

GENERATION

TOP HRA
South Park: Stick Of Truth

PREDSTAVUJEME
Sony Xperia Z1 compact

**Pät' sút'aží
o hodnotné ceny**



→ HRY MESIACA:

Infamous Second Son
Dark Souls 2
TitanFall
Thief 4

→ HARDVÉR MESIACA:

ASUS Trio Book
Creative headset Hitz MA2300
NVIDIA GTX750
HTC Desire 601

→ FILMY, KTORÉ ZAUJALI:

Pamiatkári
Need for Speed
300: Vzostup impéria
Pompeje

→ TOP TÉMY:

GS Tales, časť šiesta
trendy - IT EXPO
trendy - GameExpo
trendy - rozhovor s Ol'gou Záblackou

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, Miňo Holík,
Matej Minárik, Mário Lorenc, Martin Húbek, Juraj Vlha,
Maroš Hodor, Tomáš Kleinmann, Ján Kaplán, Lukáš Libica,
Miroslav Konkol, Jozef Andraščík, Eduard Čuba, Dávid Tirpák,
Katarína Kováčová, Lenka Vrzalová, Matúš Slamka,
Veronika Cholastová, 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 hry South Park: The Stick of Truth

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 tlačene vydanie. Redakcia si vyhradzuje právo
keďkoľvek 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 vydavateľ'a.
Dostupný je aj ako voľne prezerateľ'ná flash verzia na
adrese http://issuu.com/gamesite.sk a Publero.com,
čo však nie sú služby prevádzkované vydavateľ'om.

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 vydavateľ'a alebo názorom redakcie.

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

Žiadna časť magazínu nesmie byť reprodukováná
úplne alebo sčasti bez písomného súhlasu redakcie/
vydavateľ'a. 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



Hirov Editoriál

■ Kol'ko je hodín? Dnes opäť nebudem spať?

Ani sa nečudujem. Písať editoriál o 5 minút dvanásť
je už aj na mňa dosť. A snáď to aj tak nedopadne.

Ešte teraz cítim atmosféru tohtoročného GameExpa, na ktoré sa
dostavilo nespočetné množstvo ľudí, ktorých sme privítali
aj pri našom stánku. Nesmiem zabudnúť ani na IT Expo
v Košiciach, ktoré zase dopadlo nad moje očakávania.
Ak sa pozriem spätne na tento mesiac, nemôžem ho
hodnotiť inak ako pozitívne. Dve expá za nami, kopec
práce pred nami, ale snáď aj toto číslo prinesie pre vás
presne to, čo očakávate. Z každého rožku trošku.

Príroda sa taktiež už konečne prestane s nami nat'ahovať
a počasie, ktoré vládne posledné dni na Slovensku, sa už bude len
a len zlepšovať. Slnko predsa potrebujeme a mňa opäť
začína napíňať energiou, ktorú som už potreboval.

Apríl začína tak ako každý mesiac číslom 1, ale je predsa len
o niečo iný. My si však z vás nerobíme srandu a naozaj máme
pre vás pripravených päť súťažní o hodnotné ceny. Dúfam,
že sa vám náš výber bude páčiť. Samozrejme, nevynechajte
ani články, na ktorých kolegovia pracovali celý mesiac.

Tešíme sa spolu s vami na ďalšie číslo, ktoré práve teraz
(keď vy čítate toto aktuálne číslo) pripravujeme.

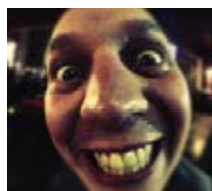
Zdeno Hiro Moudrý

Redakcia hodnotí mesiac marec...



Juraj Vlha

Môj herný marec sa
niesol v duchu 3DS, kde
som sa venoval
recenzii na Yoshi's
New Island a, samozrejme,
snažím sa venovať
aj väčšine indie hier
z rôznych balíčkov, ktoré
však stíhajú vychádzať
rýchlejšie, ako ich stíham
vôbec ja hrať.



Roman Kadlec

Príchod jari sprevádza
aj začiatok hernej
sezóny. Tento mesiac
som si užil najmä
Infamous: Second Son.
Recenziu nájdete
v magazíne a vedzte, že
pre mňa ide konečne
o exkluzivitu, kvôli
ktorej sa oplatí
kúpiť PS4.



Dominik Farkaš

Aj napriek školskej
vyťažnosti
som toho v marci
stihol dosť.
Castlevania 2,
South Park: The Stick
of Truth, Thief a Titan
Fall boli dominantami,
ktoré boli doplnené
o Rayman Legends
a Battlefield 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



Assassins Creed Unity odhalený

Jedna z nich má názov, respektíve označenie „Unity“ a podľa všetkého bude zasadená do 18. storočia v Paríži. Hlavným hrdinom bude asasín Arno. Podľa zdrojov bude Unity pre novšie konzoly, a teda na PS4 a Xbox One, zatiaľ čo ďalší Assassin's Creed titul s označením „Comet“ bude na PS3 a Xbox 360. Zverejnené screenshoty sa zdajú byť určené pre vývojárov a sú urobené z alfa verzie hry, takže sa do vydania hry všetko môže zmeniť.

Vývojári zatiaľ ukázali zabijaka Arna, ktorý má na sebe nový asasínsky oblek. Ďalej je vidno Notre Dame, riekou Seinu a ďalšie parížske pamiatky. Použité textúry sú že vraj len orientačné a samotná hra

>> Až dve hry Assassin's Creed prichádzajú tento rok na jeseň.

má vyzerat' naozaj next gen. Námestia budú pravdepodobne viac zal'udnené. Na povrch sa nedostali žiadne informácie ohľadom verzie na WiiU, ale PC bude mať oba tituly.

Ako sme boli v minulosti informovaní o novom diele Assassin's Creed, Jade Raymondová prezradila, že ďalší diel bude zasadený do jej „obl'úbenej éry“, a podľa všetkého je to francúzska revolúcia.

Internetom kolujú aj fámy o novom ovládaní pre parkour, ktoré bude mať vlastné tlačidlá „hore“ a „dole“. „Počul som,

že je to súčasť novej navigačnej mechaniky v Assassin's Creed, ktorý bude mať premiéru v Unity, ktorého sa dočkáme neskôr na jeseň,“ píše nemenovaný zdroj. Ubisoft odmietol komentovať uniknuté obrázky a nič viac o nových tituloch nepotvrdil.

Treba ale podotknúť, že ide o čisto neoficiálne informácie, a tak je možné, že sa mnoho z uniknutých prvkov zmení. Vylúčené nie je ani zmenenie dátumu vydania, keďže má Ubisoft v poslednej dobe celkovo problém s dodržiavaním termínov, ktoré svojim hráčom nasľuboval.

Xboxe One na Slovensku

Aj keď je už Xbox One vydaný v krajinách po celom svete, stále ostáva mnoho takých, kde na svoje vydanie konzoly čakajú. Nadišiel tak čas, aby sa konzola dostala aj k nám na Slovensko, a to už v septembri tohto roku!



Watch Dogs

Ubisoft konečne zverejnil dátum vydania hry Watch Dogs. Hru si zahráme už 27. mája. Ako bonus tvorcovia zverejnili aj hrateľnú dobu. Bežný hráč sa zahraje okolo štyridsať hodín, zatiaľ čo punitkári až okolo stovky.





Diablo 3

Reaper of Souls prichádza

■ UŽ 25. marca si fanúšikovia konečne opäť zasadnú za svoje PC v honbe za novým lootom, postavou a aktom v expanzii **Reaper of Souls pre Diablo III**. Hru obohacuje o nový príbeh 5. aktu, novú postavu crusadera, vyšší cap level 70 a nakoniec adventure mód! Ako prvá bola včera sprístupnená hra v Ázii, no onedlho nasledovali ďalšie regióny. Prvé reakcie hráčov na datadisk sú nadmerne pozitívne, keďže sa dá podľa nich len teraz hovoriť o pravom Diablove. Potvrdené bolo aj neskoršie pridanie rebríčkov, ktoré zrejme budete poznať z Diablo 2. V nich si budete mať možnosť porovnávať svoje úspechy s inými hráčmi a zvýšiť si tak osobnú reputáciu.



Watch Dogs

Budete potrebovať upgrade PC?

■ Vydanie Watch Dogs sa nezadržateľne blíži a môžete premýšľať, aký výkonný stroj bude nutné vlastniť. Kreatívny riaditeľ hry tieto požiadavky oficiálne potvrdil a nižšie si môžete pozrieť PC špecifikáciu na tento očakávaný titul. Niektorých táto konfigurácia sklame, pretože budú musieť niečo dokúpiť, iných zase nadchne. Hráčov možno zaskočí nutnosť voľného miesta. Budete musieť uvoľniť 25GB, popravde, je to menej, ako sme čakali, a stále je to o dosť menšia potrebná kapacita miesta, ako má napríklad Titanfall so svojimi 48GB. Minimálne požiadavky: CPU Intel Core 2 Quad Q8400 2.66Ghz, alebo AMD Phenom II X4 940 3Ghz, 6GB RAM a 1GB VRAM VGA.

VIEME, ŽE UŽ ČOSKORO...

■ ...presnejšie už 9. mája vyjde konzolové RPG Bound By Flame, na ktoré čaká ne jeden fanúšik RPG hier. Výnimočnosťou hry by mala byť široká škála zbraní a brnení, pričom hráč si môže tieto veci plne prispôsobiť podľa svojich predstáv. Príbeh hry sa bude točiť okolo hlavnej postavy posadnutej démonom.

■ ...už pri čítaní nového čísla magazínu je dostupný tretí diel kampane pre Armu 3, s podtitulom Win. Bude zakončením príbehu Carryho a jeho boja o holý život s malou skupinkou preživších z ostrova Altis, ktorú sa snažia za každú cenu odvrátiť to najhoršie.

■ ...vyjde prvé DLC pre novo vydanú hru Castlevania: Lords of Shadows 2, nazvané Revelations. V DLC sa chopíte úlohy Alucarda, Gabrielovho syna, ktorý sa postaví svojmu otcovi, aj keď nevie celú pravdu. Nebudú chýbať nové vychytávky a schopnosti. Hru si zahráme už 25. marca na X360, PS3 a PC.

Zaklínač 3 až v 2015

Priamo z Poľska sa k nám dostala smutná správa, že si nového Zaklínača tento rok ešte nezahráme. Vývojári potrebujú viac času a nový diel jednej z najočakávanejších sérií si tak zahráme až vo februári 2015.



Far Cry 4 ide do Himalájí

Dočkáme sa dokonca aj jazdy na slonoch. Veľké odhalenie Ubisoft plánuje na tohtoročnej E3, ktorá sa bude konať v júni. Séria sa tak presúva z tropického ostrova do snežnej krajiny, ale či jej to prospeje, ukáže len čas.



Samsung Galaxy S5



Reprezentant Androidu v najvyššej triede, najväčší konkurent zariadenia s podobným označením od Apple, vlajková loď Samsungu je tu. Vlastne jej nasledovník. Smartphone Samsung Galaxy S4 bol aj napriek veľmi podobnému dizajnu s predchodcom úspešný, ale výrazne sa od S3 neodlíšil. Galaxy S5 už má byť o niečo inom, má priniesť niečo prelomové a zaujať.

Dizajn sa veľmi výrazne nezmenil, spredu vyzerá veľmi podobne GS4, zadná strana sa odlišuje. Namiesto klasického plastu je na zadnej strane o niečo príjemnejší perforovaný materiál, ktorý Samsung ponúka v štyroch farbách. Čo sa týka hmotnosti, 145g je príjemná hodnota a novinka je hrubá príjemných 8mm. Prelomovou novinkou je pridaná odolnosť voči vode a prachu štandardu IP67. Do vane na 30 minút si tak GS päťku bez obáv môžete vziať.

Displej narástol o 0,1-palca, teda na hodnotu 5,1-palca. Rozlíšenie ostalo zachované, 1080p AMOLED ešte stále postačuje. Nad stredovým tlačidlom pod displejom sa nachádza ďalšia novinka – čítačka odtlačkov prstov, ktorá funguje podobne ako u Apple a HTC, na odomknutie a iné autorizácie. Spoločnosť Samsung navyše ohlásila partnerstvo so spoločnosťou Paypal. Vnútri je k dispozícii výkonný procesor Snapdragon 801 s taktom 2,5GHz a 2GB. Z pripojení treba spomenúť ešte NFC, Bluetooth

4.0, LTE, Wi-Fi 802.11ac. GS5 je dostupný v dvoch veľkostiach, 16 a 32GB. Zaujímavosťou je podpora micro-sd karty až do veľkosti 128GB. Ak potrebujete najväčšiu dostupnú sťahovaciu rýchlosť, Samsung dokáže kombinovať LTE a Wi-Fi pripojenie, aby dosiahol čo najvyššiu rýchlosť. Batéria má veľkosť 2800mAh a sľubuje 16 dní v stand-by móde a 21 hodín hovoru.

Typické sú vysokokvalitné kamery, ktoré sú prítomné aj v tomto modeli. Zadný snímač má veľkosť 16mpx, výrobca navyše zapracoval na autofocuse, ktorý je až trikrát rýchlejší, teda 0,3sec. GS5 dokáže vytvárať HDR fotografie, natáča Full HD s vyšším počtom snímok. Na zadnej strane, ihneď pod šošovkou fotoaparátu sa nachádza senzor srdcovej frekvencie. Po priložení prsta vám aplikácia vyhodnotí všetky informácie.

GS5 už chce byť aktívny telefón, preto tomu prispôsobuje aj svoju výbavu. Okrem odolnosti, merača srdcovej frekvencie prináša aj množstvo aplikácií. S Health 3.0 prináša krokomer, osobného trénera, fitness tracker a ďalšie aplikácie, ktoré vás budú chcieť udržať fit. Systém beží na aktuálnom Androide 4.4.

GS5 je slušný kus hardvéru za ktorý zaplatíte 660€. Kto pravidelne cvičí a behá, určite využije rozsiahle fitness možnosti. Ďalej je tu spomínaná odolnosť voči vode a nesmierny výkon skrývajúci sa pod kapotou.



NEWS FEED

Sony Xperia tablet Z2



Najvýkonnejší tablet s hrúbkou 6,4 mm, štvorjadrovým cpu a 6000mAh batériou.

Takéto delo predstavila spoločnosť Sony na konferencii MWC v Barcelone. Dizajn sa z vonkajšej strany veľmi nemenil, odolnosť voči vode a prachu ostala zachovaná, jeho váha je príjemných 428g. Verzia LTE je o 13g ťažšia. Sony prináša na trh dve prevedenia, a to biele a čierne, ku ktorým ponúka ochranný obal spolu s klávesnicou. Výkon charakterizuje vysokovýkonný procesor Qualcomm Snapdragon 801 s taktom 2,3GHz na jadro. Procesoru sekunduje grafika Adreno 330 spolu s 3GB RAM. Displej Triluminos si zachoval rozlíšenie 1920x1200p, využíva technológiu LiveColor

LED, ktorá má priniesť ešte lepšie farby. Na zadnej strane sa nachádza 8,1mpx snímač, ktorý podporuje Full HD natáčanie a spolu s využitím niekoľkých softvérových aplikácií vytvára zariadenie takmer dokonalé fotografie. Výrobca vtesnal do zariadenia 6000mAh, ktorý slúbuje 10-hodinovú výdrž pri plnom multimediálnom výkone. Tablet beží na Androide 4.4, teda vo verzii KitKat a už tradične spoločnosť Sony pridala niekoľko svojich aplikácií a unikátne prostredie s množstvom zaujímavých funkcií. Odolný tablet prináša aj technológiu odbúravania okolitého zvuku s využitím originálnych slúchadiel. Na náš trh by mal zavítať v najbližších dňoch.

Sony SRS-7 a Sony SRS-5

Sony predstavilo novú radu bezdrôtových reproduktorov vyššej triedy s moderným dizajnom a vyspelými funkciami.

Oba modely podporujú prehrávanie cez Bluetooth, štandardy AAC, aptx.. SRS-X7 disponuje 32W výkonom a umožňuje prehrávať hudbu až 6 hodín na jedno nabitie a navyše podporuje prenos hudby aj cez Wi-Fi s technológiou DLNA alebo Airplay. Menší brat disponuje 20W výkonom a zvládne o niečo viac, teda osem hodín prehrávania a uspokojí sa treba iba s Bluetooth prenosom. Reprodukory podporujú technológiu zvuku ClearAudio+ a zároveň pripojenie cez AUX. Na vrchnej strane sa nachádza niekoľko tlačidiel, ako napríklad hrať/pauza, alebo d'alej/späť či ovládanie hlasitosti. Ceny reproduktorov začínajú na hodnote 170€.



OppoFind 7



Supertelefón, ktorý predstavil čínsky výrobca Oppo, zatiaľ nemá obdobu. 5,5-palcový QHD displej, procesor Snapdragon 801 s taktom 2,5GHz či grafický čip Adreno 330 sa nevidí často. Najväčšou chuťovkou je fotoaparát, ktorý dokáže nahrávať v 4K, zhotoví 50mpx kombináciou 10 fotografií. Cenovka vyskočila na hodnotu \$565.

Ponoplayer



V dobre mp3 prehrávačov v každom lepšom telefóne, v dobe Spotify a im podobným službám prichádza „revolučný“ mp3 prehrávač, ktorého tvorca sa prezentuje tým, že toto zariadenie je prispôbené na prehrávanie vysokokvalitných nahrávok. Viac informácií nájdete na portáli Kickstarter, kde kampaň prebieha v plnom prúde.

Acer Iconia W4

Šikovný tablet s Win 8.1 poháňaný CPU Intel Atom Z3740 spolu s 2GB tvorí strednú triedu. Rozlíšenie displeja, 1280x800, je prijateľné a postačí na väčšinu aplikácií. Tablet disponuje dvoma fotoaparátmi, ponúka slot na micro-sd a internú pamäť v dvoch veľkostiach. Táto novinka vás vyjde okolo \$300.



Sony Xperia Z2



Novinka s najlepším fotoaparátom vo vodeodolnom telefóne, nástupca rady Xperia Z1 s označením Z2 prichádza na trh s ešte lepšími vlastnosťami, aké sme zatiaľ mali možnosť vidieť. Displej 5.2" Full HD TRILUMINOS™ pre mobilné zariadenia s technológiou LiveColour LED poskytuje najširšiu paletu pestrých prírodných farieb a s technológiou BRAVIA TV sa snaží čo najviac priblížiť realite.

Xperia Z2 je vybavená výkonom, ktorý umožňuje vykonávať niekoľko operácií naraz a užívať si všetko od super rýchleho surfovania na webe po streamovanie videa, a to všetko bez čakania. S plne integrovaným procesorom Qualcomm Snapdragon 801 s 2,3GHz štvorjadrovými Krait CPU a 4G LTE vám Xperia Z2 prináša ultra rýchly výkon pre aplikácie a zábavu. Bez prerušovania! Procesor Snapdragon 801 tiež predstavuje grafickú procesnú jednotku Adreno™ 330 GPU pre pestrú grafiku a herné zážitky, ako aj duálne ISP pre neprerušovaný zážitok z fotoaparátu, videorekordéra a zobrazovania.

Xperia Z2 tiež obsahuje veľkú, 3200mAh batériu, ktorá zabezpečuje výnimočný výkon, najlepší v tejto triede. Navyše, s režimom úspory batérie STAMINA od Sony môžete byť pripojení ešte dlhšie, keďže automaticky vypne funkcie, ktoré nepotrebuje a pri neaktívnom displeji tak šetrí energiu. Okamžite po stlačení tlačidla na zapnutie a oživení displeja

všetko opäť nabehne a je funkčné. Xperia Z2 prináša overené Sony technológie fotoaparátu a ponúka tak neporaziteľnú kombináciu celosvetovo najlepšieho fotoaparátu a nášho zatiaľ najpokrokovejšieho videorekordéra v smartphone, ktorého hrúbka je len 8,2 mm. 20,7-megapixelový fotoaparát je spojený s obrazovým snímačom CMOS s technológiou 1/2.3-type Exmor RS pre mobilné zariadenia, ocenenou Sony šošovkou G Lens a inteligentným obrazovým procesorom BIONZ pre mobilné zariadenia. Výsledkom tohto spojenia je vynikajúca kvalita fotografií i videa. Vďaka novému zdokonalenému video režimu môžete teraz zachytávať spomienky v neuveriteľných detailoch v rozlíšení 4K (3840×2160 pixlov/30p), teda so štvornásobne detailnejším rozlíšením ako pri Full HD. Je to teda celosvetovo najlepšia videokamera vo vodeodolnom smartphone.

So smartphonom Xperia Z2 máte tiež prístup k celej škále zábavy hneď po zapnutí svojho smartphonu. Majitelia smartphonu Xperia Z2 budú mať prístup k exkluzívnej ponuke obsahu, zahŕňajúcej šesť filmových trhákov od Sony Pictures, vrátane filmu Captain Phillips, prostredníctvom služby Video Unlimited a taktiež k bezplatnej 30-dňovej skúšobnej verzii služby Music Unlimited3 v rade hier PlayStation®Mobile. Táto novinka bude určite atakovať najvyššie priečky a svojou výbavou značnú časť konkurencie bezmála prekonáva. Na Slovensku bude dostupná v tomto období za cenu 650€.



NEWS FEED

Samsung Galaxy Note Pro 12.2



Odpoved'ou na iPadAir a Xperia Z2 je tento obor od Samsungu. Veľkosť by sme v tomto prípade nevyčítali, pretože to Samsung urobil zámerne, aby vyhovel istej skupine ľudí. Rozlíšenie displeja dosahuje nadpriemerných 2560×1600, navyše s veľmi dobrou kvalitou farieb. Výrobca zmenil dizajn a namiesto plastu na zadnej strane využil imitáciu kože. Aj napriek tomu, že je tablet nesmierne tenký – 8mm, jeho váha sa vyšplhala na 750g, čo je v tejto kategórii príliš veľa. Note Pro je poháňaný štvorjadrovým procesorom Exynos s taktom 1,9GHz, spolu s 3GB RAM

a internou pamäťou v dvoch veľkostiach 32 a 64GB, ktorá je rozšíriteľná pamäťovou kartou micro-SD. Zadná kamera s rozlíšením 8mpx dokáže vytvárať kvalitné fotografie a videá. V tejto rade tabletov od Samsungu je už tradične prítomný stylus. Softvérová výbava je v tomto modeli veľmi bohatá. Všetko beží na Androide 4.4.2, čiže KitKat, a Samsung pribalil niekoľko hodnotných aplikácií. Najväčším lákadlom je multitasking – dve aplikácie môžete otvoriť súčasne, displej sa rozdelí v oboch prostrediach môžete pracovať súčasne. Prémiový biznis tablet bude dostupný za odporúčanú cenu 700€.

Sony SmartBand

Spoločnosť Sony predstavila náramok SmartBand, malý, šikovný a odolný voči vode. Prichádza v niekoľkých farebných prevedeniach. Toto zariadenie môžete nosiť 24 hodín denne. Nabíjanie prebieha prostredníctvom micro-usb, na pripojenie náramok využíva Bluetootha NFC. Ak je mimo dosah (až 10m) od smartphonu, vibračné varovanie vás na to upozorní. Náramok SmartBand tiež identifikuje váš cyklus spánku a zobudí vás v optimálnom čase. A keď budete mať prichádzajúci hovor, správu, tweety alebo iné aktivity zo sociálnych sietí, náramok SmartBand vás na to upozorní vibrovaním. Dá sa tiež používať na prehrávanie, zastavenie a preskočenie skladieb v rámci aplikácie WALKMAN – stisnutím tlačidla a ťuknutím po náramku.



Intel Devil's Canyon i7



Namakaný procesor so 16 jadrami, podpora DDR4. Spoločnosť nepredstavila novinku nikde inde ako na GDC2014 (Game Dev. Conference), kde možno očakávať plno záujemcov o obrovský výkon, ktorý minulú generáciu predbieha o celých 6 jadier. Novinku môžeme očakávať na slovenskom trhu v najbližších mesiacoch.

Motorola 360



Dnešný trh je už presýtený inteligentnými hodinkami, avšak stále neprichádza nejaký „idol“ daného segmentu. O udanie smeru sa pokúsil Google s víziou 360, ktorá má byť dostupná už toto leto. Na fotografiách pôsobí elegantným dizajnom a disponuje rozličnými funkciami, ktoré poznáme od Google.

LSTN Headphones

Skupina ľudí prichádza so zaujímavou ideou. Rozhodli sa predajom slúchadiel pomôcť sluchovo-postihnutým ľuďom. Okrem toho prinášajú veľmi extravagantný dizajn s využitím dreva a kovu. Pomoci sa vďaka predajom dočkalo už 5000 ľudí v Afrike a projekt naďalej pokračuje. Za \$150 dostanete kvalitné slúchadlá a navyše pomôžete ľuďom.



Tri základné dosky AM1 od ASRock pre nové čipy AMD

AMD nedávno predstavila platformu AM1, ktorá prichádza s úplne novým čipom APU.



AM1 pozostáva zo štyroch jadier CPU a pokročilej grafickej architektúry, podporuje až DDR3 1600 MHz a predávať sa bude pod značkami AMD Athlon a AMD Sempron. S uvedením novej platformy vydáva výrobca základných dosiek ASRock tri dosky s označením AM1, a to AM1H-ITX, AM1B-ITX a AM1B-M.

Špičková doska tohto radu - AM1H-ITX ponúka dosiaľ nebývalú možnosť duálneho napájania na vstupe. Tradičný napájací konektor je u nej nahradený konektorom DC-in a privádza energiu z 19V adaptéra. Druhou možnosťou je 24-pinový konektor ATX, ktorý možno napojiť na akýkoľvek zdroj. Atraktívna mini-ITX ponúka bohatú výbavu - má 4 grafické výstupy (D-Sub, DVI-D, HDMI a Display Port), vysokú rozšíriteľnosť s 4 SATA3 6GB/s, štyri porty USB 3.0 a užitočný slot mini-PCIe pre pripojenie WiFi karty. S rastúcou popularitou minipočítačov bude nový čip APU s nízkou spotrebou energie vhodnou voľbou pre dosky mini-ITX. Kvalitné a výkonné dosky ASRock AM1 sú prvým riešením pre nové kompaktné zostavy.

Viac info na: www.asrock.com

ADATA prináša ešte viac mobilnej energie

Spoločnosť uvádza štýlovú a farebnú Power Bank PC500



S požiadavkami na stále častejšie využívanie inteligentných telefónov a tabletových počítačov rastie aj naša potreba robustných a pritom prenosných nabíjacích zariadení. Spoločnosť ADATA preto rýchlo reaguje na požiadavky spotrebiteľov a prináša celý rad periférií pre mobilný trh.

Energetická banka PC500 disponuje nabíjateľnou Li-polymérovou batériou s riadnou kapacitou 5000 mAh a 2,1 A prúdom, vďaka čomu poskytuje nabíjacie schopnosti, ktoré môžu výrazne skrátiť čas potrebný na dobíjanie vašich mobilných zariadení. Navyše má PC500 komplexné bezpečnostné prvky, vrátane ochrany prebíjania/vybíjania, ochrany proti skratu, prepätiu, nadprúdovej ochrany, NTC prehriatiu a automatické vypínanie. Power banka PC500 je vizuálne veľmi pôsobivá. Dodávaná je s nádhernou zdobeným puzdrom na prenášanie a extra dlhým USB nabíjacím káblom, ktorý ľahko umožňuje nabíjať a používať telefón aj pri prenášaní PC500 v kabelke alebo taške.

Viac info na: www.adata-group.com

GAMEBOT

VTIAHNE ŤA
DO SVETA HIER!

HEJ TY!

PRÍĎ SA NA
NÁS POZRIEŤ

WWW.GAMEBOT.SK



Sebastian Stan jako příští kapitán?

Sebastian Stan, který se objevil v komiksovcích Captain America: První Avenger coby Bucky Barnes a svoji roli ve dvojce zopakoval, odhalil, že s Marvelem před lety podepsal smlouvu na devět snímků.

Současný představitel kapitána, Chris Evans, je již v půlce svého kontraktu, a je tak více než možné, že pokud Marvel bude chtít pokračovat obdobně, jak tomu bylo v komiksu, Bucky převezme kostým maskovaného mstitele po Stevu Rogersovi. Vše se ale bude odvíjet od toho, jak na větší prostor Sebastiana Stana diváci zareagují v blížícím se blockbustoru, kde dostane jeho postava daleko více možností k vyjádření jako jeden ze záporáků filmu, Zimní voják.



Místo pirátů za Santou

Joachim Rønning a Espen Sandberg, duo stojící za snímkem Kon-Tiki a připravovaným pátým dílem Pirátů z Karibiku, natočí snímek Winter's Knight, příběh o začátcích vikingské variace na Santa Clause. Studio Disney vypustilo tiskovou zprávu, že již nějakou dobu připravovaný pátý díl pirátského dobrodružství zatím stále nemá zelenou. Může se tak stát, že vikingský Santa přijde na plátna kin dříve a na další plavbu Jacka Sparrowa si počkáme ještě déle.

Věda v televizi

Známa facebooková stránka I Fucking Love Science! se dočká vlastního seriálu. Oblíbená stránka zaměřující se na popularizaci vědy dostane limitovaný dokumentární seriál, na kterém se bude podílet tvůrkyně stránky Elise Andrew a coby producent bude na pořad dohlížet komik Craig Ferguson. Pořad by se měl skládat z hraných a animovaných klipů, stejně jako z prezentace experimentů a fyzikálních jevů. Cílem pořadu bude ukázat, jak věda pokrývá rozdílné aspekty všedního života a jak je vše propojeno.



Další Matrix?

Sourozenci Wachovští předvedli radě Warner Bros. návrh na další tři díly z univerza Matrixu. Dle zatím nepotvrzených informací by se trojice vyvíjených snímků měla odehrávat před původní trilogií Matrix, Matrix Reloaded a Matrix Revolutions. Neo se tak s největší pravděpodobností nedostaví. O tom kdy a zda-li se vůbec dalších tří dílů nakonec dočkáme, rozhodnou následující tři měsíce.

Z obrazovky počítače na stříbrné plátno

Další dvě hry se s největší pravděpodobností dočkají své filmové adaptace. Společnost Warner Bros. začala spolupracovat s Markusem „Notchem“ Perssonem a jeho firmou Mojang na adaptaci počítačové hry a fenoménu posledních let Minecraft. Druhým videoherním materiálem je pak loňská herní pecka The Last of Us, která se dočká filmového zpracování, na nějž dohlédne jako producent Sam Raimi.



Konec Hry o trůny na dohled

Jeden z nejpopulárnějších seriálů posledních několika let, Hra o trůny (Game of Thrones), už s největší pravděpodobností zná svůj konec. Několik týdnů poté, co tvůrce předlohy George R.R. Martin s tvůrci seriálu připravil případný konec seriálu, nezávisle na posledních a stále rozepsaných dílech knižní předlohy, producenti sdělili svůj plán na ukončení Hry o Trůny po sedmi, maximálně osmi sezonách.



Castingové novinky:

- Kevin Hart a Ice Cube se upsali pokračování letošního komerčního hitu Ride Along.
- Nová Fantastická čtyřka bude ve složení Michael B. Jordan, Kate Mara, Miles Teller a Jamie Bell.
- Jai Courtney je novým Kylem Reeseem ve snímku Terminator: Genesis.
- Vincent D'Onofrio (Zákon a pořádek: Zločinné úmysly, Olověná vesta) a Irrfan Khan (Pí a jeho život, Milionář z chatrče) se přidávají k obsazení Jurassic World.
- Amanda Seyfried se objeví v pokračování komedie Méd'a.
- Bradley Cooper si zahraje v thrilleru American Blood.
- Bryan Cranston si zahraje sériového vraha ve filmu Holland, Michigan.
- Patrick Wilson se přidává k obsazení Ant-Mana.
- Idris Elba se přidává k obsazení Knihy džunglí Jona Favreaua.
- Jude Law se přidává k Melisse McCarthy a Jasonu Stathamovi ve snímku Susan Cooper.

- Carrie Fisher bude v Londýně 6 měsíců natáčet Star Wars VII.
- Jon Hamm a Zach Galifianakis se objeví společně ve snímku Keeping Up With the Joneses
- Helena Bonham Carter se vrátí v pokračování Alenky v říši divů.
- Jamie Foxx a Kevin Hart se objeví společně ve snímku The Black Phantom.

Aktualizované data premiér:

- Pokračování Lego příběhu se do kin dostane 26. května 2017.
- The Man From U.N.C.L.E. Guye Ritchieho se do kin dostane 16. ledna 2015.
- 27. února 2015 se do kin dostane novinka Willa Smitha Focus.
- Filmové pokračování seriálu Vincentův svět (Entourage), se do kin dostane 12. června příštího roku, tedy ve stejný den, kdy by měl jít do kin i Jurassic World.
- Will Ferrell a Kevin Hart se s komedií Get Hard dostanou do kin 27. března 2015.
- Třetí Captain America se do kin dostane 6. května 2016. Půjde tak přímo proti konkurenčnímu Batman vs. Superman.



Transcendencia

Johnny Depp – vytvorí úplne novú inteligenciu?

V kinách
od 17. mája 2014.

Johnny Depp ako vedec? Áno! A nie hocijaký! Ide až za hranice možného... teda aspoň sa o to snaží, keď sa pokúša prepojiť ľudskú myseľ s nekonečným vesmírom umelej inteligencie. Jeho cesta za poznáním sa však zmení na honbu za neobmedzenou mocou a čoskoro je rovnako jasné ako desivé, že nikto nemá možnosť ho zastaviť.

To je východisko a téma úplne nového sci-fi thrilleru **Transcendencia**, ktorý prinášajú tvorcovia kultových hitov *Počiatok* a trilógie *Temný rytier*. Film produkoval Christopher Nolan a natočil ho jeho dvorný kameraman Wally Pfister, ktorý spolu s Nolanom vytvoril ako kameraman aj podmanivý svet *Dokonalého triku*, *Mementa* či *Insomnie*. V spoločných filmoch vždy ponúkli jedinečný a originálny príbeh a jeho spracovanie. Ich snímky sa navyše môžu pochváliť vzácnou kombináciou skvelých ohlasov u kritiky a diváckych výsledkov.

V ďalších úlohách hrajú **Rebecca Hall, Morgan Freeman, Paul Bettany, Cilian Murphy a Kate Mara**. Pohľadný a úspešný vedec Will Caster (Johnny Depp) má veľký celoživotný sen: vytvoriť stroj obdarený umelou inteligenciou a schopnosťou vnímať emócie, ktorý by dokázal sústrediť kolektívne poznanie a vedomie ľudstva. Jeho kontroverzné experimenty z ríše snov mu prinášajú slávu aj nepriateľov. Extrémisti z radov odporcov umelej inteligencie sa ho pokúsia zastaviť a spáchajú na neho atentát vo chvíli, keď jeho dielo takmer dospelo k završeniu. Sami tým však „božský experiment“ urýchlia a Will osobne sa v projekte transcendencie stane hlavným hrdinom.

Pro jeho ženu Evelyn (Rebecca Hall) a ďalšieho vedca Maxa (Paul Bettany) otázka totiž nespočíva v tom, či je to možné, ale či je to správne. A čo sa vlastne stane. Willovo vedomie pripoja k super počítaču a

obriemu vesmíru umelej mysle, ktorú sám vytvoril. Dôsledky vzápätí pocíti celý svet. Willova pôvodná túžba obsiahnuť vedenie celého sveta sa rýchlo mení na iný cieľ: získať nad celým svetom kontrolu. „Ak ho nezastavíme, bude to koniec ľudstva v takej podobe, akú poznáme,“ konštatuje vo filme postava Morgana Freemana.

Pre Johnnyho Deppa sa film stal príležitosťou vyskúšať si ďalšiu rolu balansujúcu na ostrí noža medzi dobrom a zlom. „Johnnyho scenár okamžite oslovil a dokázal mu vdýchnuť nový život. Myslím, že je v svojej role skvelý,“ konštatoval režisér Pfister. K téme filmu dodal: „Chcel som vybočiť z klišé „inteligentného stroja“, ktorý zlomyselne ovládne svet. Existujú hlbšie otázky, týkajúce sa toho, na čo vlastne technológie používame. Sú dobré alebo zlé? Otázka znie, či dokážeme technológiu využiť, alebo ona využije nás.“

OD REŽISÉRA TRILÓGIE „PÁN PRSTEŇOV“

HOBIT

SMAUGOVA PUSTATINA



NA BLU-RAY 3D,
BLU-RAY™ A DVD

NEW LINE CINEMA AND METRO-GOLDWYN-MAYER PICTURES PRESENT A WINGNUT FILMS PRODUCTION "THE HOBBIT: THE DESOLATION OF SMAUG" IAN MCKELLEN MARTIN FREEMAN
RICHARD ARMITAGE BENEDICT CUMBERBATCH EVANGELINE LILLY LEE PACE LUKE EVANS KEN STOTT JAMES NESBITT AND ORLANDO BLOOM AS LEGOLAS MUSIC BY HOWARD SHORE
CO-PRODUCERS PHILIPPA BOYENS EILEEN MORAN ARMOUR, WEAPONS, CREATURES AND SPECIAL MAKEUP BY WETA WORKSHOP LTD. VISUAL EFFECTS AND ANIMATION BY WETA DIGITAL LTD. SENIOR VISUAL EFFECTS SUPERVISOR JOE LETTERI EDITED BY JABEZ OLSEN PRODUCTION DESIGNER DAN HENNAH
DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY ANDREW LESNIE, ACS, ASC EXECUTIVE PRODUCERS ALAN HORN TOBY EMMERICH KEN KAMINS CAROLYN BLACKWOOD PRODUCED BY CAROLYNNE CUNNINGHAM ZANE WEINER FRAN WALSH PETER JACKSON
BASED ON THE NOVEL BY J.R.R. TOLKIEN SCREENPLAY BY FRAN WALSH & PHILIPPA BOYENS & PETER JACKSON & GUILLERMO DEL TORO DIRECTED BY PETER JACKSON

Soundtrack Album on Decca



facebook.com/TheHobbitMovie
warnervideo.com

WARNER BROS. PICTURES
A WARNER BROS. ENTERTAINMENT COMPANY



THE HOBBIT: THE DESOLATION OF SMAUG AND THE HOBBIT: THE UNDISCOVERED COUNTRY are trademarks of the Saul Zaentz Company d/b/a Tolkien Estate Co. All rights reserved. © 2014 Warner Bros. Entertainment Inc. All rights reserved.



Intel Extreme Masters Katowice World Championship 2014

Len nedávno sa v pol'ských Katowiciach uskutočnilo vyvrcholenie už ôsmej série svetového podujatia, Intel Extreme Masters. Ide o event, kde sa každoročne schádza elita progamingu, aby si zmerali sily v League of Legends, Starcraft II či v Counter-Strike. Mohli ste tak vidieť množstvo dych vyrážajúcich zápasov a momentov z profesionálnych zápasov, alebo si vyskúšať a podozvedat' sa nové veci v oblasti IT a hier. Na takejto akcii sme nemohli chýbať ani my, a tak sa tam vybrali Coky spolu s Raggamuffinom, aby vám túto úžasnú akciu priblížili.



V prvý deň podujatia sa odohralo sedem osemfinálových zápasov v StarCraft 2: Heart of the Swarm, z ktorých do štvrtfinále postúpili Protossani Hero, San, Dear, sOS, traja terranskí hráči Taeja, Jjakji a Polt a za Zergov Life. Fanúšikom Starcraftu 2 odporúčame pozrieť si zápasom z Jjakjiho a Revival, kde Jjakji dokázal obrátiť stav 1:2 na konečnú výhru 3:2 a postúpil tak do štvrtfinále. Napätie sa pri týchto zápasoch dalo krájať.

V League of Legends sa odohralo päť zápasov, z toho tri v skupine A a dva v skupine B, pričom KT Rolster Bullets a Cloud 9 HyperX si prebojovali cestu ďalej. Čo sa týka zápasov v CS:GO, piatkové štvrtfinálové zápasy nenechali ani jedného fanúšika CS-ka na sedadle a emócie sa nezakrývali. Nakoniec ale vyhrali tí najlepší a po tuhých zápasoch medzi HellRaisers vs Team Dignitas, Ninjas in Pyjamas vs Complexity a LDLC.com vs Virtus.pro do semifinále idú Ninjas in Pyjamas po ich napínavom víťazstve proti Američanom. Team Dignitas. LDLC.com vs Virtus.pro bolo odložené na až na nasledujúci deň, kde ale vyšli víťazne Poliaci z Virtus.Pro

Na druhý deň bolo naplánovaných niekoľko semifinálových a štvrtfinálových zápasov a prípravy na nedeľné finále.

DEŇ 2.

Druhý deň Intel Extreme Masters sa niesol v znamení už spomínaných semifinálových zápasov, kde bolo vidno, že to hráči už naozaj berú zodpovedne a hrali tak na istotu. V stávke bol predsa len postup do nedeľňajšieho grand finále a následné peňažné odmeny.

Rozpútali sa tak nel'útostné boje na všetkých troch stageoch. V Starcraft 2

sa diváci zúčastnili naozaj výnimočne dlhých, skoro hodinu a pol dlhých súbojov, kde sme mohli vidieť dokonca aj legendy ako Carriers, ktoré sa v profi zápasoch v podstate nikdy nestavajú.

Jjakji svoj minulodňový triumf nad Revivalom neobhájil a bol prevalcovaný Protossanom sOs. Ako sa čakalo, jeden z najlepších svetových Terranov Taeja porazil Life a postúpil tak do semifinále, kde ale nestačil práve na sOs, ktorému bez väčšieho odporu podľahol a sOs sa tak stal prvým nedeľným finalistom. Na druhej strane rosteru sa odohrala v podstate podobná situácia, kde sa do semifinálovom dueli stretli Protos s Hero a český Teranov nastúpil hájiť Polt. Zopakovala sa ale tá istá situácia ako v druhom semifinálovom zápase a do finále tak postúpil Protossan Hero. Kvalifikácie do nedeľňajšieho finále, kde víťaz berie všetko, bola uzatvorená a stretnúť sa v ňom mali dvaja Protossovia Hero a sOs.

Semifinálové zápasy v Counter Strike: GO boli o niečo menej napínavé, ale stále

to bola výborná šou. Ninjas in Pyjamas porazili bez problémov Team Dignitas 2:0 a poľský Virtus.Pro porazil s menšími ťažkosťami LGB eSports 2:1, takže v nedeľňajšom finále sa stretli Ninjas in Pyjamas vs domáci Virtus.Pro.

Po neúspešnom prvom dni sa Fnatic vylepšili reputáciu podarilo na výbornú, keď zdolal Invictus Gaming a Cloud 9 a zaistil si tak miesto vo finále. Proti Američanom navyše išlo aj o pomstu za predchádzajúce turnaje, takže druhý deň bol pre tím Fnatic jednoznačným úspechom.

KT Rolster Bullets si tak isto svoju pozíciu o finále vybojovali bez jediného problému. Ani tím Gambit, o ktorých sa hovorí ako o zbrani proti východu, sa nepodarilo vyhrať jediný zápas.

DEŇ 3. Finále

V Poľsku nám začalo snežiť a padali krúpy, ale ani to neodradilo tisíce divákov od príchodu do Spodek arény, aby vyjadrili podporu práve svojím favoritom, v tej či onej hre. Nálada v aréne bola od otvorenia napätá, všetci vedeli, o čo ide: o titul majstra sveta Intel Extrem Masters 2014.

Vyvrcholenie programu Intel Extreme Masters začalo finálovým súbojom v CS:GO, kde sa stretli domáci Virtus.Pro a švédsky tím Ninjas in Pyjamas, ktorý bol po celú dobu trvania favoritom.

Ninjovia počas celého turnaja neprehrali jediné stretnutie a ich osobné výsledky hráčov boli oveľa lepšie ako hráčov Virtus.Pro. Poliaci mali ako domáci tím ako šiesteho hráča publikum a Ninjovia tak boli pod ohromným stresom, čo



bolo nakoniec aj vidieť na ich hraní a eventuálne im to prinieslo aj prehru. Majstrami sveta Intel Extreme Master, respektíve EMS 2014, sa tak stali poľský Virtus.Pro a domov si odniesol výhru nádherných 250,000 dolárov.

League of Legends:

Finále League of Legends bolo pre väčšinu fanúšikov obrovským prekvapením. Samotné finálové zápasy sa dali nazvať divnými a neboli to práve hry, aké by ste čakali od finálového stretnutia. Možno ale aj to bola taktika kórejskeho KT Rolster Bullets, ktorí si odniesli víťazný pohár, spolu s 80,000 dolármi.

Starcraft II:

Narozdiel od League of Legends bol finálový duel v Starcraft 2 medzi dvoma protossmi Herom a sOs niečo, na čo sa asi tak skoro nezabudne. Všetci si mysleli, že keď ide o typ turnaja, kde víťaz berie všetko a porazený ide domov so zvesenými ušami, budú obaja hráči hrať nanajvýš opatrne. Opak sa ale stal pravdou a to, čo si sOs dovoľoval vo finálovom dueli, bolo k neuvereniu. O to viac, že sa niečo takéto skôr očakávalo od Hera, ktorý je známy tým, že často mení svoje taktiky a dokonca vymýšľa nové za pochodu. sOs ale obrátil najlepšiu vlastnosť svojho protivníka proti nemu a Hero sa absolútne nevedel adaptovať. Všetkých 5 zápasov tak bolo z Herovej stránky skôr oddalovanie nevyhnutného ako snaha sa presadiť a sOs tak prevancoval Hera 4:1 a odišiel tak domov o 100.000 dolárov bohatší a ešte k tomu s nádhernou trofejou.

Týmto sa nám vlastne uzatvoril finálový deň, ale o zábavu bolo postarané až do konca podujatia. V Spodek arény sa okrem profi zápasov vždy nájde aj priestor na zábavu a vyskúšanie si noviniek vo svete gamingu a IT od popredných svetových firiem či rarít ako zariadenie si na simulátore v naozajstnom Porsche a formuliach F1. Dokonca ste si mohli vyskúšať aj Oculus Rift a, samozrejme, vyhrať mnoho hodnotných cien, alebo si s trochou šťastia niečo uchmatnúť pri rozhadzovačkách firiem ako Cooler Master, Asus, Benq, Intel, Roccat alebo si vyskúšať Titanfall, Hearthstone a mnoho iných titulov na rozličných zariadeniach a masívnych obrazovkách. Ak by sme to mali všetko zhrnúť, Intel Extreme Masters 2014 bolo akciou, ktorá v našich končinách nemá obdoby. Môžeme vám skúsiť opísať, aké skvěle to bolo, ale slová ani spoločne nestačia na zachytenie



výnimočnosti a epickosti tejto akcie. Keď sa tak spätne pozeráme na fotky, stále sa nám nechce veriť, že sme tam naozaj boli a niečo také naživo zažili. Ak teda budete mať v budúcnosti možnosť zúčastniť sa podobnej akcie, určite ju nepremeškajte.

Je to zážitok na celý život. Všetky zápasy môžete aj spätne sledovať na hlavnej stránke Intel Extreme Masters: Katowice 2014 Finals, alebo priamo v CS:GO a LoL.

Richard Mako, Juraj Vlha



Súťaž s portálom

GAMESITE.SK
VÁŠ HERNÝ SVET

Vyhrajte špičkový tablet s procesorom Intel



SÚŤAŽNÁ OTÁZKA:

Populárne herné podujatie Intel Extreme Masters a jeho finále sa tento rok uskutočnilo v poľských Katowiciach, ale viete, kde prebiehali podujatia svetového finále do minulého roka? (odpovedajte v súťažnom formulári na www.gamesite.sk)

1. cena - Tablet Dell Venue 7 Red 2. cena - Intel Superpower bank 3. cena - Tričko Intel



Súťažte na www.gamesite.sk





Nechýbali sme ani na tohtoročnom GameExpo Bratislava.

Každoročne sa na Slovensku, resp. v Bratislave, konajú dve akcie, ktoré sa snažíme nevynechávať a sprostredkovať vám z nich naše zážitky. Inak tomu nebolo ani tentoraz a na tohtoročné GameExpo a Animeshow 2014 sme prišli zatiaľ snáď v najväčšom štýle.

Aj keď je hlavným ťahúňom celej akcie hlavne japonská popkultúra, anime a veci točiace sa okolo týchto tém, na GameExpe či IstroCONE už tradične nesmú chýbať ani hry a herné spoločnosti. V podstate sa osadenstvo Expa za minulé ročníky veľmi nezmenilo, a tak sme opäť mali možnosť stretnúť chalanov z Indiana a Playmana, Nintendo, MČR, Dell s ich Alienwaremi alebo krásne baby zo Sony, ktoré tohto roku konečne doniesli konzoly PlayStation 4, na ktorých si návštevníci mohli zahrať novinku inFamous: Second Son alebo FIFA 14. Mimochodom, obe tieto pecky aj s konzolou ste mohli nájsť aj na našom stánku, ale o tom až nižšie v článku. Hrať sa bolo určite čo. Od športov ako FIFA cez pretekárske Gran Turismo až po Assassin's Creed, Splinter Cell, Zombie U či Guitar Hero a Rocksmith.

Game (hernú) sekciu už klasicky sprevádzali aj turnaje, kde ste si mohli



Laser Game, stolových hier či kútičku chalanov a báb z Festivalu Fantazie. Čo by to ale bolo za Expo bez nákupov? Ani tento rok nechýbali stánky Brlohu, Mad Maxona a iných predajcov, kde

Nechýbal ani výčap kofoly a piva, a radi by sme touto cestou pozdravili skvelú a ochotnú obsluhu, ktorá nás držala na nohách.

Jedným z najväčších lákadiel boli, hlavne pre chlapské osadenstvo, opäť krásne dievčatá a cosplayerky, ktorých bolo opäť hojne.



svoje sily zmerať proti ostatným návštevníkom a zistiť, či ste naozaj takí dobrí, ako si myslíte. Na víťazov čakali pekné ceny, ktoré sa dali vybojovať v turnajoch ako Tekken, League of Legends, Gran Turismo či PS Move.

Novinkou boli českí chalani z Hitpointu, ktorí na Expe zastupovali „asusácky“ projekt Republic of Gamers. Priniesli so sebou trocha nostalgie a starší hráči si tak mohli zaspomínať a zasúť až i proti nováčikom o pekné ceny v Quake 3, teda jeho free verzii Quake Live v turnaji piatich ľudí v režime Free For All. Nemôžeme sa nepochváliť Cokym, členom redakcie Gamesite.sk, ktorý obsadil úžasné prvé miesto!

Ako zvyčajne, celú hernú, ale aj anime sekciu sprevádzali programy v podobe

ste si za často zvýhodnené ceny mohli nakúpiť snád' všetko, od oblečenia cez hry až po placky, plagáty či plyšákov.



Svoj stánok mal aj Gamesite, a to taký, aký sme ešte nemali. Mohli ste si u nás na veľkom plátne zahrať napríklad inFamous: Second Son či si to rozdať s kamarátmi vo Fife. Rozdávali sme množstvo darčiekov zadarmo, ale najväčším lákadlom boli, ako vždy, naše súťaže. Išlo o klasické hľadanie našich troch maskotov po celom výstavisku, kde ste po nájdení dostali pečiatku.

Takýmto štýlom ste sa mohli do našej súťaže zaradiť každý deň a vyhrať tak naozaj nádherné ceny, ako napríklad grafickú kartu, hrácke matičné dosky MSI, herné myšky, hry, tričká, ESET antivírus



a mnoho ďalšieho. Účasť v súťaži bola rekordná, ale to sa nám, bohužiaľ, nepriamo vypomstilo v tom, že sme sa tohto roku so stánkom ocitli na nie veľmi dobrom mieste. Nastali tak menšie problémy, a to hlavne pri našom posúťážnom rozhadzovaní cien do davu. Ospravedlňujeme sa personálu z okolitých stánkov a ďakujeme Fiolovi a celej redakcii hernej relácie INDIAN za poskytnutie ich pódia počas nedeľňajšieho losovania.

Atmosféra celého Expa ale nesklamala a celá akcia sa niesla v skvelej nálade. Dúfame teda, že ste sa rovnako ako my zabavili, či už pri našom stánku, alebo celkovo. Radi sme sa opäť stretli s našimi fanúšikmi a spoznali mnoho nových, za čo vám všetkým ďakujeme. Boli ste skvelí!.

Nakoniec zostáva už len poďakovanie sa našim skvelým partnerom, bez ktorých by sme vám nemohli priniesť také skvelé ceny do súťaží, aké ste mali možnosť počas festivalu vyhrať. GameExpo 2014, ako vždy, nesklamalo.

Richard Mako



Philips Click&Style

Ostrý, ľahký, vodotesný. Joystick, čo padne priamo do ruky. Taký je nový holiaci strojček Philips Click& Style. Doprajte si hladké oholenie tváre a celého tela.



V balení nájdete samotný strojček, dva nástavce s ochrannými krytmi, čistiacu kefku a nabíjačku. Nástavce sú ľahko vymeniteľné, jeden na zastrehiavanie



chĺpkov a druhý na holenie do hladka. Kefkou môžete odstrániť nečistoty po naozaj intuitívnom rozobratí nástavca

Megabajtová výhoda strojčeka - je vodotesný. Používať ho teda môžete nasucho, namokro, ale napríklad aj v sprche. Na tom, ktorý nástavec práve máte nasadený, vôbec nezáleží.

Je len na vás, či použijete penu na holenie. Na prvý pohľad dve neškodné rotačné holiace hlavy, no keď ich priložíte na tvár, sekajú a ladne sa pohybujú ako Princ of Persia. Krúživými pohybmi bude vaša tvár za chvíľu hladká ako detský zadoček. Navyše bez rizika poškrabania alebo porezania.

Tento strojček sa do vás doslova zastrehi. Práca s ním je jednoduchá a bezpečná, a tak sa zložité manévry po tele zmení na prechádzku ako v CS ku, keď na serveri nikto nie je. Hypoalergénny telový holiaci strojček je šetrný k pokožke a chráni ju pred podráždením.

Systém nástavcov SmartClick umožňuje premeniť zariadenie na holiaci strojček alebo zastrehiavač bodygroom. Stačí na rukoväť nasadiť vybraný



nástavec a môžete ho používať. Poteší tiež, že sa vie prispôbiť akémukoľvek napätiu a že zastrehiavacie čepele netreba nikdy mazať.

PHILIPS

Univerzitná knižnica TUKE, Košice

**Vstup
zadarmo**

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



www.itexpo.sk

Aké bolo IT EXPO 2014?

Ak sledujete náš web pravidelne, určite vám neuniklo, že sa v utorok, 4.3.2014 konala pre východ naozaj unikátna akcia, ktorú sme si nemohli nechať ujsť. Každoročné GameExpo a Istrocon sú síce super, no niečo podobné dlho chýbalo aj u nás, na východe.

Akciu sme tak aj s našou "výpravou" a skromným stánkom navštívili a určite to stálo zato. Pod'te sa s nami pozrieť, ako to na IT EXPO 2014 v Košiciach vyzeralo.

V poradí už 4. ročník košického IT EXPO sa opäť raz niesol v znamení skvelej nálady, kvalitných prednášok rozmanitého množstva firiem, výbornej organizácie. Samozrejme, nechýbali ani krásne slovenské devy a na svoje si prišli aj hráči. Akciu ako obvykle sprevádzala aj možnosť návštevníkov darovať krv, z čoho mali najväčšiu radosť asi študenti, ktorí si tak mohli užiť deň na výstavisku namiesto školy.

Kvalitné prednášky lídrov nechýbali ani tento rok...

Asus, Samsung, MSI, DELL, Toshiba, Brother, HP, OKI, WebGlobe Canon, Eset, Lenovo, všetky tieto firmy sa rozhodli tohtoročné EXPO navštíviť a skvalitniť ho svojimi prednáškami, stánkami, kde ste si mohli ich výrobky vyskúšať a často ste si mohli niečo aj odniesť domov.

Ako tomu bolo aj po minulých rokoch, Brother a Canon pripravili pre návštevníkov svoje značkové tlačiarne do pozornosti, a tak ste si mohli so sebou odniesť nádherné výtlačky A4 alebo A3 fotografií či obrázkov, ktoré ste im doniesli na USB-čku alebo inom médiu.



Účast spoločnosti DELL na podobných akciách sa už na Slovensku stáva samozrejmosťou a nenechali si ujsť opäť ani túto akciu, ktorú oživila svojou pýchou, hardvérovými beštiami Alienware, na ktorých si hráči mohli zahrať Crysis 3, Fifu, Battlefield 4 a iné nové pecky. Notebooky tejto spoločnosti s nimi nemajú žiaden problém rozbehať dokonca veci aj v 3D. Aby sa však herné Alienware necítili osamotené, hneď vedľa sa k nim pridali Asus a ich Republic of Gamers s hráčskymi bookmi, napríklad Lamborghini edíciou. Samozrejme ani jedna spoločnosť si nenechala ujsť možnosť uviesť svoje nové produkty a novinky počas kvalitných prednášok, na ktorých sa dalo dozvedieť mnoho zaujímavých informácií.

Do Košíc zavítali aj Samsung a MSI. Samsung klasicky predviedol svoje mobilné zariadenie, tablety a smartphony, ktoré ste si mohli vyskúšať. Asi najväčší



úspech zo všetkých prednášajúcich zožalo práve MSI, ktorých prednáška bola nielen veľmi zaujímavá a príjemná, ale ukončili ju dokonca "rozhadzovačkou" svojich reklamných predmetov. Mnoho návštevníkov si tak odnieslo tričko, čiapky, šiltovky či podložky pod myšky i kláčenky.

Okrem klasických vystavovateľov, ktorých stretávame bežne, sme mali možnosť stretnúť na košickom expe aj dve, nazvime ich, nie úplne klasické firmy. Prvou boli chalani a krásavica z Webglobe, poskytovateľou hostingu, na ktorom beží napríklad aj Gamesite.sk. Prišli predstaviť a dostať do povedia svoj hosting a pre študentov ponúkajú špeciálne akcie. Na spiestrenie so sebou doniesli zrak t'ahajúcu

slečnu hostesku a vlastnú hru, kde ste pomocou šialeného t'ukania do enteru na klávesnici mali v čo najlepšom čase vyliezť s panáčikom na strom. Výherca s najlepším časom si potom mohol vybrať niektorú z odmien. Zaujímavé na tom bolo, že najlepšie časy sa dosahovali vždy vtedy, keď za počítačom sedela slečna na fotke nižšie. (Prečo asi?)

Druhými vystavovateľmi, ktorí mali svoj stánok hneď vedľa nás, boli páni z Fujifilmu. Plný entuziazmu a energie, aj keď vo svojich rokoch, predstavovali fotoaparáty. Ale nielen tak hocijaké. Samozrejme, mali so sebou aj novodobé high end zkradlovky, ale naozaj zaujímavé boli ich fotoaparáty, ktoré hneď po odfotení





snímku na vás doslova vyvrhli hotovú fotografiu. Niektorí zo starších ročníkoch si možno ešte na podobné fot'áky a ich éru pamätajú. Ved práve to boli zariadenia, ktoré odštartovali vývoj fotoaparátov, ako ich poznáme dnes. Všetky sa, samozrejme, dali vyskúšať, páni z Futjifilmu boli veľmi milí, radi si s vami pokecali a dokonca vám aj spravili fotku na pamiatku, ktorú ste si rovno mohli vziať so sebou.



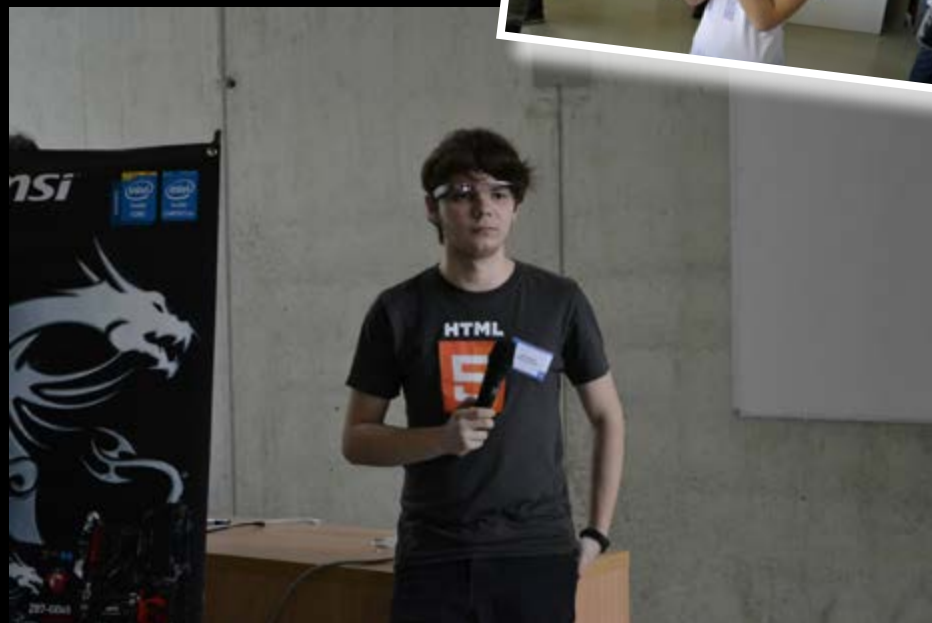
Kedže sme však na IT EXPO, nezaobíde sa to bez nejakej tej IT novinky, ktorú hocikde neuvidíte. Touto novinkou bol tento roku Google Glass, ktorého jediný kus na Slovensku so sebou priniesol Dávid Kováč. Síce mladý chalan, ale na svojej prednáške odviezol kus parádnej práce. Bez problémov ste si ho potom mohli na expe odchytiť a Google Glass vyskúšať. S Dávidom sme sa dohodli na bližšej spolupráci a už čoskoro vám prinesieme podrobnejší článok o celom zariadení.

A to najlepšie nakoniec. Na IT EXPO 2014 ste po prvýkrát mohli stretnúť aj nás Gamesit'ákov. Síce v skromnom zastúpení, ale o to vrúcnejšie. Stretli sme mnohých z vás, starých fanúšikov, ale spoznali sme aj kopu nových. Bolo super si s vami pokecať. Tohto roku

sme mali stánok po prvýkrát s naším partnerom Prva.sk, vďaka ktorým ste si u nás mohli vyskúšať Prestigio Tablety a jeden sme dokonca rozdali v súťaži.

Okrem toho ste si mohli na Playstation 4 zahrať nového Thiefa, či si zahrať s kamošmi alebo proti nám Fifu. Okrem toho si 120 štastlivcov odnieslo naše tričká úplne zdarma a na spôsob chalanov z Webglobe nám náš stánok skrášovala nežná krásavica.

Nakoniec neostáva nič iné, ako ešte raz pochváliť úžasnú atmosféru a mimoriadne dobrú organizáciu zo strany organizátorov. Dievčatá zo staffu nás držali na nohách najedených, napojených a celé expo bežalo ako hodinky. Mnoho



iných podobných akcií by si mohlo z tejto organizácie zobrat' príklad.

Za seba, Hira, Prvu.sk a celý Gamesite.sk vám ďakujeme za účasť, boli ste skvelí a dúfame, že sa opäť o rok vidíme na IT EXPO 2015 alebo už o dva týždne na GameExpo 2014. Kompletnú fotogalériu celého eventu si môžete pozrieť na fanúšikovskej stránke IT Expa.

Richard Mako



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



Casual Connect

- miesto pre začínajúcich herných vývojárov

Od 11. do 13. februára prebehla v Holandsku konferencia pre herných vývojárov Casual Connect. Trojdňová akcia bola určená pre ľudí pracujúcich v hernom priemysle, prípadne pre tých, ktorí nad touto možnosťou uvažujú. Tento rok prebehol už 9. ročník európskej verzie Casual Connect-u a do Amsterdamu kvôli nemu prišlo viac ako dvetisíc návštevníkov zo štyridsiatich rôznych krajín sveta.

Ako názov akcie napovedá, všetko sa točilo okolo vývoja „casual“ hier. Práca na mobilných aplikáciách bola témou čísla jeden, ale na svoje si prišli aj vývojári flash, browser a ďalších typov hier. Dôležitým bodom konferencie bolo aj udeľovanie cien pre zaujímavé indie hry.

Najväčšími lákadlami konferencie spomedzi prítomných firiem boli jednoznačne obrovskí herní vývojári ako americký Big Fish či nemecké štúdiá Wooga a Goodgame Studios. Prezentať sa prišiel aj Facebook. Ďalej boli prítomné desiatky menších a vyše stovka indie vývojárov z celého sveta, distribútori, vydavatelia a firmy ponúkajúce nové technológie, analytické či marketingové nástroje. Kto bol na takejto akcii prvýkrát, mal čo robiť, aby stihol obehnuť všetky spoločnosti, ktoré ho zaujímali.

Čo sa celé tri dni dialo? Pre návštevníkov boli k dispozícii štyri prednáškové sály, kde prebiehali od rána do večera workshopy, diskusie, prezentácie softvérov (unity, extreme motion), analýzy dlhodobého obľúbených hier, ako napríklad World of Tanks, a celkové zdieľanie skúseností s vývojom hier. Žilo to aj na chodbách, kde sa tvorili skupinky diskutujúcich návštevníkov a vo veľkom si vymieňali kontakty. Ďalšie sály boli plné stánkov, kde sa jednotlivé

firmy prezentovali. Návštevníci zisťovali, čo spoločnosti zamýšľajú do budúcnosti, mohli si otestovať softvér či hry, ktoré firma ponúka, a informovať sa o voľných pracovných pozíciách.

Najväčšia sála bola zasvätená už spomínaným indie hrám. Viac ako stovka nezávislých tímov z rôznych krajín sveta prišla prezentovať svoje hry a okrem zviditeľnenia sa aj zapojili do súťaže o zaujímavé ceny. Všetky hry sa dali na mieste vyskúšať a bol o ne obrovský záujem. Predať sa na druhú stranu sály bolo zložité, ale oplátilo sa. Kvalita hier bola vysoká a atmosféra výborná. Logické, strategické, jednoduché, komplikované, mobilné či webové hry, vybral si každý. Samotní indie vývojári si to užívali a ochotne odpovedali na každú z otázok.

Vít'azmi jednotlivých kategórií za najlepšie indie hry sa stali štúdiá:

1. Najlepší zvuk:

Remembering - Monabanda & SonicPicnic

2. Najlepší príbeh:

Detective Grimore - SFB Games

3. Najinovatívnejšia hra:

See You On The Other Side - TunnelVision Production

4. Najslubnejšia hra vo vývoji:

Spoiler Alert - Megafuzz

5. Najlepšia mobilná hra:

Blek - Kunabi Brother

6. Najlepšia Free-to-Play hra:

Color Pickle - Allon Games

7. Hlavná cena:

Dandelions - POLM Studio

Casual Connect sa niesol v znamení „networkingu“ a vymieňania skúseností s inými ľuďmi z odvetvia. Návštevníci odchádzali s novými nápadmi, pracovnými kontaktmi a plní energie do nových projektov. Všetky prednášky boli natočené a zadarmo sa dajú kedykoľvek pozrieť na oficiálnych YouTube stránkach. (<http://www.youtube.com/user/CasualConnect>). Prednášky z tohto ročníka by mali pribudnúť v priebehu marca.

redakcia

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





Rozhovor s Ol'gou Záblackou

Meno Ol'gy Záblackej pravdepodobne každému zarezonuje v ušiach. Už to ale nie sú iba rozhovory pri horúcom čaji a teplej deke na streche budovy v spoločnosti známych osobností. Okrem moderovania sa venuje aj mnohým iným akciám. Nedávno dokončila dokument o osobe bývalého trnavského arcibiskupa Bezáka, ktorý je momentálne možné vidieť v kinách. O tom, čo ju k tomu viedlo a ako ju baví úloha režisérky nám porozprávala v nasledujúcom rozhovore.

Kedy sa u vás zrodila myšlienka natočiť film Arcibiskup Bezák zbohom? Bolo to bezprostredne po tom ako prepukla aféra okolo jeho osoby, alebo ste s touto myšlienkou prišli až potom, keď ste videli pasivitu zo strany Katolíckej cirkvi?

Začiatkom minulého roka som začala pracovať na sérii medailónov o výnimočných ľuďoch. Mons. Bezáka som oslovila na účinkovanie v prvom z nich, pretože ma nesmierne zaujal svojou osobnosťou, postojmi a odvahou. Nápad nakrútiť celovečerný dokument prišiel až po dlhých rozhovoroch o jeho bohatom živote a

tiež celej nepochopiteľnej kauze jeho odvolania z úradu trnavského arcibiskupa.

Angažujete sa v mnohých hnutiach či už charitatívnych, alebo ľudskoprávných. Je aj toto dôvod prečo ste sa rozhodli natočiť takýto film?

Už dlhé roky som honorovaná prevažne za moderovanie, scenáre a réžiu, prípadne dramaturgiu. Píšem tiež šansóny a texty pre rôznych interpretov. Aktivity, ktoré spomínate pochopiteľne honorované neboli. Naopak. V naivnej snahe chrániť ťažko vybojovanú demokraciu som založila na Hlavnom námestí Hyde park, aby ľudia mohli verejne vyjadrovať svoju slobnú vôľu. Ozvučenie som platila každý týždeň z vlastných peňazí. S Matejom Landlom sme moderovali mítingy Zachráňme kultúru a Zachráňme Slovensko. Zorganizovala som Koncert slobody, spolupracovala na mnohých podujatiach či už pre UNHCR, alebo pre občianske združenie Ľudia proti Rasizmu. Nedávno som moderovala koncert Slovensko pre Ukrajinu. Keď sa deje niečo, s čím bytostne nesúhlasím, snažím sa urobiť aspoň niečo. Hoci malé, ale nechcem

byť ľahostajná. Čo sa týka 'kauzy' Mons. Bezáka, bol to zrejme podobný pocit. Zrazu som si uvedomila, že človek, ktorého si tol'ko ľudí váži a obdivuje, má odísť z krajiny potrestaný bez nejakého vysvetlenia. A tí, ktorí majú podľa všetkého riadne za ušami, tu zostanú a budú sa tváriť, že sú svätí. Opäť som mala pocit, že treba niečo urobiť. Svoj postoj som vyjadrila filmom.

Toto je váš debutový film. Vždy ste chceli natočiť niečo vlastné, alebo vás k tomu prinútila spomínaná situácia?

Zrejme každý, kto privonia k réžii túži nakrúcať filmy. Je to nesmierne lákavá predstava, môcť sa vyjadriť na väčšej ploche. Veľmi ma oslovil film Juraja Lehotského Slepé lásky. Po prvom pozretí vo mne zostal zvláštny pocit, že chcem byť lepším človekom, a že aj ja by som chcela raz nakrútiť taký krásny film.

Viem, že je to úplne odlišný žáner a ani zd'aleka si netrúfam porovnávať sa s Jurajom Lehotským, vynikajúcim a skúseným režisérom, ktorého si veľmi vážim, ale podarilo sa nám niečo,

s čím sme vôbec nerátali. Vzbudiť u ľudí emóciu. Neustále dostávame informácie o tom, že po filme stoja a tleskajú, alebo dojatí sedia a tleskajú až po posledné písmenko v titulkách.

Vnímate reakcie divákov na váš dokument?

Neustále dostávame informácie o tom, že po filme stoja a tleskajú, alebo dojatí sedia a tleskajú až po posledné písmenko v titulkách. Na moje veľké prekvapenie, po premiére filmu Arcibiskup Bezák Zbohom... som dostávala SMS-ky typu: 'Pochopila som, aké dôležité je mať v srdci vieru, pokoru a nádej.' Potom: 'Cítim sa byť lepším človekom.' Alebo: 'Z filmu som odchádzal s pocitom, že už nikdy nebudem mlčať keď sa bude diať niečo nekalé.'

Film divákov zasiahol a oslovil. Niektorí naň idú viackrát. Je to nádherný pocit a neviem či som si mohla priať niečo viac. Zaznamenala som síce aj zo tri prazvláštné kritiky, až podozrivo jedovaté, ale keďže neboli písané filmovými kritikmi a odborníkmi, chýbala im úroveň a nadhľad, neberiem ich vážne. Dnes už môže do médií písať naozaj hocikto. Moja priateľka režisérka mi pred premiérou povedala: 'Najviac síry budú púšťať tí, ktorí v živote nič poriadne neurobili.' A tak to naozaj je.

Ako ste vychádzali s výrobným štábom, páči sa vám funkcia autorskej režisérky? Ako dlho trvala výroba dokumentu?

Pracovala som s tímom ľudí, s ktorými som robila už v minulosti svoje televízne

autorské projekty. Sme zohratí, výborne si rozumieme. Pre mňa to však bol filmový debut. Preto som prizvala k spolupráci ako dramaturga skúseného filmového odborníka Martina Ciela, ktorý mi bol veľkou oporou.

Prečo ste využili formu rozprávania rozprávky hercami Latinákom a Jakabom?

S Martinom sme sa zhodli na tom, že nechceme jednotlivé sekvencie spájať klasickým čítaným komentárom mimo obraz. Vo všeobecnosti sme chceli, aby film priniesol nejaké nové zaujímavé prvky. Rozprávku som navrhla a napísala ja. Poskytovala mi určitú slobodu pri vyjadrovaní aj chúlостivých tém, čo neskôr neopakovateľne a vtipne podčiarkol Danglár svojimi ilustráciami. Martin tento nápad privítal. Obom sa nám páčil z dramaturgického hľadiska kontrast medzi záverom rozprávky, ktorá prirodzene končí dobre a krutosťou reality, ktorú žijeme.

Dokument neodhalí uje váš osobný názor na pána Bezáka. Aký vo vás zanechal dojem po tom, ako ste s ním začali úzko spolupracovať? Boli ste s ním v kontakte aj predtým?

S Mons. Bezákom sme sa pred tým osobne nepoznali, hoci navzájom sme o sebe vedeli. Je pre mňa veľkou ct'ou, že som takého človeka mohla spoznať lepšie a vnímať nuansy jeho osobnosti. V mnohom ma inšpiroval. Ešte nikdy som nepracovala s niekým tak veľmi milovaným a obdivovaným verejnosťou. Všade kde sme sa pohli s kamerou nám ľudia hovorili, ako im vždy pomáhal, vedel povzbudiť, dať nádej

a to aj vtedy keď ešte nebol biskupom. Je nad slnko jasné, že arcibiskup Róbert Bezák mal svoje poslanie a ľudí nadovšetko rád.

Čo očakávate od uvedenia filmu do kín, nehodil by sa skôr do televízie? Pôjdete s dokumentom aj na filmové festivaly?

Práve sa chystám na premietanie filmu v rámci festivalu Febiofest. A mali by sme sa zúčastniť aj iných festivalov. Od filmu netreba očakávať investigatívne pátranie dôvodu, prečo bol Róbert Bezák odvolaný. Tak sme to nikdy neprezentovali. Bolo by veľmi naivné myslieť si, že by sme zistili niečo viac, než vie sám pán arcibiskup. Konferencia biskupov Slovenska po celý čas dokola opakovala vetu, že stoja za rozhodnutím Svätého Otca. Na celom príbehu je dráždivý a podozrivý práve fakt, že aj keď sa Mons. Bezák dožadoval, aby zverejnili dôvod jeho odvolania, nestalo sa tak. Aj keď sa veľmi snažil, nemohol sa dostať k pápežovi Františkovi a problém vyjasniť.

Divák si však vytvorí vlastný názor. Aj vďaka archívnym záberom zo spravodajstva niekoľkých televízií získava prehľad o tom, čo sa kedy dialo. Ale najmä, po zhliadnutí filmu bude presne vedieť aký je ten arcibiskup, ktorého poslali preč z krajiny. Z akého pochádza prostredia, kým sa obklopuje, aké má názory a postoje k zásadným životným témam. Je to príbeh človeka, ktorý si nesie mimoriadne ťažký kríž. Napriek tomu nestráca vieru, nádej a pokoru.

Otázku, či by nebol film vhodný skôr do televízie si nekladieme vzhľadom na fakt, že dokumentárny film na Slovensku nemal ešte nikdy v prvom štartovacom týždni takú rekordnú návštevnosť.

Budete pokračovať v natáčaní filmov alebo dokumentov?

Najradšej by som už nikdy nič iné nerobila, len nakrúcala filmy. Ale je to, žiaľ, príliš drahý špás. Jedine, že by sa našiel solventný mecenas.

Čomu sa momentálne venujete?

Pokračujem v príprave televíznych medailónov o výnimočných ľuďoch. Páči sa mi upozorňovať na kvalitné zaujímavé a schopné osobnosti. náš televízny éter takých ponúka až žiaľostne málo.

Ďakujeme za rozhovor.



RETRO

Platforma:

PC, Xbox, PS3, PS4,
Xbox 360, Xbox One

Žáner:

Stealth

Rok vydania:

1998, 2000, 2004,
2014

Výrobca:

Looking Glass Studios,
Ion Storm,
Eidos Montreal



VYČKAJ, ZHASNI, OMRÁČ A UKRADNI...

■ Niet lepšieho času na oprášenie zabudnutých spomienok, ako keď nostalgické bádanie v zákutiach myslí sprevádza aj nové rozšírenie série, na ktorú spomínáme. A nech už si pod rozšírením predstavíme nový diel, spin-off, reboot alebo remake – je to stále dobrý dôvod, prečo si to dobré, čo nám značka v dobe vydania priniesla, pripomenuli. V tomto ohľade je séria Thief rozhodne veľmi "bohatá" a svojím spôsobom jedinečná. Teraz sa už ale vkradnime na úplný začiatok cesty tohto doslova archetypu žánru stealth, pričom slovíčko vkradnime hrá v tejto vete omnoho väčšiu úlohu, než sa zdá.

Na začiatku bol nápad. Ten sa v prípade prvého Thief-a zakorenil v hlavách vývojárov z amerického štúdia Looking Glass, ktoré stojí za takými skvostami ako Ultima Underworld a System Shock. Obe sa kriticky zaradujú medzi nadpriemerné kúsky, pričom svojou atmosférou a spracovaním by si rozhodne zaslúžili priestor venovaný práve takémuto druhu retrospektívy. Obráťme však pozornosť na majstra plíženia, zlodēja Garretta, z ktorého životným heslom sa stotožníte naprieč celou sériou: "Tieň je najsilnejšia zbraň...". To síce môžete brať ako radu alebo

užitočný tip, no v prípade tohto sveta ide skôr o hlavné pravidlo. Thief: The Dark Project bola totiž jedna z prvých hier, ktorá sa nebála pustiť v rámci stealth mechanizmov do väčšej hĺbky. V praxi to teda znamenalo, že ste nad svojimi ďalšími krokmi skutočne

uvažovali, čakali na ten správny okamžik a sledovali každý jeden pohyb stráža.

Práve stráž tu znázorňuje prekážku medzi vami a vašim cieľom. A keď hovoríme prekážku, nemyslíme tým len, ako tomu býva vo veľa dnešných hrách, nejaké



pomyslené "kužele", medzi ktorými stačí bez seba menšej námahy len prekľučkovať a úloha je splnená. Umelú inteligenciu NPC postáv môžeme skutočne nazvať inteligenciou, ktorá je schopná adekvátne reagovať na vašu interakciu s okolím, čo už zase závisí od vás. Pretiahnete strážcu obuchom, no zabudnete telo odtrhnúť – ostatné postavy si toho všimnú. Otvoríte dvere, ktoré by logicky mali byť zatvorené – všimnú si to. K tomu si pripočítajte ešte detekciu zvukov, reagovanie na krvavé škvrny a vyjde vám, že na základe tohto nadobúda mesto The City, kde sa hra odohráva, status vierohodného miesta.

Samotné mesto sa navyše nachádza v kulisách úzkych uličiek v štýle temného fantasy, vďaka ktorému získava titul prívlastkovo rovnako nesúcu atmosféru spolu s príbehom. V ňom sa autori rozhodli vybočiť z dopredu vyšliapanej cestičky bežných hrách z prvej osoby už v základoch. Vo väčšine z nich už na štartovacej pozícii máte status: testosterónom nabúchaný chlapík, pričom pestrosť jeho arzenálu sa vyrovná ponuke dobrého mliečneho baru. Do tohto typu hlavných protagonistov sa Garrett rozhodne nezarád'uje, na čo pridáte už pri prvom priamom styku s nepriateľom, ktorý vás bez váhania zloží na pár dobre mierených rán. Nejde ale o zlú vyváženosť! Všetko je to o autenticite profesionálnych schopností, t. j. ste šikovný zlodej, nie nejaký Rambo v nanoobleku!

Úvodný výkop série dopadol viac než dobre, čo si spätne môžete overiť spolu s hodnoteniami, ktoré sa priemerne pohybovali niekde na hranici 90 percent a viac. Pokračovaniu v tomto prípade boli dvere otvorené takmer dokorán a hráči sa tak mohli tešiť na skorý príchod druhého dielu. Toho sme sa dočkali v roku 2000, kedy titul stále patril pod krídla štúdia Looking Glass. Thief II: Metal Age vsádzal v podstate na overenú kartu a pôsobil dojmom klasickej evolúcie ako skôr revolúcie. Čo sa ale týka dielu tretieho, Thief: Deadly Shadows, z roku 2004, ktorý nám už pripravilo štúdio Ion Storm – u neho je to už trochu zložitejšie.

Hra to bola dobrá, v rámci žánrových kvalít stále nadpriemerná, no miestami nezaujímavý scenár a drobné chybičky

podkopávali titulu nohy. Čo na tom ale záleží, keď si série dokázala ešte do teraz udržať pevnú fanúšikovskú základňu, ktorá bola navyše nedávno reinkarnovaná prostredníctvom rebootu Thief. Áno, síce sa o novom diele už nespievajú také hlasité oslavné ódy, ako tomu bolo u predošlých dielov, no nič to nemení na fakte, že je to dobrá hra. O tom sa, koniec koncov, môžete presvedčiť aj v našej recenzii, ktorú nájdete v tomto čísle.

Určite sa nájde ale aj taká skupina hráčov, ktorí po zhliadnutí obrázkov z hry mávnu rukou a cez grafiku sa jednoducho neprenesú. Nebojte! Máme tu pre vás užitočnú radu. Minulý rok uzrel svetlo sveta The Dark Mod, pôvodne modifikácia do tretieho Doom, z ktorého sa stala po dlhom čase samostatná hra. Tá svoju inšpiráciu netají práve rozoberaným Thief-om a svojou náročnosťou, prepracovanosťou a, samozrejme, atmosférou sa bezpochyby zarad'uje medzi "cieľovku" každého správneho stealth nadšenca. Nemusí to byť nutne povinnosť, no ako príjemná alternatíva určite.

Dávate prednosť "tichošlápkovi" pred chodiacim gul'ometom? Radi hráte za svojráznu postavu, ktorá miesto rozdávania radosti a moralistických rečí

myslí viac na seba a osobný zisk? Že máte radšej hororovú atmosféru v temných uličkách než krásne scenérie dopredu nadizajnované rukami "vypočítavých" vývojárov? Páčil sa vám Dishonored? Tak to sériu Thief určite nevynechajte!

Miňo Holík



Infamous: Second Son

S VEĽKOU SILOU PRICHÁDZA VEĽKÁ ZÁBAVA

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner: akcia
Výrobca: Sucker Punch
Zapožičal: Sony

PLUSY A MÍNUSY:

- + zábavná hrateľnosť
- + otvorený svet Seattlu
- + rôznorodé špeciálne schopnosti
- + grafika a efekty
- + Delsin

- príbeh
- pre niekoho repetitívnosť
- niekol'ko frustrujúcich momentov

Spoločnosť nás od malička vychováva k tomu, aby sme boli dobrí, tolerantní, nápomocní. Vážili si ostatných, púšťali dôchodcov v autobusoch si sadnúť a pomáhali im prejsť cez cestu. Správna výchova zohráva v tomto procese dôležitú úlohu. Jej cieľom je rozvíjať dobro, ktoré v nás je. Avšak v každom z nás drieme aj protipól. Zlo. Či si to uvedomujete alebo pripúšťate, každý z nás môže byť hrdina aj zloduch. V reálnom svete sme často obmedzovaní rôznymi parametrami – fyzické, psychické schopnosti. Avšak predstavte si, že by ste vedeli čarovat'...

Mali by ste špeciálne schopnosti ako postavy v seriáli Heroes. Ako by ste ich použili? Boli by ste verní tomu, čo nám od malička vtíka do hlavy spoločnosť? Aby sme boli dobrí a žili v tolerancii? Pretože to je to, čo nás delí od zvierat? Alebo by ste svoju nadradenosť zneužili a vydobyli si rešpekt tvrdou silou? Tieto otázky ostávajú v teoretickej rovine, avšak PlayStation nám po tretíkrát ponúka možnosť zafilozofovať si „čo keby“.



HODNOTENIE:

85%





Nový hrdina, starý Infamous

S príchodom novej generácie konzoly dostávame aj nového hrdinu. Delsin Rowe nám Cola MacGratha nepripomína ani vzdialene. Na začiatku hry je bežným delikventom, ktorý rád sprejuje všetko naokolo. Jeho povaha ho sprevádza počas celej hry a hoci sú v niektorých momentoch jeho „hlášky“ trápne, z času na čas dokáže pobaviť. Zároveň je tzv. „conduitom“, čo znamená, že má potenciál, aby sa jeho špeciálne schopnosti aktivovali.



Stačí iba zapáliť sviečku – potriasť si rukou s niekým, kto dokáže čarovať a kúzla razom získa aj Delsin. Dodajme, že nejde o čary/kúzla/mágiu v pravom slova zmysle. Za to by nás fanúšikovia ukameňovali, avšak ostatní vďaka tomuto prirovnaniu lepšie pochopia, aké špeciálne schopnosti máme na mysli. Ohnivá guľa, rýchly beh (ako Flash), plachtenie...

Bez ohľadu na zmenu hrdinu a grafické vylepšenie, Second Son je stále Infamous v pravom slova zmysle. V praxi to znamená



otvorený svet, množstvo nepriateľov na odstrel, príbehovú líniu a viacero sekundárnych úloh, ktoré zabavia, natiahnu hernú dobu a, samozrejme, aj zábavné špeciálne schopnosti i dilemu či byť dobrákom alebo zloduchom. Na rozdiel od predchodcov, tretí Infamous sa odohráva v skutočnom meste. Virtuálny Seattle je však mierne upravený, aby lepšie zodpovedal potrebám hráčov. Hoci mesto nie je extrémne veľké a z jedného konca na druhý prebehnete do 10 minút, herného obsahu ponúka dostatok.

Svet nie je čiernobiely, ale modročervený

V skutočnom svete neexistuje priama definícia toho, čo je dobré a čo zlé. Oba svety sa mnohokrát prelínajú a aj keď konáte s čestným úmyslom, výsledok nemusí zodpovedať vášmu presvedčeniu. Systém dobra/zla je vo videohrách pomerne populárny. Niektorí vývojári pred hráča stavajú komplexné filozofické otázky, Infamous je však priamočiary. Svet nie je čiernobiely. Je modročervený. Viackrát počas hrania budete v príbehu konfrontovaní so situáciou, kedy musíte spraviť dobrý skutok alebo zlý skutok. S modrými a červenými ikonami sa budete stretávať aj na mape herného sveta. Drogová razia a pomoc zraneným ľuďom vám získa sympatie, strieľaním do nevinných si budete budovať povest' tyrana.

Dobro/zlo má priamy vplyv na hrateľnosť aj na kozmetické detaily v hernom svete. Zbieraním špeciálnych úlomkov si budete vylepšovať schopnosti, ktoré sa sprístupnia aj na základe vašej karmy. Zatiaľ čo niektoré hry počítajú aj s možnosťou „neutrálneho“ hrdinu, v Infamous existujú iba dve cesty. Preto odporúčame, aby ste sa na začiatku rozhodli, či chcete byť dobráci alebo zloduchovia a s týmto presvedčením hrať celú dobu. Systém dobra/zla je veľmi primitívny a „omylom“ svoju karmu určite nezmeníte. Na vaše správanie reagujú aj ľudia, ktorí nadšené pokrikujú, tleskajú alebo zdesene utekajú.

Kol'ko čarov vieš, tol'kokrát si človekom

Špeciálne schopnosti sú základom hrateľnosti a dôvodom, prečo vás bude Infamous: Second Son baviť od začiatku



do konca. Delsin začína s jedným setom schopností, počas hrania však získa ďalšie kúzla, ktoré prislúchajú konkrétnym elementom. Výborné je, že schopnosti sa odlišujú, aj keď sú si čiastočne podobné. Pomocou tlačidla R2 budete strieľať ohnivú, neónovú, binárnu aj kamennú projektily – tie sa však odlišujú vlastnosťami, ako je rýchlosť alebo sila. Ďalší element vám dá možnosť byť neviditeľným alebo prinútiť nepriateľa, aby sa vzdal. Nechýbajú „zbrane“ silnejšieho kalibru alebo schopnosti, ktoré využijete pri behaní po svete. Jeden element vám umožní rýchlo behať, druhý cestovať cez potrubie a naučíte sa aj plachtiť. Mimochodom, schopnosti si budete prepínať podľa typu zdroja, kde si dobijete „manu“. Nedajú sa meniť ľubovoľne na jednom mieste.

Bez grafického „downgradu“

Pár dní pred vydaním hry sa objavili informácie o tom, že grafika finálnej verzie vyzerá inak ako ukážka z E3. Niektorí si spojenie „vyzerá inak“ automaticky preložili do „spojenia“, „je horšia“. Faktom však ostáva, že grafika nie je zhoršená. Osvetlenie je v niektorých cutscénach síce iné, avšak kvalitu grafiky to nezhoršuje. Audiovizuálne spracovanie chválime – najmä efekty počas hrania v záverečnej fáze hry vyzerajú úžasne. Spomeňte si na naše slová, keď budete bojovať so záverečným bossom alebo keď budete používať extra-ničivú schopnosť, ktorú si hrdina dobíja reťazovým robením dobrých/zlých skutkov. Second Son si nás získal aj v menej hektických momentoch. Najmä počas úvodných cutscén sme obdivovali úžasnú mimiku virtuálnych postáv. Už teraz sa tešíme, ako konzolu využije David Cage.

Výborný Remote Play

Uznávame, že autor tejto recenzie je, pravdepodobne, jeden z mála ľudí, ktorí sú naozaj nadšení z funkcie Remote Play. Sedeniu na gauči pred veľkým televízorom sa malá obrazovka Vity, samozrejme, nemôže rovnať, ale keď máte povinnosti a musíte byť niekde inde, Remote Play dokáže sprístupniť hranie. Táto funkcia nás pri hraní Infamousu potešila dvojnásobne. Subjektívne máme pocit, že Sony vylepšil Remote Play cez internet a pri hraní sme mali lepšiu odozvu ako pred pár mesiacmi počas hrania Killzonu alebo Knacka. Zároveň Sucker Punch prišiel s dobrým nápadom, ako namapovať tlačidlá, ktoré VITA nemá. V minulosti boli tieto tlačidlá priradené zadnej dotykovej ploche. Konzola sa kvôli tomu držala trochu nepohodlne, aby ste sa omylom nedotýkali aktívnych plôch. Teraz sú zvyšné štyri tlačidlá umiestnené v rohoch dotykového displeja a výsledok je jedným slovom výborný. Minimálne v prípade Infamous to funguje bezchybne.

Zábavný Infamous, ale...

Ak ste hrali predchádzajúce diely, táto recenzia vám zatiaľ veľa nového nepovedala. To je však reálny obraz hry. Second Son stavia na osvedčených základoch. Hratelnosť je zábavná a ak ste fanúšikom špeciálnych schopností, tak sa pri hraní vyšantíte. Na druhej strane, nezávislý pozorovateľ ženského pohlavia označil hru za nudnú a repetitívnu. Faktom je, že sekundárne úlohy sú na jedno kopyto a najmä dobýjanie klúčových bodov je stále o tom istom. S presilou často bojujete tak, že striedate fázu útoku a regenerácie. Na druhej strane, posun v príbehu a získanie

nových schopností dokáže hranie príjemne oživiť – testovanie nových „hračiek“ sa hneď nezunuje. Príjemným oživením sú aj súboje s bossmi, ktorých je tak akurát a niekedy vás môžu nachvíľu iritovať, napr. zlým dizajnom danej lokality.

Kritizovať môžeme aj príbeh. Hoci príjemne dopĺňa Infamous univerzum, základná premisa je veľmi plytká. Príbehové misie sú v podstate iba o získavaní nových schopností, hľadani iných conduitov a následnom nakopaní „tej zlej tety“. Niektorí by mohli vytknúť aj prílišnú jednoduchosť a nevyužitý potenciál systému dobra/zla, avšak toto je poznávací črta celej série Infamous. Nadávať môžeme aj na to, že hoci je Delsin superhrdina, proti presile musí často postupovať takticky. To platí najmä v poslednej tretine hry, keď sa snažíte obsadzovať okrsy. Boj je preto v niektorých momentoch zbytočne zdĺhavý a môže frustrovať. Second Son taktiež neprináša nič nové, to však môže niekto považovať za klad.

Na druhej strane – Infamous: Second Son je exkluzivita na PS4, pri ktorej sme sa najlepšie zabavili a dokázala nás najviac pohltiť. Nový Infamous nás dokonca pohltí ešte viac ako jeho predchodcovia. Dohranie príbehu a plnenie bočných úloh nám zabralo cca 13-15 hodín. Sme na 84%, takže ešte máme trochu práce pred sebou. Infamous nemá multiplayer, takže sa v hre nestretneme, ale možno na seba narazíme pri riešení tzv. Paper Trail prípadu. Ten začína ako úloha priamo v hre, pokračuje však na skutočných internetových stránkach.

Roman Kadlec

OSCAR® V KATEGÓRII
„NAJLEPŠÍ ANIMOVANÝ FILM“

Od tvorcov filmu *Na vlásku*

Disney
**L'ADOVÉ
KRÁLOVSTVO**



iba DVD
exkluzívne v TESCO



Od 2. apríla

v predaji taktiež
na 3D Blu-ray™ a Blu-ray™

© 2014 Disney.

Darl Souls II

SMRŤ JE NEVYHNUTNÁ; SMRŤ VÁS POSILNÍ. TOTO JE DARK SOULS II!

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS3

Žáner: RPG

Výrobca: Namco
Bandai

Zapožičal: Cenega

PLUSY A MÍNUSY:

- + level dizajn a atmosféra
- + obt'ažnosť
- + preskúvanie lokácií

- Valley of Defilement 2.0

HODNOTENIE:

95%



Nie vždy ste nosili znak prekliateho. Nie vždy visel váš život na vlásku a nemuseli ste bojovať o vašu ľudskosť s neúprosným časom, zatiaľ čo ste zbierali každú dušu, aby ste aspoň na chvíľu oddialili to, že sa stanete Hollow. Nič na tom však nezmeníte a, ako mnohí prekliati pred vami, vám neostáva nič iné, ako vašu ľudskosť obnoviť. Vitajte v zabudnutom kráľovstve Drangleic v Dark Souls II.

Smrti sa nevyhnute tak ako predtým v Demons a Dark Souls. Na rozdiel od iných hier, kde sa snažíte nezomierať a „loadujete“ každý neúspech, musíte aj v Dark Souls II počítat so smrťou ako s vaším spoločníkom. Otázka: Ako často a koľko ste ochotní zomierať? So smrťou sa často naučíte o vašich nepriateľoch nové informácie, taktiky ako na nich, ale oproti predošlým dielom vás to vyjde draho. Autori Dark Souls II si pre nás pripravili novinku. Každá smrť vám síce prinesie niečo nové, ale dvakrát

si rozmyslíte, či to bude stáť zato. Smrť, bohužiaľ, prinesie tentokrát aj viac zúfalstva, keďže s každým neúspechom sa vám znižuje časť z vašej maximálnej hodnoty zdravia až do hodnoty 50 percent. To nie je žiadna

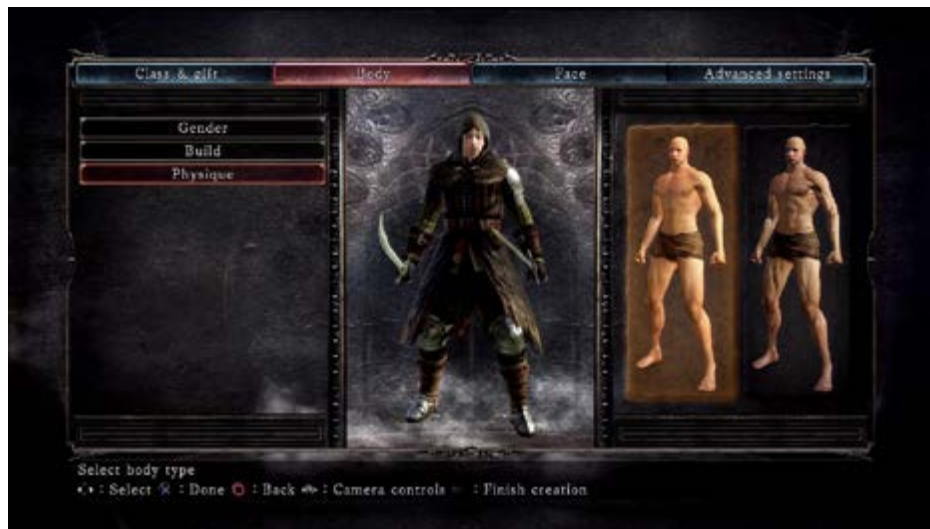
zábava, keďže pri takejto hodnote znamená jeden či dva údery od nepriateľa smrť. Za neúspech tak teraz platíte tvrdšie. Ved' si len premietnite v hlave, koľkokrát ste zomreli pri nejakom bossovi v predošliých dieloch.



Teraz si predstavte, že by ste ho museli zabíjať ešte so zredukovaným životom.

Aj napriek tomu vás Dark Souls II stále núti pokračovať vpred a sami po chvíli hrania zistíte, že už sa neviete dočkať, čo bude za najbližším rohom, aj keď to môže byť často vaša smrť. Skvelý level dizajn a nádherné prostredia hry vás nenechajú ani na chvíľu vydýchnuť. Hra ponúka krásny otvorený svet Drangleic, kde je toho neúrekom k nájdeniu, pokiaľ ste opatrní a zároveň dost' odvážni. Pri vašom cestovaní svetom máte vždy mnoho možností, kam sa vydať. Hra vám ako obvykle absolútne neporadí, kam ísť skôr. Neostáva vám tak nič iné, ako nové lokácie prebádať a okúsiť ich na vlastnej koži. Interakcia s prostredím je rôznorodá a nikdy neviete, čo sa môže stať, ak rozbijete náhodnú väzu alebo buchnete mečom do nejakého kameňa či steny.

Pokiaľ sa vám aktuálna lokalita nezdá a „necítite sa“ na ňu, pokojne sa môžete vybrať inou cestou a vrátiť sa späť, až si budete pripadať pripravení. Všetky oblasti majú svoje čaro a miestami dych vyrážajúci efekt. Na rozmanitosti prostredí sa nešetrilo. Budete putovať lesmi, polorozpadnutými mestami a hradmi, až po stoky a niečo, čo pripomína peklo samotné. Ak si chcete hru užiť naplno, budete musieť stráviť oveľa viac času skúmaním vášho prostredia a odkývaním tajomstiev, ktoré sa skrývajú na každom rohu. Ukryté odmeny, steny, ktoré sa dajú rozbiť, neprístupné cesty, na ktoré musíte hľadať alternatívne spôsoby prístupu. Dobrodružovia a hráči, ktorí radi preskúmajú herné svety, sa majú na čo tešiť. Prvok preskúmania v kombinácii so skvostne navrhnutými levelmi je naozaj silný. Neustále máte nutkanie nazrieť ešte aspoň za "jeden posledný roh" predtým, kým odídete. Kam by ste však šli?



Na rozdiel od Dark Souls prináša toto pokračovanie návrat ku koreňom série, Demons Souls. Tak ako v prvom dieli aj tu budete mať svoje bezpečné útočisko, kam sa schovať, nabráť nové zásoby, „pokecať“ si s postavami, ktoré ste stretli počas vášho putovania. Tie sa neskôr často usadia v Majule, vašom bezpečnom ostrovčeku v mori beznádeje. Oveľa dôležitejšie je však to, že v Majule vymeníte svoje čerstvo nazbierané duše za nové levely. Na štýl Demons Souls tak opäť stretávate novú verziu Maiden in Black, ktorá vám rada pomôže vo vašom zúfalom queste za obnovením ľudskosti. Ak teda chcete získať nové levely, musíte sa vždy vrátiť do mesta. To uľahčuje nový systém cestovania, kde sa tentokrát máte možnosť "teleportovať" medzi Bonfiremi, ktoré ste už objavili.

"Ved' je to len nové pokračovanie Dark Souls, to nejako zvládnem".

To ste na veľkom omyle. Duše k vám však nepriletia a ich získavanie bude ťažšie ako kedykoľvek predtým. Pre tých z vás,

ktorí hrali pôvodný Demons Souls, bol Dark Souls prechádzkou v ružovej záhrade. Hra bola oproti originálu o dost' zľahčená. Mnoho ľudí sa obávalo, že Dark Souls II bude ešte ľahší, aby autori sprístupnili titul širšiemu publiku. Zabudnite na to. Dark Souls II spája to najhoršie z oboch dielov a servíruje vám na tanier beznádej, zúfalstvo a smrť. Príšery, ich útoky v kombinácii s lokáciami, kde ich nájdete, sú vyberané naozaj tak, aby váš život spravili ešte viac mizernejší, ako bol pred minútou.

Dva príklady. Prvý: Príšera, ktorá k vám nabehne za účelom „samo vybuchnutia“. To by sa dalo samo o sebe zvládnuť, kebyže sa po výbuchu opäť nepostaví a beží na vás, aby opätovne vybuchla, až dokiaľ ju nezabijete. Áno, nič extra, keď ich v jednej miestnosti nie je osem. Druhý: Ak ste hrali Dark Souls, určite si pamätáte epickú boss bitku proti neslávne známym Ornstein a Smough. Aby ste sa nenudili, v jednom z boss súbojov sa tentokrát postavíte rovno proti trom bossom. Ak ste nehrali pôvodný Demons Souls a mysleli ste si, akí ste dobrí, pripravte sa na prebudenie zo sna. Dark Souls prekonáva v obtiažnosti oba diely, a to aj keby sme ich náročnosť spočítali. Dokonca sa môžete "tešiť" aj na "Valley of Defilement 2.0". Hurá!

Systém bojovania sa veľmi nezmenil. Ak ste už so sériou oboznámení, rýchlo sa dostanete do svojho ustáleného štýlu hrania. Novinkou sú animácie pre každú zbraň. Tie majú svoju vlastnú animáciu útoku od chrbta – sú naozaj parádne. Ponúkajú tak jeden z mála momentov, kedy sa cítite, že máte navrch, zatiaľ čo sa pozeráte, ako sa váš nepriateľ podlamuje pod sériou smrtiacich zásahov. Autori na arzenáli a jeho rozmanitosti určite nešetrili. Ak vám už vaša výzbroj časom



začne pripadať slabá, ale neradi by ste ju menili, máte možnosť si svoju výbavu vylepšovať. Nezapadnite však, že úder do tvrdých predmetov alebo bojovanie v úzkych priestoroch, kde sa pri zaháňaní často zasekávate do stien zbraň otupuje a budete ju tak musieť často opravovať. Okrem toho prináša Dark Souls 2 nový systém prechádzania levelmi s pochodňou, ktorá vám často môže v boji pomôcť, ale za cenu straty štítu alebo držania zbrane v dvoch rukách. Mnoho príšer sa bojí ohňa, to majte na pamäti.

Zaháňanie sa mečom či zbraňou je jedna vec, ale správne zaobchádzanie s výzbrojou bude to, čo vás bude deliť od ďalšej smrti, ďalšieho zredukovania vášho zdravia. Vždy to v tejto sérii bolo, všakver? Ale nie v novom koncepte staminy, ktorý si autori pripravili, aby spravili veci ešte zaujímavejšími. V predošlých dieloch ste pri plnej staminy mohli uštediť okolo 5-7 úderov, kým vám vaša stamina došla. To boli staré zlaté časy. Tentokrát si veľmi dobre rozmyslite, či udelíte tretí úder. Dva úderu vám dovoľia so zvyškom staminy ešte manévrovať a prípadne rýchly ústup. Tretí úder už často znamená riziko zaseknutia sa na mieste. Dva alebo tri výpady, to je všetko, čo dostanete, kým si vašu staminu nevylepšíte. Regenerácia je ešte k tomu pomalšia a tak bude plánovanie útokov a ich správne načasovanie či prípadný ústup kľúčom k úspechu. Aby ste si však nevytvorili mylný obraz, že pri takomto nastavení budú mať výhodu postavy s ťažkým brnením a nepreniknuteľným štítom, vyvediem vás z omylu. Aj systém bránenia sa so štítom totiž prešiel zmenami

a nebude to také ľahké ako doteraz. Prílišné bránenie sa štítom, ktoré by skončilo vyprázdnením vašej staminy, vás omráči a nechá otvorených pre útok. Tu prichádza do úvahy Poise, ktorá je teraz oveľa dôležitejšia ako v predošlých dieloch, a to hlavne pre postavy, ktoré plánujú hrať určitý štýl boja.

Poise nie je jediný atribút, ktorý prešiel zmenou. Aj skalným hráčom série bude trvať, kým si zvyknú na nový systém prerozdelenia levelov, respektíve vylepšovania atribútov postavy. Pribudli totiž nejaké nové a niektoré zasa ubudli, poprípade boli zlúčené do jednej. Budete sa musieť pasovať s dilemou, do čoho investovať, keďže autori upravili systém tak, aby každý atribút mal niečo do seba, na rozdiel od minulého systému, kde boli niektoré úplne zbytočné.

Aj keď sa po internete dočítate, že Dark Souls II beží na stabilných 30 FPS, nie je to tak úplne pravda. Hra síce beží omnoho lepšie a čo sa týka framedropov, je to obrát o 180 stupňov, no framedropom sa aj tak nevyhnete. Našťastie sú zvládnuteľné. Je naozaj rarita, aby sa vyskytovali v nevhodných situáciách alebo prekážali pri boji. Vizuálna stránka je nádhorne prepojená s level dizajnom a často sa prichytíte pri obdivovaní scenérie (len si dávajte pozor, aby vás to nestálo život).

Treba spomenúť online stránku hry. Nie je toho až tak veľa. Správy, covenanty, bloodstains, invadovanie, summonovanie spoločníkov, to všetko ostáva nezmenené, akurát vylepšené. Systém covenantom prešiel zmenami k lepšiemu a celý systém

invadovania a privolávanie si pomoci je teraz oveľa plynulejší a zjednodušený. Ostáva si len vybrať covenant a slúžiť mu, ako najlepšie viete. Novinkou je snáď len fakt, že vás hráči môžu napadnúť aj keď ste hollow, nielen v ľudskej podobe. Síce je to menšia šanca v závislosti na tom, ako je vaše zdravie zredukované, ale aj tak sa majte na pozore.

Záver

Áno! Dark Souls II je všetkým, čo mal byť, čím ste čakali, že bude a čím autori sľubovali, že sa stane. Dá sa povedať, že je ešte oveľa viac. Je titulom, ktorý by si prípadný „hype“ zaslúžil. Samozrejme, že budete často zomierať, ale následný pocit víťazstva bude na nezaplatenie. Okrem tvrdého boja sa zahráte aj na prieskumníka a dobrodruha v rozmanitých zakutiach, ktoré vašu zvedavosť a nadšenie objavovať často odmenia. Prechádzať sa prostrediami Drangleicu je už aj tak atmosférický zážitok sám o sebe. Technická stránka, súboje, vylepšenia a inovácie, to všetko a ešte viac zvládli autori impozantne a je toho naozaj málo, čo sa dá hre vytknúť, teda okrem faktu, že to nie je súdok pre každého a bežný hráč ju, pravdepodobne, pri neustálom neúspechu vypne. Nenechajte sa odradiť, sladký pocit prekonania vašich nočných mŕtvol stojí zato. Radšej si vždy dajte chvíľu pauzu a každý krok si trikrát rozmyslite. O zábavu však budete mať na dlhý čas postarané, pri pomalom preskúmaní a dôkladnom prechádzaní levelmi sa doba prvého prejdania hry točí od 80-100 hodín.

Richard Mako

The Last of Us: Left Behind

„VALENTÍN S ELLIE“

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS3

Výrobca: Naughty Dog

Zapožičal: Sony

Žáner: survival

horor, akčná hra

PLUSY A MÍNUSY:

+ hrateľnosť

+ Ellie

+ atmosféra

+ technické spracovanie

- Vzhľadom k cene trochu prikrátka

Výborné pripomenutie, prečo je The Last of Us jedna z najlepších hier pre PS3

HODNOTENIE:

90%



The Last of Us bola najlepšia exkluzívna hra za rok 2013.

V Naughty Dog si nemohli vydanie titulu lepšie načasovať. The Last of Us bol výborným dôkazom toho, že PS3 má stále čo ponúknuť a to aj napriek tomu, že o pár mesiacov neskôr sa na trh chystal štvrtý PlayStation. S odstupom času sa The Last of Us opäť pripomína, a to vo forme jediného príbehového DLC prípravku.

Za datadisk zaplatíte 15 EUR, resp. 405 Kč a ponúkne vám 2 až 3 hodiny herného času, v závislosti od vášho štýlu hrania. Left Behind neprináša nič nové, pripomína však, prečo The Last of Us patrí medzi to najlepšie, čo si môžete momentálne na PS3 zahrať. Kombinuje výbornú atmosféru, geniálne dialógy, uveriteľnú Ellie a technické spracovanie, ktoré sa nemusí hanbiť ani v konkurencii PS4 titulov.

Left Behind dopĺňa pôvodný príbeh. Rozširuje ho, no nepokračuje. Uzavretú zápletku nerozvíja, vyplní medzery.

Odohráva sa v dvoch časových líniiach, ktoré sa pravidelne striedajú. V oboch častiach ovládáte Ellie a sledujete udalosti, ktoré predchádzali stretnutiu dievčat'a s Joelom. V druhej línii zachraňujete Joela, ktorý bol v pôvodnej hre postrelený – The Last of Us túto časť príbehu bližšie nevysvetlil.

Hoci sa Left Behind odohráva iba v jednom prostredí, v zničenom nákupnom centre, ponúka dostatok priestoru na preskúmavanie. Táto herná náplň patrila medzi hlavné klady pôvodnej hry. The Last of Us vás motivuje k tomu, aby ste hrou iba neprebehli, ale aby ste si ju užili. Aby ste preskúmali každý virtuálny centimeter štvorcový. Aby ste našli rozhádzané predmety, z ktorých si vyrobíte lekárníčku alebo bombu. Pretože svet The Last of Us, hoci je krásny, je nehostinný a nebezpečný.

Platí to aj pre Left Behind a to aj napriek tomu, že akcie je trochu pomenej. Nedá sa však povedať, že by bol DLC prípravok bezproblémovou prechádzkou. Jedna časť je pokojnejšia, zameraná na príbeh a atmosféru zdevastovaného sveta, v ktorom vyrastajú deti. V tejto časti si užijete dialógy medzi Ellie a Riley, ich detskú nevinnosť a sny. Kto hral The Last of Us, ten je s príbehom tejto časti ako tak oboznámený. Vývojári z Naughty Dog však výborne vykreslili atmosféru, zvolili tempo a líniu

obohatili o úsmevné momenty. Druhá polovica, v ktorej Ellie zachraňuje Joela, viac pripomína klasickú hrateľnosť titulu. Striedajú sa momenty, kedy hráč hľadá cestu ako ďalej a kedy bojuje. Boj zaberá približne 1/3 až 2/5 času a užijete si nakazených aj zdravých nepriateľov. Výborné je, že datadisk dáva hráčovi v niektorých situáciách príležitosť, aby obe skupiny poštval proti sebe. Zvyšok dočistíte a ide sa ďalej. Boj nie je zbytočne frustrujúci, vyžaduje však tichý prístup. Bojovať budete proti presile a ak nemáte extra presnú mušku, radšej voľte tichý prístup. Oceňujeme aj postupnú gradáciu tempa, s akou datadisk pumpeje akciu. Počet a náročnosť boja sa postupne zvyšuje a na konci DLC-čka budete mať pravdepodobne zvýšený adrenalín.

Left Behind je výborný prípravok pre vynikajúcu hru. Je prakticky bezchybný, aj keď ovládanie je v niektorých momentoch, najmä počas vyhroteného boja, stále mierne ťažkopádne. Dvoj- až trojhodinová dĺžka (my sme DLC dohrali za necelé 2,5 hodiny) je vzhľadom k cene trochu prikrátka a privítali by sme ešte ďalšiu hodinku herného obsahu. Left Behind však môžeme odporučiť hráčom pôvodnej hry, ktorú si hrateľnosť užili a chcú prípravok. V tomto smere Left Behind exceluje.

Roman Kadlec

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Výrobca: Respawn Ent.
Zapožičal: EA
Žáner: FPS

PLUSY A MÍNUSY:

- + výborný balans
- + vynikajúci levelizajni
- + variabilita, prímes taktiky
- + frenetická akcia bez oddychu
- uzamknutia Ogra a Strydera za kampane
- kampaň bez hlbšieho zmyslu, bez využitého potenciálu
- nemožnosť výberu ďalšej mapy v lobby
- bôti sú niekedy smiešne hlúpi

HODNOTENIE:

87%



■ **Príbeh štúdia Respawn pozná asi každý. Tvorcovia jednej z najpopulárnejšej a najpredávanejšej hernej série Call of Duty sa po vydaní Modern Warfare 2 rozhádali s vydavateľom Activision a odišli. Založili nové herné štúdio a na niekoľko rokov sa odmlčali, aby sa vrátili späť vo veľkom štýle a ponúkli hráčom to, v čom sú majstri. Rýchlu, frenetickú a famóznou multiplayerovú striel'ačku.**

Ako na to? Stačí aplikovať formulu „easy to learn, hard to master,“ vystaviť okolo toho zaujímavý koncept, kde sa spájajú známe prvky zo známych hier s úplne novými, pridať štipku majstrovstva levelizajnu. Pretrepať a podávať vychladené.

Áno, je pravdou, že TitanFall neprináša z hľadiska mechaník nič revolučné, no o to sa ani nesnažil. Je to evolúcia a spojenie dvoch na prvý pohľad nespojitelných pohľadov na multiplayerové bitky na stredne veľkých mapách. Prvý pohľad je klasický, spoza mieridla zbraní, a ten druhý z bezpečia kokpitu obrovského mecha, ktorý je nielenže mocný, ale zároveň sa s ním dobre manévruje. Preto je veľmi dôležité pozrieť sa na tri základné piliere, ktoré oddelujú slabé a dobré multiplayerové striel'ačky od tých výborných. Tými sú balans, levelizajn a hrateľnosť. V TitanFall idú všetky tieto vlastnosti ako ruka v ruke. Spôsobujú to, že

titul určite nepatrí medzi slabé striel'ačky. Na to, aby ste mali v hre dobrý balans, potrebujete hlavne dobrý levelizajn. Máp je 15. Všetky sú tvorené podľa rovnakej šablóny. Teda, aby zabezpečili dostatok manévrovacího priestoru pre Titánov, no súčasne treba zvládnuť aj to, aby boje pechoty nepôsobili príliš nezáživne kvôli ich veľkej rozlohe. V bojoch sa môže stretnúť iba 12 hráčov. Ak ste predpokladali, že práve toto bude najväčšou nevýhodou titulu, tak môžete ostať pokojní. Niekedy si možno budete želať, aby tých hráčov na bojisku bolo menej.

Zároveň však treba zabezpečiť to, aby piloti proti Titánom mali vôbec nejakú šancu. Toto je v hre vyriešené tým, že na niektoré miesta mapy sa Titáni dostať nemôžu. Navyše piloti sú dosť agilní za predpokladu, že hráč samotný je dostatočne šikovný. Tým pádom by sa dalo skonštatovať, že hra dáva dohromady klasický arkádový štýl boja pilotov proti pilotom. Malý spätný ráz zbraní, jednoduchá manipulácia a dôraz na šikovnosť i pohotovosť. Ďalej tu máme boj dvoch Titánov proti sebe, ktorý sa vyznačuje širokou škálou taktických možností. Určite vám nebude stačiť iba rýchly prst na myši. Posledným je boj Titánov s pilotmi – hranie sa na mačku a myš. Pilot používa dvojité skoky, beh po stenách a zip-line, aby sa vyhol priamej konfrontácii, v ktorej nemá

šancu. No je pohyblivý, má zbraň určenú presne proti Titánom a dokonca môže pristáť na súperovom exoskeletove, aby mu „vystrelili mozog z hlavy.“

Kvalitu levelizajnu nie je poznať iba z rôznorodého prostredia, ktoré zahŕňa púštne prostredie, lagúny, priemyselné strediská či mestá, ale aj z hľadiska aplikácie jednotlivých herných módov či celkovej variability, ktorú ponúkajú. Príkladom je mód Hardpoint Domination, čo je prakticky klasický Conquest s tromi bodmi na zaberanie. Autori nadizajnovali mapy tak, že k niektorým bodom sa dostanete iba ako pilot, čo vás prakticky núti vystúpiť z už zoslaného Titána a pokračovať „pešo.“ Titána si navyše môžete „nastaviť“ do dvoch módov, aby vás nasledoval, alebo aby strážil dané miesto, čo opäť pridáva na taktických možnostiach pri hraní.

Celkový dizajn titulu a jeho základné herné princípy spôsobujú to, že aj keď ponuka herných módov je klasická, tak všetky sa hrajú trochu inak ako u ostatných titulov. V Attrition móde, ktorý je obdobou Team Deathmatchu, napríklad dostávajú body za zabíjanie všetkého nepriateľského. Avšak všetci nepriatelia na zabíjanie sú diferencovaní, čo sa týka bodového zisku. Takže za zabitie umelou inteligenciou ovládaného bota máte jeden bod, no za

zabitie pilota štyri body a za zlikvidovanie nepriateľského Titána rovno päť bodov. Last Titan Standing sa zas pohral s klasickým módom „posledný žijúci vyhráva.“ V tomto móde sa každý hráč zjaví už rovno v Titánovi. Vyhráva ten tím, ktorý bude mať ako posledný fungujúceho Titána. Zaujímavosťou je, že aj po zničení Titána môže hráč pomáhať svojmu tímu ako pilot. Capture the Flag je starou dobrou klasikou, zatiaľ čo Pilot Hunter je modifikáciou Attrition s tým, že tu získavate body iba za likvidáciu nepriateľských pilotov. Škoda, že sa autori nepohrali s úplne originálnymi módmi. Tie, ktoré tam sú, nie sú zlé, ale čakalo sa trochu viac.

Spomínal som aj botov. Títo AI nepriatelia nepredstavujú takú prekážku, ako by sa na prvý pohľad mohlo zdať. Sú totižto tupí ako poleno. Ich úloha na bojisku je však jasne daná. V prvom rade vyplniť priestor mapy kvôli nižšiemu počtu hráčov na bojisku a navyše slúžiť aj na to, aby si hráč skôr dokázal zoslať svojho Titána. Zápas sa totiž začína (okrem režimu LTS) s 3-minútovým odpočítavaním na zoslanie Titána. Hráč si však svojím pôsobením na bojisku (zabíjanie, plnenie úloh podľa herného módu) môže tento čas skrátiť. Boti sa rozdeľujú na dve triedy. Sprostých a ešte sprostších. Reprezentantmi sprostých sú tzv. Spectre, čiže robotickí vojaci, ktorých môže hráč „hacknúť“, aby bojovali po jeho boku. Tí sprostjší sú klasickí grunti s výbornými „hláškami“, no takmer nulovými bojovými schopnosťami. „Hacknúť“ sa mimochodom dajú aj strážne veže, ktoré následne pália po všetkom nepriateľskom.

Chýbať nesmie štandardný levelovací systém s postupným odomýkaním výbavy pre pilota, aj pre Titána. Možnosti úpravy pilota síce nie sú také hlboké ako v konkurenčných sériách, no ponúkajú všetky potrebné. Útočné pušky (jeden kus full auto, jedna so strelbou po dávkach a jedna so strelbou po jednotlivých výstreloch), brokovnicu, snajperku či SMG. Zaujímavosťou je smart-pistol, ktorá sama zameriava nepriateľov. Na botov je to výborná zbraň, no zameranie na súperovho pilota trvá dlho, čo dáva hráča do nevýhody. Nechýbajú rôzne granáty a drobné vylepšenia pomocou perkov.

Rovnaké možnosti úpravy dostali aj Titáni. Famózne zbrane s rôznou funkčnosťou (puška, ktorá sa v móde mierenia nabíja pre vyššie poškodenie, zbraň, ktorá strieľa elektrický výboj...) ponúkajú širokú škálu



taktických možností, rovnako ako ďalšie palebné prostriedky a perky. Základom je však voľba „šasi“ – verzia Titána. K dispozícii sú Ogre, Atlas a Stryder. Ogre je veľký tank s vyšším množstvom zdravia, no je pomalší a má k dispozícii iba jeden „dash“ (rýchle uhnutie do zvoleného smeru). Stryder je presný opak. Tri dashe, no málo zdravia z neho robia ideálneho kandidáta na rýchly pohyb po mape a ničenie nepriateľov za pohybu. Atlas je presným stredom medzi týmito dvoma Titánmi. Priemerne rýchli s priemerným množstvom zdravia a s dvoma dash pohybmi. Problémom je, že Ogre a Stryder sú uzamknutí, pokiaľ hráč neprejde kampaň, čo považujem za nešťastné rozhodnutie.

Kampaň je vyvedená do formy deviatich multiplayerových zápasov za každú stranu konfliktu s naráciou pred a po zápase, ktorá dotvára príbeh. Jediným dôvodom, prečo hrať kampaň, je získanie spomínaných Titánov. Teraz s tým nie je problém, no v budúcnosti, ak už všetci stabilní hráči budú mať odomknutú, čo potrebujú a nebudú mať dôvod hrať kampaň, nováčikovia by mohli mať v kampani lobby problémy a s nájdením spoluhráčov. Od kampane som skutočne čakal o dosť lepších zážitkov. Všetky dialógy prebiehajú počas zápasu, kedy hráč nemá čas dávať pozor na to, čo sa deje kvôli frenetickej akcii, a tak je celkový dojem z „príbehu“ dosť slabý. V tejto sekcii hry sa dalo vytlačiť oveľa viac.

Potom tu ešte máme Burn Cards. Karty, ktoré hráč získava hraním, plnením výziev atď. dodávajú špecifické vlastnosti, napríklad vylepšené verzie zbraní, skrátenie času na zoslanie Titána, permanentný perk. To všetko však len po

dobu jedného života. Ak si teda šetríte epickú burn card na špeciálnu príležitosť a po zjavení sa na bojisku dostanete headshot, tak máte jednoducho smolu, karta je stratená. Pred každým zápasom si môžete z inventára vybrať tri z nich, ktoré môžete počas zápasu použiť.

Hra nevyzerá tak, ako by si človek predstavoval, keď sa povie „rok 2014“ a konzola „Xbox One“. Nevyzerá zle, textúry sú veľmi kvalitné a aj celkovo na pohľad v niektorých momentoch zalahodí oku, no celkovo som nebol nejako nadšený. Nadšený som však bol z hrateľnosti, a to mi viac-menej stačilo. Hra beží na silne modifikovanom Source engine, čo poteší majiteľov slabších strojov, nakoľko si zahrajú aj oni.

Ak si aj po niekoľkých desiatkach hodin strávených v hre stále užívate každý moment a tešíte sa ako malé dieťa na zoslanie Titána, tak to znamená, že hra je viac ako dobrá. Ak si hovoríte: „už len jeden zápas a idem spať,“ a zistíte, že už hráte tri hodiny vkuse, tak to znamená, že ste našli svojho vkusita na poli multiplayerových FPS. A ak sa jediné problémy s hrou týkajú nie tak závažných aspektov hry, tak to znamená, že hra si odnáša 87%.

Dominik Farkaš



Thief

UCHOVAL SI REBOOT LEGENDÁRNEHO ZLODEJA GARETTA SVOJU KVALITU?

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4

Žáner: Stealth

Výrobca: Eidos

Interactive Montreal

Zapožičal: Cenega

PLUSY A MÍNUSY:

+ vizuálna stránka hry

+ atmosféra

+ prepojenie zvukovej stránky s dianím sa v hre

- loadingy

- viac agent ako zloděj

Postarší hráči, hlavne tí, ktorí sa vyžívajú v stealth hrách, kde musíte menej strieľať a viac rozmýšľať, vyrastali na hrách, medzi ktoré patrila určite aj séria Thief. Od jej posledného dielu Deadly Shadows z roku 2004 uplynulo už desať rokov a zloděj medzi zlodějmi – Garret sa vracia, aby nám pripomenul, že nič z vášho bohatstva nie je v bezpečí: „Čo je vaše, je moje.“

Aj keď Thief séria nikdy nebola hrou, ktorá by si získala pozornosť, akej sa dostáva iným hrám, mala svoju veľmi veľkú fanúšikovskú základňu, ktorá hltala každý diel plný hrdlom. Počas desiatich rokov absencie Thiefa sa toho stalo dosť veľa a na rad prišla nová generácia hráčov, ktorí už hardcorestealth hry hovoria oveľa menej. Eidos Montreal sa do tohto risku aj tak rozhodol pustiť a na jar 2009 bolo nové pokračovanie Thiefa oficiálne odhalené.

Komunita jasala, vývojári sa tešili zo záujmu, ktorého sa im dostávalo, a tak všetko nasvedčovalo tomu, že nový Thief s poradovým číslom štyri bude plnohodnotným pokračovaním série a prinesie skalným fanúšikom série, ale aj novej generácii hráčov presne to, čo sa od Thiefa očakáva.

Prečo by aj nemal? Prezentačné screenshoty a videá vyzerali úchvatne, časté rozhovory s vývojármi odhalovali prvky hry, na ktoré sa všetci tešili, teda neostávalo nič iné, ako si počkať na vydanie, podľa všetkého zatiaľ najlepšieho Thiefa, aký kedy vyšiel.

Thief, zloděj, hra bude predsa o kradnutí, však?

Bohužiaľ, nie. Respektíve, v hre sa určite nakradnete dosť a dojmy po úvodnom zapnutí snád aj naznačujú, že sa bude kradnúť vo veľkom. No všetko sa to rýchlo zmení. Asi do polovice hry sa Thief naozaj snaží vyzerat', ako keby bola hra hlavne



o kradnutí, ale postupne zistíte, že kradnúť sa vám už ani nechce a pomaly v tom nevidíte zmysel.

Aby som vás uviedol do obrazu, začneme pekne po poriadku. Nachádzame sa vo veľkomeste The City, kde Master Thief Garret už roky predvádza svoje zručnosti kradnutia a prenikania do miest, kde by sa nikdy nijaký nežiaduci človek nemal dostať.

Ako obvykle, ste najatí na pomerne klasickú úlohu ukradnutia určitého predmetu Barónovi mesta, pri ktorej vám má asistovať, dá sa povedať vaša žiačka Erin, ktorá už dávno stojí na vlastných nohách a momentálne sú si so svojím „mentorom“ odcudzení. Misia ich však opäť spojí, žiaľ, hneď aj rozdelí. Erinina nerozvážnosť a ľahkomyselnosť

dostane dvojicu do ohrozenia a pri rituálne prebiehajúcom pod sklenenou strechou, kde sa nachádza mystický objekt vyžarujúci svetlo, ktorý má dvojica získať, sa trocha pohašteria. Situácia sa zvrtnie a Erin sa prepadne cez sklenenú strechu priamo do stredu rituálu, čo má za následok výbuch. Garrett stratí vedomie, Erin je podľa všetkého mŕtva, artefakt nezvestný. Prebúdzate sa o rok neskôr v meste, na pokraji rebélie, kde panuje epidémia smrtiacej nemoci.

Takto nejako vyzerá začiatok nového Thiefa. Síce sme boli zakomponovaním mystického artefaktu monštruózne silu do hry ako Thief prevapení, ale vtedy nám to neprišlo ako zlý nápad. Zlý nápad by to možno ani nebol, keby sa intrigy, fantasy prvky, politika a



HODNOTENIE:

70%



divné nové nápady nestali t'ahúňom hry a nahradili tak základný prvok, ktorým má Thief reprezentovať – kradnutie. Nevieme teda ako vy, ale my od hry ako Thief očakávame kradnutie, kradnutie a ešte viac kradnutia a zbierania trblietavých šperkov a mincí. Nehovoriac snád' ani o tom, že by človek chcel v takejto hre naozaj mať pocit ako slávny Garret vyberá obrovské truhlice plné zlata, či vybielenie trezorov boháčov.

Nič podobné sa ale nekoná. Počas misíí dookola zbierate až do konca hry trápne svietniky, postriebrené čaše, sem tam nejaký ten šperk či vzácny obraz. Toto je ten slávny MasterThiefGarret? Pfff. Je pravda, že v jednej z posledných misíí vykradnete slávny trezor najstráženejšej pevnosti The City, tu ale prichádza zakomponovanie „úžasného“ príbehu a fantasy prvku. V celom obrovskom trezore nájdete len jediný maličký kúsok fragmentu mystického artefaktu, okolo ktorého sa celá hra točí.

Outlast v Thiefovi? Počkat', čo?

Ako sme už spomínali, The City sa topí v smrtiacej chorobe „Thegloom“, ktorú podľa všetkého vie vyliečiť práve daný artefakt. Od vášho návratu do mesta mávate niečo ako halucinácie, v ktorých k vám prehovára Erin, ktorá je podľa vašich informácií mŕtva. Neskôr v hre na základe týchto halucinácií putujete do opusteného psychiatrického zariadenia.

Pri tejto misii sme si naozaj lámali hlavu, čo v hre Thief robí. Nepopierame, že misia máfamóznuatmosféru opustenej psychiatrickej liečebne, a ako taká je spracovaná naozaj parádne, no nemá v Thiefovi čo robiť. V celej obrovskej liečebni nie je okrem strašidelných zvukov živej duše, a tak hodinu beháte po prázdnej liečebni a len si zbierate predmety, ktoré tam ostali. Po hodine bezcieľneho

behania a zbierania sa konečne dostávate do podzemia, kde prichádza na rad ďalšia absolútne nelogická novinka v Thiefovi – monštrá. Monštrá predstavujú, prosím pekne, formumutantov, ktorým je v princípe absolútne jedno, či niečo kradnete, ak ich necháte na pokoji. Okrem toho nepotrebujú oči, aby vás odhalili.

Pre orientáciu a odhalenie hrozieb používajú iba sluch, čiže vás počujú nech ste hocikde v ich okolí a nedávate si pozor. Pre spresnenie chceme ešte raz podotknúť, že všetky spomenuté prvky sú spracované naozaj skvelo, ale nie pre hru, ktorá nesie názov Thief. V podstate sa dá prechádzanie hrou prirovnať k Hitmanovi. Síce sem-tam počas levelu niečo ukradnete, aby ste si mohli výbavu vylepšiť, ale eventuálne vás vaše misie vždy nevedú ku kradnutiu, ale intrigám, fantasyblábolom a dokonca BOSS SUBOJU!! Kradnutie tak namiesto cieľa prídete ako z núdze cnosť. ČOŽE?!

Grafika, hudba, gameplay, nie je snád' čo vytknúť

Aj keď vývoj hry netrval práve krátko, Eidos sa na novú generáciu konzol pripravil úctyhodne vzhľadom na veľkú časovú priepasť od začiatku vývoja. Grafika hry je na vysokej úrovni a odprevádzaná skvelým spracovaním mesta, dodáva hre ozajstnú a nezamiteľnú Thief atmosféru, kde sa naozaj cítite, že toto je vaše mesto, mesto hodné MasterThiefaGarretta. PS4 verzia beží v 1080p viac-menej plynule, menšie problémy má iba zopár scén, kde FPS popadne na pár zlomkov sekundy, ale, našťastie, to nie sú nikdy situácie, kedy by vás to stálo život, alebo zlyhanie v misii.

Konzoly okrem dobrého gameplayu, bohužiaľ, vniesli do hry aj obrovské mínus, naozaj otravné loadingy. Samotné The City je rozdelené do niekoľkých mestských častí. Pri prechode z jednej časti do druhej vždy očakávajte loading. To by nebolo nič strašné, keďže hlavné prechody medzi štvrťami sú pekne označené a vždy viete, kedy opúšťate danú oblasť mesta a vstupujete do inej.

Keďže sa rozprávame o Garrettovi, ten málokedy používa brány, dvere a hlavné vchody. Po meste sa tak okrem ulíc viete pohybovať ako správny Thief v tieni a v zákrutách stiech a balkónov, vysoko pred zrakmi hliadajúcich stráž mesta. Tu sa naskytujú dva problémy. Prvým je niekedy mierne problematické zoskakovanie z vyšších miest na tenké

trámy, kde podľa vášho úspešnom doskoku často spadnete, čo má za následok buď smrť, alebo vyvolanie nežiaducej pozornosti.

Naozajstným trňom v oku, sú okná. Ako správny zlodej máte možnosť vlámať sa do naozaj veľkého množstva bytov skrz okná. Problémom je, že existuje veľa bytov, ktoré susedia s vedľajšou štvrtou, a keď ste vliezli do okna z jednej strany, môžete vyliezt' druhým oknom v inej štvrti mesta. To je síce skvelá skratka, nebyť tých loadingov. Dokonca aj to by sa dalo prehliadnuť, keby takéto okná susediace s inou štvrtou a vyžadujúce si tak načítanie, boli nejakým spôsobom označené.

Do bežných okien totiž klasicky vkĺznete a vyklížete bez problémov. Práve vďaka tomu sa potom často naskytujú situácie, kde sa bežne ocitáte tam kde nechcete. Raz sa nám dokonca stalo, že sme omylom štyrikrát za sebou vošli do zlých okien, čo malo za následok osemloadingov (pri vchode a opätovnom východe).

Čo sa týka Garetta samotného, aj keď si pri prechádzaní hry pripadáte skôr ako agent než zlodej, jeho výbava a možnosti upgradovania a nakupovania výbavy sú rozmanité a o utrácanie peňazí naozaj nebude núdza. Mnoho druhov šípov, vylepšenia luku, výbavy či Focusability, máločo z toho vás vyjde lacno.

Keď už sme spomenuli Focus, tak ten bude vašim najlepším priateľom, ak sa nerozhodnete pre hardcore náročnosť, a teda jeho vypnutie. Garrett disponuje touto schopnosťou, ktorá mu pomáha orientovať sa v priestore, respektíve vyjasniť si váš cieľ a smer cesty. Po zapnutí schopností sa vám výrazne zviditeľnia dôležité predmety a zariadenia vo vašej blízkosti, často aj nástrahy a pasce. Je ale rozumné ním šetriť, keďže sa používaním „vybíja“. Inak je celá hrateľnosť veľmi prirodzená a tieň, vyvýšené plošiny sa stanú vašim druhým domovom. Layout levelov je týmto stránkam výborne prispôbený a pohybovanie sa nimi je tak



plynulé a pri troche taktiky a rozumu sa pre vás stane okolie vašou zbraňou.

Čo sa týka hudobnej stránky hry, tú naozaj zvládli autori na jednotku. Aj keď Thief nedisponuje nejakým epickým hudobným soundtrackom, ktorý by sa vám vryl do uší, zakomponovanie ambientnej hudby do hry na báze akcie a reakcie je snáď tým najlepším, čo sme mali v poslednej dobe možnosť vidieť, respektíve počuť.

Koniec dobrý všetko dobré? Kiež by...

Koniec skôr zlý, inak všetko dobré. Chlapci z Eidos Montrealu si na seba zobrali naozaj veľké riziko, ktoré sa im v podstate vyplatilo. Thief číslo štyri sa predajmi nemusí hanbiť, ale hra išla očividne štýlom, ktorý sa nie všetkým páči. Asi najtrefniejšie vyjadrenie kvality nového Thiefa je v nasledujúcich slovách: „Nové pokračovanie, teda reboot Thiefa je skvelá hra, ale nie veľmi dobrý Thief“. Týchto pár slov naozaj vystihuje celú hru perfektne. Zatiaľ, čo skalní fanúšikovia série čakali pokračovanie Thiefa, dostalo sa im „nového Thiefa“, ktorý určite nie je zlý, ale nie je to „The Thief“.

Opakuje sa tak podobná situácia ako napríklad pri Assassins Creed IV: Black Flag, ktorý bol ako hra skvelá, ale za samotným názvom „Assassins Creed“ a myšlienkou série mal pramálo. Krok priniesť do Thiefa takéto novinky je úplne nepochopiteľný.

Vydavateľstvá majú dnes často problémy zaujať a Eidos podľa všetkého nechcel riskovať vývoj „klasického starého Thiefa“ pre skalnú komunitu a hardcore hráčov, ale pridal tak mnoho nových prvkov, ktoré síce ničia klasický koncept hry Thiefa ako takého, no na druhej strane oslovili dnešnú generáciu a dostali sa do povedomia oveľa širšej škály hráčov, ako by tomu bolo pri „iba“ pokračovaní oldschool Thiefa.

Nehľadiac na to, či ste starý fachman, alebo nováčik v sérii, ak vás aspoň trochu zaujíma daný štýl, ktorý Thief ponúka, hru si užijete. Noví hráči si ju užijú síce oveľa viac ako starí, ktorí budú dosť sklamaní, no hra ako taká určite za pozornosť stojí. Starým hráčom tak odporúčame k hre pristupovať ako k novému titulu a zabudnúť, že hra nesie názov Thief.

Bude to oveľa lepšie. Poslednou otázkou, ktorá si žiada odpoveď je, či sa takáto hra má hodnotiť ako hra samotná, alebo ako hra v pokračovaní už zabehnutej série.

Aj keď je to reboot po desiatich rokoch, hra na jej nešťastie nesie predsa len názov Thief, a tak sme k nej ako recenzenti aj v tomto duchu od začiatku pristupovali, a preto aj ako pokračovanie série v podstate zlyhala. Na záver sa už hodí len zopakovať najtrefniejší opis Thiefa 4: „Nové pokračovanie, teda reboot Thiefa je skvelá hra, ale nie veľmi dobrý Thief“.

Richard Mako



0 novú hračku od Philipsu

JEDEN NÁSTROJ, AKÝKOL'VEK VZHĽAD

Chcete sa holiť pohodlne na tvári aj na tele? Hľadáte nástroj, ktorý by ste mohli používať kľudne aj v sprche, a zároveň by vám nehrozilo porezanie? Zabudnite na žiletky. S novou hračkou Philips Click&Style od Philipsu máte o vaše fúzy i chlípky na celom tele postarané.

HLAVNÉ PRVKY:

- Holiaci strojček s dvomi rotačnými holiacimi hlavami, ktoré sa dynamicky prispôbia kontúram tváre
- Hypoalergénny telový holiaci strojček šetrný k pokožke
- Vodotesný strojček pre použitie s penou či gélom na holenie, v sprche aj mimo nej
- Bezšnúrový strojček na jedno nabitie vydrží až 40 minút
- LED indikátory stavu batérie
- Systém SmartClick

SÚŤAŽNÁ OTÁZKA:

Akým spôsobom sa na strojčeku Click&Style od Philipsu menia nástavce?
(odpovedať môžete na www.gamesite.sk, v sekcii súťaže)



Súťažte na www.gamesite.sk

Fable Anniversary

ROZPRÁVKOVO TRIVIÁLNA CESTA ZA SLÁVOU

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: X360

Výrobca: Microsoft

Zapožičal: Microsoft

Žáner: RPG

PLUSY A MÍNUSY:

- + výborný art štýl
- + morálny systém
- + socializačné prvky
- nízka náročnosť
- technické obmedzenia
- v niektorých ohľadoch nepodarený port

HODNOTENIE:

60%



Ked' sa povie Fable, hneď takmer všetkým napadne meno Peter Molyneux. Vizionár, ktorý nám priniesol legendy ako Black&White, Syndicate či Dungeon Keeper. V súvislosti s jeho pôsobením v štúdiu Lionhead sa hlavne spomína séria Fable, ktorá bola do veľkej miery inovatívna a originálna, no nikdy sa nezaradila medzi Xbox-ové hity typu Halo či Gears of War. No najmä kvôli klesajúcej kvalitatívnej krivke sa autori už bez spirituálneho otca série rozhodli vzkriesiť k životu prvý diel prostredníctvom HD remaku, ktorý by mal navadiť hráčov na ďalšie pokračovanie tejto série.

Krajina Albion, miesto, kde sa táto séria odohráva, je typickou rozprávkovou krajinou.

Striktné oddelenie dobra a zla, vizuálna štylizácia a do istej miery aj infantilnosť (tá sa v trojke, bohužiaľ, stala kameňom úrazu). Takisto aj výstavba príbehu sa

drží pravidiel, takže všetky dejové zvraty sú jasne viditeľné už z dial'ky a všetky postavy sú od začiatku jasne oddelené na dobré a zlé. Teda až na vašu postavu, buď budete mierumilovný hrdina Albionu, alebo krutý

hajzel, ktorý medzi obyvateľmi Albionu vyvoláva predovšetkým pocit strachu.

Zápletky by sa taktiež dala zaradiť medzi rozprávky. Na začiatku je všetko krásne a



idylické, no niečo sa opäť raz pokazí a dedinku, v ktorej žije náš hlavný hrdina, napadnú banditi, zabijú mu otca a unesú matku a sestru, no nakoľko on sám bol šikovný a skryl sa, tak ako jediný z dediny sa zachránil. Nájde ho tajomný Maze, ktorý ho odvedie do školy pre hrdinov, ktorí majú chrániť Albion pred zlými silami.

O niekoľko rokov je už z hrdinu schopný šermiar, lukostrelec a navyše dokáže používať magické sily. Napokon je vyslaný do sveta, aby pomáhal ľuďom, ktorí pomoc potrebujú (alebo zabíjal nevinných) a zároveň, aby pomohol zachrániť Albion.

Ako v každej RPG, aj tu je veľa neschopných ľudí, ktorí potrebujú vašu pomoc a za to ponúkajú skúsenostné body a finančnú odmenu. Čaká vás hromada hlavných a vedľajších úloh a je len na vás, ako sa pri nich zachováte. Treba mať však na pamäti, že vaše činy vplývajú na to, ako sa k vám budú obyvatelia tejto rozprávkovkej krajiny správať.

Hra funguje ako klasická RPG. To znamená, že zbierate skúsenosti, ktorými následne vylepšujete schopnosti svojho hrdinu, zatiaľ čo za peniaze si nakupujete lepšiu výbavu.

Zaujímavosťou je, že skúsenostné body sa vám po zabití protivníka nepočítajú hneď, nakoľko musíte vyzbierať zelené orby, ktoré z protivníkov vypadali. Tie sa následne pridávajú do štyroch rozdielnych sekcií, z ktorých čerpáte pri vylepšovaní

postavy, či už si zlepšujete úroveň zdravia, presnosti strelby s lukom, alebo si nakupujete nové kúzla, prípadne vylepšujete už tie zakúpené. Nájdete tu rôznorodú škálu kúziel – liečenie, ohnivé projektily, kradnutie zdravia či privolávanie pomocníkov.

Súbojový systém je typický pre Fable sériu. To znamená, maximálne jednoduchý a prístupný pre všetkých. Možno až príliš jednoduchý. Prakticky všetko, čo robíte, je búchanie do jedného tlačidla a občasné uhnutie sa do strany. Ak vás nepriateľ nebudaj zasiahne (čo sa vďaka permanentnej presile v boji stáva dosť často), vždy je tu jedlo a kopa liečivých elixírov na ozdravenie. A keby sa náhodou stalo, že zomriete, tak existujú elixíry na oživenie, aby ste čisto náhodou nemuseli aktivovať poslednú uloženú pozíciu.

No na druhej strane, questy sú veľmi zaujímavé a nápadité a okorenené humorom typickým pre Fable sériu. Plusom je, že väčšina questov má aj bonusové časti, za splnenie ktorých dostávate odmeny navyše. Hra kladie dosť veľký dôraz na socializáciu s ostatnými obyvateľmi, ktorým môžete robiť zle (strašiť malé deti, prdiť na ľudí) alebo prejavovať náklonnosť k osobám opačného pohlavia, čo môže vyústiť do svadby a následných manželských povinností. Všetko je vďaka výborne navrhutej ovládacej schéme maximálne intuitívne a dobre zapracované.

Nakoľko je Fable Anniversary remakom 10 rokov starej hry, tak sa nedajú očakávať

zázraky. Mapy sú dosť malé a sú navyše popretkávané nahrávacími obrazovkami, ktoré sú neprimerane dlhé, dokonca by sme povedali, že sú otravné. Na druhej strane, hra na pomery remaku vyzerá skutočne veľmi dobre, k čomu dopomáha vizuálny štýl, dynamické striedanie dňa a noci atď.

Je len škoda, že hra si ani na Xbox360 nedokáže udržať stabilný framerate a až príliš často padá pod hranicu plynulosti.

Fable Anniversary je podobným prípadom ako Halo Anniversary. Sú to do veľkej miery kultové hry, ktoré na svoju dobu vyzerali a hrali sa veľmi dobre. No zub času nahlodil celkový pohľad na hru a navyše táto konkrétna trpí aj nie dokonalým portom, čo trochu zamrzí.

Prvý Fable je však hrou na hrdinu v pravom slova zmysle, a keď sa prehryznete cez niektoré otravné vlastnosti a nevedí vám prakticky nulová výzva pre hráča, máte pred sebou rozprávkovú cestu plnú nástrah, živého sveta a morálnych rozhodnutí.

Dominik Farkaš



Battlefield 4: Second Assault

STARÉ MAPY V LEPŠOM PREVEDENÍ

Remaky oblúbených máp sú v populárnych multiplayerových hrách dosť častým javom. Je to prakticky „win win“ situácia. Autori s tým nemajú toľko práce ako s prípravou úplne novej mapy a hráči sú spokojní, lebo sa môžu hrať na mape, ktorú dôverne poznajú a majú radi. Preto som sa nedivil popularite prídavku Back to Karkand v Battlefield 3. Nedá sa povedať, že by sa DLC na štýl Second Assault nedalo očakávať. Otázkou však bolo, aké mapy autori do štvorky vyberú.

Tými vyvolenými boli Operation Metro, Operation Firestorm a Caspian Border z Battlefield 3 a Gulf of Oman z Battlefield 2. Autori to odôvodnili tým, že podľa ohlasov komunity boli tieto mapy najpopulárnejšie, a preto logicky padla voľba na ne. K tomu autori pridali štyri nové zbrane, jeden nový herný mód a kopu výziev.

Osobne sa priznám, že som dosť veľký odporca mapy Operation Metro, čo som dal dostatočne najavo pri recenzii na základnú hru, kde je podobne ladená mapa s názvom Operation Locker. Dôvodov je viacero. Prvým sú stiesnené priestory, druhým je málo možností, ako postupovať d'alej a tretím sú hráči samotní, ktorí v jednom kuse hádžu granáty, strieľajú z granátometov a RPG. To robí mapu v každom hernom móde (pri hraní nad 24 hráčov) prakticky nehrateľnou. Je síce pravda, že autori sa pri novej verzii Metra trochu „heclí“, pridali viacero nových cestíčiek a taktických prvkov (možnosť zhodenia kusov stropu na nepriateľov, vypínanie svetiel, zaplavenie metra a pod.). K tomu vylepšená deštrukcia robí z mapy lepší zážitok, no opäť iba v niektorých módoch a pri obmedzenom počte vojakov. Veľmi dobre sa hrali na tejto mape módy Obliteration a Capture the Flag, solídne módy Team a Squad Deathmatch, Defuse a Conquest, no taký Rush je iba o silovom pretlačení súperovho družstva, čo nie je ideálne.

Ďalšie dve mapy, Caspian Border a Operation Firestorm, sú klasiky a

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC

Žáner: FPS

Výrobca: EA DICE

Zapožičal: EA

PLUSY A MÍNUSY:

- + výborne prepracované mapy
- + nové zbrane a výbava
- piesočná búrka na Gulf of Oman môže byť problémom
- hlúpe výzvy naviazané na získavanie zbraní
- niektoré módy na niektorých mapách nie sú ideálne

HODNOTENIE:

80%



asi dve najlepšie mapy z Battlefield 4. Caspian Border dostal do vienka výraznejšiu vegetáciu, tentokrát ladenú do jesenných farieb, vylepšenú deštrukciu a výborný levolution efekt, ktorý spočíva v odstrelení obrovského komína, ktorý vytvorí ďalšiu cestu ku jednej vlajke v Conquest móde. Osobne mi táto verzia sadla ešte viac ako pôvodná z Battlefield 3, ale to je prakticky faktom pri všetkých mapách tohto DLC. To, že Caspian Border je kvalitne navrhnutou mapou, potvrdzuje fakt, že je dobre hrateľná prakticky v každom jednom dostupnom móde.

Pri Operation Firestorm zobrali autori slovo „fire“ doslovne a okolo tejto filozofie vystavali novú verziu populárnej mapy. To znamená, že takmer všade, kde sa pozriete, je niečo, čo sa dá zapáliť, alebo niečo čo vybuchuje (na mape je možnosť zhodiť rôzne žeriavy a ďalšie mechanizmy systému levolution). Vysoké veže a komplex rafinérie tak dýchajú na hráča permanentným nebezpečenstvom, kedy v bezpečí nie



sú ani „kemperi“ na vežiach. K tomu si prirátajte plnú plejádu vozidiel od tankov, cez helikoptéry, po stíhačky.

Poslednou mapou v DLC je Gulf of Oman, ktorá je špecifická tým, že

je z Battlefield 2. Charakteristická je svojím rozmiestnením vlajok Conquest móde, veľkými piesočnými priestormi pre boj techniky a hustou zástavbou okolo vlajok. V novej verzii pridali autori do hry aj útočné člny, ktoré sú,

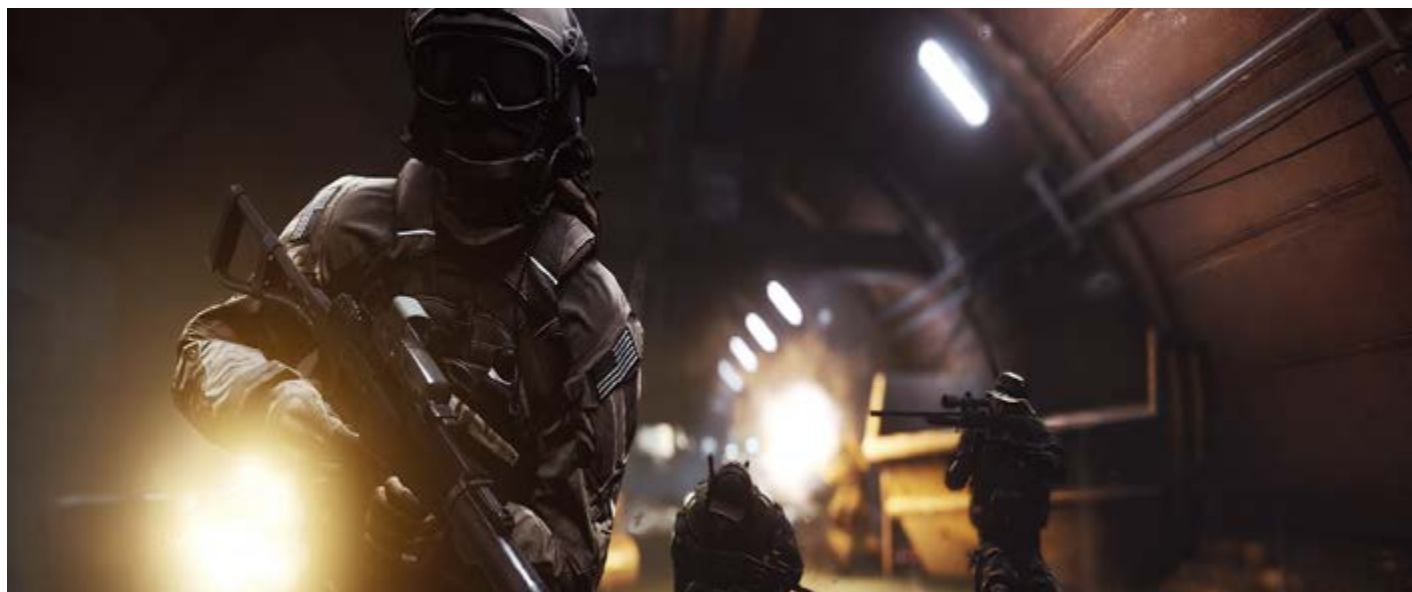
bohužiaľ, kvôli návrhu mapy využitelné iba v malej miere. K tomu si treba prirátat piesočnú búrku, ktorá rozdelila komunitu Battlefieldu na dva tábory. Totižto v určitú dobu počas priebehu kola sa spustí piesočná búrka ako hlavný levolution efekt (podobne ako klasická búrka na mape Paracel Storm). Vplyv na hranie? Obrovský. Výrazne znižuje viditeľnosť a prehľadnosť. Hlavným problémom je pôsobenie vrtulníkov a stíhačiek počas piesočnej búrky, ktoré je značne obmedzené. A práve to, akú úlohu plánujete počas hrania plniť, definuje to, aký názor na túto piesočnú búrku budete mať. Prakticky plní to, čo by podľa slova „levolution“ mala plniť, teda mení pravidlá hrania, no vplyv je kontroverzný.

Novým módom je tradičný Capture the Flag, to znamená dva tímy a tri ukradnuté vlajky potrebné na ukončenie kola. Nič viac, nič menej. Vlajky je možné transportovať podobne ako bomby v Obliteration móde aj v ľubovoľných vozidlách, čo motivuje hráčov k spolupráci. Nechýbajú výzvy, ktoré sú, bohužiaľ, viazané na získavanie zbraní, kvôli čomu si budete niekedy trhať vlasy. Niektoré z nich sú tak dementne navrhnuté, že musíte obetovať jedno celé kolo, aby ste ich získali. Príklad: výzva, ktorú musíte splniť, aby ste získali F2000. Počas jedného kola musíte získať 2 stuhu asistencií (10 asistencií), zabiť 10 ľudí vo vnútri metra a získať 1 stuhu útočných pušiek. To dá trochu zabráť, rovnako ako ostatné.

Štyri nové zbrane tvoria spomínaná útočná puška F2000 (alternatíva k puškám na kratšiu vzdialenosť ako AEK-971 alebo FAMAS), PDW AS VAL (zbraň s permanentným tlmičom), LMG M60-E4 a „odstrel'ovačka“ GOL Magnum. Všetko sú to solídne prídavky do výbavy, ktoré si tam určite nájdú svoje miesto.

Second Assault je lepším prídavkom ako China Rising. Ponúka staré dobré prostredia prepracované pre potreby a možnosti novej hry. Nový mód je klasikou, ktorou sa nedá, pravdepodobne, nič pokaziť a ostatné prídavky do výbavy vojakov taktiež nie sú na zahodenie. Škoda len, že namiesto Metra sa autori nerozhodli pre inú mapu, napríklad taký Kharg Island či Noshahr Canals.

Dominik Farkaš



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.

POWERShell™
controller + battery

gaming.logitech.com/powershell

Castelvania: Lords of Shadow 2

KRVAVÁ ROZPRÁVKA O TOM,
AKO DRAKULA ZACHRAŇUJE SVET

Španielske štúdio Mercury Steam nikdy nepatrilo medzi špičku v hernom biznise. Ich hry oscilovali na osi priemernosti, a preto bolo dosť veľkým prevrpením, keď im Konami vložilo do rúk obrovskú úlohu, a to spracovať hru na tematiku obrovského univerza Castlevania. Výsledok bol do veľkej miery pozitívnym prevrpením, a preto bolo logické, že sa do pokračovania čakalo ešte viac. Jeden z mála titulov, ktorý sa nepozrie na next-gen konzoly, sa pokúsil zabojovať v čase, kedy sa už takmer všetko točí okolo Xbox One a Playstation 4.

Dvojka priamo nadväzuje na koniec jednotky, kde Gabriel Belmont porazil troch lordov temnôt, aby zachránil svoju milovanú a spasil svet. Avšak tým sám seba odsúdil a stal sa Princom Temnôt, Drakulom. Následne sa prebúdzal v čase, keď jeho kaštieľ napadnú členovia Brotherhood of Light, frakcie, do ktorej sám patrila. No nakoľko s jeho schopnosťami Drakulu sa nemôžu rovnat, tak počas tutoriálu ich všetkých zničíte, aby sa Gabriel následne opäť uložil do spánku, z ktorého ho síce v bližšie neurčenom čase, ale v prítomnosti zobudí starý známy Zobek. V hre je totiž opäť osud sveta, pretože Satanovi prislúchovať v domneli, že je Gabriel mŕtvy, začali proces privolávania Satana na svet. Na oplátku mu ponúka vykúpenie z jeho nesmrteľnosti, čiže finálny úder, ktorý ho usmrtí. Vydáva sa teda na strastiplnú púť plnú krvi, zrady a mystických postáv.

Titul sa oproti jednotke pretransformoval. Z relatívne lineárnej hry s možnosťou cestovania medzi kapitolami sa stal takmer plnohodnotný openworld na štýl hier typu Darksiders. Takže Gabriel môže ísť tam, kde mu to schopnosti dovoľia. Hra pendluje medzi dvoma veľkými oblasťami. Prvou je prítomnosť, kde ma za úlohu pomáhať Zobekovi v záchrane sveta a druhou je jeho kaštieľ v minulosti, kde cestuje, aby získaval svoje schopnosti odobrané dlhým spánkom naspäť. Vzhľadom na to, že jeho prítomnosť je pre chod

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner: akčné Hack and Slash
Výrobca: MercurySteam
Vydavateľ: Konami
Zapožičal: KonTiki

PLUSY A MÍNUSY:

- + famózný soundtrack a výborný art štýl
- + výborný súbojový systém
- + veľmi dobrý príbeh
- nie príliš záživný začiatok hry
- niektoré tuctové lokácie
- zle spracovaný stealth systém
- obmedzenia vyplývajúce z many mágií

HODNOTENIE:

75%

kaštieľ a nutná, tak jeho obyvatelia nie sú nadšení, že odchádza, a tak sa mu v tom snažia zabrániť. No jeho čaká v prítomnosti vznešenejšie poslanie. Hra je opäť kombináciou dvoch základných

pilierov. Hack&slash súbojov a platformingu, ktoré v novom diele dopĺňajú stealth sekcie, ktoré, bohužiaľ, nie sú vôbec dobrým doplnkom, nakoľko často hrajú až príliš na náhodu a menej na





ako drakula" spôsobuje, že Gabriel nie je typický hrdina a niekedy neviete, čo ho máte milovať alebo nenávidieť.

Vylepšovanie zbraní funguje prostredníctvom zbierania lebiek z padnutých protivníkov, za ktoré nakupujete jednotlivé kombá, ktoré však následným pozívaním ešte zlepšujete, čo pôsobí na samotnú zbraň a zlepšuje jej úroveň. Zo začiatku tak predvádzate jednoduché kombá, aby ste ku koncu príbehovej kampane ladne lietali po obrazovke a rozmetávali protivníkov rad radom. Akurát škoda, že zbrane Chaos a Voidmagic sa dajú používať iba v obmedzenom režime (podľa úrovne many danej mágie), a teda sa zlepšovanie týchto zbraní deje pomalšie, ako by ste si možno želali.

Jedným z problémov hry je trošku slabšie navrhnutá činnosť v hre, a to hlavne zo začiatku. Je výborné, že hra začína epickým úvodom, ktorý vás vyslovne "odvarí" a sánku budete hľadať na zemi, no je trochu premrhaným potenciálom, keď d'alšiu hodinu a pol po prológu prakticky strávite bez boja pri nepodarených stealth pasážach. Začiatok hry (nerátame prológ) tak určite nepatrí medzi silné stránky hry, no postupom času sa všetko zlepšuje, aby to následne všetko vyvrcholilo prostredníctvom epického zakončenia, kde ste obkolesení viacerými bossmi za neustávajúceho boja s regulárnymi protivníkmi.

Grafické spracovanie je veľmi solídne a hra za to vďaka najmä výbornému art štýlu. Prostredie kaštieľ a je výborne spracované, architektonicky úžasné a atmosférické. To isté sa takmer vždy týka prostredia súčasnosti, no, bohužiaľ, občas narazíte na stereotypné prostredia, ktoré vidíte snád' v každej jednej hre. Famóznym je aj soundtrack španielskeho skladateľa Oscara Arauja, ktorý povýšil epický nádych celej hry na vyššiu úroveň. Hviezdne dabingové obsadenie z jednotky ostalo, a tak si opäť môžete vychutnať hlasy ľudí ako Robert Carlyle, Patrick Stewart či Jason Isaacs.

Lords of Shaows 2 je teda výborným zakončením tejto ságy. Hra zodpovie na všetky otázky po konci jednotky, prináša evolúciu súbojového systému, no aj hromadu ďalších zlepšení. Avšak trpí hlavne nevyváženým obsahom, a to najmä zo začiatku hry, zle spracovanými stealth sekciami a drobnými chybami v dizajne niektorých vlastností.

Ak sa dokážete "prekúsať" cez nie príliš záživnú prvú hodinu hry, tak si toto dobrodružstvo trvajúce 14 – 16 hodín patrične užijete.

Dominik Farkaš

hráčovu šikovnosť, čo spôsobuje častú frustráciu. Našťastie, tento aspekt nie je zastúpený do takej miery, aby to hráča vyslovne odradilo od hrania.

Súbojový systém sa dočkal dosť veľkých zmien, ktoré však zaregistrujete až v čase, keď budete ponorení do kampane trochu dlhšie. Combat Cross z jednotky nahradil Shadow Whip, ktorý ma viac drakulovskú tematiku. No v princípe funguje rovnako ako predchádzajúca Gabrielova zbraň. Zmien sa dočkali ďalšie nástroje skazy. Dvojicu magických úrovní, Life a Shadowmagic, nahradili Void a Chaos magic. Navyše každá úroveň dostala vlastnú zbraň.

V prípade Voidmagic je to Voidsword, ktorý v prípade zasiahnutia protivníka dopĺňa Gabrielovu úroveň života. Chaos magic dostala Chaos Claws, ktoré udelí ujú viac poškodenia a navyše dokážu prerážať nepriateľské štíty. Dopĺňanie týchto dvoch úrovní mágie prebieha rovnako

ako v jednotke prostredníctvom orbov, ktoré vypadávajú zo zabitých protivníkov alebo z priamych zásahov za predpokladu, že Gabriel dokáže nepriateľov poškodzovať bez toho, aby nepriatelia zasiahli jeho. Úroveň zdravia a mágie sa dajú následne vylepšovať pomocou tzv. painboxes, ktoré sú rozmiestnené po svete a dávajú hráčovi dôvod zas navštíviť miesta, v ktorých už bol.

Ďalšou výraznou zmenou je systém kamery, ktorý sa aj kvôli zmene štýlu hry na systém otvoreného sveta dočkal úpravy zo statickej formy na hráčom ovládanú dynamickú formu. Prináša to so sebou lepšiu orientáciu v boji, no iba v prípade, že je hráč dosť šikovný, čo sa týka jej ovládania. Úpravou prešiel aj systém rôznych predmetov v inventári, ktorých je viac a majú rozličné zmysluplné využitie. A nakoniec, ďalší prídavok, ktorým je dopĺňanie života priamo v boji prostredníctvom pitia krvi zo žíl a tepien oslabených protivníkov. Práve tento aspekt „Gabriel

TxK

AKČNÉ RETRO V MODERNOM KABÁTE

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS Vita
Žáner: akcia
Výrobca: Llamasoft
Započítal: Sony

PLUSY A MÍNUSY:

+ grafický retro štýl
+ podmanivý soundtrack
+ množstvo levelov
+ jednoduchá a pritom zložitá hratel'nosť

- náročnejšie prvé kroky
- nováčikov môže frustrovať

Sú hry, o ktorých sa dá napísať aj kniha. Potom sú hry, o ktorých nenapíšete ani stranu. Tieto hry nie sú určené na to, aby o nich niekto písal. Netreba sa zbytočne zdržiavať. Tieto hry treba hrať.

TxK patrí presne do tejto kategórie. Retro výlet oživa na krásnom OLED displeji (ak máte pôvodný model) PS Vity, hratel'nosť sa však nemení. Treba postrieľať všetko, čo sa hýbe a postupovať od jednej úrovne k druhej. V hre ich je stovka, takže o zábavu na dlhú dobu máte postarané. TxK je unikát, pre niektorých ľudí je dôvodom pre kúpu Vity. Pre iných je krátkou zastávkou, ktorá nedokáže dlhodobo udržať. Nakol'ko však ide o hru, o ktorej sa veľmi ťažko píše – nemá žiaden príbeh, umelá inteligencia nemá priestor na chybovosť a hratel'nosť je veľmi jednoduchá a základná – nasledujúcich pár riadkov je venovaných našim myšlienkam pri hraní. Myšlienky sme však zosumarizovali a dali sme im určitú formu, aby neboli až príliš chaotické.

Exkurzia do hlavy recenzentovej

Áno, začiatky hrania sú iritujúce. Striel'ačka má iba jedno pravidlo, ktoré je potrebné dodržiavať – postrieľať všetko na hernej obrazovke. TxK je v tomto smere iný. Vyžaduje aspoň trochu taktizovania. Ak chcete prežiť, musíte hru pochopiť. Hrať podľa jej pravidiel. Nestačí iba strieľať po všetkom, čo sa hýbe. Treba taktizovať, zbierať vylepšenia. Treba hrať opatrne. Napláňovať si ďalší krok, avšak nezabúdať ani na ten úplne prvý. Ten často rozhoduje o úspechu/neúspechu. Spravte prvý krok, získajte prvé vylepšenie a máte drobnú výhodu.

HODNOTENIE:

80%

TxK dal lekciiu aj nám. Prvé kroky boli ťažké a frustrujúce. Dvojmerné „čosi“, čo postupne



lezie po divných štruktúrach, ktoré tvoria herné úrovne, sa dokáže veľmi rýchlo dostať na vašu úroveň a stiahnuť vás do záhuby. Vaša smrť dáva súperom niekol'kosekundový náskok, a to je častokrát dostatočný čas na to, aby vás po oživení čakala ďalšia smrť.

Životy sa rýchlo mieniajú a nervozita sa priamo úmerne stupňuje. TxK

je to pravé retro. Psychopatické, no pútavé a zábavné. Každá zo sto úrovní je prezentovaná iným tvarom. Hráčova loď po tomto tvare – raz je to priamka, inokedy divný kruh – putuje a ničí divné tvary, ktoré prezentujú nepriateľov. Každý nepriateľ má nejaké špecifiká a vy ich spoznáte na vlastnej koži. Hra vás nedrží za ručičku, lekcii vám dáva vaše vlastné zlyhávajúce.





Aj napriek tomu vás však TxK nepustí. Po zobrazení obrazovky Game Over začnete od začiatku alebo si vyberiete štartovný level a pokračujete.

Čím dlhšie hráte, tým hre lepšie chápete. Viete, ako ju máte hrať. Ako prežiť v hernom svete, ktorý sa nedá normálne popísať. Nepomôžu ani okolité screenshoty. Toto je hra, ktorá ukáže svoje čaro, iba keď si ju zahráte.

Z pohľadu recenzenta je veľmi ťažké takýto titul hodnotiť, ale aj písať o ňom. Fakty sa totižto minú po jednom odseku a ostávajúci priestor zaplní hodnotenie. O čom písať? TxK si zaslúži menší úlet – recenziu, ktorá v čitateľovi vyvolá pocit toho, že recenzent to vôbec nevie hrať. Ved' je to len strieľačka. Čo je na tom komplikované?

Áno, TxK je strieľačka a svojím spôsobom komplikovaná. Už dlho sme sa však

nestretli s hrou, ktorá by nám dávala takto očividne najavo, že sa zlepšujeme a zároveň nás tým motivovala k ďalšiemu hraniu. Prvotné znechutenie vystriedala závislosť.

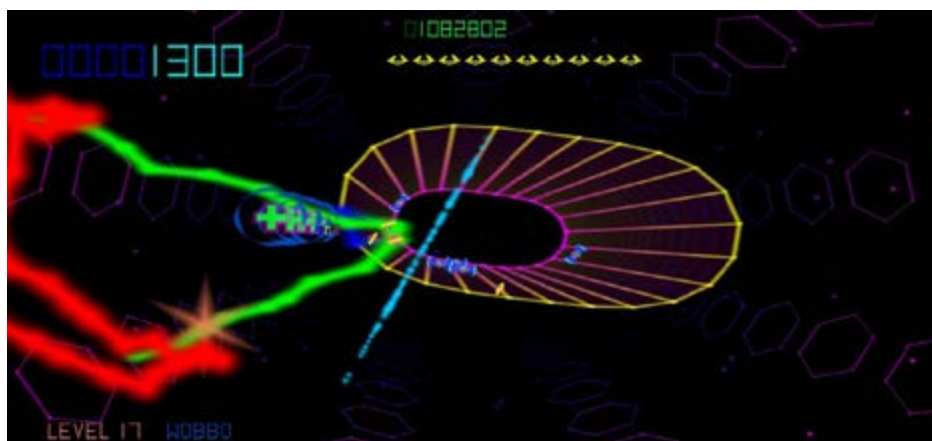
Prejdime k spomenutým faktom. TxK ponúka veľké množstvo úrovní. Každý level je iný a vývojári vás často dokážu zmiast' prehodením orientácie vašej lode. Ovládanie sa vymení, pohyb doprava vás posúva doľava. A to ste si konečne začínali myslieť, že získavate nad hrou prevahu. Kdeže... čakajú vás dlhé hodiny tréningu.

S trénovaním pomôže režim Classic, ktorý umožňuje začať hranie z hociktorej už dokončenej úrovne. Zaznamenáva sa skóre aj počet dostupných životov, takže raz za čas má zmysel začať opäť od nuly a vylepšiť si svoju pozíciu. Samozrejmosťou je režim Survival. TxK nás však bavil najmä kvôli režimu Pure/Classic. Odomykanie ďalších úrovní vie byť veľmi motivujúce pre ďalšie hranie a TxK si nás získal tam, kde mnohé „nekonečné“ strieľačky zlyhávali.

Vďaka krátkosti jednotlivých úrovní je TxK ideálna hra pre Vitu. Môžete hrať iba pár minút a získate dobrý pocit z toho, že ste sa niekam posunuli. Neriešite zložité ovládanie ani hluché miesta. TxK je neustála akcia. Aj napriek retro poňatiu musíme grafiku pochváliť. Jej moderná verzia vyzerá výborne a získa si vás efektnými výbuchmi a inými grafickými drobnosťami. K tomu si pripočítajte podmanivú hudbu a výsledkom je naozaj zaujímavá kombinácia.

TxK je svojím spôsobom skrytý klenot. Nie každého očarí a aj nám trvalo nejakú hodinku a x smrť, kým sme jej prišli na chuť. Základom je nenechať sa odradiť a snažiť sa hre porozumieť. Prinajhoršom si vyhl'adajte tipy na internete a razom zistíte, že TxK toho ponúka oveľa viac, ako tupé strieľanie. A možno nám dáte za pravdu, že je to naozaj zábavná a podarená hra.

Roman Kadlec



Rambo The Video Game

STALLONOV PRAVÝ HÁK

Ked' sa pred vyše dvoma rokmi objavili prvé útržky informácií o tom, že herná podobizeň Ramba je vo výrobe, tešili sa určite nejedni hráči. Ked' sa pred vyše rokom objavili pre verejnosť prvé screenshoty, začínalo sa rozvídiť. Ale keď sa pred pol rokom objavil na internete prvý trailer, bolo vymalované. Pod'ťe sa spoločne s nami pozrieť, ako dopadlo prevedenie videoherného Ramba v našej recenzii.

Ako samo vydavateľstvo Reef Entertainment prehlasovalo, po tom, čo získali obrovskú licenciu na videohru Rambo, s ňou mali obrovské plány. Prvou veľkou chýbou bolo zverenie vývoja hry do rúk neskúseného štúdia Teyon, ktoré má na svojom konte len veľmi málo populárne hry. Vývoj hry sa tak ťahal k samotnému vydaniu dní, mesiace až roky.

Ak si hru objednáte v škatuliovej verzii, po rozbalení budete očarení naozaj pekným obalom. Po inštalácii hry na vás čaká prvé spustenie. Ste v menu a stláčate story mode...

Zobudíte sa s rukou v záchode a uvedomíte si, že predchádzajúce činnosti by boli obrovská chyba! Aby sme však nepredbiehali... Čo vás určite neminie, je príbehová línia z prvých troch Rambo filmov. Stretnete sa tak s väčšinou známych postáv, ktoré ste si niekedy priali stretnúť aspoň virtuálne. Keďže je hra on-rail, váš pohyb koriguje samotná hra, pričom vy ovládáte iba ruky. Tento štýl vám pravdepodobne bude pripomínať staré automatové hry, na ktorých by hra v dobe ich najväčšieho úspechu rozhodne bodovala.

Príbeh je rozprávaný formou flashbackov, a tak sa hneď na začiatku hry ocitáte formou cutscény na Rambovom pohrebe. Spomínanou formou flashbackov sa pri smútočnom prehovore vraciate do dob významných udalostí. Už pri prvej cutscéne si môžete všimnúť naozaj otrasné animácie postáv a hlavne kockatú mimiku tváre. Treba pripomenúť, že

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: FPS
Výrobca: Teyon
Zapožičal':
GameExpres.sk

PLUSY A MÍNUSY:

- + Rambo
- + zaujímavý obal
- + niektoré zábavné momenty
- všetko ostatné
- cena

HODNOTENIE:

20%

autori vytiahli dabing hlavných postáv priamo z filmov, čo si aj patrične všimnete... Takú otrasnú zvukovú stránku hry sme už dávno nevideli a ani nepočuli. Nízka kvalita dabingu a príslušný šum vám, bohužiaľ, budú píliť uši celú hru.

Keďže je hra on-rail, vašou úlohou je od prvej misie strieľať všetko, čo sa pohne. Za zásahy

dostávate XP body, ktoré sa na konci misie sčítajú. Hra obsahuje aj mechaniku rank systému, do ktorého sa zarátavajú získané XP body.

Za každý nový rank si môžete odomknúť nové skilly a perky podľa vašej voľby, ktoré vám pomôžu v určitej kategórii. Ako príklad skillu uvedieme zväčšenie sily pri režime hnevu a ako





čaká legendárna hláška „Mission Accomplished“, pri ktorej po viac ako desať násobnom počutí vás bude trieskať o steny.

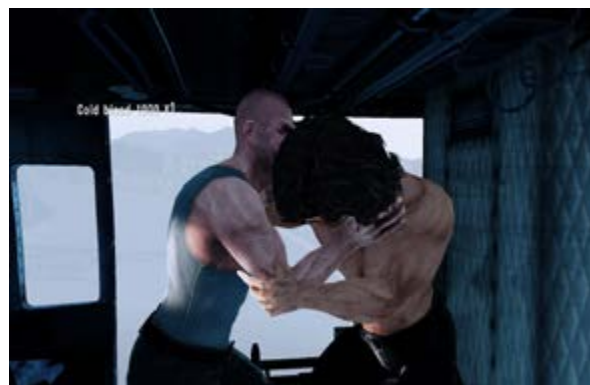
Ak sa nechcete nudiť sami, zavolajte k sebe domov kamaráta. Dajte mu do ruky druhý ovládač a hru môžete veselo hrať v co-ope. Tentokrát sa však nekoná žiadne predelovanie obrazovky, keďže druhý hráč vidí presne to isté, čo vy. Ovláda ale iba krížik, pričom svoju zbraň vidí iba prvý hráč. Jedinou motiváciou hru hrať však pravdepodobne nie je co-op, ale dosiahnutie čo najvyššieho skóre v určitých misiách, ktoré si následne môžete porovnávať v rebríčkoch. Bohužiaľ, ak si hru kúpite v škatuli, nedostanete ani Steam klúč, a tak sa žiadne lovenie achievementov nekoná.

Ako to býva pri zlých hrách, ani pri tejto neminieme bugy alebo rôzne glitche. Ako vrchol odfláknutosti uvedieme, že v niektorých pasážach majú nepriatelia úplne rovnaký výzor! Vtedy sa dá hra celkom prirovnať k úrovni webovej online hry. Podobných momentov je v hre veľa, a v kombinácii s desaťročným grafickým enginom tvoria smrteľnú kombináciu smiechu a plaču. Ak však máte v oblúbe Rambov theme song, ten si užijete do sýtosti! Nič iné počas misie totiž nehrá... Dobrou správou však nakoniec je, že hru dohráte za menej ako tri hodiny, sláva!

Verdikt

Tolko rôznych emócií, aké pri hre zažijete, sa neoplatí vymenovávať. Do poslednej chvíle sme tajne dúfali, že hra s takouto licenciou nás dokáže ohromiť. Žiaľ, nestalo sa tak. Čaká na vás iba kockatý príbeh, odporný zvuk, otrasná grafika, nechutné animácie, nudná hrateľnosť a všemožné bugy... Jednoducho povedané, ruky preč, hráči!

Ján Kaplán



príklad perku zvýšenie XP bonusu. Hra obsahuje taktiež formu challengov, za ktoré vám odomkyá nové zbrane. Tie si môžete vybrať pred každou misiou.

Režim hnevu, alebo wrath režim, je zaujímavý prvok, ktorý nahrádza obľúbený autoheal alebo lekárničky.

Keď totiž naberie určité množstvo zabití, čím sa vám naplní zúrivosť, môžete použiť túto funkciu, v následku čoho sa vám na obrazovke zmenia farby, a tak uvidíte nepriateľov neprehliadnuteľnou farbou. Ďalej dostanete nekonečný zásobník a po každom zabití sa vám doplní kúsok života. Takto sa dá za pár sekúnd nabráť život z úplného minima na maximum.

Bohužiaľ, je to len jeden z mála zaujímavých nápadov. Ďalším spretrením nudnej hrateľnosti sú Quick Time Eventy, pri ktorých musíte stlačiť klávesy presne na čas. Ak stlačíte klávesu príliš skoro, bude to

mať dopad len na druh zabitia a počet bodov. Ak stlačíte klávesu príliš neskoro, tak na vás zakaždým čaká otravná animácia, pri ktorej schytáte guľku do hlavy. Aj keď nie sú QTE nič prevratné, oživia už tak nudnú hrateľnosť.

Ak v dúfate aspoň v nejakú dejovú líniu, aspoň takú, aká bola vo filmoch, opäť vás sklame. Niektoré momenty sú jednoducho preskočené a niektoré zmenené. Tie najznámejšie sa ale v hre nachádzajú, a tak si „užijete“ napríklad aj útek na lodiach po rieke alebo šialené ničenie policajnej stanice, ktoré sa však vo filme nekonalo.

Odhládnuť od kopy nepodarených pasáží, niektoré legendárne momenty vás naozaj zabavia. Najviac zábavnou sa dá označiť druhá časť hry odohrávajúca sa vo Vietname, teda dejová línia z druhého filmu. Zábavu vám však budú neustále kaziť cutscény so spomínaným otravným audiom a ešte horšou kvalitou videa... A aby sme nezabudli, na konci každej misie vás

Dead Nation: Apocalypse Edition

CTRL C/PS3 + CTRL V/PS4 + DLC
= APOCALYPSE EDITION

Čo sa stane, keď vyjde nová generácia konzol a k nej minimum štartovacích titulov? Znie to ako začiatok trápneho vtipu, čím vlastne celá táto hra je. Nie v zmysle hrateľnosti, grafiky či príbehu, ale manipulácie so zákazníkmi, ktorý očakával od Playstation Plus na PS4, ale hlavne od autorov, trochu viac. Dupl'om ten, ktorý si Plus-ko predplácal už na Playstation 3.

Nie, Dead Nation: Apocalypse Edition (AE) nie je zlá hra, práve naopak, je zábavná, môžete ju hrať dvaja na jednej konzole a vracia starým dobrým twin-stick shooterom ich zašlú slávu. Problémom je, že ide o tú istú hru, ktorá vyšla pár rokov dozadu na PS3, iba s pár grafickými vylepšeniami a DLC balíčkom. Ak ste sa teda tešili na nové lokácie, zbrane, postavy či iné herné zlepšenia, v AE ich nenájdete. Na miesto toho môžete hru streamovať pomocou služby Broadcast+, kde ľudia, ktorí vás sledujú, hlasujú za pridané efekty. Tie môžu byť pozitívne alebo negatívne, avšak bežný hráč túto funkciu moc nevyužije, keďže ho nikto (možno až na pár kamarátov, ktorých donúti) sledovať nebude.

Zmeny v grafike, na prvý pohľad nezaregistrujete žiadne. Dokonca ani Full HD vám „full“ nepríde, a to vďaka nadmieru rozmazanej obrazovke. Možnosti novej konzoly teda tvorcovia využili hlavne na svetelné efekty, ktoré vyzerajú naozaj pekne, ale zvyšok hry je, bohužiaľ, identický. Využitie reproduktora v ovládači taktiež nechýba a zažíva rovnaké problémy ako v TR: Definitive Edition, čiže zvuky počujete ako cez klasické zvukové kanály, tak aj na ovládači, čo spôsobuje dvojité zvuk a lezie to poriadne na nervy.

Tieto zlepšenia naozaj nestoja za opätovnú kúpu, pokiaľ vlastníte originál na PS3. Na titulke je naozaj vidno, že tvorcovia rýchlo zbúchali pár drobností dokopy pre zvýšenie profitu a nehanbia sa toto celé vypustiť ako novú hru. Aj keď ide o podobný prípad ako TR: Definitive Edition, ktorý

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4
Žáner: Twin-Stick Shooter
Výrobca: Housemarque
Zapožičal: Sony

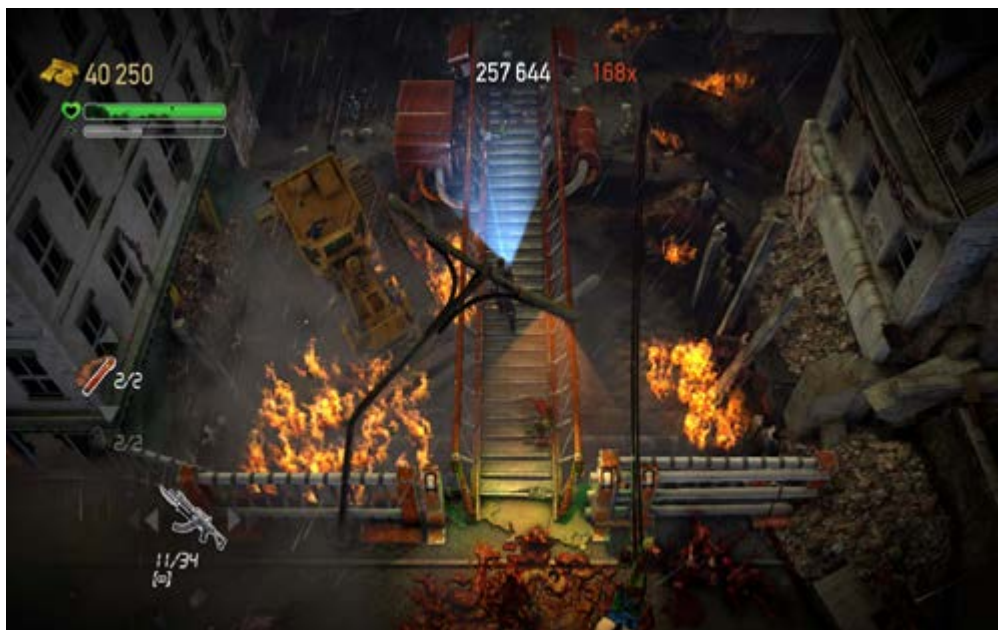
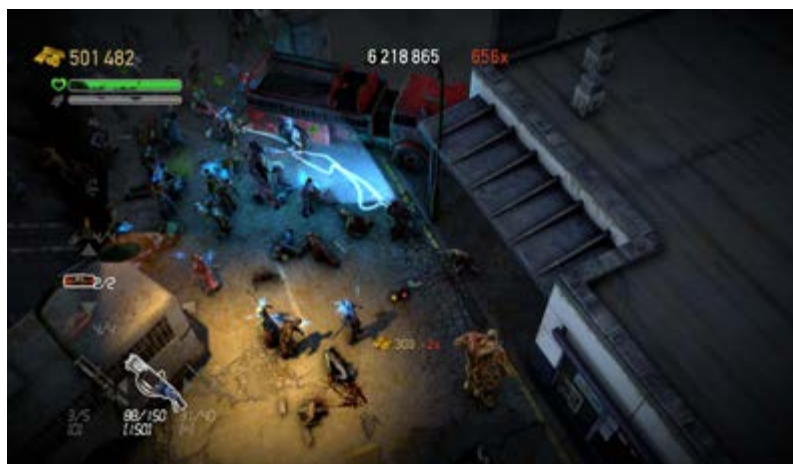
PLUSY A MÍNUSY:

- + hrateľnosť
- + co-op
- identický titul

s Dead Nation
s minimálnymi
vylepšeniami

HODNOTENIE:

55%



zaznamenal vysoké hodnotenia nielen u nás, ale aj vo svete, Apocalypse Edition vyslovene smrdí minimom vylepšení a zaslúži si „flame“. Avšak pokiaľ ste tento titul minuli, určite sa zabavíte, aj keď nie tak, ako by ste od hry novej generácie

očakávali. Ostatne, dúfame, že trend kopírovania starých titulov čoskoro pominie, lebo sa nám to tu začína nejako rapídne množiť, nie?

Tomáš Kleinmann

Súťaž s portálom

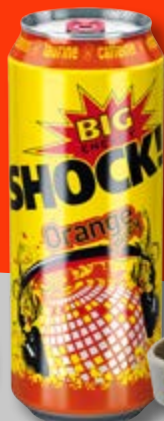
 **GAMESITE.SK**
VÁŠ HERNÝ SVET

Odfot'sa s nápojom

BIG SHOCK!

a prihlás sa do súťaže na stránke Gamesite.sk

1. cena: 24ks BIG SHOCK Orange + tričko + BUFF šatka + náramok
2. cena: tričko + BUFF šatka + náramok
3. cena: tričko + BUFF šatka + náramok
4. cena: tričko + BUFF šatka + náramok
5. cena: tričko + BUFF šatka + náramok
6. cena: tričko + BUFF šatka + náramok
7. cena: BUFF šatka + náramok
8. cena: BUFF šatka + náramok
9. cena: BUFF šatka + náramok
10. cena: BUFF šatka + náramok



Súťažte na www.gamesite.sk





Wildstar Closed Beta

■ Sci-fi MMORPG by v dnešnej dobe padlo vhod. Aj keď na trhu existuje pár značiek, ktoré túto kategóriu obhajujú, je fajn mať na výber a ešte viac fajn prísť s niečím novým. Wildstar na jednej strane s niečím novým prichádza v podobe sveta a príbehu, no na strane druhej ponúka veľa podobných mechanik, na ktoré sme zvyknutí už vyše desať rokov.

Na otázku, čo je vlastne Wildstar, by sa dalo jednoducho odpovedať slovným spojením „WoW-ko klon“, no nie je tomu, pravdaže, úplne tak. V preview verzii, v ktorej sme mali možnosť vyskúšať si obsah prvých pätnástich levelov za každú frakciu, nám ukázal, že v tomto žánri je stále čo zlepšovať a Wildstaru to celkom ide. Na prvý pohľad klasická tvorba postavy, pri ktorej si určíte frakciu, pohlavie, rasu a „classu“, zavítal aj nový „chodníček“ s názvom Path. V ňom si určíte vašu obľúbenú formu hrania, či ide o boj v Soldier path, platforming a objavovanie v Explorer path, výskum v Scientist path, alebo výstavba v Settler path. Klasických šesť classov, rozdelených podľa rolí snád' nemusíme vysvetľovať.

Hneď po tvorbe vstúpite do sveta Wildstar, ktorý vás začne bombardovať vskutku „funky“ prostredím, hláškami a príbehom. Sami nevieme zaradiť tento žáner, preto odporúčame zhladnúť ktorýkoľvek trailer, v ktorom vám chlapík s hrubým hlasom v celkom

vtipnom prevedení vysvetlí základy a hneď vám bude jasné, aký má štýl. Tento chlapík, či „narrator“, vás bude sprevádzať počas hry, bude hlásať veci, ako „level up“ či „double kill“ a musíme uznať, že sa do prostredia hodí.

Prvá oblasť, v ktorej sa naučíte základné mechaniky, sa nachádza na lodi, ktorá práve prilieha na novo objavenú planétu s názvom Nexus. Celý príbeh sa v podstate točí okolo nej, keďže obe frakcie ju plánujú kolonizovať. Na tejto lodi budete vzkriesení z kryopodu a začlenení do veľkého boja o kontrolu nad jej územím. Prvé questy, ktoré budete plniť, pozostávajú z vysvetľovania hratel'nosti, takže zabíjanie prvých príšer, komunikovanie s NPC-čkami a interagovanie s vecami budú základom celého tutorialu. Priznávame, že veľkosť celej lode, ako aj komplikovanosť prostredia nás trochu frustrovali. Pre nového hráča v MMO svete to bude ťažší oriešok, hlavne pri čítaní rozhovorov, ktoré nie sú nahovorené. To, či budú neskôr, je otázne, no stále ide o betu. Po pár pick-n-drop questoch sa na rad konečne dostáva boj, ktorý je vylepšením od klasického žánru, čo sa týka mierenia. Smer, ktorým sa pozerá vaša postava udáva smer strely, seku či iného útoku, pričom vám grafický ukazovateľ naznačuje, aký bude široký a dlhý. Niektoré schopnosti vyžadujú aj akcie navyše, napríklad Spellslingerov „Charged Ball“ treba nabíjať a druhýkrát stlačiť pre vyššie škody. Ostatné schopnosti,



ako CC, healing a iné, sa nachádzajú u rôznych classov, čo je v dnešnej dobe štandardom, avšak vo väčšine prípadov sa pri ich „castovaní“ môžete hýbať.

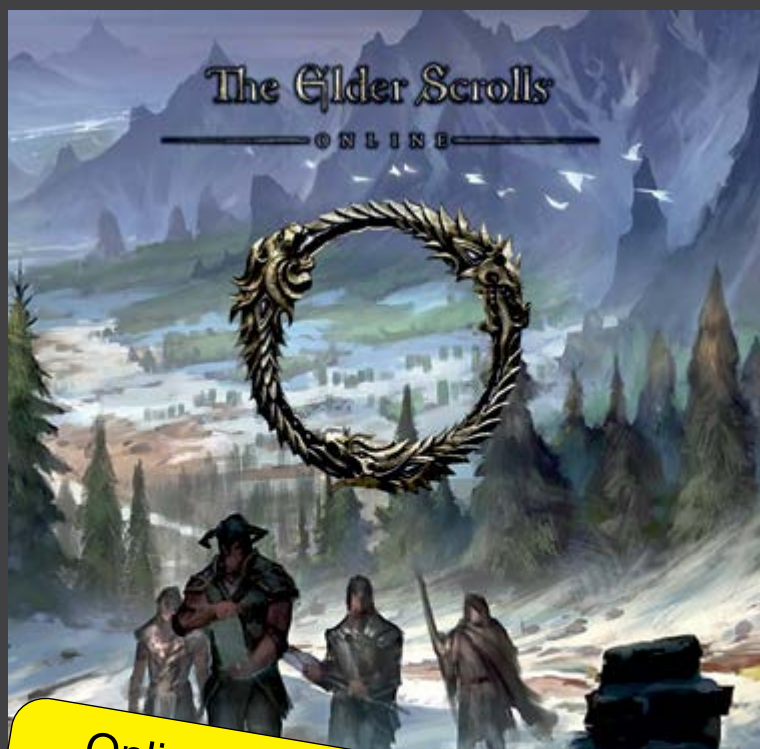
Ako náhle prejdete celkom nudným tutorialom na lodi, hra vás vhodí do sveta Nexusu, kde plníte opäť klasické story questy. Zabi desať yeti-ov, prines päť šraubov, pokecaj s hentým, klasika. Našťastie, práve tu prichádza na rad váš takzvaný „path“. V našom prípade to bol settler, ktorý stavia. Pri plnení bežných questov sme nachádzali rôzne debničky, ktoré sme vzápätí mohli využiť na výstavbu pol'ných lekární, či obranného systému. Tvorcovia hry sľubujú rôznorodosť týchto path questov a rôzne benefity, no slúži skôr ako doplnok k tým klasickým. Minimálne avšak upúta pozornosť pri robení generického územného quest grindovania.

Pri otázke level dizajnu a celkovej grafiky, hra poteší hlavne nadšencov objavovania nových vecí. Graficky je hra situovaná do takzvaného „cartoony“ artstyle-u (ála WoW v sci-fi), kde je všetko väčšie ako v reáli. Obrovské stromy, hory, monštrá, budovy atď. vytvárajú dojem väčšieho sveta, akým v skutočnosti je. Enviromentálne eventy zase dotvárajú pocit, že ste súčasťou, povedzme, boja o danú oblasť. Zároveň ich môžete využiť na vlastné účely, ako naviesť nepriateľa do oblasti, kde vybuchujú projektily delostrelectva, či blesky z búrky. Len pozor, aby ste sa nechytli do vlastnej pasce. Je to práve interaktívnosť s prostredím a postavami, ktoré môžu z tejto hry vytvoriť zábavnejší počin, ako ostatné MMORPG.

Po pár hodinách hrania teda prichádzame do hlavného mesta, kde naša press výprava končí. O ďalších veciach, ako dungeons, endgame, crafting a iné detaily, ktoré môžu rozhodnúť o kúpe, vás budeme informovať neskôr. Zatiaľ však môžeme zhodnotiť, že Wildstar je na dobrej ceste stať sa kvalitným MMO titulom. Ak máte radi rigidnejší štýl tohto žánru a k tomu ešte sci-fi, určite zbystrite pozornosť u tohto zvláštneho, no zaujímavého počinu.

Tomáš Kleinmann

INTERNETOVÝ OBCHOD S HRAMI



Online svet
Elder Scrolls sa
otvára už 4.4.



Harry Potter
pre Kinect
14,99€

GAME

EXPRES

<http://www.gameexpres.sk>



Figúrky k hrám
Magic the Gathering
a Hra o Tróny



South Park: The Stick of Truth

NOVÁ, INTERAKTÍVNA SÉRIA SOUTH PARKU

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC

Žáner: RPG

Výrobca: Obsidian

Vydavateľ: Ubisoft

Zapožičal: Playman

PLUSY A MÍNUSY:

- + autenticnosť
- + súbojový systém
- + vtipné situácie
- + narážky a gagy
- humor môže byť niekomu proti chuti
- dĺžka

Človek by si myslel, že Saints Row 4 je to najšialenejšie, čo sa dá v hernom sektore zažiť. No to platilo len do doby, keď som prvý raz zapol South Park: Stick of Truth. Pritom všetky indície naznačovali, že táto hra, pravdepodobne, nebude dobrá. Niekoľko odkladov, pád THQ a následný presun pod krídla Ubisoftu, no stále vo vývoji v štúdiu Obsidian. Chvalabohu, všetko dopadlo tak, ako malo.

Ak ide o South Park, veľmi veľa závisí od samotného hráča. Totiž South Park má taký špecifický zmysel pre humor a vizuálny štýl, že už dávno rozdelí ľudí na tých, ktorí v tomto seriáli vidia fantastickú satiru, hádam na všetko, čo sa deje vo svete, no zvyšok vidí iba humor s vysokou dávkou primitivizmu. Preto nezaškodí dodať, že hra je, čo sa týka štýlu, rovnaká ako seriál.

Chopíte sa vlastnej postavy, ktorá sa práve nastahovala do South Parku. To znamená, že na začiatku si môžete upraviť vzhľad pomocou rôznych druhov oblečenia a úprav, pričom všetko je, samozrejme, v South Park štýle. Následne ste vyzvaní, aby ste si našli priateľov, čo netrvá dlho, nakoľko stretne Buttersa, ktorý zväzda urputný boj s elfom. Ako sa sluší a patrí, Buttersovi pomôžete a on vás následne zavedie za Veľkým čarodéjníkom kráľovstva Kupa Keep. Tým je Cartman. Ten vás uvedie do základov príbehu. Konár s názvom Stick of Truth je mocnou relikviou a ľudia i elfovia bojujú o kontrolu nad ňou. Všetko sa zamotá v čase, keď ju elfovia znovu ukradnú a vašou úlohou je získať ju späť.

Originálny dabing, perfektné prepracovanie celého mesta do hry a plejáda známych postáv vám zaručia, že sa nebudete nudiť ani vtedy, keď sa budete bezvýznamne prechádzať po mestečku. V prostredí je neskutočné množstvo odkazov na seriál (napr. v izbe Stanových rodičov



sa nachádza USB s názvom Sword of Thousand Truth, známy z WoW epizód). Tu je však veľkou výhodou,

ak je hráč fanúšikom seriálu, lebo len tak si vychutná všetky narážky na seriál, gagy a vtipné situácie.



HODNOTENIE:

90%





South Park: The Stick of Truth je asi najlepšou priamou adaptáciou seriálu či filmu v poslednej dobe



Prekvapením nie je, že autori scenára (tvorcovia seriálu Matt Stone a Trey Parker) nenechávajú nitku suchú na nikom. Robia si srandu z homosexuality, pedofílie, potratov, nacistov. Čiže klasický South Park. V ktorej inej hre môžete bojovať proti nacistickým bezdomovcom, ktorí „hajlovaním“ privolávajú d'alšie posily?

Takmer celé mesto je vám od začiatku prístupné na prehľadávanie skrytých zákutí, plnenie hlavných a vedľajších questov. Dokonca v jednej časti hry navštívite Kanadu. Tá je vyvedená do formy 8-bitových klasík s tematickou hudbou a paródiou na celú túto krajinu. Plnenie questov a boje vylepšujú váš level. Ten vám následne sprístupní nové schopnosti podľa vybranej hernej triedy. Tentokrát máme dočinenia so štyrmi: warrior, thief, mage a jew. Každá z nich má špecifický set útokov a pasívnych schopností, ktoré získavate tým, že sa priateľíte s ostatnými obyvateľmi South Parku. Tých si následne pridávate na Facebook, aby ste si potom mohli čítať ich často vynikajúce a vtipné statusy. Okrem klasických zbraní a schopností má však každá herná trieda k dispozícii mágiu, ktorá je vyvedená do formy prdov (s plnou vážnosťou). Ak ste sa vždy chceli naučiť prd Nagasaki, tak máte možnosť.

Boj je spracovaný do formy súbojov na ťahy. K dispozícii máte so sebou vždy jednu ďalšiu postavičku, ktorá vám pomáha. Na výber sú klasické údery primárnymi a sekundárnymi zbraňami, špeciálne schopnosti závislé od PP (power points) i od hernej triedy a mágiu prdov, ktorá spotrebováva manu. Navyše si môžete privolať na pomoc jedného zo štyroch priateľov, ktorých máte, ak splníte vedľajšie úlohy. Zavolať si Ježiša, ktorý s M16 vystrielal všetko naokolo, nikdy nebolo na zahodenie.

Na súbojovom systéme je zaujímavé prevedenie každého jedného útoku, vyžadujúce špecifický úkon pomocou tlačidiel na ovládači, čo spôsobuje fakt, že sa pri súbojovom systéme nebudete nudiť. Tieto úkony sú časovo ohraničené a ak sa hráčovi nepodaria, tak spôsobí iba malé množstvo poškodenia. Teda okrem útokov Kennyho. Ak sa totiž nepodaria útoky jemu, tak jednoducho umrie, ako vo väčšine častí seriálu. Väčšina útokov má nielen vysoký účinok, ale aj výborne spracovanú formu (napr. ak hráte za Žida, tak jedným z útokov je obriezka alebo „egyptské rany“). No existuje aj sekundárna



forma, ako poraziť protivníkov. Ak sa v prostredí nachádza niečo elektrické, vybuchujúce a pod., tak môžete nepriateľov poraziť aj bez toho, aby ste museli vstupovať do ťahového boja. V boji sa stretnete so širokou škálou nepriateľov od rôznych druhov elfov, cez bezdomovcov až po nacistické kravy a krysy. Každý z nepriateľov vyžaduje trochu iný štýl útokov, čo dodáva hre variabilitu a zaručuje, že ani stopäťdesiaty súboj vás nebude nudiť. Škoda, že náročnosť súbojov je dosť nízka aj na tej najvyššej náročnosti.

Nechýba plnokrvný systém inventára. Primárne a sekundárne zbrane, ktoré svojím vzhľadom často pripomínajú hračky či predmety z reálneho sveta (dopravné značenie atď.). Navyše nechýbajú „brnenia“, ktoré zlepšujú štatistiky hráča.

Tieto prvky sú ďalej modifikovateľné pomocou špeciálnych rún, ktoré pridávajú ďalšie vlastnosti. No a nechýba vizuálna úprava vzhľadu spolu s úpravou farieb hádam u všetkého, čo máte na sebe. Popríklad môžete úpravu nechať na odborníkov, navštíviť plastickú chirurgiu, odkiaľ vyjde vaša postava s hlavou Davida Hasselhoffa.

Hra nepatrí medzi tie najrozsiahlejšie, no detailnosťou prebija konkurenciu. To všetko vďaka neustálým odkazom na seriál, kde v pozadí hrá hudba, ktorú v jednej časti naspieval Cartman, alebo obsah skríň, ktorý priamo odkazuje na charakter jednotlivých postáv. Samotné postavy sú presne také, aké sú v seriáli. Nedá sa ich nemilovať. Grafický štýl je v súlade so seriálovou predlohou a iba dotvára jedinečný pocit, akoby ste sledovali 18. sériu seriálu. Akurát škoda, že hra nepatrí medzi najdlhšie, nakoľko hlavný quest vám zaberie niečo v rozmedzí 10-14 hodín v závislosti od mnohých faktorov.

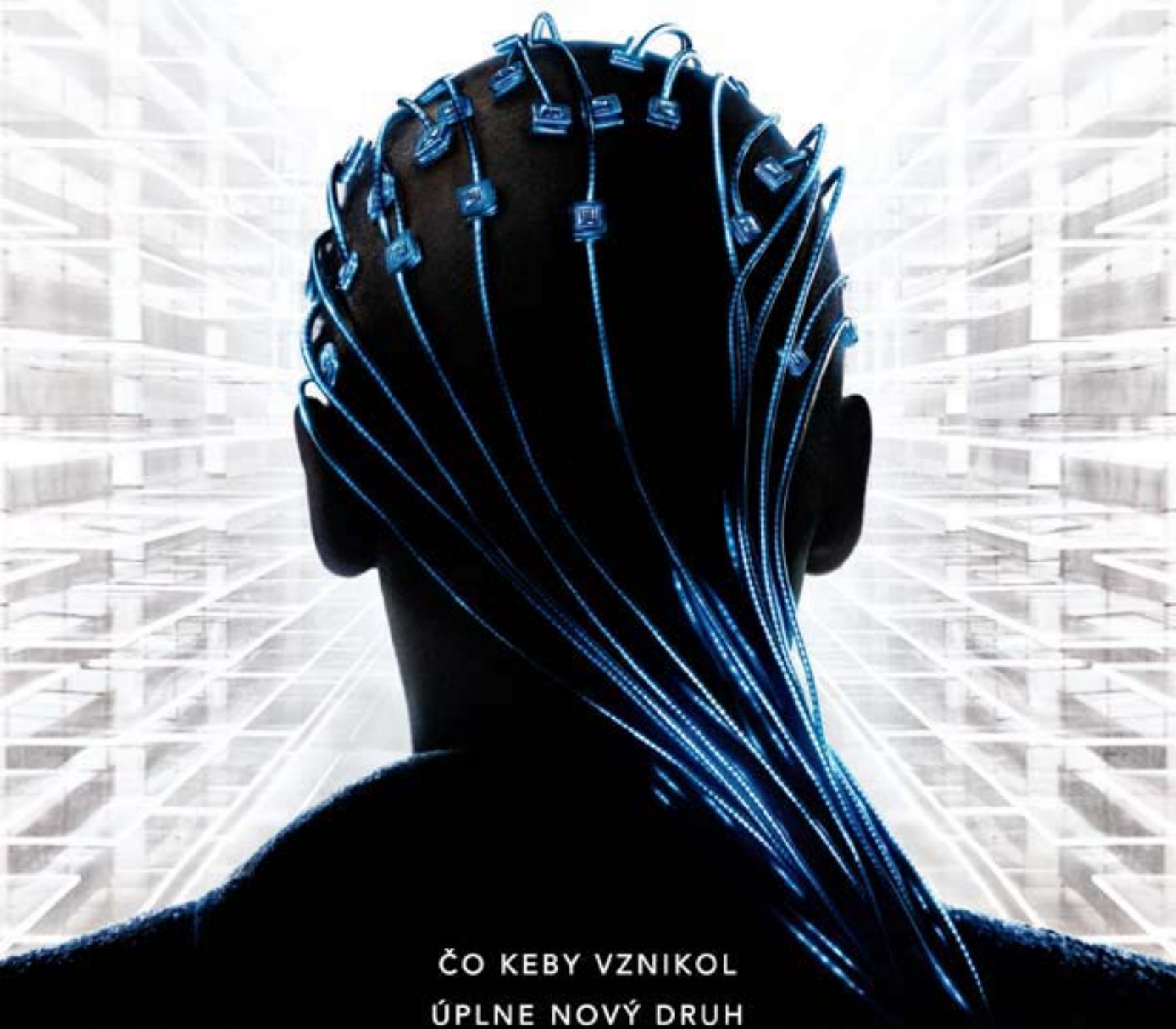
Nič to však nemení na fakte, že South Park: The Stick of Truth je asi najlepšou priamou adaptáciou seriálu či filmu v poslednej dobe. Neskutočná autenticita vzhľadom na predlohu v kombinácii s výborne spracovaným súbojovým systémom, veľkým zmyslom pre detail a špecifickým South Park humorom robia z tejto hry povinnosť nie iba pre fanúšikov seriálu, ale aj pre tých, ktorí ešte na seriál nenarazili. Jedinou reálnou prekážkou môže byť prakticky iba drsný humor, ktorý nemusí sadnúť každému.

Dominik Farkaš



OD TVORCOV TRILÓGIE TEMNÝ RYTIER A POČIATKU

J O H N N Y D E P P



ČO KEBY VZNIKOL
ÚPLNE NOVÝ DRUH
INTELIGENCIE?

T R A N S C E N D E N C I A

V KINÁCH OD 17. 4. 2014



TranscendenceMovie.com



GENERATION



MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

Pac-Man and the Ghostly Adventures

POŽIERAČ GULÔČOK JE SPÄŤ!

Slávny Pac-Man je späť. O znovuzrodenie tejto hernej legendy sa postaralo štúdio Bandai Namco Games, ktoré spolupracovalo aj na animovanom seriáli s týmto motívom. Remaky našich obľúbených hier z detstva nedopadávajú v poslednej dobe veľmi dobre, a tak sme aj do tohto titulu vstupovali s predsudkami.

Určite si každý z vás pamätá legendárnu hru Pac-Man z roku 1980 (kedy som ja, ak mám pravdu povedať, ešte nebol ani plánovaný). Tento žltý hrdina však prešiel dosť veľkou zmenou vizáže a trošku sa zaoblil. Pokojne si užíval zaslúžený dôchodok do chvíle, kedy sa objavil zákerný zloduch Betrayus, stelesnenie všetkého zla vo svete plného duchov. Jeho vyčítanie si všimne profesor Sir C a hneď zaalarmuje nášho hrdinu Pac-Mana, ktorý ihneď cestuje na univerzitu, kde profesor pracuje. Tá sa stáva jeho novým domovom a vašou základňou, kde si môžete vybrať levely, hrať bonusové hry či len tak sa poplakať a zbierať žlté gul'ôčky.

Príbeh vôbec nie je rozvinutý, neženie hráča dopredu a v podstate je tam len na vyplnenie prázdneho miesta, avšak čo čakať u arkádovej hry. V hre nájdeme päť miest, v ktorých je hneď niekoľko levelov – niektoré príbehové a pár bonusových. Prvých pár levelov je len na zoznámenie sa s hrou, no čím ďalej ju hráte, tým viac sa náročnosť zvyšuje a niektoré pasáže dajú zabráť nielen vašim zručnostiam, ale aj nervom. Za každý dokončený level získate istý druh ovocia, ktorý potom využijete v bonusových minihrách. V záverečnom leveli každého mesta na vás čaká nejaký boss, ktorého porazíte opakovaním tých istých vecí dookola, pokiaľ ho neskolíte – napríklad čakáte, kým boss dokončí svoj útok a potom je rad na vás. A takto to opakujete stále.

Princíp legendárneho Pac-Mana zostal. Prechádzate jednotlivými levelmi, zbierate žlté gul'ôčky a požierate neposedných duchov,

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS3
Žáner: skákačka, plošinovka
Výrobca: Bandai Namco Gam.
Zapožičal: Cenege

PLUSY A MINUSY:

- + starý Pac-Man je späť
- príbeh
- multiplayer
- celkový pocit z hry

HODNOTENIE:

55%

ktorí majú rôzne vlastnosti a útoky. Zostala aj možnosť vystrašenia duchov, kedy ich môžete chytiť ovel'a ľahšie ako inokedy. Pac-Man však môže zjesť aj špeciálne gul'ôčky, ktoré nášho hrdinu menia na superhrdinu s nadprirodzenými vlastnosťami. Špeciálnych gul'ôčok je viac druhov, môžete sa zmeniť napríklad na obrovskú gul'u, ktorá zničí všetko, čo jej stojí v ceste, na chameleóna, ktorý dokáže byť neviditeľným a vďaka svojmu lepkavému jazyku sa dostane aj na miesta, kde doteraz nemohol či na ohnivého Pac-Mana, ktorého využijete hlavne z zimnom prostredí na roztopenie prekážok.

Graficky je hra veľmi pekná, prostredia sú rozmanité, postavy sú spracované veľmi dobre a dizajn levelov je naozaj premyslený. Po zvukovej stránke je hra spracovaná kvalitne. Napomáha tomu rozmanitý soundtrack, ktorý vôbec neotravuje a mení sa v závislosti od prostredia, v ktorom sa práve nachádzate. Dabing postáv je tiež na vysokej úrovni, nakoľko sú postavy dabované hercami z animovaného seriálu s rovnakým názvom ako hra samotná. Titul sa ovláda dobre, no občas váš našťve kamera, ktorá sa niekedy otáča opačným smerom, akým by

ste chceli vy. Po dohraní príbehu sa môžete zabaviť na klasických oldschoolových herných automatoch, kde sa Pac-Man dostane do svojej višňovej helikoptéry či ananásového tanku, s ktorými prechádzate štyrmi rôznymi levelmi, kde môžete získať bonusové gul'ôčky, ktoré sa prirátajú k záverečnému skóre. Na svoje si príde aj „geek“ komunita, pretože sa v hre nachádza mnoho odkazov na filmy či seriály. Naraziť môžete na ducha s dlhou bradou kričiaceho „You shall not pass!“ (odkaz na Gandalfa z Pána Prsteňov) či počas hrania v pozadí počujete hlasy hovoriace „Winter is coming.“ (odkaz na seriál Hra o tróne). V hre nájdeme aj lokálny multiplayer až pre štyroch hráčov, kde sa zhostíte role ducha a súťažíte s kamarátmi, kto chyť rýchleho Pac-Mana skôr.

Nový Pac-Man je celkom príjemným vrátením sa do detských čias, avšak celkovo hra vyzerá tak, že je veľmi sústredená na detské publikum a hardcore hráči o hru ani z d'aleka nezavadia. Škoda príbehu, ktorý mohol byť trochu viac rozvinutý, škoda multiplayeru, ktorý sa rýchlo ohrá. Pac-Man je síce späť, no mohol byť oveľa lepší.

Dávid Tirpák



Súťaž s portálom



GAMESITE.SK
VÁŠ HERNÝ SVET

inFAMOUS

SECOND SON

"NAPÍŠTE KRÁTKU BÁSEŇ
A VYHRAJTE HRU INFAMOUS
SECOND SON!"



CENY:

1. INFAMOUS SECOND SON PRESS PACK + USB KĹÚČ
2. INFAMOUS SECOND SON PRESS PACK + USB KĹÚČ
3. INFAMOUS SECOND SON + USB KĹÚČ
4. INFAMOUS SECOND SON + USB KĹÚČ

Súťažte na www.gamesite.sk



Asus Transformer Book Trio

Trojnásobný transformer

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: ASUS

Dostupná cena : 880 €

PLUSY A MÍNUSY:

- + tri v jednom
- + dizajn
- + materiály
- + hardvér

- pomalý HDD
- hmotnosť

ŠPECIFIKÁCIE:

Obrazovka: 11,6-palca,

FullHD(1080p)

OS: Windows 8,

Android 4.2

CPU: Intel Core

+ Intel Atom

RAM: 4GB(PC) +

2GB(tablet)

Pamäť: 500GB + 16GB

Batéria: 33Wh + 19Wh



Snahu spoločnosti Asus priniesť na trh niečo unikátne, pozorujeme už dlhšie, či už to bola kombinácia tabletu a telefónu, či tabletu a notebooku, stále tomu niečo chýbalo. Po menej úspešných pokusoch sklbiť notebook s Androidom, sa spoločnosť rozhodla vložiť do jedného zariadenia plnohodnotný notebook i tablet. Aký je osud tejto skladačky?

Každé riešenie so sebou prináša nejaké kompromisy. V prípade tabletou, ktoré sa dajú premeniť na notebook, to vo väčšine prípadov býva ARM architektúra, ktorá nepodporuje klasické počítačové aplikácie. Používatelia si tak museli vystačiť s omnoho menším okruhom aplikácií. Asus sa tento problém rozhodol vyriešiť zakomponovaním klasického x86-64 CPU. Zariadenie sa teda skladá z dvoch samostatných systémov s procesorom Intel Atom v tabletovej časti a Intel Core v klávesnici. Obe zariadenia dokážu fungovať nezávisle od seba a zdieľajú spolu leda tak obrazovku

a napájanie.

PRVÉ DOJMY

Nám, rozmaznaným z ultrabookov, ako prvá do očí padla o niečo vyššia hmotnosť, ako by človek predpokladal. Síce 1,67 kilogramu nie je žiadne astronomické číslo, pri 11,6-palcovom notebooku je to celkom vysoká hodnota. Samozrejme, že je opodstatnená, keďže sa k hmotnosti notebooku pridáva i tablet, ktorý je zatiaľčený vlastnou batériu. Celkom nás potešilo praktické neoprénové puzdro a kompaktný adaptér.

HLINÍKOVÝ ELEGÁN

Hardvér je zabalený v kvalitnom hliníkovom puzdre, ktoré produktu pridáva na lukratívnosti a zároveň sa stará o pevnú a odolnú konštrukciu. Na rozdiel od ovocnej konkurencie nie sú rohy zaoblené a dominujú ostré hrany, ktoré budia dojem, že by sa na nich dalo pri troche snahy porezať.

Oproti "tabletoidej" konkurencii s klávesnicou je ťažisko rozložené rovnomerne, nestáva sa teda, že sa nám notebook prevráti. Keďže ide o dotykové zariadenie, displej je pokrytý tvrdeným sklom, čo taktiež pridáva na hmotnosti. Digitizér dokáže zachytiť až desať prstov naraz a pod ním sa skrýva IPS displej s FullHD rozlíšením, ktoré je na 11,6-palca viac než postačujúce.

SYMBIÓZA DVOCH SYSTÉMOV

To, že systémy musia byť úplne sebestačné, je pekné, no mohli by medzi sebou interagovať o niečo viac, ako zdieľaním obrazovky, zvuku a napájania. Klávesnica vlastne len zneužíva tablet ako obrazovku. Napríklad, ak chceme presunúť nejaké súbory medzi zariadeniami, musíme ich pripojiť na rovnakú Wi-Fi sieť a preniesť súbory bezdrôtovo, prípadne použiť USB, čo je celkom otrava, keď len chceme prehrať film, ktorý máme uložený na 500GB harddisku

HODNOTENIE:

70%



ENERGIE PRE OSUDOVÉ OKAMIHY



V ŽIVOTE SÚ CHVÍLE,
KEDY SA OPLATÍ NESPAŤ

NECH TO
NIE JE
BEZ
TEBA

na tablete, lebo sa nám v "klávesnici" vybila batéria. Tablet môže mať kapacitu 16, 32 alebo 64 gigabajtov, plus pamäťová karta. Dá sa povedať, že spojením stolového počítača a tabletu nám vznikne notebook.

HARDVÉR

Tablet je osadený dvojjadrom Intel Atom s označením Z2760, ktorý tiká na frekvencii 1,6GHz. Sekundujú mu dva gigabajty operačnej pamäte a grafická karta, ktorá je integrovaná v procesore.

V PC stanici nájdeme hardvér, ako vo väčšine ultrabookov, teda procesor Intel Core, v našom prípade i7 s taktom od 1,8GHz do 3,0GHz. Operačná pamäť má kapacitu štyri gigabajty a niečo si z nej odkrojí i integrovaná grafická karta HD 4400.

Na tablete o výkon núdza nie je, systém beží bleskovo a nerobia mu problém ani hry či rôzne aplikácie z Google Play. Čo sa týka PC stanice, musíme trochu vytknúť použitie klasického pevného disku namiesto rýchlejšieho SSD, ktorý je v prenosných zariadeniach zaužívaný. Prenosové rýchlosti disku sú podpriemerné i na pomery pevných diskov a na systéme je to poznateľné. Ak sa začnú inštalovať aktualizácie, nebodaj ešte aj tie, o ktoré sa stará Asus, notebook je jednoducho nepoužiteľný a často trvá i niekoľko minút, kým sa nám podarí prepnúť do tabletového módu, aby sme zariadenie mohli používať i popri aktualizácii.

Výkon procesora je však na internet, kanceláriu a nejaké tie multimédia plne postačujúci. Zvládne i menej náročné hry, no pri vyššej záťaži už celkom solídne počuť chladič.

Pánty displeja majú okrem držania tabletu ešte jednu funkciu. Pri otvorení obrazovky sa zdvihne zadná časť tabletu, čo nielenže podporí stabilitu, ale aj uvoľní priestor pre prúdenie vzduchu pod notebookom.

SOFTVÉR

Aby sme nejako zohrali tieto dve zariadenia, potrebujeme nádielku softvéru od Asusu, ktorý sa stará o prepínanie medzi systémami, nastaviteľné dobíjanie batérie či synchronizáciu dát cez WiFi. Tablet sa nabíja pomocou doku a ak sú obe zariadenia vybité, tak si viete vybrať, ktoré sa má nabiť ako prvé, alebo či sa má použiť takzvané inteligentné nabíjanie, ktoré bude nabíjať

obe zariadenia súčasne. Nájde sa však aj pár nepotrebných aplikácií, ktoré akurát zaberajú miesto a otravujú aktualizáciami.

PC stanica operuje na operačnom systéme Windows 8, ktorý je zdarma aktualizovateľný na verziu 8.1. Tablet pracuje so systémom Android 4.2 Jelly Bean, ktorý má prídavných aplikácií o niečo viac, no nájde sa medzi nimi dosť využiteľných, ako napríklad šetrenie energie či ekvalizér. Potešia i miniaplikácie na obrazovke, kvalitný multitasking, živé pozadia a pekné grafické prostredie.

A ČO NA TO BATÉRIA?

Jednou s prvých otázok, ktorá nám zišla na um, keď sa nám do rúk dostalo toto zariadenie, bola, ako je riešená batéria. Jedna spoločná v tabletovej časti či dve rozdielne. Dobrou správou pre výdrž a zlou pre hmotnosť je, že batérie sú dve. Jedna 19Wh v tabletovej časti a druhá 33Wh v PC stanici. Vo forme notebooku vie počítač využívať obidve batérie, čiže to dokopy vychádza 52Wh. Táto zostava nás vo Windowse dokáže udržať pri živote nejakých štyri až päť hodín pri surfovaní na internete alebo sledovaní videa pri nízkom jase. Samotná tabletová časť avizuje výdrž približne päť hodín pri aktívnom zatvorení. Papierovo by mu pripojenie klávesnice dodalo ďalších osem hodín života.

KLÁVESNICA A TOUCHPAD

Na vrchnej strane vidíme nemalú inšpiráciu prevzatú od MacBookov, nezostalo to však len pri vzhľade, ale i pri kvalite, ktorú klávesnica i touchpad poskytuje. Na klávesnici sa píše celkom dobre, tlak i odozva sú v poriadku. Osobne by sme však privítali o niečo vyšší zdvih klávesov. Touchpad sa dá stláčať po celej jeho ploche, teda by sa dal označiť ako click-pad, až na to, že pravý dolný roh funguje klasicky, ako pravé tlačidlo myši.

KONEKTIVITA

Bežný ethernetový konektor RJ-45 vám v tomto prípade nepomôže. K sieti sa pripája cez WiFi, prípadne cez USB redukciu. PC stanica si rozumie s novším štandardom 802.11ac, tablet je osadený bežným 802.11n. Podobne je to aj s Bluetooth, ktorý má v PC stanici verziu 4.0 a v tablete o číslo nižšiu. Po bokoch PC stanice nájdeme dva USB 3.0 porty, Micro-HDMI 1.4, mini DisplayPort a audio jack combo. Tablet nám

periférie rozšíri o microUSB a ďalšie audio jack combo. Otázka, prečo výrobca nepoužil normálne HDMI, ktoré svojimi rozmermi nezaberie o nič viac výšky ako bežné USB, nám zrejme zostane nezodpovedaná. Ak chcete počítač používať pripojený na externý monitor, tak si pripravte rovno i USB hub, keďže dva USB porty postačia akurát tak na pripojenie externej klávesnice a myši.

MULTIMÉDIA

Podobne ako u rady N Asus do tohto modelu zakomponoval audio Bang & Olufsen ICEpower, ktoré dokáže celkom solídne podať nielen filmy, ale i hudbu. Maximálna hlasitosť je celkom na úrovni a ani pri nej sa nestretávame s nejakým trhavým zvukom. Celkom dobre zvláda hĺbky i výšky a na občasnú počúvanie hudby bohato postačí. Hovorom poslúži digitálny mikrofón a o prechod do dimenzie videohovorov predná HD kamera. Pohotovostné fotografie sa dajú zhotoviť pomocou 5Mpx fotoaparát na zadnej strane, ktorý taktiež dokáže natáčať FullHD video.

VERDIKT

Trio je veľmi zaujímavý produkt, ktorý ukazuje ďalšiu možnosť, ako vtesnať viacero zariadení do jedného. Chce to však ešte vyladiť malé chybičky, ako prepínanie medzi systémami či pomalý harddisk. Ak vám nechýba Android a hľadáte len ultraprenosný notebook s dotykovým displejom, kúpte si radšej konvertibilný ultrabook, ako je napríklad YOGA od Lenova. Ak si neviete svoj deň predstaviť bez vášho Android tabletu a potrebujete mať popri tom k dispozícii i počítač s Windowsom, Asus Transformer Book Trio môže byť pre vás zaujímavá voľba, problém však môže robiť cena, ktorá nie je úplne primeraná tomu, čo tento produkt ponúka.

Eduard Čuba



SONY

Zaži to najlepšie zo Sony v kompaktnom vodotesnom* smartfóne

Výnimočný výkon vo veľkosti presne pre teba



XPERIA Z1
Compact

XPERIA Z1

www.sonymobile.com/xperia-z1

www.sonymobile.com/xperia-z1-compact

*Viac informácií na www.sonymobile.com/testresults

Ikony a obrázky sú simulované a sú len pre ilustratívne účely. Sony je ochranná známka alebo registrovaná ochranná známka spoločnosti Sony Corporation. Android, Google Chrome a Google Play sú ochranné známky spoločnosti Google Inc. ©2014 Sony Mobile Communications AB.

HTC Desire 500

Smartphohe pre menej náročných

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: HTC
Dostupná cena: 195 €

PLUSY A MÍNUSY:

+ displej
+ dizajn
+ fotoaparát

- rozlíšenie
- pamäť
- video
- občasné
spomalenie

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

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 nevýzerá, 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 priblíženia a okolitého osvetlenia i notifikčná 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 nevrzga, ani sa neprehýba. Vrzganie sa však objaví pri silnejšom stlačení 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 žalostne 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

HODNOTENIE:

75%

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 rádii a aplikácia SoundHound na rozpoznávanie hudby, ktorá je integrovaná nielen s hudobným prehrávačom, ale aj s aplikáciou FM rádia.

VÝKON, VÝDRŽ A MULTIMÉDIA

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 vybijie

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 "prisvetľovanie" dióda, no kvalita fotografií výrazne klesá. Aplikácia fotoaparátu disponuje širokými možnosťami nastavení od rozlíšenia, cez citlivosť ISO až po vyvázenie bielej. Prítomné sú aj pokročilé funkcie, napríklad HDR, detekcia tváre a úsmevu. Video dokáže Desire 500 zhotoviť v rozlíšení najviac 1280x720 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 smartphonu s pevnou konštrukciou, kvalitným displejom a veľmi dobrým fotoaparátom. Rýchlosťou Desire 500 nikoho neoslňuje, rozlíšenie displeja dnes už nezaujme, no najhoršie je na tom veľmi veľká vnútorná pamäť. Bez dokúpenia pamäťovej karty je využitie telefónu značne limitované.

Tomáš Ďuriga



CREATIVE HITZ MA2300

Komfort aj na dlhé cestovanie

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Creative
Dostupná cena : 30 €

PLUSY A MÍNUSY:

- + cena
- + dizajn
- + konštrukcia
- + kábel, mäkké a pohodlné náušníky
- kvalita reprodukcie
- absencia tlačidiel ovládania
- nie su úplne skladateľné

ŠPECIFIKÁCIE:

Štýl nosenia: Na ušiach

Hmotnosť: 138g

Farba: Čierna, biela, modrá, červená

Ovládanie na kábli: Áno

Meniče: 30mm
neodýmový magnet

Frekvenčný rozsah:

Hz ~ 20kHz

Typ konektora : 3,5mm

pozlátaná štvorpólová

zástrčka v tvare L

Dĺžka kábla: 1,2m

Špecifikácie mikrofónu:

Impedancia: <2.2kohms

Doporučené používanie:

Hudba a film: Áno

Hranie hier: Áno

Konverzácia: Áno

HODNOTENIE:

70%

Do redakcie k nám zavítali ďalšie slúchadlá od spoločnosti Creative. Ide o slúchadlá z najnovšej série HITZ – MA2300. Ich hlavnými rysmi sú predovšetkým rozmery, hmotnosť a dizajn.

PRVÉ DOJMY

Po vybalení slúchadiel zo škatule nachádzame iba slúchadlá v čierno-striebornom prevedení a niekoľko brožúrov. Samotné meniče slúchadiel nám na prvý pohľad pripadali ako nafúknuté "buchtičky". Po nasadení na hlavu a miernom ponaprávaní sedeli presne a boli pohodlné.

TECHNOLÓGIE

Z technologického hľadiska slúchadlá neponúkajú toho veľa.

Vyzdvihnúť sa dajú azda iba 30mm meniče vyrobené z neodýmových magnetov a celkom slušný mikrofón, ktorý je umiestnený na kábli.

PRIPOJITEĽNOSŤ

Slúchadlá pripojíte k zariadeniam ako smartphone či počítač iba prostredníctvom 3,5mm jacku so štyrmi kontaktmi (štandard CTIA). 1,2m kábel poskytuje dostatočnú dĺžku pripojenia a zároveň je pogumovaný. Pogumovaním a plochým tvarom výrobca dosiahol dosť náročné zamotanie kábla, čo je vcelku výhoda, ak slúchadlá často prenášate a beriete všade so sebou.

Na kábli ešte nájdeme v zhruba 15cm vzdialenosti od meničov, mikrofón s tlačidlom určeným na prijímanie hlasových hovorov

a ich ukončenie.

DIZAJN

Slúchadlá boli vyrobené s dôrazom na komfort. Tento fakt sa Creative skutočne podaril. Už po nasadení slúchadiel na hlavu zistíte, že náušníky sú veľmi pohodlné, ľahké a slušne izolujú okolitý hluk. Sú tvarované do trojuholníkových tvarov so zaoblenými rohmi, ktoré pôsobia elegantne. Samotné meniče sú vystlaté mäkkou penou. Po ich obvode je potiahnutá koža imitujúca látku.

Opierka hlavy je sčasti potiahnutá mäkkou výstelkou, ktorá so samotnou hmotnosťou slúchadiel zaistí uje skutočné pohodlie. Aj po niekoľkých hodinách nosenia vás zo slúchadiel hlava bolieť nebude.

Rám slúchadiel sa zložiť nedá, a tak je prenášanie slúchadiel sčasti obmedzené. Avšak stočiť sa dajú o cca 90 stupňov meniče, čo je výhodné, ak chcete slúchadlá na rýchlo niekam odložiť a nepoložiť ich pritom na hrany náušníkov.

Samotná kombinácia čiernej so striebornou nie je nejako výrazná, no tento model slúchadiel sa vyrába aj so živšou modrou alebo červenou či klasickou čisto bielou farbou. Plasty slúchadiel sú vyrobené so slušného materiálu, ktorý na výše nevzga, čo hodnotíme ako ďalšie pozitívum.

TEST

Creative Hitz MA2300 sú v prvom rade slúchadlá pre telefóny a smartphony.

Najprv sme pripojili zariadenie k smartphonu. Zvuk nám prišiel veľmi nekvalitný a hlavne nevýrazný. Až po upravení ekvalizéra podľa vlastného gusta bol zvuk už oveľa príjemnejší a mierne sa prejavili aj basy, aj keď iba pri vyššej úrovni hlasitosti, ale úprava ekvalizéra ozaj stála za to. Telefonovanie fungovalo bez problémov, tlačidlo na prijímanie a ukončenie bežiacего hovoru fungovalo taktiež stopercentne. Kvalita mikrofónu bola veľkým prekvapením, pretože vzhľadom na svoje rozmery a umiestnenie prenášal zvuk ozaj dobre a bez veľkého šumu v pozadí.

Zamrzieť mohla absencia ďalších ovládacích tlačidiel na prepínanie piesní a pozastavenie skladby. Predsa len, keď sme slúchadlá používali pri cestovaní, museli sme pre prepnutie skladby odblokovať smartphone. Pridaním tlačidiel by sa tento proces jednoducho odbúrál.

Po pripojení slúchadiel k počítaču nás čakal rovnaký proces (nastavenie ekvalizéra). Kvalita signálu bola predsa len o niečo lepšia, a tak sme si mohli v pohodlí vychutnať aj pozeranie filmu.

Filmové efekty (výbuchy, strelba) neboli očarujúce, ba skôr nevýrazné. V hrách ako Battlefield slúchadlá taktiež nevynikli, ale na príležitostné hranie by sa slúchadlá dali nosiť na hlavu.

Veľkou výhodou bolo to, že slúchadlá boli ľahké a ich prítlak bol akurátny. Trocha zvlášť nám prišlo otočenie meničov do opačnej strany, ako sme si predstavovali. Po zložení slúchadiel z hlavy a nasadení na

krk sa vonkajšia časť meničov oprela o hrud'. No očakávali sme, že po ich zložení sa o hrud' oprie práve opačná časť meničov.

VERDIKT

Hitz MA2300 sú slúchadlá určené predovšetkým pre aktívnych ľudí, ktorí potrebujú určité pohodlie a kvalitu zvuku dosiahnuť aj mimo svojho domova. Zložiť sa do čo najmenších rozmerov nedajú, no vďaka svojej nízkej hmotnosti a špeciálnym dizajnom si zaslúžia pozornosť. Navyše vďaka štyrom farebným prevedeniam si na svoje gusto môže prísť ozaj každý.

Pre ľudí preferujúcich teplo domova a vysedávanie za PC práve najvhodnejšou voľbou nebudú. 30mm meniče nie sú najväčšie a kvalitou zvuku slúchadlá

taktiež veľmi neoplývajú. Lepšou voľbou v tomto prípade by boli slúchadlá s väčšími meničmi a s kvalitnejšou reprodukciou zvuku či už pri pozeraní filmu, počúvaní hudby či komunikovaní.

Pri tomto modeli slúchadiel nás zamrzela aspoň najviac absencia viacerých tlačidiel ovládania na kábli. Považujeme to za dosť potrebnú vec pri počúvaní hudby. Cena slúchadiel nie je zlá, no po priplatení niekoľkých eur si dokážete obstaráť slúchadlá s lepšou kvalitou zvuku a možno aj s viacerými pridanými funkciami. Celkovo sú však slúchadlá vyrobené technologicky jednoducho, ale konštrukčne na veľmi dobrej úrovni.

Lukáš Libica



SONY XPERIA Z1 COMPACT

V malom tele, veľký duch

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Sony

Dostupná cena : 442 €

PLUSY A MÍNUSY:

- + výkon
- + batéria
- + IPS displej
- + odolnosť voči prachu a vode
- plastový zadný kryt
- nekonzistentné fotografie
- Android 4.3

ŠPECIFIKÁCIE:

OS: Android 4.3

CPU: Snapdragon 800

Operačná pamäť:

2 048MB (2GB)

Veľkosť úložiska:

16GB (16 384MB)

Slot pre pamäťovú kartu:

Micro SDXC (max. 64GB)

Displej: 4,3" IPS

1280×720 bodov

Rozlíšenie snímača:

20,7Mpx

Rozmery:

6,5×12,7×0,95cm

Hmotnosť: 137g



Trendom na poli mobilných telefónov je neustále zväčšovanie uhlopriečok a výkonu. Aké však máme možnosti, ak chceme niečo menšie? Práve takýmto zákazníkom chcú výrobcovia vyhovieť menšími verziami vlnajkových lodí, ktoré sa vyznačujú nielen menšími rozmermi, ale aj horšími technickými špecifikáciami. Práve Xperia Z1 Compact od japonského výrobcu Sony túto situáciu mení. Na trh prichádza s rovnakým čipsetom, operačnou pamäťou a totožným fotoaparátom.

DIZAJN A KONŠTRUKCIA

Prívrastok Compact je najmarkantnejší na uhlopriečke displeja, ktorý má 4,3 palca a HD rozlíšenie, oproti 5 palcom Z1 a FullHD rozlíšeniu. Sony sa podarilo všetky komponenty vtisnúť do tela s rozmermi 127×64,9×9,5mm

a vďaka váhe 136g a zahnutým okrajom sa telefón drží pohodlne. Displej prekrýva minerálne sklo Dragontrail, zadná časť je, žiaľ, plastová. Povrch by mal odolávať škrabancom, no je doslova magnetom na odtlačky a prach, takže sa budete cítiť ako upratovačka a neustále ho pretierať.

Testovali sme čiernu verziu, čiže riešením by mohol byť biely variant (existuje ešte ružový a žltý), na ktorom by odtlačky nemali byť až také viditeľné. Celý obvod lemuje hliníkový rám s viacerými krytmi konektorov a tlačidlami. Dominantné je okrúhle tlačidlo na pravej strane pre zapínanie/vypínanie, ľahko dostupné palcom. Pod ním je ovládanie hlasitosti a dvojpolohové tlačidlo spúšťa kamery, ktoré je až príliš miniatúrne a stláčanie do druhej polohy je náročné. V pravom dolnom rohu sa nachádza dierka

na šnúрку, s čím sme sa už dávno nestretli, ale svoje opodstatnenie nájde hlavne pri používaní telefónu ako fotoaparátu a pre jeho uchytenie na zápästie. Celá spodná strana je vyhradená pre mriežku reproduktora, 3,5mm jack sa nachádza navrchu. Na ľavej strane nájdeme 3 kryty a pod nimi port Micro USB, slot pre Micro SD kartu a SIM kartu. Plastové prekrytie nie je len dizajnovým riešením, ale je nevyhnutné pre zabezpečenie vodotesnosti a prachuodpornosti IP55/58. Ak sa obávate neustáleho otvárania a zatvárania krytov a ich odlomenia, je možné využiť magnetický konektor v spojení s nabíjacou kolískou.

Nepochopiteľným krokom je pre nás absencia tlačidiel pod displejom, keďže ponúka dost miesta. Sú teda zobrazované priamo na displeji. Signalizačná dióda je pred zrakmi ukrytá za mriežkou

HODNOTENIE:

90%

slúchadla. Po stranách sú už tradičné senzory a predná kamera na videohovory.

DISPLEJ

Aj napriek zníženiu rozlíšenia je hustota bodov 341ppi, čo je stále viac ako napríklad pri iPhone 5S (326ppi). Sony ho označuje ako TRILUMINOS™ a zmenou oproti Z1 je aj použitie IPS panelu. Zlepšili sa tak pozorovacie uhly a výdrž batérie. Farby sú trochu chladnejšie vzhľadom na normál, no je tu možnosť doladenia vyvážením bielej.

Sony bolo kritizované kvôli filmu, ktorý začalo používať na ochranu displejov a tejto úprave sa, nanešťastie, nevyhla ani Z1 Compact. Povrch pôsobí na dotyk plastovo a zachytáva nečistotu a odtlačky viac, ako ostatné smartphony. Pripravte sa na mikroškrabance.

HARDVÉR

Tu si Sony nebralo žiadne servítky pred ústa a menšieho súrodencu "napumpovalo" len tým najlepším. Štvorjadrový Snapdragon 800, GPU Adreno 330, 2GB RAM spolu s nižším rozlíšením vytvára nebezpečnú kombináciu, pred ktorou musia mať rešpekt všetci naokolo. Paradoxom je, že aj napriek menšiemu telu a pri vysokej záťaži, sa telefón neprehrieva a teplo je rozdistribúované do väčšej plochy a nie výhradne nad procesorom, ako to už býva pri mnohých konkurentoch. Ani pri dlhšom hraní nebolo držanie Z1 Compact nepríjemné. Ďalším zaujímavým

faktom a obrovským plusom je výdrž batérie. S kapacitou 2300mAh nejde síce o rekordéra, ale práve vďaka HD rozlíšeniu nie sú komponenty hnané na ich maximum. Pri bežnom používaní sme dosiahli viac ako dva dni, pri pohotovostnom by to boli aj viac ako štyri (telefón sme už museli žiaľ vrátiť), so zapnutou funkciou Stamina, ktorá pri vypnutej obrazovke deaktivuje hlavne dátové prenosy, by sme zašli ešte ďalej. Naozaj výborná výdrž!

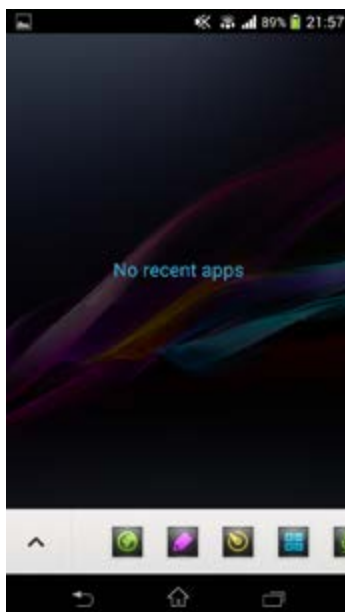
So svetom sa Z1 Compact vie spojiť pomocou Wifi 802.11 v štandarde a/b/g/n/ac, Bluetooth 4.0, GPRS, EDGE, HSDPA, HSUPA, LTE.

SOFTVÉR

Podobne ako väčší príbuzný, aj kompaktná verzia beží na Androide 4.3 s nadstavbou Xperia UI. Škoda, že Sony novinku na trh nevidelo s už dostupnou aktualizáciou KitKat 4.4, no tej by sa majitelia mali dočkať už v blízkej dobe (apríl/máj). Pozitívom je vyladenie systému a jeho bezproblémový chod. Xperia UI je elegantná a nenarúša dojem pôvodného Androidu. Charakteristické sú ikony, s ktorými sa stretávame aj pri prehrávačoch a herných konzolách. Bežné aplikácie, ako prehrávač hudby a videa, sú previazané s ekosystémom Sony. Tie sú, žiaľ, v našom

regióne zatiaľ nevyužitelné. Praktickým dodatkom sú miniaplikácie, ktoré je možné vyvolať stlačením tlačidla multitaskingu a dajú sa umiestniť kdekoľvek na obrazovke.

Ak napríklad pracujete v internetovom prehliadači a potrebujete si niečo spočítať, vyvoláte si kalkulačku, urobíte výpočet, zatvoríte miniaplikáciu a pracujete pohodlne ďalej. Prostredie je možné rozšíriť maximálne na sedem obrazoviek, zamrzí nemožnosť cyklického prechodu.



FOTOAPARÁT

Čísla hýbu svetom. Ved' kto by si nechcel odfoťiť svoj "duckface" s 20,7 megapixlovým Exmor RS senzorom a šošovkami Sony G? Fotky sú následne spracovávané pomocou algoritmov, výsledkom čoho sú 8 megapixlové fotografie. Zábery sú kvalitné, najmä exteriérov a senzor má potenciál, ale práve agresívny softvérový zásah uberá mnoho detailov. Kameňom úrazu sú však nočné fotky, ktoré sú nekvalitné a zrnité, že by sa z nich uživilo aj pár sliepok.

Aby sme len nekritizovali, aplikácia fotenia obsahuje aj rôzne filtre a vychytávky, ako napríklad AR (Augmented Reality) – Rozšírená realita, kedy sa po spustení na vašom stole preháňa obrovský T-Rex či rybičky a známych môže vyfotiť s potápačskou helmou na hlave. Zábava s kamarátmi je zaručená.

Aplikácia zvláda zhotovovanie panorám aj sériových fotografií. Pre uľahčenie slúži funkcia Superior Auto, ktorá sa na základe prostredia a podmienok snaží vybrať z preddefinovaných profilov.

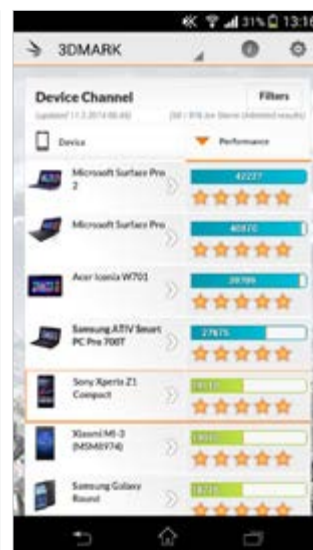
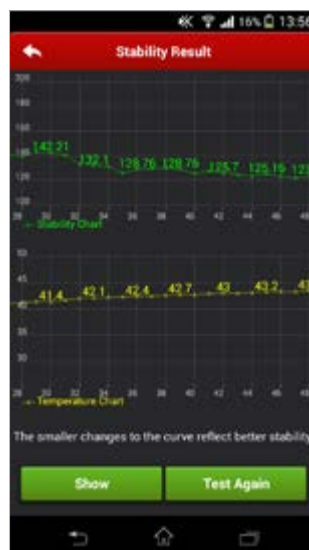
Video je natáčané vo FullHD s rozlíšením 30 snímok za sekundu. Pri technických špecifikáciách by sme čakali už možnosť 4K rozlíšenia ako pri Note 3. Záznam je kvalitný a plynulý, s verným podaním farieb.

VERDIKT

Pri uvedení Xperie Z1 Compact na trh sa Sony podarilo nielen vtisnúť ich vlajkovú loď do menšieho tela, ale vytvoriť čosi ešte lepšie. Napriek menšej kapacite batérie je jej výdrž dlhšia, zatiaľ čo IPS displej odstránil neduhy Z1. V slove Compact zhmotnilo želania zákazníkov, že aj do menšieho tela je možné použiť tie najvýkonnejšie komponenty a dokonca zlepšiť chladenie. Zamrzí len verzia softvéru. Vydanie novinky bez najnovšieho Androidu nie je tým najpovzbudivejším znakom podpory v budúcnosti.

Tak či onak, Sony Xperia Z1 Compact je momentálne najlepší telefón japonskej značky, ktorý bude milovať každý, kto chce nekompromisný výkon, no neobľubuje veľké rozmery dnešných high-endov.

Róbert Babej-Kmec



SOUTH PARK™ THE STICK OF TRUTH™



18
www.pegi.info



PS3



XBOX 360

XBOX LIVE



OBSIDIAN™

Playman



UBISOFT™

© 2014 South Park Digital Studios LLC. All Rights Reserved. South Park and all elements thereof © 2014 Comedy Partners. All Rights Reserved. Comedy Central, South Park and all related titles, logos, and characters are trademarks of Comedy Partners. Game software © 2014 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Developed by Obsidian Entertainment, Inc. Game Engine and other technology © 2014 Obsidian Entertainment, Inc. All Rights Reserved. Obsidian and the Obsidian Entertainment logo are trademarks and/or registered trademarks of Obsidian Entertainment, Inc.

GTX 750 Ti

Energeticky najefektívnejšia GeForce

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Nvidia
Dostupná cena: 137 €

PLUSY A MÍNUSY:

- + cena
- + výkon
- + prevádzkové vlastnosti
- chceme low-profile verziu

ŠPECIFIKÁCIE:

CUDA Cores: 640
Base Clock: 1020MHz
GPU BoostClock: 1085MHz
GFLOPs: 1305.6
TextureUnits: 40
Texfill-rate: 40.8
Gigatexels/sec
MemoryClock: 5400MHz
MemoryBandwidth: 86.4 GB/sec
ROPs: 16
L2 CacheSize: 2048KB
TDP: 60W
Transistors: 1.87 Billion
DieSize: 148mm2
ManufacturingProcess: 28-nm



Prvá ochutnávka novej architektúry Maxwell je vynikajúca. Pripravte sa na energeticky nenáročnú a prekvapivo lacnú grafiku, s ktorou si vo Full HD zahráte väčšinu najnovších hier. Táto karta sa skutočne oplatí.

Zabudnite na všetky tie High-end grafiky, z ktorých cien sa vám zatočí hlava nie raz, ale rovno trikrát. Nová generácia grafik od Nvidie prichádza z opačného smeru a je milá k vašej peňaženke. Prvým zástupcom vynovenej rodiny GeForce je dvojica modelov nižšej strednej triedy - GeForce GTX 750 a GTX 750 Ti.

Tento postup je dobrý z viacerých

dôvodov. Po prvé si s ním Nvidii môže odladiť výrobný proces, ktorý je pri nových produktoch vždy problematický. A je predsa lacnejšie to robiť s nenáročnými jadrami, ktoré nie sú také zložité na výrobu, zaberať menej miesta a v konečnom dôsledku sú aj lacnejšie. Spokojný je aj bežný hráč, ktorý nemá plnú peňaženku eur, a práve pre neho je táto dvojica kariet určená.

EFEKTÍVNE JADRO

Taká bola predstava Nvidie pri návrhu novej architektúry Maxwell, ktorá má prepracovaný systém CUDA jadier a celú architektúru okolo. Pri prvých dvoch kartách išlo

vývojárom o dosiahnutie výkonu postačujúceho pre hranie nových titulov vo Full HD rozlíšení, ktoré je aktuálne stále tým najrozšírenejším.

Zároveň ale chceli dosiahnuť vysokú energetickú účinnosť, vďaka ktorej by karta spotrebovala výrazne menej ako jej konkurencia. A to sa nakoniec podarilo tak dobre, že ani jedna z dvojice novinek nepotrebuje doplnkové napájanie a vystačí si len s tým, čo jej dodá PCI express port. Navyše sa karty dajú dodatočne pretaktovať, čím len potvrdzujú nízke nároky na príkon energie.

Oficiálne vyjadrenia Nvidie sú optimistické a tvrdia, že Maxwell

HODNOTENIE:

94%

má o 25 percent vyšší výkon ako jeho predchodca a je až dvakrát energeticky efektívnejší. Trochu síce predbehneme záver recenzie, ale je to tak. Nová architektúra sa skutočne podarila a osobne sa nevieme dočkať, kým dorazí aj do notebookov.

DO MALÝCH PC

Karty GeForce GTX 750 a GTX 750 Ti sú primárne navrhnuté pre menšie, energeticky efektívne počítače a notebooky. Ich jadro nesie označenie GM107 a s najväčšou pravdepodobnosťou sa stane veľkým hitom pri pripravovaných zariadeniach SteamMachines. A tie sú všetky zhodne rozmerovo veľmi malé, aby ste si ich mohli pohodlne umiestniť aj do obývacej izby.

Pre porovnanie si môžeme zobrať GeForce GTX 480, čo je High-end karta, ktorú si svoju slávu prežila pred štyrmi rokmi. Vtedy ste k nej potrebovali aj adekvátne silný zdroj, keďže jej TPD bolo stanovené na slušných 250 wattov. Dnes je novinkou GeForce GTX 750 Ti, ktorá má vyšší výkon, no zároveň má TDP stanovené len na 60 wattov a cenu zlomkovú.

A to je presne karta, na ktorú čakajú tí, ktorí si chcú doma poskladať rozmerovo malý počítač, prípadne zariadenie v skrinke, ktorá má svoj špeciálny zdroj s obmedzeným výkonom. Oficiálne požiadavky sú 300 wattov na zdroj, v prípade úsporných komponentov môžete ísť ešte nižšie.

Logiku tu dáva aj zmena na poli dekódovania a spracovania videa. Nvidia upustila od systému využívania CUDA jednotiek a karta je osadená hardvérovým H.264 enkodérom NVENC. Toto riešenie je energeticky nenáročné a poskytuje výrazne vyšší výkon hlavne pre nižšiu triedu grafických kariet. V porovnaní s predchádzajúcou Kepler generáciou je spracovanie videa raz také rýchle a zároveň čip dokáže pracovať v novom úspornom režime, ktorý je navrhnutý práve na nenáročné úkony, ako je pozeranie HD videa.

NOVINKY V ARCHITEKTÚRE

Výkon kariet sa nemôže donekonečna zvyšovať len s pomocou pridania výpočtových jednotiek, ich pracovnej frekvencie či znížením výrobného procesu. Skôr či neskôr výrobca narazí na limity danej architektúry a každé ďalšie zvyšovanie výkonu už bude neefektívne.

V Nvidii preto prekopali samotný Streamingmulti processor (SM), čo je najdôležitejšia časť každého grafického čipu, a práve od neho závisí výkon karty a jej energetická efektívnosť. S ohľadom na vývoj hier je zvýšenie počtu SM jednotiek logickým krokom. Kým pôvodné jadro G107 malo len dve SM jednotky, GM107 ich má rovno päť, pričom samotná plocha čipu týmto krokom narastla len o jednu štvrtinu.

Každý Streamingmulti processor obsahuje niekoľko spoločných častí, kam patrí Polymorph engine a textúrovacia jednotka. SM jednotky sú zlúčené v jednom výpočtovom klastri (GPC - GraphicProcessingCluster), ktorý obsahuje Raster Engine. ROP jednotky nájdete v časti pri L2 cache pamäti, kde je aj pamäťový radič.

Každá jedna SM jednotka sa celkovo skladá z štyroch blokov, ktoré sú tvorené 32 CUDA jednotkami, štyrmi textúrovacími jednotkami a textúrovacím a cache pamäťou. Pri maximálnom vytížení má nová architektúra až o 35 percent vyšší výkon na jednu shader jednotku, no takáto situácia nemusí nastať pri každej jednej hre.

Výraznou zmenou je aj navýšenie kapacity L2 cache pamäte. Tá sa po pár generáciách opäť vracia na hodnotu dvoch megabajtov, pričom ale doteraz mali karty nižšej triedy len približne desiatinu z tejto kapacity a dva megabajty si pamätáme len pri tých najvýkonnejších riešeniach.

GEFORCE GTX 750 TI

Z návrhu sa dajú jednoducho určiť parametre ďalších kariet, ktoré budú hlavne v prípade High-end modelov určite veľmi zaujímavé. GeForce GTX 750 Ti má totiž dva 64-bit pamäťové

radiče, čo dáva vo výsledku 128-bit širokú pamäťovú zbernicu. Vyššia stredná trieda by tak mohla mať 256-bit zbernicu s celkovým počtom 1280 CUDA jadier.

GeForce GTX 750 Ti teda obsahuje jeden plnohodnotný výpočtový blok so 640 CUDA jednotkami. Počet textúrovacích jednotiek je 40, ROP jednotiek sa na čip vošlo šesťnásť. To je spolu so 128-bit pamäťovou zbernicou štandard, na ktorý sme pri danej kategórii grafických kariet viac-menej zvyknutí. Karta má v ponuke Nvidie nahradiť obľúbený model GeForce GTX 650 Ti, pričom zachované zostanú všetky vyššie modely od GTX 660 a vyrábať sa bude aj pomalšia GTX 650.

Základná frekvencia karty je stanovená na slušných 1020MHz, pričom Boost technológia ju zvýši až na 1085MHz. Všetko, samozrejme, závisí od konkrétnych prevádzkových podmienok karty, zvyšných komponentov a konkrétnej hry. Pamäť je čisto na výbere výrobcov, a preto môžete naraziť na lacnejšie verzie s jedným gigabajtom alebo na normálne dvojgigabajtové verzie. My určite odporúčame siahnuť po tej druhej alternatíve, ktorú oceníte v budúcnosti pri náročnejších hrách alebo pri aktivovanom vyhladzovaní hrán.

Samotná karta je v referenčnom prevedení veľmi malá a mala by sa vojsť aj do rozmerovo veľmi malých skriniek. Nie je to síce low-profile, no v budúcnosti sa takej verzie možno dočkáme. O chladenie sa tu stará jeden ventilátor s rozmerovo nie veľkým pasívom. Teploty sú aj napriek tomu veľmi nízke, my sme sa pri záťaži nedostali cez 75 stupňov a pri bežnej práci to bolo len 37 stupňov.

Kartu môžete, samozrejme, potrápiť





aj pretaktovaním, no nezabúdajte na limity dané napájaním. V závislosti od konkrétneho kusu by ste sa mohli dostať až k hranici 1,3GHz, no reálne by sme nad 1,2GHz neodporúčali ísť. Výrazne vyšší výkon aj tak nezískate a zbytočne prídete o stabilitu či energetickú efektívnosť.

PERFEKTNÝ VÝKON

Oficiálna doporučená cena pre Slovensko je 137 eur s DPH, no ako je zvykom, dostupné budú lacnejšie a aj drahšie verzie kariet. Výkon je s ohľadom na túto cenu vynikajúci a Nvidia kartu stavia oproti konkurenčnému Radeonu R7 260X. Ten si v dvojgigabajtovej verzii kúpite v priemere za 130 eur, takže cenový rozdiel je skutočne minimálny.

Pozor si dajte na verzie kariet s jedným gigabajtom pamäte – sú síce lacnejšie, no strácajú výkon pri graficky náročných hrách a pri použití vyhladzovania hrán.

GeForce GTX 750 Ti bola v skoro všetkých testovaných hrách výkonnejšia, výnimkou bola len staršia hra Mafia II. Výkonnostný náskok pred AMD je rôzny a závisí od konkrétneho rozlíšenia, v ktorom sa budete hrať. Pri niektorých hrách to môže byť len 5 percent, no namerali sme aj skoro 35-percentný nárast výkonu, navyše to všetko pri približne polovičnej spotrebe energie.

Karta si preto od nás zaslúžene odnáša tip za výhodnú kúpu. Pri svojej cene nezruinuje ani hráča so skutočne obmedzeným rozpočtom, pričom navyše nemá vysoké nároky na použitý napájací zdroj. Zaujímavá je aj lacnejšia GeForce GTX 750, ktorú si kúpite už za 110 eur.

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 16 GB DDR3 pamäte a rýchly systémový SSD disk od Intelu. Systém je Windows 8.1 Pro v 64-bit verzii so všetkými dostupnými aktualizáciami. Zdroj s príkonom 1200W zvládne aj trojicu hladných grafík.

3DMark 2013: Rozdiel medzi obidvoma grafikami je minimálny, v tomto syntetickom teste podávajú veľmi podobný výkon.

Batman AO: V prípade nového Batmana je rozdiel vo výkone výrazný. Priemerných 36fps Radeonu na plynulé hranie stačí len tak-tak, no 48 pri novej GeForce je už výrazne lepšou hodnotou. Testovanie prebehlo, samozrejme, pri plných detailoch a vypnutej technológii PhysX.

Bioshock Infinite: Aj v prípade tejto hry je rozdiel medzi Radeonom R7 260 a GeForce

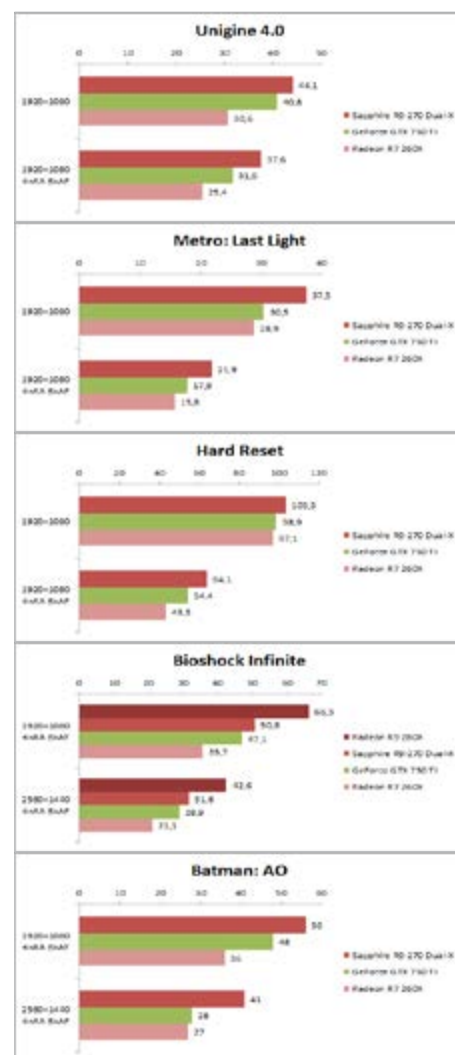
GTX 750 Ti veľký. Na extrémne rozlíšenie s vyhladzovaním hrán síce stále nemá ani druhá menovaná, no vo Full HD si hru vychutnáte na plné detaily.

HardReset: Full HD rozlíšenie bez vyhladzovania hrán naráža na limity procesora, no po aktivovaní vyhladzovania sa výkon razom prepadne. Hra je plynulá na všetkých testovaných kartách, GeForce má náskok o vyše 20 percent.

Metro LastLight: Jedna z graficky najnáročnejších hier v našom výbere testov nie je ku grafickým kartám vôbec milá. Priemerných 30 obrázkov za sekundu je ale málo a pre pocit plynulosti budete musieť oželiť niektoré detaily.

Unigine 4.0: Benchmark ktorý ukazuje, ako si karty vedú v hrách s vysokým nárokom na výkon hardvéra. Tu GeForce GTX 750 Ti dokonca dobieha drahší Radeon R9 270.

Matúš Paculík



Darčkové poukazy!



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



potešíš každého!

Viac informácií vo vašom kine CINEMAX

HTC Desire 601

chudobnejší HTC One Mini

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: HTC
Dostupná cena : 250 €

PLUSY A MÍNUSY:

- + displej
- + dizajn
- + výkon
- + chod systému
- + cena
- + reproduktory
- fotoaparát
- pamäť
- hudobný prehrávač
- pamäť telefónu

ŠPECIFIKÁCIE:

Rozmery:
134,5×66,7×9,88mm

Hmotnosť: 130g

Procesor: dvojjadrový
Qualcomm Snapdragon
400 s 1,4GHz

GPU: Adreno 305

OS: Android 4.2.2 s
nadstavbou Sense 5.0

Pamäť: 1GB RAM, 8GB

Slot pre karty:
microSD/SDHC

Displej: 4,5", qHD,
540×960 pixelov

Fotoaparát: zadná
kamera: 5Mpx,
prísvetľovacia dióda

Bezdrôtové spojenie:
WiFi 802.11 a/b/g/n,
Bluetooth 4.0, LTE

Rozhranie: Micro USB,
3,5mm jack, TV

výstup: MHL 2.0

Batéria: 2100mAh

HODNOTENIE:

85%

Podarený dizajn, inšpirovaný od vlajkovej lode HTC One, dostatočný výkon, dvojica reproduktorov s kvalitným hudobným podaním, zabalená do smartphonu strednej triedy. Aj taký je HTC Desire 601

DIZAJN A KONŠTRUKCIA

Hneď v úvode treba HTC pochváliť za to, že sa pri dizajnovaní 601-ky inšpirovalo svojou vlajkovou loďou, HTC One, vďaka čomu máte pocit, že v ruke držíte luxusný kúsok.

Konkrétnejšie, rozmerovo má Desire 601 bližšie k menšiemu One Mini. Čo sa týka prednej strany, tá je u oboch modelov v podstate identická. Podobne ako One, resp. One Mini, aj Desire 601 má nad displejom dvojicu senzorov, jasú a priblíženia, prednú kameru a reproduktor, ktorý sa nachádza aj pod displejom. Zaujímavé je vyriešenie notifikačná dióda, ktorá je zabudovaná v reproduktore. Riešenie je to zaujímavé, avšak nie príliš domyslené, pretože je naozaj malinká a pod väčším uhlom si jej blikanie dokonca ani nevšimnete. Pod displejom možno okrem reproduktora nájsť logo aj výrobcu a dvojicu dotykových tlačidiel späť a domov, ktorá je pre HTC typická.

Rozdiel je predovšetkým v dizajne zadnej strany. Tá je u HTC Desire 601 bez nejakých "ozdôb", jediným prvkom na nej je fotoaparát s prísvetľovacou diódou a logo výrobcu.

Rozmery Desire 601 sú príjemných 66,7×134,5×9,88mm pri hmotnosti 130g. Vzhľadom na nižšiu cenu sa dá očakávať, že 601-ka nebude mať hliníkové telo, ale len plastové. Ani to však smartfonu neubere na zaujímavosti. Zadný kryt má pogumovanú povrchovú úpravu soft-touch, vďaka čomu sa telefón lepšie drží v ruke. Kryt je odnímateľný, čo je na jednej strane výhodou, no príliš



časté "rozoberanie" telefónu mu nepomáha, pretože sa časom objaví vŕzganie, v dôsledku nedoliehania v jeho spodnej časti. Pokiaľ ale patríte k ľuďom, ktorí kartu z telefónu neprekladajú každú chvíľu, nemusíte sa báť. Pod zadným krytom sa ukrýva slot pre Micro sim kartu, pamäťovú Micro SD kartu a 2100mAh batéria. HTC Desire 601 sa vyrába v troch farebných vyhotoveniach, a to v čiernom, bielom a červenom.

OVLÁDACIE PRVKY A KONEKTIVITA

Ovládacích prvkov po obvode telefónu nájdeme len minimálne. Na spodnej hrane sa nachádza micro USB port pre dobíjanie telefónu, resp. pre jeho pripojenie k počítaču. Na pravej hrane sa nachádza dvojica tlačidiel pre zvýšenie/zníženie hlasitosti. Horná hrana obsahuje tlačidlo na zamykanie, ktoré je umiestnené na ľavej strane, na pravej strane zase nájdeme 3,5mm jack pre pripojenie slúchadiel. Ľavá

hrana ostala prázdna.

Na dnešné pomery je Desire 601 štandardne vybavený, aj čo sa týka konektivity. Bezdrôtovo komunikuje pomocou Wi-Fi štandardov 802.11 a/b/g/n, pričom mu nechýba ani podpora Wi-Fi Direct či vytváranie hotspotov. Ďalej je k dispozícii Bluetooth vo verzii 4.0 s A2DP, lokalizačné technológie A-GPS a GLONASS, HSPA+ (HSDPA až 42 Mbit/s, HSUPA až 5,76 Mbit/s) či dokonca LTE. Po stránke bezdrôtovej konektivity, HTC Desire 601 sa dá vyčítať len málo, chýba tu aspoň NFC, ktoré svoje uplatnenie nachádza v čoraz väčšom rozsahu, no pri takej cene, jeho absenciu telefónu nemožno vyčítať.

DISPLEJ

Miernym sklamaním pre užívateľov by mohol byť displej. Ten je typu Super LCD, no pri 4,5" uhlopriečke by sa hodilo aspoň HD rozlíšenie, nie len qHD rozlíšenie 540×960px. Nižšie rozlíšenie Desire

601 vynahradí aspoň kvalitou displeja, podanie farieb a pozorovacie uhly patria k tomu lepšiemu v danej kategórii.

HARDVÉR

V úvode sme spomínali paralelu s telefónom HTC One Mini. Tá sa prejavuje aj z hľadiska hardvérovej výbavy. Srdcom oboch smartphonov je dvojjadrový procesor Qualcomm Snapdragon 400 s taktom 1,4GHz a tým pádom aj totožný grafický čip Adreno 305. Totožná je aj veľkosť operačnej pamäte – 1GB. Vnútrošná pamäť telefónu je len 8GB, z čoho máte reálne k dispozícii len približne 4,5GB, takže pri kúpe telefónu si určite doobjednajte aj pamäťovú kartu typu Micro SD až do veľkosti 64GB.

Aj napriek slabším parametrom však telefón pracuje svižne, plynule, treba však rátať s tým, že čím viac toho v telefóne budete mať, tým bude pomalší. Výhodou z hľadiska plynulosti chodu telefónu je u HTC akýsi obmedzovač počtu spustených aplikácií, ktorý je nastavený na číslo deväť.

OPERAČNÝ SYSTÉM

HTC Desire 601 poháňa operačný systém Android vo verzii 4.2.2 s vlastnou nadstavbou Sense, ktorá je pre HTC typická. Verzia nadstavby je označená ako Sense 5.0. Tá umožňuje v rámci možnosti upravovať si prostredie operačného systému podľa svojich potrieb. Ak to vezmeme v číslach, k dispozícii je až päť domovských plôch, ktoré môžete odoberať alebo pridávať podľa vašej potreby, takisto aj meniť hlavnú plochu.

Na ňu naskladáte až šestnásť aplikácií alebo widgetov, teda v mriežke 4x4. Mriežku hlavného menu je možné nastaviť buď na 3x4 alebo 4x5. Záleží len na vás, čo vám vyhovuje.

Samozrejme, nechýba radenie podľa vlastného výberu, abecedy či radenie od najnovšej po najstaršie získané aplikácie. Na spodnú lištu sa zase zmestí až päť ikon. Jednou z nevýhod nadstavby Sense je implementácia HTC BlinkFeed na domovskú plochu, na ktorej sú zobrazované novinky zo sociálnych sietí a správy zo serverov, ktoré si vyberiete, pričom plochu, ktorú obsadí BlinkFeed, nie je možné odobrať, iba odstrániť z nej obsah. Sense má aj pozitívnejšie stránky, umožní vám napríklad prispôbiť si zamknutú obrazovku zobrazením miniaplikácií, hudobného prehrávača, fotoalbumu,

upozorneniami z mailových klientov, kalendára či správ, prípadne si zvolíte len tapetu alebo nechať obrazovku odomknutú.

MULTIMÉDIÁ

Pýchou smartphonov od HTC býva označenie logom Beats Audio. Inak tomu nie je ani v prípade Desire 601. Telefón sa môže pochváliť aj dvojicou reproduktorov, ktoré v kombinácii s Beats Audio poskytujú vo svojej triede nadpriemerný zvuk po každej stránke.

Škoda, že si výrobca nedal záležať aj na niektorom z dvojice hudobných prehrávačov, ktoré sú nudné, graficky nezaujímavé a poskytnú len základné funkcie, ako náhodný výber prehrávania skladieb či opakovanie. Asi ich najväčšou nevýhodou je absencia ekvalizéra.

O niečo lepšie je na tom vlastný internetový prehliadač od HTC. Načítavanie obsahu je rýchle, rovnako dobre si poradí aj s flashovým obsahom, subjektívne, je o niečo lepší ako Chrome od Googlu. Veľkou výhodou Desire 601 je podpora Flash už od výroby, ktorá bola pre smartphony oficiálne ukončená.

2100mAh batéria vám v závislosti od používania telefónu poskytne výdrž na jedno nabitie jeden až tri dni.

FOTOAPARÁT

Prostredie fotoaparátu na obrazovke poskytuje pomerne veľa. Na pravej strane nájdete album vytvorených fotografií, pod ním sa nachádza tlačidlo spúšte fotoaparátu a videokamery a nastavenie farebných filtrov. Vedľa tohto bloku sa nachádza zvislá os pre zoomovanie záberov. V hornej časti je vyobrazený počet fotografií a dĺžka videa, ktoré môžete vytvoriť pri aktuálnych nastaveniach. Na ľavej strane sa nachádzajú nastavenia blesku a rozšírené nastavenia, ktorých je naozaj veľa.

Nastavovať môžete od rozlíšení snímok a videa, cez nastavenia ISO, fotografických módov, panorámy až po HDR. Nastavení je naozaj dosť.

Žiaľ, nastavenia vaše snímky ovplyvnia len do určitej miery. Výsledná kvalita fotografií je na hranici priemernosti a podpriemernosti, 5Mpx snímač sa stretáva s problémami nedostatočnej ostrosti a zrnitosti, ktoré sa zvyšujú so zhoršujúcimi sa svetelnými podmienkami.

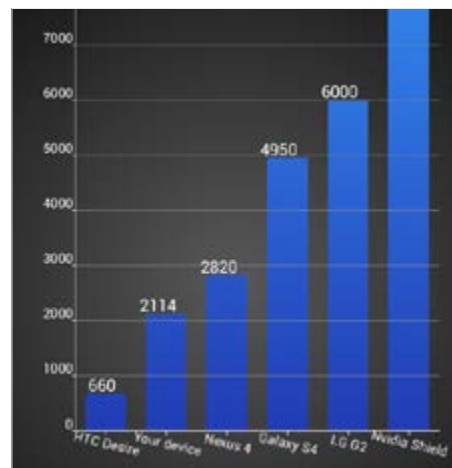
Na druhej strane, horšiu kvalitu snímok HTC Desire 601 kompenzuje kvalitným farebným podaním. Telefón zvládne natáčanie Full HD videa, no podobne, ako pri fotografiách, aj pri videách je značne cítiť horšiu kvalitu snímača v podobe nedostatočnej ostrosti a zrnitosti záznamu.

VERDIKT

Keďže sa HTC Desire 601 radí do strednej triedy smartphonov, nadvhne hlavne menej náročných užívateľov. Zato im poskytne, predovšetkým, osvedčený dizajn, ktorý vychádza z najvyššej modelovej rady, HTC One. Od toho okrem dizajnu prebral aj dvojicu reproduktorov so zvukovým vylepšením HTC BoomSound, vďaka čomu Desire 601 ponúka vo svojej kategórii nadpriemerný zvuk. Smartphon sa nemusí hanbiť ani po výkonovej stránke. Poskytuje dostatočný výkon na plynulý chod systému a aplikácií, veľkou výhodou u HTC je akýsi obmedzovač počtu spustených aplikácií. Ten slúži na to, aby neumožnil spustiť viac, ako deväť aplikácií, teda funguje ako prevencia proti tomu, aby telefónu nedochádzal potrebný výkon a rýchlosť.

Grafická nadstavba HTC Sense 5.0 vám umožní prispôbiť si telefón podľa vašich potrieb. Najväčšími slabosťami Desire 601 je chudobný hudobný prehrávač a fotoaparát, ktorého fotografie sú sprevádzané nedostatočnou ostrosťou a zrnitom, ktoré sa zvyšujú so zhoršujúcimi sa svetelnými podmienkami. Rovnako zamrzí aj využitelná pamäť telefónu pre vaše súbory, smiešnych 4,5GB a miniatúrna notifikčná dióda ukrytá v hornom reproduktore. Aj napriek tomu všetkému ide ale o celkom podarený smartphon, ktorý sa vzhľadom k cene od 250€ určite oplatí kúpiť.

Miroslav Konkol'



Creative T15 Wireless

Viac ako reproduktory

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Creative
Dostupná cena : 50 €

PLUSY A MÍNUSY:

- + pomer cena a kvalita zvuku
- + wireless
- + podanie bassov
- + dizajn
- problémy pri vyššej hlasitosti

ŠPECIFIKÁCIE:

Rozmery:

Ľavý satelit:

200,0×90,0×170,0mm

Pravý satelit:

200,0×90,0×180,0mm

Kábel medzi

satelitmi: 1,5m

Napájací kábel: 1,5m

Hmotnosť:

Ľavý satelit: 940g

Pravý satelit: 1,06kg

Napájací adaptér: 138g

Bluetooth®: Bluetooth

2.1 + EDR (Enhanced

Data Rate)

Bluetooth® Profil:

A2DP (Wireless

Stereo Bluetooth)

Podporované

kódeky: SBC



Aj keď si v dnešných dňoch veľa ľudí vystačí s reproduktormi integrovanými v notebooku či v monitore, kvalitné stereo nikdy nie je na škodu. Väčšina z nás si možno zvykla na plochý zvuk bez kvalitných basov a výšok, no stačí pár dní s poriadnou zostavou a už nikdy vám zvuk, ktorý ste mali dovtedy, nebude stačiť. Pre tých, ktorí nechcú hrať hry a pozerat filmy s priestorovým zvukom a vystačia si i s bežným stereom, firma Creative prináša zaujímavé riešenie, ktoré v sebe skrýva nielen dva satelity k počítaču, ale aj bezdrôtový prenos hudby.

PRVÉ DOJMY

Keď zo škatule vyliezli len dva reproduktory bez nejakého

subwoofera, mali sme mierne obavy, či budú vedieť verne podať i nižšie tóny. Po bližšom preskúmaní sme si však všimli, že na každom satelite je na vrchnej strane otvor, ktorý sa podobá tým, ktoré sú na subwooferoch. Ide o reflexné otvory BasXPort, ktoré verne dopĺňajú zvuk o nižšie tóny.

MAGNET NA ODTLAČKY

Fanúšikovia kovov a dreva si na svoje neprídu. Vyhotoveniu dominuje plast. Predná strana je lesklá, zvyšok je matný. Dizajnovito vyzerá dobre, no vidno na ňom každý nechcený dotyk prsta pri upravovaní hlasitosti. Pre lepšie šírenie zvuku v priestore sú reproduktory natočené pod uhlom 10 stupňov od zvislej osi.

JEDNODUCHÉ OVLÁDANIE

Systém ovládania je prispôsobený pre bežných používateľov, ktorí nepotrebujú mať k dispozícii hromadu koliesok a tlačidiel. Máme tu len dve otočné kolieska s označením "TONE" a "VOLUME". S kolieskom "TONE" doladíme hladinu zvýraznenia nízkych a vysokých tónov. Druhé koliesko sa stará o úroveň hlasitosti, a keď ukazovateľ natočíme úplne dol'ava, reproduktory sa vypnú. Takéto riešenie predstavuje ochranu voči vysokej úrovni hlasitosti pri zapnutí. Medzi kolieskami je umiestnené tlačidlo s logom Bluetooth, ktoré slúži na zapínanie bezdrôtového prenosu zvuku a jeho podržaním sa aktivuje párovací režim.

HODNOTENIE:

80%

ZVUK STOJÍ ZA TO

Svojou cenou táto zostava prevyšuje mnohé konfigurácie 2+1. Nedá sa však povedať, že by za nimi nejako zaostávala. Reflexné otvory odvádzajú svoju prácu veľmi dobre a silnejšie basy, ako ponúkajú tieto reproduktory, by už boli viac na škodu, ako na úžitok. Zvuk je na takto malé reproduktory prekvapivo čistý a verne podaný. Reproduktory zvládajú i vyššie hlasitosti, netreba to však preháňať. S integrovanou zvukovkou sa nespájajú žiadne problémy. Keď však vlastníte hernú či profesionálnu zvukovú kartu, ktorá má výstup o niečo silnejší, ako je zvykom, môže sa vám ľahko stať, že budete z reproduktorov "žmýkať" viac, ako je zdravé a tie sa vám odvd'acia šušťaním a skresleným zvukom. Preto je lepšie mierne zoslabiť výstup z PC alebo neotáčať koliesko hlasitosti do krajných medzí.

Samozrejme, hovoríme o uchu bežného používateľa. Ak sa však radíte medzi audiofilov a iných labužníkov, tak pre uspokojenie svojho Cortiho orgánu musíte siahnúť hlbšie do vrecka.

BLUETOOTH 2.1 + EDR

Pre bezdrôtový prenos zvuku je použitý už zaužívaný Bluetooth 2.1, ktorý za pomoci EDR (Enhanced Data Rate) bez problémov stačí na prenos kvalitného stereo zvuku. Jediný faktor, ktorý predstavuje mierne obmedzenie, je dosah – "len" desať metrov, čo v niektorých prípadoch nemusí stačiť. Párovanie trvá len pár sekúnd a následne sa môžete s notebookom či telefónom pohybovať v okolí desiatich metrov od reproduktorov. Ak uprednostňujete pripojenie po drôte, k dispozícii sú dva 3,5mm konektory, jeden slúžiaci na pripojenie zdroja zvuku a druhý, ako výstup na slúchadlá..

VERDIKT

Aj keď sa nedá povedať, že reproduktory sa radia medzi lacné príslušenstvo k PC, vzhľadom na svoje parametre a kvalitu zvuku sú skvelým riešením. Ak hľadáte niečo k počítaču, čo by zvládlo i bezdrôtový prenos zvuku a nechcete mať pod stolom hodenú veľkú škatuľu, no zároveň nechcete prísť o nízke tóny, tak sa pre vás Creative T15 Wireless stávajú veľmi zaujímavou možnosťou.

Eduard Čuba



ZÁKLADNÉ INFO:

Non-stop, USA, 2014, 106 min

Žáner: akčný, thriller

Režie: Jaume Collet-Serra

Scénář: John W. Richardson, Ryan Engle, Christopher Roach

Kamera: Flavio Martínez Labiano

Hudba: John Ottman

Hrají: Liam Neeson, Julianne Moore, Michelle Dockery, Anson Mount, Omar Metwally, Scoot McNairy, Nate Parker, Corey Stoll, Linus Roache, Bar Paly, Jason Butler Harner, Frank Deal, Lupita Nyong'o,

PLUSY A MÍNUSY:

- + zvuk
- + atmosféra
- + hra s divákem

- menší
nelogičnosti
- místy spoléhání
se na klišé

HODNOTENIE:

80%



Non-Stop

SEDAČKY DO VZPŘÍMENÉ POLOHY

Liam Neeson patří mezi známé herecké tváře už pěkných pár let. Jeho kariéra však v poslední době nabrala nečekaný směr, když jej Luc Besson skrze sérii 96 hodin protlačil coby jeden z nových prototypů stárnoucího akčního hrdiny. Podobně koncipovanou roli si zopakoval i v thrilleru Neznámý z roku 2011, kde na něj z pozice režiséra dohlížel Jaume Collet-Serra. S ním nyní opět spojil síly, a k nám do kin se tak dostává adrenalinový thriller Non-Stop pojednávající o jednom uneseném letadle, jednom vrahovi a sto čtyřiceti devíti potenciálních obětech. A vy byste si na něj měli udělat čas, protože stojí opravdu za to.

Popravdě musím říci, že už se mi dlouho nestalo, aby mě film držel místy doslova

až na okraji sedačky a já si jako divák nebyl jistý vůbec ničím. Non-Stop totiž, i přes svou občasnou inklinaci k běčkovým praktikám, nabízí více než solidně napsaný scénář, který nechává diváka v nejistotě až do samotného finále. Trošku to sice kazí občasně spoléhání se na klišé a stereotypy, nicméně z globálního hlediska jich není tak zásadní porce, aby změnila fakt, že je Non-Stop solidním překvapením i po příběhové stránce.

Tisíce stop nad zemí

Ve filmu totiž zase až tolik té akce není, takže je dobře vidět, že si dali tvůrci záležet i na příběhu. Díky tísnivé atmosféře letadla se místy až dere na jazyk jméno Hitchcock a děj na plátně dokazuje, že právem.

Collet-Serra sice místy nemá úplně jistotu ve filmařských kramflecích, nicméně s každou další minutou nejenže houstne atmosféra mezi lidmi v letadle, ale stoupá také divácká nejistota, kdo vlastně za tím vším stojí. Takováto hra kočky s myší (i když by se v tomto přirovnání asi více hodilo něco na způsob krotitele kober a kobry) nechává diváka krásně v nejistotě a místy ho donutí i zpochybnit důvěryhodnost samotného hlavního hrdiny. Je zkrátka více než fajn vidět, že si stačí vzít trochu inspirace v klasikách thrillerového žánru, modernizovat celý koncept a najednou to jde a je to prostě zábava od začátku do konce.

Tomu navíc napomáhá opět bezchybný John Ottman. Svým hudebním doprovodem působí jen jako decentní komentátor vyobrazeného příběhu, který využívá své role opravdu ekonomicky, avšak o to účinněji. Výsledná téměř hodina a tři čtvrtě uteče jako voda, protože vám snímek



bez zasta-vení promítá jeden podnět za druhým, čímž vás po celou dobu drží na pomyslném vodičku a cloumá vámi, jak se mu to zrovna hodí.

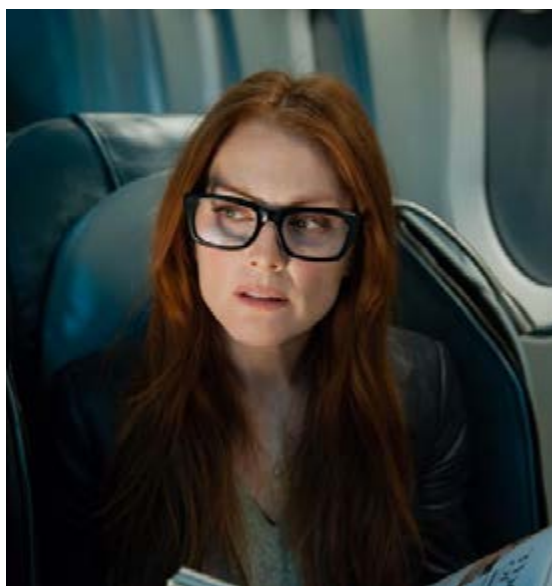
Každá minuta se počítá

Jaume Collet-Serra v rámci 50 milionového rozpočtu působí na palubě mezinárodního letu více než přesvědčivě. Má totiž po ruce hned několik známých tváří a ta trocha akce, co se ve filmu objeví, má také své kouzlo. Prim zde ovšem hraje mrazivě tísnivá atmosféra podporovaná všudypřítomným neznámým vrahem ohrožujícím životy nejen pasažérů, ale i samotného hlavního hrdiny. Avšak to, jestli vám film sedne, závisí jen a pouze na tom, zda se necháte vtáhnout do hry, či nikoliv.

Non-Stop je tak pro mě velmi příjemné překvapení. Z dalšího běčka s Liamem Neesonem, ve kterém hraje stárnoucího drsoně, se vyklubal jeden z nejlepších leteckých filmů posledních let. Špičková atmosféra, výborná vizuální stránka a parádně napsaný a podmanivě záhadný scénář spolu vytvářejí jeden ze snímků, který by vám začátkem roku v kinech rozhodně neměl uniknout.

„Non-Stop je adrenalinová jízda ve výšce několika tisíc stop, která vás nenechá ani na moment vydechnout.“

Lukáš Plaček



ZÁKLADNÉ INFO:

The Monuments Men, USA, 2014,
119 min

Žánr: drama, komedie, válečný

Režie: George Clooney

Předloha: Robert M. Edsel
(kniha), Bret Witter (kniha)

Scénář: George Clooney, Grant Heslov

Kamera: Phedon Papamichael

Střih: Stephen Mirrione

Hudba: Alexandre Desplat

Hrají: Matt Damon, George Clooney, Cate Blanchett, Bill Murray, John Goodman, Jean Dujardin, Hugh Bonneville, Bob Balaban, Sam Hazeldine, Justus von Dohnányi, Lee Asquith-Coe, Luc Felt, Dimitri Leonidas, Alexandre Desplat

PLUSY A MÍNUSY:

- + umění a výprava
- + hudba a kamera
- + skvělí herci

- scénář
- Clooneyho monology
- rozdělení příběhů postav
- žánrová zmatenost

HODNOTENIE:

70%



Památkáři

CLOONEY MÁ VELKOU HUBU

Režisér, producent, scenárista a herec George Clooney se rozhodl přidat do své režijní filmografie další snímek. Řeč je o očekávaných a hojně spínaných Památkářích (2014), kteří slibovali humor, důvtip a vytříbenou řemeslnou práci. Bude však z tohoto filmu Clooneyho majstrštyk?

George Clooney stál již jako režisér, herec i scenárista za filmy jako Dobrou noc a hodně štěstí (2005) nebo Den zrady (2011). Obě tato dramata se zaměřovala převážně na jeden žánr, což Clooneymu přineslo úspěch. Oproti tomu stojí Památkáři, kteří jsou označeni jako drama, komedie a zároveň dobrodružný a válečný film. Jako by námět sám o sobě nebyl dostatečným oříškem, rozhodl se režisér skloubit ještě tolik žánrů v jeden film. Po pravdě právě

díky této přílišné snaze mít vše nejde film nijak žánrově zařadit a působí dost neurčitě a zmateně. Je to velká škoda, jelikož díky tomu dojemné scény vyznívají směšně a pateticky a vtipné scény jsou naopak násilné a nevhodné. Další škoda je, že tyto dvě emoční polohy se dost často nekontrolovaně střídají a diváka to zbytečně uvádí do rozpaků. Alespoň trocha žánrové vyhraněnosti by filmu neuškodila.

Film byl inspirován knihou Roberta M. Edsela a Breta Wittera. George Clooney z ní nechal jen základní dějový rámec a zbytečně společně s Grantem Heslovem přepsal, což byla zásadní chyba, jelikož scénář je jednou z největších slabin tohoto filmu. Je zbytečně zmatený a celkově slabý. Vypadá to totiž, že Clooney chtěl všechno najednou a ve velkém množství, takže

nejen že se zaměstnal hned na čtyřech pracovních pozicích, ale film musel obsahovat i jeho sáhodlouhé, nervy drásající a především neuvěřitelně patetické proslovy o hrdinství, patriotismu a historii.

Příběh nás zavede do roku 1943, kdy profesor umění Frank Stokes (George Clooney) prezentuje prezidentu Rooseveltovi, jak je nakládáno s uměleckými díly v Evropě. Tato díla jsou buď ničena, nebo je rozkrádají a ukrývají nacisté, aby je v dohledné době mohli vystavit v plánovaném Führerově muzeu. Stokes je pověřen sestavením týmu expertů na umění, který v Anglii projde základním vojenským výcvikem a následně se vydá najít odcizené umělecké kusy a vrátí je jejich majitelům a galeriím.

Film je hvězdně obsazen a se jmény jako Matt Damon, George Clooney, Cate Blanchett, Bill Murray, John Goodman, Jean Dujardin, Hugh Bonneville nebo



Bob Balaban není herecky co pokazit. Tedy alespoň dokud George Cloony tuhle vojenskou jednotku plnou humoru nerozdělí na dvojčky a nepošle každého do jiného koutu Evropy. Tím film tak trochu trátí, jelikož se zaměřujete na více příběhů, více lokací a v podstatě i různé časové období. Děj se totiž odehrává po dobu dvou let, přičemž snímek má necelé dvě hodiny a všechny příběhy jsou tak dost ochuzené a něco jim chybí. Více než slovo „soulad“ je totiž vystihuje sousloví „vytržené z kontextu“, přičemž není zřejmé, jestli za to vinit režii, scénář nebo střih.

Technicky je jinak film velmi podařený a velkou pochvalu si zaslouží kamera a hudba. Kameraman Phedon Papamichael byl již za svou práci nominován na cenu Oscar za film Nebraska (2013) a s Georgem Cloonem spolupracoval již na filmu Den zrady (2011). Jak u těchto filmů, tak i zde odvedl skvělou práci. Hudbu k tomuto filmu složil Alexandre Desplat a společně s kamerou jde o nejvyvedenější aspekty Památkářů.

V závěru film více zklame, než potěší. Pompézní produkci a skvělým trailerem totiž George Clooney slibuje něco, co sice zkusil dodržet, ale nakonec nedodržel. Bohužel si ukousl příliš velké sousto, a přestože je film historicky poměrně přesný, vtipný a čas při něm utíká trojnásobně rychle, chybí mu jistě kouzlo. Herci jsou také skvělí, co jméno, to fantastický herec, ovšem chyba byla v jejich rozdělení a vyprávění každého příběhu tak, že si člověk k málokteré postavě mohl udělat nějaké pouto. Dramatické a tragické scény



zde působí pateticky a ve vtipné dobrodružné povaze působí nuceně. Je to velká škoda, když se podíváme, jak velké měl film ambice a jak skvělý majstrštyk z něj vážně mohl být.

„Na tomhle filmu bylo dobré vše, na co nesáhl George Clooney.“

Veronika Cholastová



ZÁKLADNÉ INFO:

Her, USA, 2013, 126 min

Žáner: Sci-Fi, romantický, drama

Režie: Spike Jonze

Scénář: Spike Jonze

Kamera: Hoyte Van Hoytema

Hudba: Owen Pallett, Win Butler

Hrají: Joaquin Phoenix, Scarlett

Johansson, Amy Adams, Rooney Mara,

Olivia Wilde, Sam Jaeger, Katherine

Boecher, Chris Pratt, Portia Doubleday,

Luka Jones, Pamela Roylance, Matt

Letscher, Bill Hader, Kristen Wiig,

PLUSY A MÍNUSY:

- + atmosféra
- + soundtrack od Arcade Fire
- + kamera
- + Joaquin Phoenix
- kolísání v tempu
- stagnace v některých částech
- zbytečně dlouhá stopáž

HODNOTENIE:

80%

Ona

LOVE STORY S HLASOVÝM OVLÁDÁNÍM

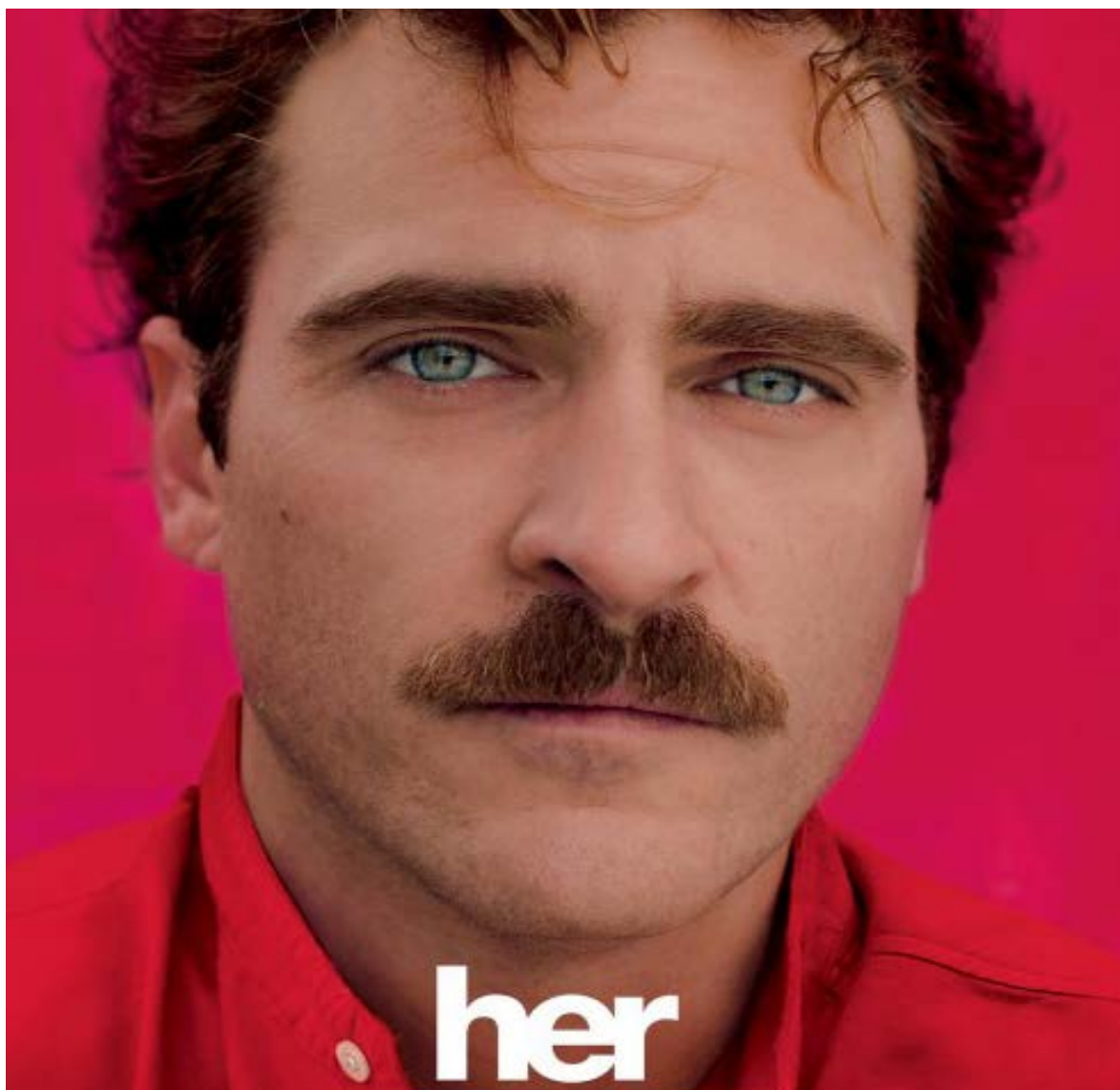
Rozebírat zde talent Spikea Jonzeho by asi bylo házením hrachu na stěnu. Nemá sice na svém kontě příliš mnoho filmů, nicméně jeho režijní počiny patří mezi divácky adorované nezávislé snímky, které bodují většinou i u kritiky, a ten nejnovější, který byl také jeho celovečerním autorským debutem, mu nedávno vynesl hned cenu akademie za nejlepší původní scénář. Řeč je samozřejmě o snímku Ona, který se od 27. března vydává také do českých a slovenských kin. Na následujících řádcích se vám pokusím přiblížit, proč byste si tuto nezávislou podívanou neměli nechat ujít.

V centru dění snímku Ona se ocitá Theodore Twombly (Joaquin Phoenix), jenž po bolestivém rozchodu se svou manželkou

zažívá stavy úzkosti a deprese. Jeho život se nyní skládá ze samoty, kterou vyplňuje jen jeho práce a čas strávený se známou Amy (Amy Adams), která se neustále snaží rovnoměrně rozložit svůj čas mezi svou tvůrčí kariéru a manželství s Charlesem. Neustálé vzpomínání na svoji bývalou manželku Catherine (Rooney Mara), které jinak zaplňuje zbytek jeho života, ale naruší novinka na poli informačních technologií, která do jeho života vnese Samantha (Scarlett Johansson), první kompletně samostatný operační systém založený na umělé inteligenci s vlastním vědomím. Ten se pomalu ale jistě stává důležitým elementem v životě do sebe uzavřeného muže, který má po ztroskotaném manželství problém s konfrontací reálného světa.

Láska 2.0

Nebylo mi úplně jasné, jak chce vlastně Spike Jonze dosáhnout srozumitelnosti a co nejvíce eliminovat onu absurditu, která z hlavní zápletky číší od prvních momentů. A k mému překvapení, on se o to ani nepokouší. Divák je vtažen do blízké budoucnosti, kde jsou podobné technologické vymoženosti, jaké známe dnes, dotaženy do dokonalosti. Lidé bez svých osobních, hlasem ovládaných přístrojů neudělají ani krok, a přístroj s vlastním vědomím se tak zdá jako logická volba pro další vývoj. Nicméně konfrontace umělé inteligence s životem běžných lidí vyvolává již klasické filozofické a morální otázky, které jsou tady rozvíjeny ještě o romantickou linku neodvratitelně předznamenávající bod v budoucnosti, ke kterému se naše civilizace technologickým pokrokem nezadržitelně blíží.





S těmito docela hutnými otázkami se film pere více než statečně a v rámci dvou hodin rozehrává s divákem emocionální hru připomínající spíše vztahovou horskou dráhu, na kterou se divák společně s hlavním hrdinou chtít nechtě dostává. Ať už děj filmu *Ona* působí místy přehnaně a až zbytečně absurdně, v konečném důsledku se jedná o docela pochopitelné zákruty, do kterých by se člověk v podobné

situaci dostal, a tak to nelze snímku mít úplně za zlé. Zvláště vezmeme-li v potaz naprosto špičkové herecké výkony, kterým s přehledem vévodí dokonalý Joaquín Phoenix. Tak komplexní a ve všech polohách bezchybně zahranou postavu jsem už nějakou dobu neviděl. Tady zkrátka na plátně vidíte Theodora, nikoliv jeho představitele.

City z jedniček a nul

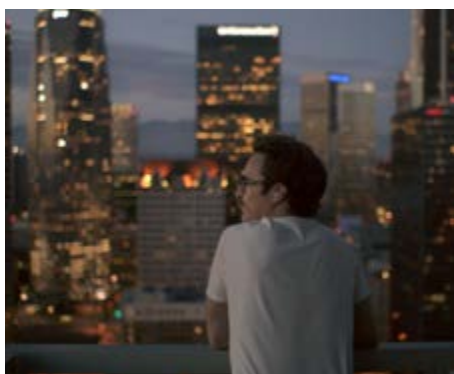
Není to však jen obsahová a herecká stránka, kterou *Ona* zaujme. Spike Jonze spolu s kameramanem Hoytem Van Hoytemou předvádí na plátně precizně natočený příběh vybočující z hranic klasického nezávislého dramatu, kterému více než solidně dopomáhá k výslednému velmi příjemnému dojmu špičkový soundtrack od skupiny Arcade Fire. Místy sice příběhová linka lehce zaostává či stagnuje, audiovizuální část ji ovšem

nenechá na holičkách ani jednou.

Nakonec, i přes značně absurdně vyhlížející zápletku, je *Ona* překvapivě emocionálně silným a špičkově natočeným dramatem, které klasické filozofické otázky týkající se umělé inteligence rozvíjí přes uvěřitelnou romantickou linku s veškerou absurditou a divností, jakou by podobný vztah člověka s přístrojem mohl v budoucnu přinášet. Pokud tak nemáte k snímku podobného ražení daleko, dejte jí šanci. *Ona* si totiž, i přes trochu zbytečně dlouhou stopáž a pár chybek ve scénáři, váš čas zaslouží.

„Ona je překvapivě silná romantická story, která přesvědčivě převádí emocionální horskou dráhu mezilidských vztahů na úroveň vztahu člověk a přístroj.“

Lukáš Plaček



ZÁKLADNÉ INFO:

One chance, Veľká Británia, 2013,
103 min

Žáner: životopisný, romantický, komédia

Réžia: David Frankel

Scenár: Justin Zackhan

Kamera: Florian Ballhaus

Hudba: Theodore Shapiro

Hrajú: James Corden, Alexandra

Roach, Colm Meaney, Julie

Walters, Mackenzie Crook

PLUSY A MÍNUSY:

- + herecké obsadenie
- + vtip
- + romantická línia

- životopisná línia
- miera autentických záberov

HODNOTENIE:

70%



Životná šanca

TO PODSTATNÉ BOKOM

Rok 2013 nám dokázal, že nielen osobnosti ako bol Hitchcock, Lincoln či Jobs sa môžu dočkať filmu, ktorý rekonštruje ich životy a najdôležitejšie životné momenty. Nedávno nám kiná priniesli film o bezohľadnom podvodníkovi Jordanovi Beelfortovi (Vlk z Wall Street, 2013), tak prečo teraz životopisnú tému neodl'ahčiť príbehom o dobrušrdčnom opernom spevákovi, víťazovi Britskej verzie talentovej show?

Keď sa David Frankel rozhodne natočiť komédiu, dokáže z nej spraviť príjemnú zábavu pre celú rodinu. Dokázal to pri filme Diabol nosí Pradu (2006) alebo v snímke o niečo lepšej – Marley a ja (2008). Tentokrát k romantike a vtipu pridal ingredienciu reálneho životného príbehu. Paul Potts (James Corden) to nemá v živote vôbec ľahké. Obrovská väšeň pre operu nie je jediným dôvodom, prečo

je Paul vystavovaný neustálej šikane. Jeho obezita posmeškom nielen nahráva, ale je taktiež dôvodom, prečo ho ani v dospelom veku žiadna žena ešte nepobozkala. Tak ako mnoho mladých ľudí 21. storočia, aj on hľadá útechu na internetových zoznamkách. Vďaka kolegovi z predajne mobilov sa má so svojou dlhodobou platonicou láskou po prvýkrát stretnúť osobne. Ako stretnutie s dievčaťom, ktorému sa Paul opísal ako vizuálne dvojča Brada Pitta, dopadne? A aký to bude mať dopad na jeho ďalší život?

Jamesovi Cordenovi a Alexandre Roach, známej napríklad z filmu Železná lady (2011) či z najnovšej verzie Anny Kareniny (2012), to na plátne naozaj pristane. Romanticko-úsmevná línia príbehu pôsobí ako majoritná. Sympatická dvojica a nenútene pôsobiace dialógy dokážu diváka naladiť na tú správnu uvoľnenú vlnu, na ktorej si bude film naplno vychutnávať a ľahšie tak prijme predstavu, že ide o príbeh reálnych osôb. Životná šanca by mal byť, ako nás už trailer informuje, z veľkej časti životopisný film.

Mnoho klúčových okamihov, určujúcich ďalšie smerovanie Paulovho života, sú však zobrazené len skratkovito a neposkytujú dostatočné množstvo informácií. Napríklad obdobie choroby nádejného speváka a zásadné obmedzenie s ním spojené je kompletne vynechané. Pritom nie je pochyb, že v živote skutočného Paula museli tieto dlhé mesiace tvoriť naozaj výrazný zlom. Vďaka takýmto vynechaným udalostiam v rozprávaní môže divák mať pri sledovaní záverečných titulok mnoho nezodpovedaných otázok a pocit, že sa zo života operného talentu vlastne nič zásadné nedozvedel.

Okrem iného, aj hudba dotvára atmosféru ľahkej romantickej komédie. Mimo Paulov spev, hudobnú školu či naratívnu hudbu, spojenú s nahrávkami spevákov, tvorcovia volia moderné uvoľnené melódie skladieb typu Taylor Swift, ktorá naspievala ústrednú pieseň. Pre diváka je to jasný signál toho, že nie je až také dôležité zosobnenie sa s ústrednou postavou a preniknutie do jej psychiky. Detailnú sondu do vnútra speváka v tomto prípade

nahrádza kolektívna identifikácia s hrdinom a pomerne klišé posolstvo: všetko zlé sa môže na dobré obrátiť. Zatiaľ čo väčšinu minútáže Životnej šance nám je jasné, že sa pozeráme na hraný film, vo svojej poslednej štvrtine však začína experimentovať s dokumentárnymi prvkami. Konkrétne scéna zo súťaže Británia má talent je obohatená o autentické zábery na porotu, pričom súťažiaci Paul je stále Jamesonom Cordenom. Prestrihy z herca na porotcov sú však rozdielnej kvality, čo pôsobí do istej miery rušivo. Ťažko povedať, či bolo vloženie televíznych záberov zámerom, alebo sa tvorcom nepodarilo opäť dostať porotu



pred kameru. Možno len polemizovať nad tým, či by bolo vloženie autentického materiálu spoločne so skutočným Paulom lepším riešením.

David Frankel vo svojej poslednej snímke opäť dokázal, že romantické komédie zvláda obstojne. Do oblúbeného žánru sa pokúsil vmiesiť životopisný film, ktorého sa však podľa všetkého bál. Preto stavil na zabehnuté postupy a životný príbeh talentovaného speváka rozpráva akoby mimochodom. Napriek tomu Životná šanca ponúka uvoľnenie, oddych, úsmev na tvári a občas dokonca smiech. Skôr ako mapovanie vývoja od šikanovaného chlapca k národnej hviezde je film rozprávaním o životnej láske a jej moci v ľudskom živote.

„Skôr ako mapovanie vývoja od šikanovaného chlapca k národnej hviezde je film rozprávaním o životnej láske a jej moci v ľudskom živote.“

Matúš Slamka

ZÁKLADNÉ INFO:

300: Rise of an Empire, 2014,
USA, 102 min

Žáner: akčný, vojnový, dráma

Réžia: Noam Murro

Produkcia: Warner Bros., Legendary Pictures, Cruel & Unusual Films, Atmosphere Entertainment MM, Hollywood Gang Productions

Scenár: Kurt Johnstad, Zack Snyder

Kamera: Simon Duggan

Hudba: Junkie XL

Obsadenie: Sullivan Stapleton, Eva Green, Lena Headey, Rodrigo Santoro, David Wenham, Jack O'Connell, Hans Matheson, Callan Mulvey, Andrew Tieman, Mark Killeen, Ashraf Barhom, Luke Roberts, Yigal Naor

PLUSY A MÍNUSY:

- + kamera, akcia
- + unikátny vizuálny štýl je zachovaný
- + Eva Green
- + hudba

- príbehovo poslabšie oproti pôvodnému dielu
- chýba výraznejší protagonista
- niektoré digitálne efekty

HODNOTENIE:

75%



300: Vzostup Impéria

BOJ, KRV, SMRŤ A... SLÁVA!

Keď vyšiel pred siedmimi rokmi veľkofilm 300 od Zacka Snydera, vydobyl si v kasách kín dobré meno, hoci kriticky bol prijatý dosť zmiešané. Všeobecne sa však dá povedať, že 300 bolo skrátka veľ'kolepé a pritom nevnucujúce sa, teatrálné a pritom scenáristicky funkčné a v neposlednom rade akčné dielo. Akurát už iba záležalo na uhle pohľadu, akým sa na tieto ingrediencie diváci pozerali. Priniesť pokračovanie hodné originálu bola výzva, no dlho očakávaný Vzostup impéria sa jej chytil správnym spôsobom, čím zo seba spravil dôstojného nástupcu.

Kým statočný Leonidas bojuje v Termopylách s udatnými 300 bojovníkmi proti mnohonásobnej presile Peržanov, v Egejskom mori sa zvyšné grécke mestské štáty usilujú vyriešiť patovú

situáciu hrozacej invázie Peržanov od mora. Tú vedie bezohľadná a krutá Artemisia (Eva Green), najoddanejšia a najstrašnejšia veliteľka, ktorú má Xerxes (Rodrigo Santoro) vo svojich radoch. Len jeden muž si uvedomuje dôležitosť zjednotenia Grécka, hrdina Themistokles (Sullivan Stapleton). No kým sa Grécko stihne zjednotiť, môže byť aj podrobené. Themistokles so svojou skromnou flotilou musí odolávať náporu perzských lodí, a zároveň zohnať posily. Čas sa kráti.

Vzostup impéria je jazda od začiatku do konca, akurát so zopár rozdielmi od pôvodného 300. Tým najvýraznejším je absencia silného protagonistu. Themistokles a jeho spolubojovníci sú síce sympatickí, no na charizmu Leonidasu nedosahuje ani jedna z postáv. Najvýraznejšou postavou filmu je chladná

Artemisia. Eva Green je výborná herečka a vo Vzostupe impéria potvrdzuje, že aj relatívne jednoduchá záporná úloha sa dá rozvinúť v herecku do košatosti. Fanúšikov pôvodného filmu tiež poteší krátke vystúpenie spartských postáv z jednotky.

Scenár mali pod palcom opäť Kurt Johnstad a Zack Snyder, ale na kvality pôvodného filmu nedosahuje. Ide sí, aj kvôli odlišnému príbehu, svojou cestou a zvláda ju tak akurát. Dáva zmysel, nevkladá zbytočné dialógy (koniec koncov, tento film o nich ani nie je), potrpí si na istú formu romantizovania hrdinských skutkov a snahy o slávu, ktoré mu uveríte. Všetok ale pamätanosti typu: „Toto je Sparta!“

Pod'me však na parketu, okolo ktorej sa rojili počas tvorby filmu najväčšie diskusie - a to vizuálnu a akčnú stránku. Vzostup impéria totiž režíroval relatívne neznámy režisér Noam Murro, čo pochopiteľne vzbudilo otázky, či sa mu podarí spraviť to, čo pred siedmimi rokmi Snyderovi. Snyder



sám však nielen napísal scenár, ale ako producent dohliadal aj na celú tvorbu filmu, čo je z réžie cítiť. Pokiaľ milujete 300 kvôli vizuálne podmanivej a detailmi preplnenej audiovizuálnej stránke, spomaleným záberom použitým v tú správnu chvíľu a adrenalínovým sekvenciám so špičkovou choreografiou súbojov, tak Vzostup impéria sa vám bude páčiť. Po tejto stránke film zostal absolútne nezmenený, čo mu slúži len k dobru.

A práve tým si zachoval svoju priam "trademarkovú" vizuálnu identitu. Podobne ako pôvodný film, ktorý intenzitou a nápaditosťou akčných scén nielen chytil oko, aj tento správne vybuduje napätie v kombinácii so špičkovou hudbou. Tú komponoval Junkie XL a odviedol výbornú prácu. Vzostup impéria je skrátka zážitok, ktorý má najväčší zmysel vidieť v kinosále na plátne s dokonalým ozvučením. Každý súboj, každé rinčanie meča, hukot vody a vizuálne perličky výpravy vyznievajú s jeho hudbou presne tak veľkolepo, ako sa zamýšľalo. Akurát digitálne efekty, krv a

pozadia sú prítomné na každom mieste a niekedy pôsobia ako z videoklipu. Rátať to však filmu za zlé by bolo nepocho-pením jeho vlastného štýlu a podstaty. Od Vzostupu impéria skrátka nemožno čakať výpravnú drámu s hlbokou myšlienkou. Výpravný je, ale jeho hlavnou úlohou je zabaviť a atmosféricky strhnúť diváka so zbraňami príznačnými pre filmové médium, a to sa mu darí na jednotku. Film má 102 minút a keď skončil, nemal som dost.

Kvalitu Vzostupu impéria možno oceniť najmä uvedomením si, že by patril k tomu lepšiemu aj ako samostatný film. Tak či onak, funguje výborne aj ako pokračovanie svojho, stále lepšieho, staršieho brata. Pokiaľ teda chcete vidieť špičkovu natočenú "akčňák" s dlhými strihovými sekvenciami a bohatou choreografiou, zaobalený do unikátneho vizuálneho dizajnu, určite navštívte kino.



„Vzostup impéria je dôstojný nástupca pôvodného dielu, lebo stavia na jeho základoch – vyšperkovanom vizuálnom štýle a premyslenej akcii, ktorá vám nedá vydýchnuť.“

Jozef Andraščík

ZÁKLADNÉ INFO:

Oklahoma: Osage county, 2013, USA,
121 min.

Žáner: dráma
Réžia: John Wells
Scenár: Tracy Letts
Kamera: Adriano Goldman
Hudba: Gustavo Santaolalla
Hrajú: Meryl Streep, Julia Roberts,
 Benedict Cumberbatch, Ewan McGregor,
 Abigail Breslin, Juliette Lewis, Chris
 Cooper, Margo Martindale, Dermot
 Mulroney, Sam Shepard, Julianne
 Nicholson, Misty Upham, Will Coffey,
 Newell Alexander, Dale Dye

PLUSY A MÍNUSY:

+ Meryl Streep
 + herecké obsadenie
 + výborný scenár
 + téma

- hudba!
 - kamera

HODNOTENIE:

70%



Blízko od seba

SMIECH CEZ SLZY

Film Blízko od seba sa odohráva v štáte Oklahoma. Hektáre ornej pôdy, poloprázdne mestecká pozdĺž prázdnych ciest, a polia, ktoré sa tiahnu všade, kam sa človek pozrie. Počas dlhých letných dní tu slnko tak pečie, až sa zdá, že život tu plynie pomalšie. Dokopy sa tu vlastne nič zaujímavé nedeje. Na opustenej usadlosti domu Westonovcov to však začína vrieť. Po tom, ako sa zľahodne stratí Beverly Weston sa veci dajú do pohybu. Krehké rodinné vzťahy sa rozpadávajú a na povrch vyplávajú dlhodužňované tajomstvá.

Predlohou pre film sa stala divadelná hra August: Stratení v Oklahome od Tracyho Lettsa. Dráma, ktorej bola udelená Pulitzerová cena v roku 2008, sa stala divácky úspešnou takmer po celom svete. U nás ju môžete vidieť od roku 2011 a to na doskách Slovenského národného divadla. V roku 2013 John Wells v spolupráci s autorom hry priniesli do kín jej filmovú podobu. Slovenskí distribútori sa však z nepochopiteľných príčin rozhodli

pre názov Blízko od seba, ktorý by sa pokojne hodil na hociktorý 'presladený doják' od Ingrid Lindströmovej.

Tvorcovia vsadili na osvedčené herecké kapacity. Najväčším pozitívom pre film sa stala očarujúca Meryl Streep, ktorá stvárnila ústrednú postavu filmu Violet Westonovej, ženy v rokoch, závislej na liekoch a strácajúcej prehľad medzi snom a skutočnosťou. Táto rola ponecháva herečke obrovskú príležitosť pre umelecké stvárnenie. Streepová opäť nesklamala a predviedla špičkový výkon, za ktorý je dokonca nominovaná na Oscara. O svojom pôsobení vo filme sa vyjadrila, že to, čo prechádzalo natačaniu bola ťažká drina a príprava. Okrem nej si vo filme zahrala aj Julia Roberts, ktorá stvárnila postavu Karen. Je jednou z dcér Violet Westonovej, ktorej sa rúca dlhoročné manželstvo s mužom. Najvýraznejšou sa stáva v dramatických polohách, o ktoré v tomto filme nemala núdzu. Fanúšikovia Julie sa majú na čo tešiť. Malého Charlesa si zahral Benedict Cumberbatch, ktorý momentálne pracuje aj na seriáli Sherlock trhajúcom v Anglicku rekordy sledovanosti.

Film sa stáva silným emotívnym dielom. Bežná téma rodiny sa tu rieši omnoho komplikovanejším spôsobom. Veľmi

znel'udnňujúco pôsobí to, ako autor presne zachytil hlbokú krízu vzťahov a psychické trápenie príslušníkov rodiny. Stretávame sa tu s tromi generáciami a každá z nich prináša svoj pohľad na život. Starú školu tvorí osudom ťažko skúšaná a prepracovaná Violet Westonová, ktorá trpí rakovinou úst a tak sa jej útočiskom stávajú ukludňujúce lieky. Pod všetkým tým šialenstvom však skrýva bolesť nad osudmi jej dcér a rozvrátenosťou rodiny. Svojou priamosťou a úprimnosťou zraňuje všetkých naokolo a tí sa len bezmocne prizerajú jej trápeniu. Tri dcéry, z ktorých každá začala žiť odlišným životom, sa vracajú do svojho rodného domu. Ich životy sa však natol'ko odlúčili, že si k sebe nevedia nájsť cestu a tak každá rieši svoje problémy po svojom... Napokon je tu vnučka, ktorá nedokáže pochopiť, čo sa deje okolo nej a tak len vzdoruje.

Ani závažná udalosť, ako tragická smrť otca nezlučí túto rodinu dokopy. Film priamo poukazuje na nesúdržnosť a nezáujem o rodinu v súčasnej spoločnosti. Potvrdzuje to aj replika: „Kedysi bola rodina spolu“. Scény, ktoré sú svojím obsahom na prvý pohľad vtípné, nadobudnú trpkú príchuť tragédie. Človeku sa chce v jednom momente smiať aj plakať. Práve touto svojou ambivaletnosťou si hra i film získajú mnohých divákov.

V snímke je takmer minimum akcie a keďže sa všetko odohráva na ploche jedného domu herecké výkony sa stali najdôležitejšou zložkou filmu. Hlboká analýza medziľudských vzťahov si žiadala silné herecké obsadenie. A tak sa napokon stalo.

Výrazová stránka filmu však nie je ničím výnimočná. Overený hollywoodsky štýl neponúkol nič nové. Kamera zaujme iba v niektorých polohách, keď preberá úlohu subjektívnych pocitov hlavnej postavy. Kamere teda nie je čo vytknúť, ale ani pochváliť. Problematickou pre film sa stáva hudba. Je až zarážajúce, ako môže práve hudba pokaziť dobrý dojem z filmu. Tam, kde sa žiadalo ticho, tam tvorcovia s radosťou napchali, čo najviac srdcervúcej melódie. Tragikomédia sa tak pomaly, ale iste menila na melodrámu. Obyčajný opakujúci sa country motív by potiahol film určite viac.

„O dôvod viac, prečo si začať vážiť rodinu.“

Marek Suchitra

Súťaž s portálom

 **GAMESITE.SK**
VÁŠ HERNÝ SVET

SOUTH PARK THE STICK OF TRUTH

Hra motivovaná populárnym seriálom Mestečko South Park, ktorá navyše ťaží z hlbín značky oveľa dôkladnejšie ako samotný seriál. Autori seriálu Trey Parker a Matt Stone museli po prvýkrát v histórii vytvoriť kompletnú predlohu mesta, rovnako tak bolo potrebné unifikovať jednotlivé postavy a zjednotiť všetky poznatky tohto univerza.

Výsledkom je otvorený herný svet, kde nájdete všetky charakteristické scény, vrátane mnohých špeciálnych oblastí, kde sa odohrajú bláznivé bitky. Samozrejme, i za sprievodu Cartmanovho hlasu. Vy sa ako nová tvár postavíte po bok slávnych postáv, aby ste odrazili vlnu agresívnych gotíkov a narkomanov.



1. cena hra PC + reproduktor Kenny
2. cena hra PC + cestovný hrnček
3. cena hra PC + USB kľúč Cartman

Súťažte na www.gamesite.sk

ZÁKLADNÉ INFO:

Need for Speed, USA, 2014, 130 min

Žáner: akčný, krimi, drama, thriller

Režie: Scott Waugh

Scénář: George Nolfi, John Gatins

Kamera: Shane Hurlbut

Střih: Paul Rubell, Asott Waugh

Hudba: Nathan Furst

Hrají: Aaron Paul, Dakota Johnson, Imogen

Poots, Michael Keaton, Dominic Cooper,

Rami Malek, Scott Mescudi, Ramon

Rodriguez, Nick Chinlund, Harrison

Gilbertson, Han Soto, Antoni Corone

PLUSY A MÍNUSY:

+ skvělá auta

+ skvělí herci

+ skvělé
odreagování

- scénář

- režie

- nevyužití herci

HODNOTENIE:

65%



Need for Speed

CHYŤ MĚ, KDYŽ TO DOKÁŽEŠ!

A je to tady, po úspěšné sérii filmů Rychle a zběsile se v kinech objevuje další moto film o nelegálních závodech – Need for Speed. Adaptace proslulé herní série se ujal nepříliš známý režisér Scott Waugh, potěší však fanoušky herní předlohy i ty filmové?

Během propagace tohoto filmu si nejeden člověk chtěl koupit Mustanga a každý druhý chtěl po zhlédnutí traileru projet tímto Mustangem USA, lítat s ním ve vzduchu, nahánět se s policií i s vrtulníky. Co víc, když režisér vypustil informaci o minimálním užívání triků, které nahradily skutečné jízdy a bouračky nebo makety, kdo by nechtěl (alespoň tu maketu)?

Hlavním hrdinou Need for Speed je mladík Tobey (Aaron Paul). Tobey je automechanik a skvělý závodník, a jelikož první ze zmíněných zaměstnání mu trochu chátrá, rozhodne se uzavřít obchod se svým odvěkým nepřítelem Dinem (Dominic Cooper), který nejenže je arogantní a důležitý jako moucha na talíři, ale navíc ještě přebírá Tobeymu holku (Dakota Johnson). Tobeymu se dostane do ruky klenot v podobě Mustangu, který opraví a udělá z něj nejrychlejší auto všech dob. Na jeho předvádění se seznámí s Julií (Imogen Poots), asistentkou miliardáře a sběratele aut, která nakonec s autem i vítězně odjede. Dino následně vyzve Tobeyho na další závod, za jehož vítězství

mu slibuje navýšenou odměnu. Závod se jim ale vymkne z rukou a Dinovým zaviněním zemře Tobeyho nejlepší přítel. Dino se však, díky protekci, vyhne trestu, a do vězení jde Tobey. Ten myslí celou dobu na odplatu a po propuštění se hlásí do prestižního ilegálního závodu De Leon, aby nejen Dina porazil, ale zároveň ho usvědčil z vraždy svého přítele.

Jako hra je to funkční, ale jako film to má pár obřích chyb, za které může převážně scénář, na kterém pracoval George Nolfi (Správci osudu (2011) nebo Bourneovo ultimátum (2007)) a John Gatins (Ocelová pěst (2011) nebo Let (2012)). Oba scenáristé jsou jistě velmi talentovaní, a ač ten scénář nebyl tak laciný a s promutím tupý jako u Rychle a zběsile 6 (2013), tak to stále byl dost špatný pokus o přepis hry na papír s přídavkem srdceryvného příběhu. O logice ani nemluvě, jdeme přeci do kina na film



o autech, závodech a hezkých holkách (natřásání holek v bikinách jako v Rychle a zběsile si tady ovšem moc neužijete), tak na co logika?

Efekty neefekty, závody byly fajn, auta skvělá, makety k nerozpoznání a i ty vtipy nebyly tak laciné. Aaron Paul byl jako zhrzený hrdina roztomilý a nevyužitý, Dominic Cooper jako bohatý, zlý šmejda nestál za nic a co na něm nudná Dakota Johnson viděla, lidský mozek nepochopí. Co ovšem stojí za to, je výkon Michaela Keatona. Ten pocit, že byste před každou novou hrou nejraději zabili moderátora,

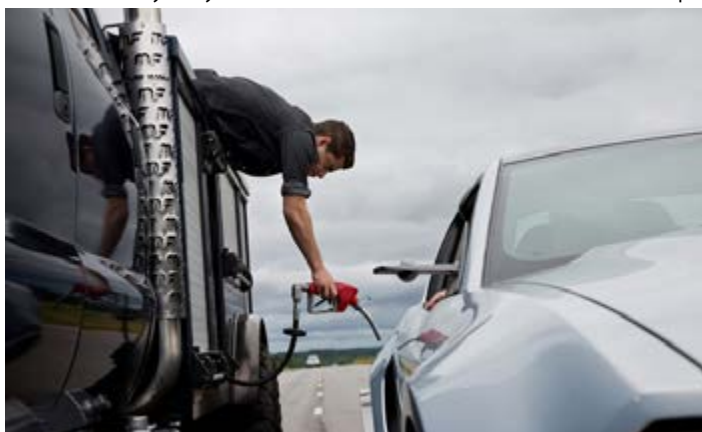
který sděluje pořád totéž a je neuvěřitelně vlezlý, máte i tady. Pro Keatona jako Monarcha je závod De Leon něco jako jeho dítě – vymyslel ho, pořádá ho, moderuje. Je tak slizký, zvrhlý a patetický zasněný romantik, že by potřeboval během těch komentářů vypláchnout oči i ústa mýdlovou vodou, ale svoji funkci i roli zvládl skvěle.

Pokud od filmu čekáte něco velkého, tak po dvou hodinách v kině odejdete lehce podráždění. Need for Speed je volnočasová aktivita pro zrovna neřídící milovníky aut, ale rozhodně není pro zrovna přemýšlející

milovníky filmů. Film je fajn, skvělý na odreagování, scénářisticky se Nolfi a Gatis nikdy neměli potkat a Waugh to měl jako režisér trochu odlehčit a to těm pár vtipy rozhodně neudělal. Ale ano, u Need for Speed se dá skvěle vypnout a zrelaxovat. A toho Mustanga chci. Alespoň tu maketu!

„Need for Speed je volnočasová aktivita pro zrovna neřídící milovníky aut, ale rozhodně není pro zrovna přemýšlející milovníky filmů.“

Veronika Cholastová



ZÁKLADNÉ INFO:

Mr. Peabody & Sherman, 2014, 92 min.

Žáner: animovaný

Réžia: Rob Minkoff

Scenár: Craig Wright

Hudba: Danny Elfman

Obsadenie: Ty Burrell, Ariel Winter, Ellie Kemper, Stanley Tucci, Karan Brar,

PLUSY A MÍNUSY:

- + ústredná dvojica Peabody a Sherman
- + variabilita prostredí a scén
- + animácia

- film neprináša nič originálne alebo inovatívne
- humor je zle vyvážený

HODNOTENIE:

75%



Dobrodružstvá pána Peabodyho a Shermana

ANIMOVANÝ "NÁVRAT DO BUDÚCNOSTI", KTORÉMU CHÝBA CIEĽOVA SKUPINA.

Rob Minkoff, režisér filmu Leví Kráľ, uvádza svoj druhý animovaný film založený na krátkom rovnomennom animáku, ktorý sa po prvýkrát objavil na obrazovkách v The Rocky & Bullwinkle Show z 60. rokov - Dobrodružstvá pána Peabodyho a Shermana. Film je plný inteligentného humoru a kultúrnych narážok, no sprevádzaný jedným veľkým otáznikom. Pre koho tento film vlastne je? Pre deti alebo pre dospelých?

Všetko sa začalo, keď pán Peabody (pes génius) nájde v krabici ležať opustené dieťa a uvidí v ňom odraz svojho vlastného detstva. A tak sa pán Peabody rozhodne adoptovať si malého Shermana. Vďaka svojej ľudskosti sa mu to aj podarí, pretože ak si dieťa môže adoptovať psa, prečo by to nemohlo byť aj naopak.

Dej sa točí okolo udalosti, ktorá sa prihodila Shermanovi počas jeho prvého dňa v škole. Chlapec totiž strávil niekoľko rokov doma, kde sa učil pod dohľadom pána Peabodyho. V škole ho však dievča menom Penny nazve psom a hodí mu jedlo na zem, čím Shermana vyprovokuje a ten ju následne uhryzne. Malý chlapec tak spraví zlé meno nielen sebe, no dostane do nepríjemnej situácie aj pána Peabodyho, pred ktorého je položená otázka, či je schopný vychovávať ľudské dieťa. A práve tento fakt, že vzťah medzi otcom a synom je náhle v ohrození, sa stáva pre film hlavnou témou.

Pán Peabody teda pozve Penny a jej rodičov k sebe domov, aby na nich mohol zapôsobiť a vysvetliť im nedorozumenie. Sherman ale nedokáže s Penny dlho

vydržať, tak sa jej rozhodne ukázať najväčšie tajomstvo, ktoré on a pán Peabody skrývajú pred verejnosťou – stroj času zvaný Wayback. Tu sa dostavame k bodu, kedy film nabere na tempe a zastaví sa až v závere. Čím hlbšie sa ale ponárate do príbehu, tým viac sa pýtate samých seba, pre koho toto dielo vlastne je.

Problém je v tom, že film pôsobí, ako keby sa nevedel rozhodnúť medzi inteligentným humorom a ľahkými detskými gagmi. Tak ako to bolo v spomínaných krátkych animádoch zo 60. rokov, tak aj tento film je založený na sarkazme a slovných hračkách pána Peabodyho. "Ja to nechápem," je jediná Shermanova odpoveď k týmto poznámkam a určite nebol jediný, kto sa to počas filmu pýtal. Sú podávané



veľmi sucho, nasilu a iba na to, aby sa starší diváci zasmiali. Nijako však nenarúšajú plynutie deja, ktorý síce nie je najoriginalnejší, ale zato je ľahko strávitelný a pozerateľný až do konca. Čo sa týka ústrednej dvojice postáv, tak tá funguje bez problémov. Peabody a Sherman sú charakterovo rozdielni, no ich vzťah je prirodzený a uveriteľný. Slovenský dabing tu tiež neprekáža, je príjemný a pomerne hodnoverný..

Štýlom animácia pripomína svoju staršiu predlohu, ktorá je jednoduchá a minimalistická, no svojím spôsobom pôsobivá, čo sa vypláca najmä pri akčných scénach. Zvuk je vo filme dobre zapracovaný a hudba od Dannyho Elfmana je stále príjemne povzbudzujúca a emotívna.

Film sa nesnaží upútať originalitou, ale svojou flexibilitou týkajúcou sa prostredia aj humoru, ktorý nevyšiel úplne tak, ako autori plánovali. Ale dá sa na filme

zasmiať? Áno, a nielen raz. Dokonca je možné, že sa budete častejšie smiať vy ako deti, pretože humor vyžaduje určitú znalosť z histórie aby ste ho pochopili. Na záver už len treba dodať, že Dobrodružstvá pána Peabodyho a Shermana si treba pozrieť bez nejakých veľkých očakávaní - hlavne ak máte za sebou animáky ako Ľadové kráľovstvo a Lego príbeh. K tým sa, žiaľ, film nepribližuje ani zd'aleka, aj keď by mu možno pomohlo použiť Wayback, vrátiť sa späť v čase a inšpirovať sa nimi.

„Naspeedovaný komediálny animák s dávkou inteligentného humoru, ktorý síce nie je najlepšie používaný, no neuberá na kvalitách tohto prekvapivo príjemného filmu.“

Luboš Oravec



ZÁKLADNÉ INFO:

The Nut Job, Kanada / Jižní Korea / USA,
2014, 86 min

Žánr: animovaný, dobrodružný,
komedie, rodinný

Režie: Peter Lepeniotis

Scénář: Peter Lepeniotis, Lorne Cameron

Hudba: Paul Ineson

Střih: Paul Hunter

Hrají: Liam Neeson, Katherine Heigl,
Brendan Fraser, Will Arnett, Stephen
Lang, Sarah Gadon, Jeff Dunham,
Gabriel Iglesias, Maya Rudolph

PLUSY A MÍNUSY:

- + nemá vtipná krysa
- + plán na vykradení banky
- + ráj pro milovníky ořechů

- scénář
- hudba
- charaktery postav
- nevtipné vtipy
- dabing

HODNOTENIE:

50%



Velká oříšková loupež

INVAZE VEVEREK A ZKORUMPOVANÝ MOPSLÍK

Scenárista animovaných filmů jako Medvědí bratři (2003) nebo Za plotem (2006), Lorne Cameron, se opět pobláznil do smutných hladovějících zvířátek a společně s režisérem Peterem Lepeniotisem natočili druhou variaci Za plotem. Méně zábavy vyvážili větším množstvím ořechů a hudebním podkresem v podobě Gangnam Stylu!

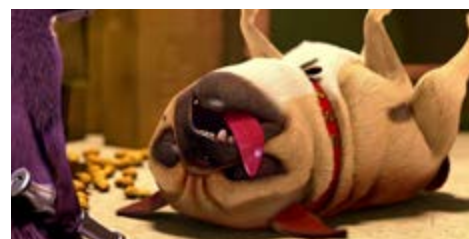
Parta zvířátek z parku se chystá na zimu a shromažďuje zásoby. Všichni, až na jednoho lakomého veverčáka, který se nenechá komandovat nějakým sebestředným Mývalem a krade ořechy na vlastní pěst, ano, na úkor celého parku. Tato veverka jménem Bručoun je

z parku vyhoštěna a se svým nejlepším kamarádem krysou (který se zjevně jmenuje Kámoš nebo taky Hej Kámo, za což můžeme vinit dost slabý dabing) opustí park a rozhodnou se vykrást obchod s ořechy. Nejsou ovšem jediní zájemci a už vůbec netuší, že obchod je doupě a maskování pro bankovní lupiče.

Po pravdě příběh o vykrádání banky a kopání tunelu byl mnohem zajímavější než příběh o kradení ořechů. Ve filmu o zvířátkách tak zaujme více příběh o lidech, což je dost smutné. Většina charakterů je jako přes kopírák ze scénáře Za plotem až na ten rozdíl, že zde byla více jak polovina zvířat převážně otravná než

zábavná. Bručoun je sice zapšklý starý lakomec, ale všichni dávno vědí, že je to v srdci dobrák a když ostatním začne foukat zimní vítr do bot, tak jim pomůže. Jeho nemluvící krysí kamarád je jedna z těch potrhých postav, které člověk buď miluje, nebo nesnáší, a hlavní ženská hrdinka je další zvířecí spasiatelka a femme fatale v podobě veverčí Xeny. Fena mopse, která hlídá krám s ořechy, by měla být korunovaná na nejotravnější šílenou animovanou postavku všech dob a její věta „Můžu tě olíznout šéfe?“ se zapíše do faux pas scénářistické historie.

Celý film je jedna velká lapálie, a dokud se do toho nevmísí lidé, je to šílená hloupost. Technicky to není zrovna nejhorší animák, ale pokud se podíváme na dnešní konkurenci, tak se tvůrci moc nevytáhli, ba naopak. Ona spolupráce Kanady, USA a



Jižní Korey asi nebyla ta nejlepší volba, protože vtipy s korejskou hudbou a angažování (nejen) hudby od PSY někdy lehce připomíná pocit z prvního zhlédnutí videa k populárnímu Gangnam Stylo. Paul Intson, který k filmu dělal hudbu, se tedy nijak nevytáhl, ale co naplat, když se vám za zády dohaduje početná skupina korejských producentů.

Velká oříšková loupež je vlastně Velká oříšková nuda, kde se děti pobaví na roztomilých postavičkách a zlém, otravném ptáčkovi jako vystřiženém z Angry Birds, a rodiče to z lásky ke svým ratolestem nějak přetrpí. Ale pokud nejste dítě, nebo rodič, polovinu času strávíte krabatěním čela a kroucením hlavy. Pokud ovšem seženete něco, co bere PSY pro svou inspiraci, náramně se pobavíte na těch dvou vtipech, na jednom neuvěřitelném tanečku veverky a krysy a nad nechutným vrtěním mopslího očásku. A jestli patříte do skupinky lidí, kteří si hit Gangnam Style opakovaně užívají, film bude mít i svá světlá místa.

„Nejdivnější animák, který způsobí alergii na ořechy i na zvířata. Pokus o druhé Za plotem mělo raději za plotem zůstat.“

Veronika Cholastová



ZÁKLADNÉ INFO:

Pompeje, Kanada / Německo, 2014,
102 min

Žánr: akční, dobrodružný,
drama, romantický
Režie: Paul W.S. Anderson
Scénář: Janet Scott Batchler, Lee
Batchler, Michael Robert Johnson
Kamera: Glen MacPherson
Hudba: Clinton Shorter
Hrají: Emily Browning, Kit Harington, Kiefer
Sutherland, Carrie-Anne Moss, Jessica
Lucas, Adele Akinuoye-Agbaje, Jared
Harris, Paz Vega, Currie Graham, Sasha Roiz

PLUSY A MÍNUSY:

+ v rámci možností
snesitelné

- digitální triky
- přepálené finále
- neoriginalita

HODNOTENIE:

45%



Pompeje

ZACHRAŇ SE, KDO MŮŽEŠ

Diskutovat zde o tom, která témata a historické látky se hodí pro epické velkofilmové a která by raději měla zůstat na stránkách učebnic dějepisu, asi nemá smysl. Tak jako tak, nyní do kin vlétl další historický blockbuster, velkolepé Pompeje. Nic nového pod sluncem ovšem nečekejte.

Tvůrce videoherně-filmové série Resident Evil, Paul W.S. Anderson, si od zombie a nepřiznivě budoucnosti dal na chvíli pokoj a vydal se, stejně jako před třemi lety se snímkem Tři mušketýři, do historie. Ten, kdo však čeká hodnotný historický velkofilm, který odkrývá jednu z největších katastrof lidské historie, by mohl být v kině docela nepříjemně překvapen. Pompeje totiž patří k těm filmům, které si s nějakým hlubším poselstvím příliš velkou hlavu nedělají.

Jako přes kopírák

Ze všeho nejvíc však snímek postrádá originalitu. Obrovská sopka, která je na pokraji výbuchu, tu totiž působí jen jako

potřebný nástroj příběhu, který jej udržuje stále v chodu, i když všechno ostatní okolo skřípe. Hlavní dějová linka je pak jakýmsi derivátem všech známých i neznámých historických látek naroubovaných na dojemný příběhem páru, kterému díky společenskému postavení nebylo přáno. Pokud vám v hlavě vyskakuje něco jako kombinace Gladiátora a Titanicu, nebudete daleko od pravdy. A také proč ne. Beze všeho. Potlačíte-li předešlou filmovou zkušenost a vypnete-li mozek, v tomhle ohledu Pompeje docela fungují. Problémů je zde ale víc než dost.

To, co minimálně mně zanechalo ještě nadlouho po projekci hořkou pachutí, jsou neskutečně mizerné herecké výkony. Výjimkou je Kit Harington (Jon Snow z Hry o trůny), který sice nepředvádí příliš, nicméně bych se jej nebál označit za jediné herecké pozitivum filmu. Naprostým opakem je pak Kiefer Sutherland a zbytek známých tváří. Ti totiž ze svého repertoáru loudí jeden křečovitější přízvuk za druhým, což jen dokresluje až absurdní plochost všech zúčastněných postav. Samotný Sutherland pak svou karikaturou římského senátora občas boduje, nicméně zahánění jeho projevu do extrému a pravidelné šlapání na jazyk působí na ploše téměř dvou hodin docela otravně.

Plameny a popílek

Zpracování navíc také není žádná sláva. Anderson v tomto ohledu není nováček a to, že některé scény vypadají opravdu roztodivně, prostě nemá omluvu. Sice tu svůj obvyklý 3D fetiš v házení předmětů do kamery, které naopak ve 2D působí neskutečně otravně, krotí, ale i tak je zde jeho rukopis znát. Digitální triky jsou dosti podvyživené (což je o to větší zábava ve finále, které na CGI destrukci doslova stojí, tedy v tomto případě padá), dvě třetiny akčních scén postrádají dynamiku a řádky efektivní momenty v konečném důsledku působí nesmírně hloupě a kýčovitě.

Pompeje nejsou tak ničím jiným než trestuhodně neoriginálním historicko-akčním výplachem, který se snaží zalíbit všem. Nejedná se o kvalitativně tak špatný snímek, jak by se mohlo zdát, ale nic převratného opravdu nečekejte. Nudit se nebudete, nicméně mozek vás z toho bude bolet ještě nějakou dobu.

„Jedna sopka, jedna romance a jeden vysoce průměrný a neoriginální blockbuster se sopečnou erupcí v pozadí.“

Lukáš Plaček

CHRIS
EVANS

SCARLETT
JOHANSSON

ROBERT
REDFORD
AKO ALEXANDER PIERCE

SAMUEL L.
JACKSON
AKO NICK FURY

OD 3. 4. V KINÁCH AJ V 3D

MARVEL

CAPTAIN AMERICA

ZIMNÝ VOJAK

MARVEL STUDIOS PRESENTS CHRIS EVANS' CAPTAIN AMERICA: THE WINTER SOLDIER SCARLETT JOHANSSON SEBASTIAN STAN ANTHONY MACKIE CORIE SMITHERS FRANK GRILLO EMILY VAN CAMP HAYLEY ATWELL
A ROBERT REDFORD AKO ALEXANDER PIERCE A SAMUEL L. JACKSON AKO NICK FURY SARAH HALEY FINN C.S.A. HENRY JACKMAN JAMES VAN DER BEEK DANIELLE JORDAN DANIELLE JORDAN JUDITHA MARKOVSKY JEFFREY FORD A.C.T.
PETER WENHAM TRENT OPALUCH PRODUCED BY NATE MOORE PRODUCED BY ALAN FINE PRODUCED BY VICTORIA ALONSO MICHAEL GRILLO STAN LEE PRODUCED BY LOUIS D'ESPOSITO PRODUCED BY KEVIN FEIGE PRODUCED BY CHRISTOPHER MARKUS & STEPHEN MCFEELY
ANTHONY & JOE RUSSO

WWW.SATURN.SK

ZÁKLADNÉ INFO:

Arcibiskup Bezák zbohom..., Slovensko, 2014, 90 min.

Žáner: dokumentárny

Réžia: Ol'ga Záblacká

Scenár: Ol'ga Záblacká

Kamera: Boris Lindtner, Luboš Fiala

Obsadenie: Ol'ga Záblacká, Lukáš Latinák, Róbert Jakab

PLUSY A MÍNUSY:

+ samotný Róbert Bezák a jeho myšlienky

- kamera
- hudba
- gýčovosť
- otázna cieľová skupina divákov

HODNOTENIE:

25%



Arcibiskup Bezák Zbohom...

PLYTKÝ FILM O HLBOKOM ČLOVEKU

Pôsobenie emeritného arcibiskupa Roberta Bezáka je pre Katolícku cirkev mimoriadne háklivá téma. Pre prevažnú väčšinu katolíkov bol Bezák človekom, ktorý posúval cirkev bližšie k ľuďom. Jeho odvolanie tak predstavuje pre mnohých, nielen veriacich, ale i neveriacich, ťažko uchopiteľné rozhodnutie. Kde je pravda? Urobil Bezák skutočne chybu?

Nie som si úplne istý či dokument o trnavskom emeritnom biskupovi, bol tak skoro po spomínanom odvolaní štastný nápad. Téma je to mimoriadne ťažká, treba opatrne voliť každé slovo, každý záber. Postava kňaza, o to viac biskupa, je pre veriaceho človeka niekým, kto nie tak úplne patrí do tohto sveta. Je to

prostredník medzi človekom a Bohom. Tým si prirodzene zaslúži úctu a ľudia od neho očakávajú množstvo pozitívnych charakterových vlastností, ktorými však nie vždy musí disponovať. Požiadavky na takéhoto človeka sú potom o dosť vyššie ako napríklad na suseda. A preto si myslím, že Bezákovej osobe sa mal venovať skúsený dokumentarista, ktorý sa vyzná v cirkevných sférach.

Žiaľ, Ol'ga Záblacká skúseným dokumentaristom nie je. Arcibiskup Bezák je jej prvotinou, a je to poriadne vidieť. Najsmutnejšie na tom všetkom je, že film bol pravdepodobne natočený s dobrým úmyslom pomôcť, no stal sa pravý opak. Mám pocit, že dokument Róbertovi Bezákovi môže spôsobiť ešte veľa nepríjemností.

Je až triviálna chyba, keď kameraman a ostrič absolútne nezvládajú svoju prácu. Počas väčšiny rozhovorov s Bezákom je on jediný zaostrený, interiéry nechutne rozmazané a podobných situácií je v dokumente ešte omnoho, omnoho viac. Ale na tom až tak nezáleží. Takisto veľmi nezáleží na gýchovej hudbe, ktorej vrcholom je titulná pieseň k filmu s tuctovou melódiou a infantilným textom, priamo spod pera Ol'gy Záblackej.

Na čom záleží je celkový obraz, ktorý si o osobe Róberta Bezáka vytvorí divák. Samozrejme, jeho skalným „fanúšikom“ sa bude film pravdepodobne páčiť a pretrpia amatérskosť, s ktorou je nakrútený. Pre tých, ktorí postavu bývalého arcibiskupa naopak nemajú veľmi v láske bude film požehnaním. S chuťou sa môžu pustiť do nešťastného generalizujúceho výroku Bezákovej sestry o tom, že Cirkev jej pripomína skôr firmu. A diváci s náznakom dobrého vkusu sa zas môžu pohrdavo pousmiať nad Bezákom



hrajúcim na fujare v Terchovej. S tým by samozrejme ešte nebol žiadny problém, keby sa sčista-jasna v hl'adisku neobjavil zbojník (pravdepodobne Jánošík) uznanlivo hl'adiaci a plieskajúci bičom. Smutne trápna a zbytočná scéna.



Absolútnym vrcholom nepochopenia tematiky sú ale pasáže, v ktorých Lukáš Latinák a Róbert Jakab sedia v úlohe rozprávačov pred rozprávkovou knihou. Divadelne prehrávajúcimi hlasmi z nej čítajú príbeh o Slovíčkove (Slovensko), v ktorom raz žil Bezáčik Priamy a stala sa mu veľká krivda. Ak vo vás predchádzajúca veta spôsobuje pocity trápnosti, zrejme nebudete sami. Chápem, že autorka chcela humorným spôsobom poukázať na vážny problém, ale toto je už prílišná káva. Nejde mi do hlavy, ako mohol tieto pasáže pán Bezák vôbec schváliť. Nedokážem si to vysvetliť inak než tak, že o nich vôbec netušil.



Našťastie, vyslovene príšerný dokument o Róbertovi Bezákovi sa natočiť pravdepodobne ani nedá. Jeho príbeh je na to až priveľmi silný. Takisto, pán Bezák má dar reči a divák tak vie pochopiť jeho myšlienky, vžiť sa do situácie či mu dokonca fandíť. V dokumente sa taktiež mihnú aj iné osobnosti, ktoré sa oplatí počúvať. Toto všetko ako-tak vyt'ahuje film z kategórie ťažkého podpriemeru, do ktorej inak nepochybne patrí.



Pre koho bol dokument Arcibiskup Bezák zbomom určený? Aký bol jeho cieľ? Autorka pravdepodobne chcela ukázať verejnosti, že Bezák je správny chlap. Ale akej verejnosti? Veriacim l'ud'om? Prehnanou zovšeobecňujúcou kritikou cirkvi a neúctou k pápežovi? Alebo bol film určený liberálnemu publiku? Prečo by sa ale toto publikum malo o film zaujímať? ak, nech si už film pozrie hocikto, pravdepodobne bude dosť sklamaný.

„Nie, nie, nie, nie, a ešte raz nie.“

Adam Schwarz

