romantický zbytek života.

Ovšem zase to zatrpklé Rusko kuje plány, jak zničit mírumilovné americké občany a zruinovat jim dokonale funkční ekonomiku. Zde přichází životní úkol všeznala všudy-byla Jacka Ryana, který odjede do Moskvy,

aby na všechno přišel a všechno vyřešil. Samozřejmě ruským kolegům se nelíbí, že jim kolem čumchá nějaká americká krysa, a když se Jack nenechá zastřelit po dobrém při první příležitosti, snad se to povede napodruhé.

Ovšem, Jack není hlupák, on se tak jen tváří. Žádný ruský černoch neodláká jeho pozornost nudným výhledem na Moskvu, aby ho mohl podle zastřelit zezadu, takhle kdyby mu rovnou ukázal, jak hezko mají v Rusku vestavěnou skříň a jak rychle z ní udělá malorážkou třísky, to by jistě strnul a nechal se dobrovolně zastřelit. Jelikož Jack jakožto správný Kapitán Amerika nemá žádnou slabinu, rozhodne se neuvěřitelně zlý Branagh pro zoufalý čin a vytáhne poslední eso v podobě Keiry, která se jakoby kouzlem rozhodne přijet na výlet do Moskvy, protože do Paříže chce každý blb...



Odtrhneme-li pohled od scénáře, kde se očividně Koeppovi a Cozardovi popletly nejen slova, stránky, ale i rozum, jak mohl Kenneth Branagh přistoupit na to, že nejen film zrežiruje, ale dokonce si v něm i zahraje? A co víc, pro samé hraní zapomenout, že ten film má i režirovat? A co víc, myslet to vážně? A co víc, vzít Chrise Pinea, udělat z něj intelektuála a Keiru Knightley totálně mimo hereckou formu vydávat za... asi kulisu? Vodka je dobrá věc, ale jen opravdoví rusové ji snesou v této míře. Ve vši té slátanosti si člověk ani nestihne všimnout hudby Patricka Doyle, která snad jako jediná za něco stojí. Ovšem na druhou stranu, pokud se na to bude člověk dívat rovnou jako na komedii/parodii špiónážních akčních filmů, může se docela dobře pobavit.

Kenneth Branagh jako záporák neděsil a nepředvedl nic, kromě docela napínavé scény s Keirou a žárovkou. Keira Knightley nepředvedla nic, kromě docela napínavé scény s Kennethem a žárovkou. Chris Pine nepředvedl nic, kromě běhání a hysterického telefonátu s Kennethem, zatímco probíhala scéna s Keirou a žárovkou. Scenáristi nepředvedli nic, kromě zmatené americké frašky bez jediného překvapení, a všechno se to snažil spasit Patrick Doyle. A ještě Kevin Costner byl vlastně docela fajn, ale... Kdyby se ten film netvářil tak vážně, vlastně by to bylo i docela fajn. Ale takhle nenabídl nic, než několikrát přežvýkané a vyplivlé sousto suchého chleba tvářící se jako lahodné pečené sele. Bůh žehnej Americe a Kennethu Branaghovi!

„Další variace akčního filmu, kde se Rusko snaží zničit Ameriku, ale vždy podcení nějakého poloboha ze CIA a jde raději utopit prohru ve vodce.“

Veronika Cholastová



ZÁKLADNÉ INFO:

The LEGO Movie, 2014,
 Austrália/USA, 100 min

Žáner: animovaný, akčný, komédia
Réžia: Phil Lord, Christopher Miller
Produkcia: Warner Bros., Village Roadshow Pictures, LEGO, Vertigo Entertainment, Lin Pictures, Animal Logic
Scenár: Phil Lord, Christopher Miller
Kamera: Barry Peterson, Pablo Plaisted
Hudba: Mark Mothersbaugh
 Obsadenie: Channing Tatum, Elizabeth Banks, Morgan Freeman, Liam Neeson, Will Ferrell, Alison Brie, Chris Pratt, Will Arnett, Nick Offerman, Jonah Hill

PLUSY A MÍNUSY:

- + príbeh, podtexty, kontexty, odkazy, skryté kritiky
- + vynikajúca stop motion animácia a cit pre detail
- + hudba
- + jeden z najlepších slovenských dabingov

- deti sa veľmi nezasmejú
- niektoré vtipy prekladom stratili pointu

HODNOTENIE:

90%



LEGO Príbeh

STAVEBNICA V HLAVNEJ ÚLOHE

Časy, keď ste mohli zísť do kina na skutočne vynikajúci animovaný film prakticky každý rok, sú už raritou. Bud' sú dnešné animáky príliš zväzované svojou naratívnu formou, alebo sa na nich pobavia len deti. LEGO Príbeh je osobitou kategóriou. Je raritou vidieť film spracovaný takýmto spôsobom v kine, o to väčším potešením však je fakt, že ak naňho pôjdete, určite vyjdete vyčerpaní, rozžiarení a skrátka nadšení. A nadšenie vydrží viac ako 5 minút. Ja som nadšený doteraz. Prečo, to vám poviem v nasledujúcich riadkoch.

Emmet je úplne obyčajnou lego figúrkou, ktorá si žije svoj život presne podľa inštrukcií, ako každý normálny občan. Ako všetci ostatní, aj on pije predraženú kávu, zdraví sa ostatným ľuďom, pracuje tak, ako mu prikážu, miluje piesne a televízne

reality show, ktoré mu spoločnosť diktuje milovať. Je skrátka jedným z mnohých občanov, ktorí sú pod nadvládou prezidenta Biznisa. Ten však plánuje vypustiť na svet hrozného Kragla, ktorý by ho zničil. Jedinou možnosťou, ako ho zastaviť, je nájsť špeciálny dielik, ktorý tomu zabráni. Kto ho nájde, je považovaný za vyvoleného. Zhodou okolností ho získa práve Emmet. A hneď na to sa dostane do sveta ďaleko bohatšieho a dobrodružnejšieho než ten, ktorý poznal.

Základ príbehu je jednoduchý ako zapínanie a vypínanie svetla. Napriek tomu mu však nechýba to, čo chýba celému radu generických animákov, ktoré bežne chodia v kinách. Nápaditosť, výborne načasované gagy, popkultúrne odkazy, kritika dnešnej spoločnosti a jej mnohých nezdravých návykov. To všetko korunuje aj samotná

dojímavosť príbehu, ktorá funguje výborne, pričom ešte zvláda pobaviť (ne) dekonštrukciou klišé. Minimálne od Ratatouille (2007) nebol v kinách taký vyspelý animovaný film, v ktorom je toľko trebných podtextov a odkazov. Na prvý raz ich skrátka nemá divák šancu pochytiť všetky. Réžisérsky a scenáristický dvojka Phil Lord a Chris Miller nedávajú divákovi šancu si vydýchnuť, film sa ženie šíleným tempom. Vo výsledku to však znamená, že LEGO Príbeh je napriek svojmu čarovnému spracovaniu príbehovo nedostupný deťom, ktorých síce kochanie sa vynikajúco premyslenou scénou a stavebnicami zaujme, no naratívne ich film skôr bude nudiť. V kinosále sa ďaleko častejšie ozýval smiech z radov starších a dospelých divákov.

LEGO Príbeh je výnimočný nielen svojím chytrým scenárom a vynikajúco premyslenými odkazmi na skutočný svet – jadro jeho kúzla sa skrýva v samotnom legu, z ktorého je doslova postavený. Kedy



ste naposledy videli v kinách veľkolepý animovaný film postavený na technológii stop motion s minimálnym využitím digitálnych efektov? Áno, v tomto storočí to iste nebolo. Vidieť však celé gigantické a do detailov vyplávané scény a prostredia od výmyslu sveta, všetko reálne postavené a naanimované v stop motion, to je niečo, čo vyrazí dych každému, nielen tomu, kto miluje lego. Celý svet je živý a z lega, je tam úplne všetko, vrátane vody či dymu. Samozrejme, môžete počítať aj so stavanim a rozbíjaním priamo vo filme, pričom medzi nápaditosťou tvorcovia skutočne nekládli, dizajnérsky sa stavitelia doslova vybláznili. Prirátajte si k tomu výborné nasvetenie scény, CGI efekty len ako nutnosť a dostanete LEGO Príbeh.

Dbať o každý detail, to je heslo charakteristické nielen pre technickú stránku filmu, ale aj pre hudobnú. Hudbu k filmu

zložil Mark Mothersbaugh. Nepatrí síce k vrcholovým skladateľom a zväčša komponuje hudbu pre konzumnú hollywoodsku tvorbu, no pri LEGO Príbehu sa mu hudba naozaj vydarila, elektronické tóny sú chytľavé a do dynamickej jazdy príbehu sa vliali ako do formičky. Slovenský dabing takisto patrí skôr k tým lepším. V kine si síce nevypočujete hlas Morgana Freemana, Willa Arnetta či Elizabeth Banks, a niektoré vtipy prekladom do slovenčiny strácajú pointu, no stále ide o vynikajúcu prácu.

LEGO Príbeh je veľmi ťažké si neobľúbiť. Ak sa nezamilujete minimálne do jednej z postáv, tak sa budete kochať vynikajúcou animáciou, a ak ani nie tým, tak detailnosťou reálneho lega, z ktorého bol film postavený. Tak či onak, LEGO Príbeh ponúka jednoduchý, no úderný príbeh s množstvom alúzií na skutočný svet,

vyspelý a dobre načasovaný humor, výborný soundtrack a vlastne je len sám o sebe dôkazom toho, že lego vždy zostane najlepšou hračkou. Film rozhodne odporúčam.

„Film natočený takýmto spôsobom a s takýmto zapálením pre vec nebol v kine už veľmi dlho.“

Jozef Andraščík



ZÁKLADNÉ INFO:

The Legend of Hercules, 2014, USA, 99 min

Žáner: akčný, dobrodružný

Réžia: Renny Harlin

Produkcia: Millennium Films

Scenár: Sean Hood, Daniel Giat,

Renny Harlin, Giulio Steve

Kamera: Sam McCurdy

Hudba: Tuomas Kantelinen

Obsadenie: Kellan Lutz, Gaia Weiss,

Richard Reid, Roxanne McKee, Scott

Adkins, Liam McIntyre, Johnathon Schaech,

Rade Šerbedžija, Kenneth Cranham,

Luke Newberry, Bashar Rahal, Sarai

Givaty, Jukka Hilden, Liam Garrigan

PLUSY A MÍNUSY:

+ dĺžka

- Kellan Lutz
- patologicky hlúpy scenár
- réžia
- kamera
- hudba
- efekty

HODNOTENIE:

20%



Herkules: Zrod Legendy

GRÉCKA MYTOLÓGIA NIKDY NEMALA HORŠIU REKLAMU

Grécka mytológia bola vždy bohatým zdrojom námetov fantasy filmov. Niektoré sa už, ako inak, recyklujú. Nie je tomu inak ani s príbehom o silákovi a polobohovi Herkulovi, ktorý bol spracovaný v najrôznejších podobách hneď v desiatkach filmov. Najnovšie dva hollywoodske filmy, navzájom však nesúvisiace, jeho príbeh oprašujú s prídáním digitálnych efektov. Zatiaľ čo na ten s Dwayneom Johnsonom si ešte počkáme, Herkules: Zrod Legendy od fínskeho režiséra Rennya Harlina môžeme vzhliadnuť už teraz. A ide o tragicky zlý film.

Herkules (Kellan Lutz) sa túži oženit' s Hebe (Gaia Weiss). Ich láske však nepraje Herkulov nevlastný brat Ifikles (Liam Garrigan), ktorý je zároveň následníkom

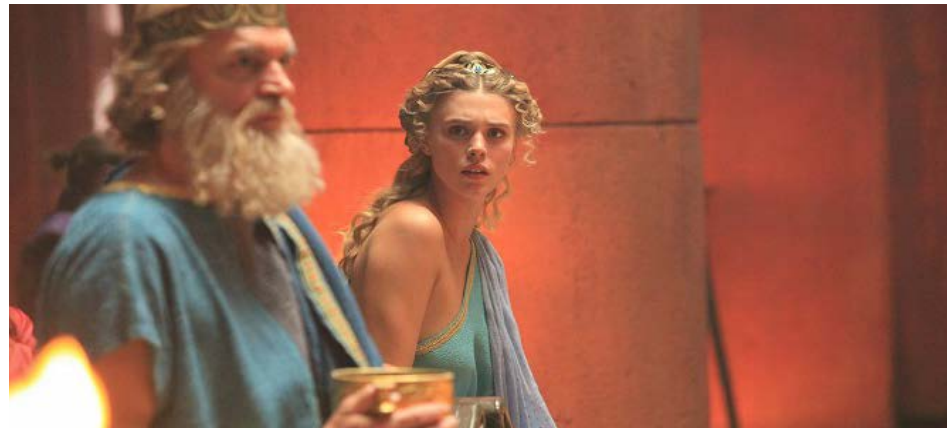
trónu svojho otca Amfitryona (Scott Adkins). Herkula nakoniec vyženú z Grécka v snahe utajene ho zabiť. Prežije však spolu s bojovníkom Sotirisom (Liam McIntyre) a odhodlá sa použiť svoje nadľudské schopnosti k oslobodeniu Grécka spod tyranie Amfitryona.

Dej snímky je ako rovná čiara medzi bodom A a bodom B. Od začiatku viete, ako to skončí a po prvej štvrt'hodine vám už ot'ážievajú viečka od nudy. Scenár patrí k tomu najhoršiemu bezcennému zdrapu lacných replík, aké boli tento rok na filmovej scéne vyprodukované. Písali ho pritom štyria ľudia. Dialógy sršia absenciou akejkol'vek snahy aspoň o zminimalizovanie tuposti postáv. Tie buď nariekajú, kričia, alebo sú stelesnením ultimátneho zla, prípadne dobra. Postavy tiež hojne

"hláškujú", poväčšinou ale ich úsilie tragicky zlyháva. Preto je prakticky nemožné brať hrdinov príbehu vážne.

Kellan Lutz, hrajúci Herkulesa, je herecké poleno číslo 1. Pokiaľ ste ho už v nejakom inom filme videli, vedzte, že podobne hrozný je aj tu. Nejde o to, akú postavu hrá, stále je skrátka rovnaký. Je tragické, keď si divák uvedomí, že jeho patetická absencia akéhokol'vek výkonu ani nie je výsledkom ešte patetickejšieho scenára, ale samotného herca. Podobne nepozerateľní aj iní herci v obsadení, vrátane Liama Garrigana a otravnej Gaii Weiss. Ako takú snahu, podkopanú však scenárom, ukazuje len Scott Adkins a Liam McIntyre, ktorého diváci poznajú ako charizmatického Spartaca z rovnomenného seriálu.

Réžia na tom nie je o nič lepšie. Pri tak detinsky hlúpom scenári sa nie je čomu čudovať, no na druhej strane by sa z neho dalo spraviť aspoň minimálne menej debilné béčko, stačilo by pridať trochu



krvi. Bohužiaľ, Hollywood chcel, aby sa film so 70 miliónovým rozpočtom dobre predával, a tak rating musel ostať pri PG 13, čo je posledný kliniec do rakvy pre akýkoľvek, aspoň malý náznak pozerateľnosti snímky. Renny Harlin už dávno nie je režisérom, ktorý priniesol kvalitnú Smrtonosnú pascu 2 (1990), alebo Cliffhanger (1993). S tým sme už zmierení. Teraz už len spečatil už aj tak nízku kvalitu jeho filmov v 21. storočí.

Herkules: Zrod Legendy nevie, čo znamená slovo invencia a, bohužiaľ, unikol mu aj význam réžia na úrovni. Totiž celý film nie je ani hollywoodskou akčnou zlátaninou, na aké sme zvyknutí. Akčná stránka filmu, ktorá je „t'ahákom“, zaberá síce väčšinu stopáže, no je nielen chaoticky zostrihaná, ale aj zle nasnímaná. To platí aj pre pokojnejšie momenty filmu. Seriózne, to sa musí kamera otáčať a ustavične hýbať okolo osi aj vo chvíľach, keď to vôbec nie je potrebné, ba čo viac, nežiaduce? Škaredé, očividne digitálne efekty sú potom už len čerešničkou na torte nepodarku menom Herkules: Zrod Legendy. A áno, počet spomalených záberov je d'aleko za hranicou únosnosti. Ako inak, ani 3D konverzia filmu vôbec nič nepridáva. Pridajte si k sérii nepodarkov aj fádnu, tisíckrát počutú hudbu.

Herkules: Zrod Legendy je taký zlý film, že, paradoxne, jedným z mála jeho plusov je dĺžka. Končí v 90. minúte. Mať tak o pár minút viac, už by hrozilo poškodenie mozgových buniek. Pokiaľ ste Herkulovým fanúšikom, určite sa filmu vyhnete veľkým oblúkom. A pokiaľ sa k nemu predsa len odhodláte, prajem vám pevné nervy.

„Herkules: Zrod Legendy doháňa človeka k myšlienkam o tom, akými spôsobmi sa dalo využiť 70 miliónov vysolených na jeho rozpočet.“

Josef Andraščík

ZÁKLADNÉ INFO:

Twelve Years a Slave,
USA/Velká Británie, 2013, 134 min

Žánr: drama, životopisný, historický
Režie: Steve McQueen
Předloha: Solomon Northup (kniha)
Scénář: John Ridley
Kamera: Sean Bobbitt
Hudba: Hans Zimmer
Hrají: Chiwetel Ejiofor, Dwight Henry, Bryan Batt, Michael Fassbender, Brad Pitt, Benedict Cumberbatch, Paul Dano, Taran Killam, Scoot McNairy, Ruth Negga, Garret Dillahunt, Paul Giamatti, Sarah Paulson, Michael Kenneth Williams, Alfre Woodard, Adepero Oduye, Quvenzhané Wallis, Lupita Nyong'o, Bill Camp,

PLUSY A MÍNUSY:

+ herci
 + režie
 + řemeslná práce

- bože ta hudba
 - slabší scénář

HODNOTENIE:

80%



12 let v řetězech

KRVÁCEJÍCÍ RÁNA AMERICKÉHO OTROKÁŘSTVÍ

Režisér Steve McQueen poprvé poctil svým filmem i neartová kina. Po psychologických dramatech Hlad (2008) a Stud (2011) zabrousil do tématu amerického otrokářství. V těchto filmech se režisér nijak nemazlil se surovostí, emocemi nebo zobrazením lidské zvrhlosti a krutosti. Jak se mu tohle povedlo začlenit do tohoto citlivého námětu?

Film je natočen podle skutečné události sepsané v autobiografii skutečného Solomona Northupa, amerického občana černé barvy, který byl okraden o svou svobodu a násilím prodán do otroctví. V roce 1841 byl tento muž svobodným občanem žijícím se svou rodinou v New Yorku, byl unesen, mučen, prodán. Byl degradován na zvíře a lidský majetek, který si veškeré bezpráví a krutost nechal líbit z jediného důvodu, aby přežil. V hlavní

roli Solomona Northupa se představí Chiwetel Ejiofor, britský herec, jehož tvář můžeme znát například z filmu Americký gangster (2007) nebo Láska nebeská (2003). Solomon putuje od otrokáře k otrokáři, zažívá snesitelné, ale mnohem častěji nesnesitelné životní okamžiky. Jakákoliv varianta teroru mu nebyla cizí a u d'ábelského plantážníka vyživajícího se v jakékoliv formě násilí (ztvárněno Michaellem Fassbenderem) by si nejeden člověk přál zemřít při první příležitosti.

Steve McQueen vede film jako málokterý režisér. Ve všech je znát jeho rukopis, mají myšlenku, skvělé herecké výkony, technicky jsou lahůdkou a děj není vyprávěn běžným hollywoodským stylem „bylo nebylo... žili spolu šťastně až do smrti“. Je otázkou, jestli je dobře nebo špatně, když se 12 let

v řetězech stává méně autorským dílem a spíše se přibližuje hollywoodskému stylu. Je to docela logické, ve filmu se mimo dva zmíněné herce objeví také Benedict Cumberbatch, Brad Pitt, Paul Giamatti nebo Sarah Paulson. Ovšem herci fungují skvěle, režie je skvělá, technicky je to velmi povedený film a znovu, herecké výkony jsou strhující. Co tedy Hollywood pokazil? Scénář a hudbu.

Poprvé si scénář nepsal Steve McQueen sám, jeho dlouhé dialogy, filozofické otázky a slova vyjádřená jen skrze emoce prostě nedokázal scenárista John Ridley vytvořit a zachytit. Je vidět, že pro Ridleyho je toto téma citlivé, snad i srdeční záležitostí a má z knihy neuvěřitelný respekt. Dialogy jsou až příliš knižní a učebnicové a ze Solomona to udělalo černého gladiátora, u nějž nebyl příliš poznat nějaký psychologický posun nebo snad kolaps. Tohle film docela oslabilo, ovšem co víc, hollywoodské produkce se rozhodly film doplnit o další slavné jméno, a tak hudbu k tomuto filmu „složil“ Hans Zimmer.



McQueen většinou pracuje s hudbou dost jemně. Pokud vůbec, tak jen dokresluje film a ještě se nestalo, že by k filmu hudba nesešla nebo nějak výrazně vyčnívala. Hudba v jeho filmech má většinou funkci „dorazit“, načne si diváka obrazem a emočně si ho připraví skrze herectví a hudba vše jen krásně podtrhne a doslova dorazí. Bohužel, v tomto filmu trčí hudba z celého snímku jako kůl z plotu, což také svým způsobem dorazí. Mnohem víc by sedělo lehké jednoduché dokreslení houslemi.

Ovšem Zimmer se zde opravdu vytáhl a ty uvozovky u slova „složil“ nyní vysvětlím. Tento skladatel dělal hudbu k neuvěřitelnému počtu filmů. Muž z oceli (2013), Rivalové (2013), Sherlock Holmes: Hra stínů (2011), Nolanovi Batmani nebo Počátek (2010). Pokračovat by šlo ještě dlouho, ale právě poslední zmíněný film zde hraje zásadní roli. Nevím, jestli Zimmer naivně spoléhá, že si to nikdo nespojí, nebo že oblíbená hudba neomrzí, ovšem hudba k Počátku a k 12 let v řetězech je v podstatě stejná. Oba filmy jsou naprosto odlišné a Zimmer sprostě ukradl hudbu sám sobě a ze sci-fi

thrilleru ji aplikoval na historické drama. Revoluční? Kdepak, smutné. Hudba tam neseď a kdo si navíc tohoto spojení všimne, může po zbytek filmu smutnit, že Zimmera opustila múza. V poslední době totiž tento skladatel předvádí jen původní soundtracky v jiných tóninách a na hudební důchod se stále cítí příliš mlád. Malá dovolená by mu možná prospěla a více času věnovaného práci by jistě taky neuškodilo. Škoda.

Steve McQueen i přesto sklízí ceny a úspěch jako Solomon bavlno, jeho režisérská vize a emocionální útok na diváka je i zde více než patrný a konečně si ho všimla i americká akademie, která tomuto filmu věnovala devět nominací na cenu Oscar. Film je povedený, nejedná se o žádné klasické otrokářské klišé očerňující Ameriku, rýpající do svědomí a zakončené šťastným koncem, do toho by snad McQueen ani nešel. Jde o surové převyprávění jednoho



příběhu, který od začátku do konce nebyl fér. Za režii, kameru a herecké výkony ještě jednou klobouk dolů.

„Stále strhující Steve McQueen a jeho práce jinak, než ji známe. I tak si film ale zaslouží uznání.“

Adam Schwarz

ZÁKLADNÉ INFO:
 Dallas Buyers Club, USA, 2013, 117 min

Žáner: drama, životopisný, historický
Režie: Jean-Marc Vallée
Scénář: Melissa Wallack, Craig Borten
Kamera: Yves Bélanger
Hrají: Matthew McConaughey, Jared Leto, Jennifer Garner, Steve Zahn, Denis O'Hare, Griffin Dunne, Kevin Rankin, James DuMont, Philippe Radelet, Juliet Reeves, Dallas Roberts, Michael O'Neill, Craig Borten

PLUSY A MÍNUSY:

- + režie
- + atmosféra
- + herecké výkony hlavní dvojice
- zbytečně důrazný v několika momentech

HODNOTENIE:
80%

Lék nelék

Pochvalu si ovšem zaslouží i již zmíněná režie a kamera. Vizuální stránka snímku se sice tváří docela běžně, nicméně v průběhu celého filmu je hned několik momentů, které tuto filmem vyvolanou emocionální vyhrčenost naruší, čímž v podstatě jen podtrhnou konečné vyznění celého snímku. Díky tomu se docela nenucenou formou dostává Klub poslední naděje za hranice obyčejného festivalového snímku. Pokud tedy čekáte od snímku osobní drama s přesahem, toto je film pro vás. Jean-Marc Vallée na ploše něco málo pod dvě hodiny přináší osobitý příběh zlomeného kovboje, který se rozhodl bojovat za svůj život i proti zkorumpovanému systému. Sílu celému konceptu navíc dodává založení snímku na skutečných událostech, stejně jako velmi solidní filmové zpracování a především prvotřídní herecké výkony ústřední dvojice, které snadno zakryjí přílišnou vyhrčenost v některých momentech. Klub poslední naděje rozhodně patří k tomu nejlepšímu, co v současné době naleznete v nabídce kin.

„Prvotřídní herecká liga v příběhu člověka, který se rozhodl o svůj zbývající čas bojovat všemi možnými prostředky.“

Lukáš Plaček

Klub poslední naděje

PRÁVO NA SVOJE MÍSTO POD SLUNCEM

Letošní rok se v nominacích na Oscara za nejlepší celovečerní film objevilo hned několik zajímavých kousků, které by vám v kině neměly uniknout. Jedním z takových je i zpracování životního příběhu Rona Woodroofa, díky kterému se také Matthew McConaughey za necelý měsíc popere o sošku Oscara za nejlepší mužský herecký výkon v hlavní roli. Je Klub poslední naděje jen dalším nezávislým snímkem konstruovaným pro akademické publikum, nebo je něčím víc?

Je docela pravidlem, že se několikrát do roka objeví v kinech snímky, které jsou jakoby na míru šité kritické obci a akademikům. Běžný divák se u nich často moc nebaví. Naštěstí Klub poslední naděje není úplně ten případ. Ron Woodroof (Matthew McConaughey) se na přelomu osmdesátých a devadesátých let minulého století rozhodl bojovat s nemocí AIDS po svém a dostal se nakonec do křížku z Úřadem pro kontrolu potravin a léčiv. Kdo od snímku čeká sterilní drama o člověku pomalu umírajícím na tuto zákeřnou nemoc, který se jen tak okrajově z posledních sil vzpírá systému, je na špatné adrese.

Chemie a vitamíny

Režisér Jean-Marc Vallée totiž přináší do kin docela rychle utíkající, necelé dvě hodiny dlouhý značně osobní příběh umírajícího člověka, který se odmítl smířit se se svým osudem a začal bojovat všemi možnými prostředky za více času pod sluncem. Jeho boj navíc ovlivnil životy desítek dalších nemocných, kterým Ron sehnal v zahraničí léky, které nebyly dostupné a nebyly schválené, nicméně se prokázaly být účinnější než úřady schválená léčba.

To, na čem ovšem snímek stojí a padá, jsou herecké výkony ústřední dvojice v podání Matthewa McConaugheyho a Jareda Leta. Pokud v kině hledáte hereckou extratřidu, tihle dva vám v rámci 117 minut předvedou, jak by to mělo vypadat. Oba dva předvádí špičkové charaktery, se kterými divák může bez nejmenšího problému sympatizovat, i přes počáteční pozdvižení obojí při možná až příliš silném zdůraznění homosexuální sociální skupiny, ze které Rayon (Jared Leto) pochází, a ke které je Ron automaticky díky své nemoci přiřazován.

Darčkové poukazy!



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



potešíš každého!

Viac informácií vo vašom kine **CINEMAX**

ZÁKLADNÉ INFO:

The Book Thief, USA /
 Nemecko, 2013, 131 min.

Žáner: dráma, vojnový, rodinný
Réžia: Brian Percival
Predloha: Markus Zusak (kniha)
Scenár: Michael Petroni
Kamera: Florian Ballhaus
Hudba: John Williams
Hrajú: Geoffrey Rush, Emily Watson, Sophie Nélisse, Ben Schnetzer, Nico Liersch

PLUSY A MÍNUSY:

+ herecké výkony
 + decentný humor
 + sympatické postavy
 + štylizácia záberov

- do istej miery klišé
 - žánrové konvencie

HODNOTENIE:

75%



Zlodejka kníh

LITERATÚROU PROTI SMRTI

Druhá svetová vojna je v plnom prúde, Hitler je vo svojej najlepšej kondícii, a dokonca i Nemci majú strach o svoje vlastné životy. Pokojné ulice sa pomaly ale isto začínajú meniť na bojiská a rodina v jednom z domov skrýva žida a komunistku. Utište sa, hlavné slovo patrí smrti...

Práve tá je totiž rozprávačkou celého príbehu dvanásťročnej Liesel (Sophie Nélisse), ktorá musí, z nevyhnutného popudu svojej matky komunistky, opustiť rodinu a prijať náhradných rodičov na druhej strane nacistického Nemecka. Za svoj život ju smrť navštívi celkom trikrát a ako možno očakávať, nepôjde o stretnutia práve najveselšie.

Ked'že ide len o druhý film režiséra Briana Percivala, uvedený v kinách, divákovi bude jeho meno pravdepodobne povedomé viac vďaka seriálu Panstvo Downtown, na ktorom sa taktiež režisérsky podieľal. Napriek jeho pomerne nízkej popularite je už v týchto dňoch držiteľom viacerých ocenení BAFTA (cena britskej filmovej akadémie) a má našliapnuté na celkom slušnú kariéru. V nej mu určite pomôže práve adaptácia knihy obľúbeného autora Markusa Zusaka, ktorá sa snaží na pozadí vojny vyrozprávať pútavý príbeh mladého dievčaťa.

Len trinásťročná Sophie prekvapila svojím presvedčivým výkonom a dodala celému dielu uveriteľný šat, aj keď sa dej, vďaka stokrát obohranému konfliktu, miestami nevyhol klišé. Sophie sa nesnaží hrať ako jej dospelí kolegovia a svojej postave, osudom skúšanej Liesel, dodáva potrebnú dávku infantilnosti a naivnosti, čo je typické

pre deti tohto veku. V prípade hereckej dvojice Geoffrey Rush a Emily Watson, v roli náhradných rodičov, ide o kvalitu overenú vekom a skúsenosťami. Model dobrý a zlý rodič v tomto prípade dokonale funguje, avšak nestojí na jednom mieste a neustále sa pre potešenie diváka pretvára a graduje. Geoffrey Rush svojím dobrosrdečným prístupom k okoliu neraz vyčarí úsmev na tvárach nielen filmovým postavám, ale i divákovi v kinosále.

Hoci sa celý dej filmu odohráva vo vojnovom Nemecku, postavy primárne používajú anglický jazyk len s občasným výskytom nemeckých výrazov. Táto voľba sa možno môže zdať nezmyselná, no osobne mi ani v jedinom momente nenarušila zážitok z filmu. Angličtina je (podľa môjho názoru) predsa len o niečo melodickejší jazyk a pre zvýraznenie závažnosti klúčových momentov v deji tvorcovia nakoniec zvolili i o niečo dlhšie nemecké repliky. Celkový



dabing do nemeckého jazyka by nakoniec mohol dopadnúť oveľa horšie ako prirodzená reč hlavných predstaviteľov.

Výpravnosť a stavba celého snímku pôsobí mierne recyklovaným spôsobom. Pokiaľ ste milovníkom filmov a máte aký-taký prehľad, určite ste množstvo motívov a podobných scén v Zlodejke kníh videli už v starších dielach nielen s podobnou témou. Napriek tomu treba oceniť režisérovu zručnosť pri výbere z týchto notoricky známych postupov. Vyberá z nich totiž vo valnej väčšine len tie najlepšie a zbytočne neupadá do gýčovitosti. Taktiež nechceme vtipných scén sa v diele nachádza len minimum, ich počet však závisí od vkusu každého diváka. Takmer mystická, rozprávková atmosféra je často narušená zásahom rozprávača v éterickom tele smrti, ktorej zásahy neraz prekvapia svojou krutosťou a intenzitou.

Práca s mizanscénou si taktiež zaslúži pozornosť. Prostredie, v ktorom sa konkrétny záber odohráva, ponúka na pozadí množstvo signálov k posunu v deji či k jeho doplneniu. Zvedavosť všímavého pozorovateľa však nezostane neuhaseaná, v nasledujúcich záberoch sa na spomínané prvky presunie aj pozornosť postáv a ich význam je objasnený. Takáto predpríprava môže diváka viesť k zvýšeniu očakávania, čo prinesie príbeh ďalej a zároveň ho zapojí do príbehu filmu uvažovaním o význame predmetov.

Napriek recyklovaniu zabehnutých postupov a len malej originalite príbehu (umocňovanej hlavne netypickým rozprávačom) ide o veľmi príjemné dielo s vynikajúcimi hereckými výkonmi. Kolísavá atmosféra jednotlivých scén sa mení z minúty na minútu. Často je to práve postava náhradného otca Liesel, ktorá dokáže zmeniť smútok na radosť, či strach na smiech.

V podaní Geoffreyho Rusha sa stáva pánom nad divákovými emóciami a citlivejšiu dušu počas dvoch hodín neraz pripraví o niekoľko sĺz. Smrť je všade navôkol prítomná neustále, sme však schopní prežiť stretnutie s ňou? Zlodejka kníh áno, nikto však nežije naveky...

„Napriek recyklovaniu zabehnutých postupov a len malej originalite príbehu ide o veľmi príjemné dielo s vynikajúcimi hereckými výkonmi.“

Matúš Slamka



ZÁKLADNÉ INFO:

Saving Mr. Banks, USA / Veľká Británia / Austrália, 2013, 126 min.

Žáner: komédia, dráma, životopisný, historický, rodinný, hudobný
Réžia: John Lee Hancock
Scenár: Kelly Marcel
Kamera: John Schwartzman
Hudba: Thomas Newman
Obsadenie: Tom Hanks, Emma Thompson, Colin Farrell, Annie Rose Buckley, Ruth Wilson, Paul Giamatti, Jason Schwartzman, B. J. Novak, Kathy Baker, Ronan Vibert, Mia Serafino, Demetrius Grosse, Bradley Whitford, Victoria Summer, Rachel Griffiths

PLUSY A MÍNUSY:

+ dejová línia
 z minulost
 + herecké výkony
 + film dokáže pozitívne naladiť

- Disneyho propagácia
 - priveľa Mickey Mousea

HODNOTENIE:

85%



Zachráňte pána Banksa

CHVÁLOSPEV NA DISNEYHO

Začiatok rokov šesťdesiatych. Walt Disney chce získať práva na sfilmovanie románu Mary Poppins. Autorka knihy, P. L. Traversová, však už dvadsať rokov jeho zámer rezolútne odmieta. Bez práce ale nie sú koláče a nájom musíme platiť všetci. Predaje kníh však klesajú, a tak sa stretnutie s Disneyom predsa len neukazuje ako taký zlý nápad. Diváci už vedia, že z tohto stretnutia nakoniec vznikne jeden z najlepšie zarábajúcich Disneyho filmov. Cesta k nemu ale bola dlhá a strastiplná. Stojí za to sa na ňu pozrieť?

Pozerať filmy od Disneyho je ako jesť koláče. Užijete si ich, keď zrovna máte chuť na niečo sladké. Ak to ale u myšiaka presladiu, poväčšinou ide o ťažko pozerateľnú záležitosť. Zachráňte pána

filmový zážitok po všetkých ostatných stránkach.

Film sa odohráva v dvoch časových rovinách. Prvá sleduje už dospelú P. L. Traversovú a jej prekážanie sa s Disneyom, pričom druhá sa zameriava na jej detstvo. Dospelá Traversová je v podaní Emmy Thompson presvedčivo stvárnenou harpyou, ktorej sa nič nepáči, a už od prvých minút ju máte chuť vykpnúť z kancelárie. Musím priznať, že je to postava napísaná veľmi dobre, nakoľko moja antipatia k nej bola už od prvých minút veľmi silná. Walt Disney je v podaní Toma Hanksa veľký tatko, dospelák s detským srdcom, vždy pokojný, vyrovnaný. Jednoducho chodiaca reklama na Walt Disney, ku ktorej takisto nemôžem prejavovať veľké sympatie. Divákovi sú tak podsunuté dve hlavné postavy, ktoré si, aspoň v mojom prípade, vôbec neoblíbi. K tomu je neustále bombardovaný Mickey Mousom, čo celú dejovú líniu dost' presladiť. Prekvapivo, tvorcovia filmu sú si tohto javu vedomí, a

Banksa je film, ktorý vám ukáže, akí sú v Disney všetci super, a že Disneyland je čarovné miesto plné radosti a detského smiechu. V podstate do očí bijúca propagácia. Takéto niečo bolo slovenskému divákovi vsugerovávané od dôb budovania komunizmu (porovnaj Kádárov film Katka 1949), tak prečo by mal záujem pozerat' sa na to v dnešnej dobe?

Odpoveď je viacerá, takisto ako spôsobov, ako sa na film pozerat'. Najjednoduchšou možnosťou je na reklamnú časť jednoducho zabudnúť a užiť si mimoriadne dobrý film zo života, pri ktorom sa nejednému divákovi ku konci pustí slza. Druhou možnosťou je vyslovene sa zamerať na štúdium propagačných techník a v tomto prípade sa ponúka tiež príjemná zábava, pričom bonusom bude kvalitný



keďže sa film odohráva v šesťdesiatych rokoch, neboja sa na správnych miestach úmyselne prisyptať cukru nad hranicu únosnosti. Z nechceného sa tak razom stáva tvorivý zámer, a na divákov protest: „Fuj, to je príšerné!“ vynaliezavo odpovedajú: „Áno, je. Ale to je Hollywood šesťdesiatych rokov, čo iné si očakával?“

Časová rovina Traversovej detstva sa už nemusí zaoberať dobrým menom spoločnosti Disney a môže priniesť život taký, aký v skutočnosti je. Odohráva sa v Austrálii začiatkom dvadsiateho storočia. Práve tieto časti filmu sú to najlepšie, čo nám môže Pán Banks ponúknuť. Austrálsky divoký západ má tú správnu atmosféru obdobia, keď industrializácia začínala pomaly dobíjať svet. V strede rozprávania stojí dráma jednej rodiny, ktorá je podaná surovo, bez prikrášlenia. Postavy nie sú čierno-biele dobré alebo zlé. Výborne napísaný je hlavne otec rodiny v podaní Colina Farrela, ktorý podáva krásny pohľad do umelcovej duše. Už dávno som nevidel tak dobre rozpracovanú tému jedinca neschopného zmieriť sa s realitou. Ostatné postavy rodinky ale taktiež nezaostávajú. Traversovej mamka v podaní Ruth Wilson zaujme hlavne prirodzeným herectvom, ktoré dáva postave nezvyklú

hĺbku. Divák tak zaujme a bude jej fandit' aj napriek malému priestoru, ktorý je postave pridelený. Osobne ako divák by som ocenil viac tejto časovej línie, ideálne celovečerný film, ktorému by som bez mihnutia oka napísal 100% hodnotenie.

Po technickej stránke je film spravený naozaj profesionálne. Neostal priestor na nejaké experimentovanie. Všetko je stopercentne čisté, precízne. Hudobný motív si už v pamäti vybaviť neviem, určite ma ale neurazil.

Myslím, že spoločnosť Disney môže byť z filmu mimoriadne spokojná. Predsa len, vypustiť do sveta reklamu, a ešte na nej zarobiť, to sa nepodarí každý deň. Divák môže byť takisto spokojný. Očakáva ho pekné dielko, ktoré je v niektorých svojich aspektoch nadštandardné. Ja osobne som z kina odchádzal s úsmevom od ucha k uchu, a preto nevidím dôvod, prečo by sa po zhladnutí filmu, nemohla preniesť dobrá nálada aj na vás.

„Nemusíte práve milovať Walta Disneyho, aby ste priznali, že tento film má niečo do seba.“

Adam Schwarz



ZÁKLADNÉ INFO:

J, Frankenstein, USA / Austrália
2014, 92 min.

Žane: akčný, fantasy, Sci-Fi
Réžia: Stuart Beattie
Scénár: Kevin Grevioux, Stuart Beattie
Kamera: Ross Emery
Hudba: Reinhold Heil, Johnny Klimek
Obsadenie: Aaron Eckhart, Yvonne Strahovski, Deniz Akdeniz, Bill Nighy, Jai Courtney, Miranda Otto, Chris Pang

PLUSY A MÍNUSY:

- + súboje
- + bēčková drsnota
- + atmosféra filmu

- dialógy
- plytké postavy
- slabší koniec

HODNOTENIE:

50%



Ja, Frankenstein

JA, BĚČKOVÁ JEDNOHUBKA

Je načas natočiť nový bēčkový veľ'kofilm! Takže, čo nahádzeme do mixéra tentokrát? Na začiatok by nebolo zlé spotvoriť niektoré z diel klasickej literatúry. Upíri už tu boli, vlkolaci tiež, chcelo by to niečo iné. Jasné, Frankenstein! Hlavného hrdinu máme, ešte treba pridať hlavného nepriateľa. Tu postačí niečo klasickejšie. Démoni sú stávka na istotu. Šup tam s nimi. Ale niečo tomu ešte stále chýba... Démoni a anjeli... Nie, to už tu bolo. Možno templári? Exorcisti? Nie. To taktiež nie je úplne ono. Aha. Už to mám. Chrlíči! Chrlíčov v úlohe tých dobrých asi ešte nikto vo filme nemal. Teda ak nepočítame Zvonára matky božej od Disneyho, ale to bolo pekne dávno. Teraz stačí už len zapnúť mixér.

VRRRRrrrrrr-rrr-rr-r—r—r---rr-----r.
 Nože mixéra sa pomaly dotočili, môžeme podávať výsledný nápoj. Prekvapivo,

nechutí až tak zle, ako som si predstavoval. Všetci poznáme základný zákon bēčkovej produkcie, ktorý znie: Pôžitok diváka priamoúmerne stúpa s počtom mozgových buniek, ktoré je schopný deaktivovať.

Preto si netreba všímať, že správanie postáv filmu po logickej stránke značne hapruje. (Zarytí nepriatelia spoilerov prosím preskočte na nasledujúci odstavec.) Skúsme sa vcítiť do t'ažkého osudu hlavnej hrdinky, doktorky, skúmajúcej oživovanie mŕtvol pomocou elektrického prúdu. Čo by ste urobili vy, keby ste sa od dvesto rokov starého Frankensteinovho monštra dozvedeli, že organizáciu pre ktorú pracujete, ovládajú démoni? Naša doktorka usúdila, že najlepšia možnosť bude zavolať priamo do organizácie svojmu kolegovi, všetko mu vykecať, a dohodnúť si s ním po telefóne stretnutie.

Ďalšou zaujímavosťou je skutočnosť, že chrlíči s démonmi dokázali po celé tie storočia bojovať v utajení. Keď sa ale zjaví jeden dvesto rokov starý reanimovaný jediniec, behom pár dní je celé utajenie

ta-tam. Náhodný okoloidúci si môže síce niektoré astrálne úkazy ako napríklad: frekvencované svetelné stĺpy siahajúce od nebies k zemi, alebo mračná pekných mladých mužov v spoločenskom oblečení skákajúcich z budovy na budovu, vysvetliť ako náhle zlyhanie svojej mysle. Ako sa ale postaví k niekoľ'kokilometrovej bezodnej jame v strede mesta, je otázne.

Druhým hlavným Frankensteinovým problémom je gradácia. Prvá polovica filmu je totižto o dost' lepšia ako zvyšok. Ako by to zrazu prestalo tvorcov baviť alebo nemali dostatok času či finančných prostriedkov. Celý film je síce zlátanina, ale je vidno, že prvá tretina a ešte niektoré iné scény boli zlátané s radosťou.

Výčitka sa ale netýka dialógov. Tie sú do jedného hrozného po celý čas. Určite potom nebude prekvapením, že s takýmto materiálom je aj charakter postáv len veľ'mi plytký. Chudák Aaron Eckhart, ktorého som mal tak rád v Ďakujeme, že fajčíte (2005), nemal veľ'mi šancu sa prejaviť, aj keď je v hlavnej úlohe.

Väčšinu filmu má na tvári stále ten istý nahnevaný výraz človeka, ktorý práve číta list z daňového úradu.

Vyššie uvedené skutočnosti sú ale javy, ktoré sa dajú od bēčka očakávať. Správnemu milovníkovi l'ahkej zábavy nemusia vôbec prekážať. Ten je tu hlavne kvôli atmosfére a akčným scénam. Má Ja, Frankenstein správnu atmosféru? Má. Tú pravú bēčkovú temnotu. V podstate hlúpučnú temnotu, akože drsnú, o to viac ale zábavnú. Umierajúci démon sa zakaždým zmení na samoučelnú ohnivú gul'u, ktorá chvíľu poletuje po okolí a potom sa prepadne do pekiel. (Mimochodom, Windows Media Player má jednu veľ'mi podobnú vizualizáciu) Naopak, chrlíč po smrti vystúpi do nebies v lúči svetla. Keď sa potom proti sebe postaví armáda démonov a chrlíčov, diváka čaká vražedná explózia farieb. A niečo také štýlovo hlúpučké jednoducho nemôžete nemať radi.

A akčné scény? Znova má. A ešte aké! Scéna boja medzi chrlíčmi a démonmi svojou epickosťou až priam hreje pri srdci. Takisto boje jeden na jedného sú mimoriadne št'avnaté. Potom tu máme rôzne fintičky s kamerou,



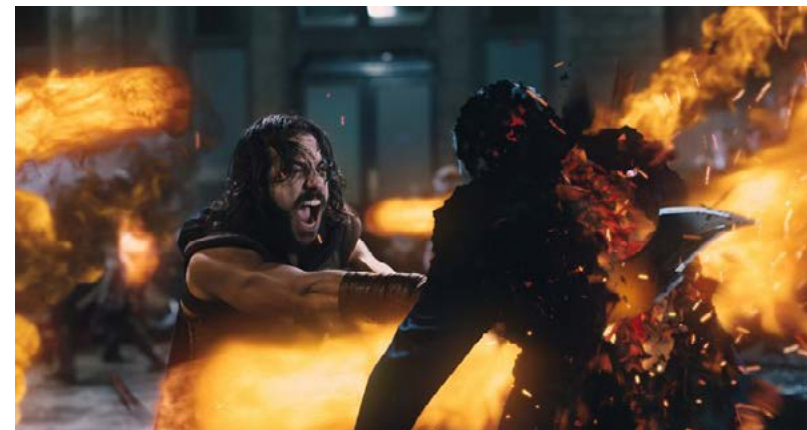
monumentálne prelety či spomaľovačky. Dočkáme sa aj oblúbenej „cool guys don't look at explosions“ scény.

Oplatí sa teda na Frankensteina ísť? Závisí to jedine od diváka. Pokiaľ nie ste zaniatený bēčkožrút, ruky preč. Čaká vás prísnosť stupídnych prepálených scén. Akčnú časť filmu ešte ako-tak zvládnete, ale dialógy vás ubijú k smrti. V opačnom prípade smelo do kina a k výslednému hodnoteniu si smelo pričítajte 20 %. Čaká

vás prísnosť stupídnych prepálených scén (presne tých, po ktorých vaše srdce piští) a idiotských dialógov (presne takých, na ktorých sa môžete škodoradostne smiať z bezradnosti tvorcov).

„Pôžitok diváka priamoúmerne stúpa s počtom mozgových buniek, ktoré je schopný deaktivovať.“

Jozef Andraščík



ZÁKLADNÉ INFO:

Česko, 2014, 85 min.

Žáner: komédia

Réžia: Tomáš Vorel st.

Scenár: Tomáš Vorel st., Pasta Oner

Kamera: Tomáš Vorel st.

Hrajú: Tomáš Vorel ml., Jiří Mádrl, Eva Joseříková, Filip Vorel, Jakub Kohák, Zuzana Bydžovská, David Vávra, Jan Kraus, Ivana Chýlková, Marie Kružiková, Petr Čtvrtníček, Tomáš Vorel St., Václav Marhoul, Jan Slovák, Radomil Uhlíř, Tomáš Vaněk, Martina Gasparovičová-Bezoušková

PLUSY A MÍNUSY:

- + vystihnutie chytlavej témy
- + atmosféra pražských ulíc
- + má to grády
- + kultová klasika

- opakovanie toho, čo poznáme z Gymplu
- viac nadávok
- občas trochu prehrávanie niektorých postáv

HODNOTENIE:

70%



Vejška

ČO SPRAVÍ MLADÝ ČLOVEK, KEĎ ODÍDE Z GYMPLA?

Píše sa rok 2007 a do kín prichádza nový český film Gympl. Príbeh o rebélii mladých ľudí voči škole a spoločnosti. Presláví sa hlavne zobrazením maľovania grafitov a drsných vzťahov medzi mládežou, a zkrátka sa z neho stal lokálny kultový hit. Prešlo sedem rokov a vychádza druhý diel. Režisér Tomáš Vorel starší pôvodne pokračovanie neplánoval, ale kvôli diváckemu úspechu a mnohým príhodám, ktoré sa do Gymplu nezmestili, sa rozhodol natočiť pokračovanie s názvom Vejška. Tendencie a rytmus filmu, na ktorý je divák zvyknutý z predchádzajúcej časti, sa nachádzajú aj v druhom dieli, avšak úroveň príbehu a zobrazenie reality, ako napríklad prostredie školy alebo maľovanie grafitov je na vyššej úrovni. Konkrétne na túto umeleckú stránku dohliadal známy český výtvarník a streetartista Pasta Oner, ktorý sa mimo iného podieľal aj na scenári.

Príbeh Vejšky je priamym pokračovaním Gymplu. Naši dvaja hlavní hrdinovia, Petr Kocourek (Tomáš Vorel jr.) a Michal Kolman (Jiří Mádrl), sa ocitajú v uliciach nočnej Prahy. Po stenách sprejujú staré známe RHS a zkrátka ich vidíme utekať pred policajnou hliadkou. Mladí rebeli sa opäť zaplietli so zákonom.

Tempo filmu je veľmi podobné Gymplu a opakovanie podobných sekvencií (útek pred policajťami, nočné žúry, škola) sa môže zdať ako kliše, avšak obaja hlavní aktéri sa diametrálne zmenili a dospeli. Už to nie sú tie stredoškolské jelitá. Zatiaľ čo Kocourek si udržal umelecké ideály a usilovne sa snaží dostať na umelecko-priemyslovú školu v Prahe, Kolman študuje ekonomiku, samozrejme, vďaka svojmu otcovi. Škola ho ale vôbec nezaujíma. Stal sa z neho skúsený sukničkář a dievčatá srieda ako ponožky. Kocourek sa medzitým zamiluje

do krásnej a ambicióznejšej Júlie, pre ktorú má oči viac chlapov. Júlia sa tiež snaží dostať na rovnakú školu a všetko nasvedčuje tomu, že kreslí lepšie ako Petr. Začne po nej pokukovať aj profesor Slanina (Jakub Kohák), čo sa Petrovi už vôbec nepozdáva.

Rodinné prostredie Petra a Michala zostalo presne také, aké ho poznáme. Petrova matka (Zuzana Bydžovská) žiali nad rozpadom svojej rodiny a upíja sa alkoholom čoraz viac. Michalova mamička (Ivana Chýlková) synčeka rozmaznáva, pričom bohatý podnikateľ otecko (J. Kraus) mu kupuje všetko, na čo ukáže. Michal sa teda po pražských uliciach preháňa obrovskou rýchlosťou v najmodernejších autách a chodcovia musia odsakovať do strán, inak by ich roztrieskal o kapotu. Okrem Pasty Onera sa na filme podieľali aj DJ Mike Trafik a Vladimír 518, ktorí bravúrne dotvorili hudobnú stránku. Či už sprejovanie potajomky pod mostom, v metre či párty, alebo šňupanie na záchodoch, vždy v pozadí znie tak akurát tematická hudba.



Gympl a Vejška majú divácky úspech najmä kvôli téme, ktorú zobrazujú. Život mladých študujúcich ľudí, na ktorých spoločnosť tlačí, aby boli takí alebo onakí, aby si vybrali školu a vzdelávali sa, začlenili sa medzi ostatných a začali pracovať. V hlavách týchto ľudí sa ale odohráva niečo úplne iné a nemajú ani šajnu, na akú školu by mali ísť, a už vôbec nie sú ochotní počúvať autoritu. Vidia chyby dospelých a dospelí zas vidia chyby mladých. Nastáva konflikt medzi snahou robiť poctivé umenie a schopnosťou sa z toho aj uživiť. Vejška zobrazuje osudy niekoľkých postáv, pričom každá je namočená do svojich problémov, za ktoré si čiastočne môže sama a zároveň sa pokúša znášať následky. Najľahšie sa to dá zhrnúť pomenovaním problému doby.

Využívanie druhých, pokrytectvo a povrchnosť sú u Michala na dennom

poriadku, zatiaľ čo Petr sa stále snaží držať si akýsi ideál čistoty a presadiť sa v umeleckom odvetví. Kamaráti zostávajú aj naďalej kamarátmi a navzájom sa vo všetkom podporujú. Rodinné zázemie a minulosť ale jednoznačne urobí svoje, čo dramatizuje a vyostreje situáciu. V niektorých prípadoch až nerealisticky a filmovo nadnesene.

Dej je relatívne plynulý a nestagnuje, niekoľko momentov je skvele zobrazených, avšak nič, čo by diváka ohromilo tam nehládajte. Tento film by som ale odporučil pre každého milovníka Gymplu. Vejška má podobné črty, ten istý základ a tú istú morálnu dilemu, no je ešte realističnejšia. Ukazuje podobné zážitky, ktoré sa v spoločnosti stále opakujú, avšak postupuje o niečo ďalej. Hrdinovia sú starší, vyspelejší a o to zaujímavejší, takže vás to rozhodne nudiť nebude. Vejška teda jednoznačne

má na to, aby sa zaradila ako právoplatné pokračovanie a stala sa tiež kultovým filmom.

„Šialená jazda za slobodou vo víre pražského veľkomesta.“

Ján Mikolaj



ZÁKLADNÉ INFO:

Inside Llewyn Davis, USA/Francie,
2013, 105 min

Žáner: drama, hudbní

Režie: Ethan Coen, Joel Coen

Scénář: Ethan Coen, Joel Coen

Kamera: Bruno Delbonnel

Hrají: Oscar Isaac, Carey Mulligan, Justin

Timberlake, John Goodman, Jeanine

Serralles, Garrett Hedlund, Adam Driver,

F. Murray Abraham, Max Casella,

Ethan Phillips, Alex Karpovsky

PLUSY A MÍNUSY:

+ filmové

zpracování

+ hudba

-scénář

HODNOTENIE:

60%



spoustou mnohdy až absurdních charakterů a detailů, které se snaží dodat vyprávěnému příběhu ony ostré hrany a vyprostit ho z okovů všednosti. Bohužel ačkoliv tohle běžně funguje, tentokrát se kromě výrazného hlavního hrdiny setkáváme pouze s téměř epizodními jedinci, kteří spíše než aby plnili onu funkci v narativu, působí jako uvnitř prázdné figurky umístěné na šachovnici příběhu jen do počtu.

Llewyn a jeho kocour

Spíše tak než dřívější Coenovky připomíná V nitru Llewyny Davise až docela nepříjemně jejich scenáristický počín Gambit. Během hodiny a tři čtvrtě, které strávíte ve společnosti tohoto hudebníka, se nudit s nejuvětší pravděpodobností nebudete, nicméně očekávání od tohoto tvůrčího dua doufala v něco přeci jen více, než jen skvěle natočený portrét upadajícího umělce, který však pod slupkou vyšperkované audiovizuální stránky a prvotřídního hereckého obsazení neskrývá nic víc než jen docela obvyčejnou a nucenou, byť osobitou studii hudebníka pod vlivem melancholie.

„Llewyn Davis a jeho špičkově natočená pouť zlomeného hudebníka, která pod obalem skrývá překvapivě obvyčejné hudebně laděné drama.“

Lukáš Plaček

V nitru Llewyny Davise

S KYTAROU A KOCOUREM PROTI DEPRESI

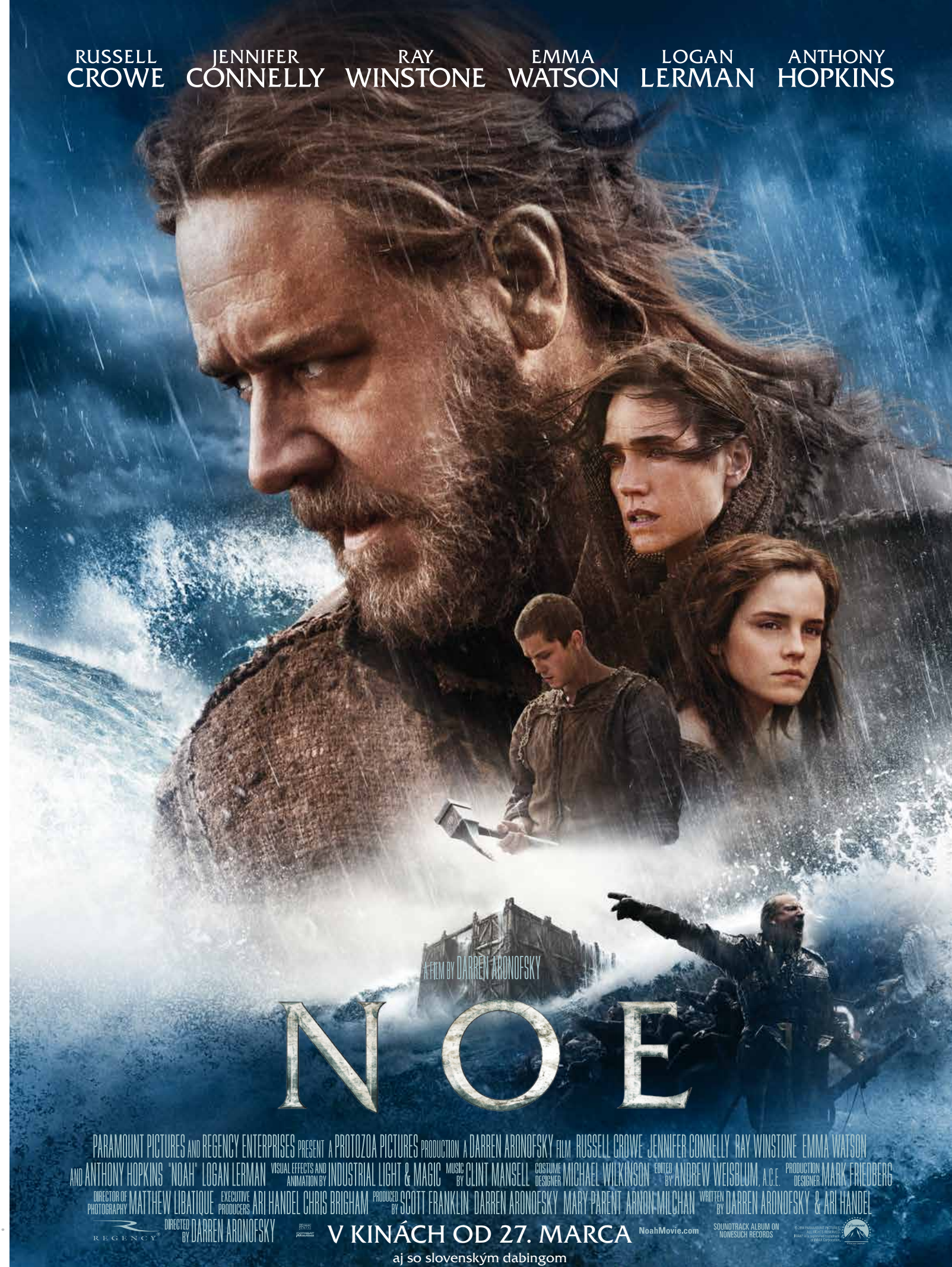
Bratři Coenové patří k těm nejoblíbenějším tvůrcům v současném Hollywoodu. Autorská dvojice, která si už dlouhá léta v podstatě točí osobitě snímky, ve kterých často snoubí uměleckou hodnotu s komerčním úspěchem, už za svoji kariéru přivedla na svět nespočet památných filmů. Letos se na své snímky jako Big Lebowski, Muž, který nebyl, Fargo nebo Opravdovou kuráž pokusí navázat hudebním dramatem, které opět nabízí více než zajímavou hereckou sestavu a atraktivní téma. Jak se tvůrcům vydařil portrét nepříliš úspěšného umělce na počátku šedesátých let?

Snímek, částečně inspirovaný životem folkového zpěváka Davea Van Ronka, nabízí, řekl bych, poměrně klasickou paletu filmových elementů a diváckých vábniček se snadno rozpoznatelným rukopisem této bratrské dvojice. Bohužel musím již takhle ze začátku naznat, že nový autorský počín Joela a Ethana Coenových není rozhodně pro každého a tentokrát se velkou měrou i má divácká očekávání s výsledným produktem trochu minula.

Folk je způsob života

Bratři Coenovi ve své novince nabízejí velmi příjemně pojatou a silně vizuálně zvýrazněnou atmosféru Ameriky šedesátých let, což i přes docela značné využití digitální stylizace obrazu funguje pohromadě s hudbou více než působivě. Co se tedy týče filmové stránky, není tak moc co V nitru Llewyny Davise vytknout. Bruno Delbonnel, který protentokrát nahradil za kamerou tradičního kameramana Coenů Rogera Deakina, předvádí velmi solidní práci, která nejednou upoutá divácké oko. Navíc díky důležité roli, jakou v rámci narativu skladby hrají, si folkovou hudební složku filmu budete užívat do sytosti. Kvalitní film však nedělá jen vytříbená formální stránka, ale i prvotřídní obsah. A to je bohužel místo, kde nová Coenovka naráží.

Jako už bývá u této dvojice zvykem, v rámci příběhu folkového zpěváka, který se nedokázal profesně, ani psychicky vyrovnat se sebevraždou svého bývalého hudebního partnera, se setkáváme se



RUSSELL CROWE JENNIFER CONNELLY RAY WINSTONE EMMA WATSON LOGAN LERMAN ANTHONY HOPKINS

PARAMOUNT PICTURES AND REGENCY ENTERPRISES PRESENT A PROTOZOA PICTURES PRODUCTION A DARREN ARONOFSKY FILM RUSSELL CROWE JENNIFER CONNELLY RAY WINSTONE EMMA WATSON AND ANTHONY HOPKINS "NOAH" LOGAN LERMAN VISUAL EFFECTS AND ANIMATION BY INDUSTRIAL LIGHT & MAGIC MUSIC BY CLINT MANSELL COSTUME DESIGNER MICHAEL WILKINSON EDITOR ANDREW WEISBLUM, A.C.E. PRODUCTION DESIGNER MARK FRIEDBERG DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY MATTHEW LIBATIQUE EXECUTIVE PRODUCERS ARI HANDEL CHRIS BRIGHAM PRODUCED BY SCOTT FRANKLIN DARREN ARONOFSKY MARY PARENT ARNON-MILCHAN WRITTEN BY DARREN ARONOFSKY & ARI HANDEL DIRECTED BY DARREN ARONOFSKY

V KINÁCH OD 27. MARCA

aj so slovenským dabingom

ZÁKLADNÉ INFO:
 ROBOCOP USA, 2014, 121 min

Žáner: akčný, thriller, Sci-Fi
Režie: José Padilha
Scénár: Nick Schenk, James Vanderbilt, Joshua Zetumer
Kamera: Lula Carvalho
Hudba: Pedro Bromfman
Hrají: Joel Kinnaman, Samuel L. Jackson, Gary Oldman, Abbie Cornish, Jay Baruchel, Michael Keaton, Jackie Earle Haley, Jennifer Ehle, Aimee Garcia, Michael Kenneth Williams, Zach Grenier, Marianne Jean-Baptiste, Marjan Neshat, Miguel Ferrer

PLUSY A MÍNUSY:

- + hudba
- + režie
- + odlišnosť od originálu
- + balancovanie na hraně ratingu
- absence charizmatičtějšího záporáka
- občasné kolísání kvality příběhu

HODNOTENIE:
60%


RoboCop

VE MĚSTĚ JE NOVÝ ŠERIF

Remaky jsou zkrátka v módě. Producenti se často neptají, zda-li je fanoušci vůbec chtějí, a ročně jich několik cpou do kinodistribuce. O tom, je-li vůbec potřeba znovu natáčet dodnes poměrně aktuální snímek, ani nemluvě. Ať už jsou tedy motivy jakékoliv, začátkem února se konečně do kin dostal již několik let připravovaný remake osmdesátkové klasiky s Peterem Wellerem RoboCop. Má cenu utrácet za lístky do kina, nebo se jedná o další naprosto zbytečný remake, který původnímu snímku nesahá ani po robotické kolena?

Nová verze robotického detektiva ve futuristickém Detroitu se začala připravovat už v roce 2005, nicméně až pod vedením José Padilhy (Elitní jednotka) se snímku podařilo dostat do produkce a nakonec i do světových kin. A musím říci, že

to byla dobrá volba. Nechci zde spekulovat, jak by snímek vypadal pod vedením Darrena Aronofskyho, který se kolem projektu motal v jeho začátcích, nicméně brazilský filmový tvůrce si s sebou přivedl z předešlých dvou snímků docela příjemnou drzost, která podtrhuje podobnou nekorektnost, jakou využíval i originál koncem daleko volnějších osmdesátých let.

Dead or Alive

Zásadní rozdíl mezi originálem a novou verzí je v tom, že se jedná o docela jiný film, ne jen prachšprostou aktualizaci scény po scéně. A právě díky tomu snímku nejvíce škodí právě přímé srovnávání s originálem. José Padilha totiž do kin přináší velmi solidně vykonstruovaný, akčně položený snímek, který sice nenabízí žádnou vyloženě výraznou a charismatickou postavu a postrádá tu nevybíravou surovost, s jakou operoval

originál, nicméně díky tomu, že se jedná o docela odlišný snímek, to vlastně až tolik nevadí. V rámci narativu totiž ožívá hned několik přinejmenším zajímavých postav, které využívají solidní obsazení na maximum.

Režisér navíc jak materiálem, tak samotnými akčními sekvencemi místy docela dobře šponuje hranice docela přísného ratingu. Ve výsledku se tak místo krvavé vize budoucnosti, která se zvrhne v souboj mafiánů s moderním strážcem zákona, dostává letos do kin nový origin této postavy, ve kterém je testována především společnost, která něčemu takovému dovolila vzniknout. Nechci zde tvrdit, že se jedná o snímek lepší v nějakém ohledu. Nicméně si dovoluji říci, že díky své odlišnosti se jedná o podobně kvalitní podívanou s určitým společenskokritickým přesahem, jakou byla jednička v době svého vzniku.

Detroit budoucnosti

Scénář má sice nějaké mouchy a některá místa možná vyznívají až docela prázdně, avšak vše ostatní si Padilha drží pevně v rukou. Akční scény vykazují slušnou úroveň nápaditosti jak bojovat s omezeními ratingu, obsazení ze sebe vydává dostatek, Samuel L. Jackson pronese své obvyklé Motherfucker, a když k tomu hraje prvotřídní hudební doprovod Pedra Bromfmana, všechno tak nějak zapadá pěkně do sebe. Díky tomu ty dvě hodiny snímku utečou doslova jako voda.

Nový RoboCop je tak nakonec velmi příjemným překvapením. Velmi solidní akční pecka, natočená v podobně nevybíravém duchu jako původní materiál, má dostatek osobitých prvků, aby obstála i ve srovnání s původním snímkem Paula Verhoevena z roku 1987. V momentě, kdy se ovšem oprostíte od vazby na originál, dostane RoboCop podobné kouzlo, s jakým si divácká srdce získal jeho předchůdce. Joel Kinnaman sice není Peter Weller, avšak i tak je to zatraceně dobrá práce, která i mě jako velkého fanouška originálu nadchla. A přesně tak by se měly dělat všechny remaky.

„RoboCop a jeho vydařené aktualizovaně mise v podobně nekorektním, i když méně krvavém balení.“

Lukáš Plaček

Ak sa vám tento film páči, môžete si ho kúpiť aj na www.niagara.sk

FRUIT NINJA vyzýva

v špeciálnej edícii legendárnej hry



Farebné cukríky SKITTLES sa spojili s obľúbenou hernou aplikáciou Fruit Ninja a spoločne prinášajú dúhovú zábavu so špeciálnymi efektmi – Fruit Ninja vs. SKITTLES. S novinkou Fruit Ninja vs. Skittles si užijete nielen sekanie ovocia na ninja spôsob, ale čakajú na vás aj ďalšie SKITTLES vychytávky!

Na rozdiel od originálnej hry Fruit Ninja vs. SKITTLES budete bojovať nielen s ovocím, ale aj s farebnými SKITTLES. Špeciálne cukríky vám prihrajú neobvyklé efekty, ako je napríklad zmrazenie hry alebo psychadelické rybičky, z ktorých vyletujú SKITTLES. Ak sa vám počas hry podarí naplniť SKITTLES dúhu, môžete sa tešiť na bláznivú farebnú piňatu v tvare osla, za ktorú dostanete body navyše.



Prelietajúcich bômb sa tiež nemusíte báť. Pri ich zásahu síce stratíte 100 bodov, ale neprídete o život ako v pôvodnej verzii hry. Hru si môžete ZADARMO stiahnuť v App Store a Google Play Store a bude k dispozícii v slovenčine až do polovice roku 2014. Zahrajte si hru Fruit Ninja vs. Skittles a vychutnajte si pri nej jednu z troch príchuť SKITTLES (Fruits, Wild Berry alebo Crazy Sours). SKITTLES dodá tú správnu šťavu vašej FRUIT NINJA hre.



Súťaž: So SKITTLES vždy niečo navyše

Ak si v obchode zakúpite dve akékoľvek balenia cukríkov SKITTLES, môžete až do 26. 3. 2014 súťažiť o atraktívne ceny.

Stačí kúpiť kombináciu akýchkoľvek dvoch balení SKITTLES, na stránkach www.nadojduhu.sk zadať údaje z účtenky a potom už len čakať na zverejnenie súťažnej otázky. Najrýchlejšia správna odpoveď vyhráva. Ak sa na vás usmeje šťastie, môžete získať hlavnú cenu – dokonalý stroj na zábavu – 3D televíziu SHARP s XBOX 360 a Kinect, 2x 3D okuliare a soundBar v hodnote vyše 3 600 eur, herný notebook Dell alebo jeden z desiatich geniálnych smartfónov HTC.

