

GENERATION



TOP HRA
Sniper Elite 3

PREDSTAVUJEME
Adaro Stereos

VIDELI SME
Úsvit planéty opíc

EXPENDABLES 3

Sút'aže
o hodnotné ceny



→ **HRY MESIACA:**

Vagiant Hearts
Borderlands 2 PSV
MotoGP 14
The Wolf Among US

→ **HARDVÉR MESIACA:**

Samsung Galaxy K Zoom
Adaro in-ears
Eblue Auroza Type IM
Prestigio Multipad Color 7

→ **FILMY, KTORÉ ZAUJALI:**

Transformers: Zánik
Lietadlá 2
22 Jump Street
Joe

→ **TOP TÉMY:**

Kniha - Šilo
Kniha - Žiarenie
Trendy - Preview články z E3
Trendy - Nintendo post E3 event report

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 Expendables 3

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 kedykoľvek to zmeniť aj bez predošlého upozornenia.

Distribúcia magazínu / Aktuálne vydanie nájdete voľne na stiahnutie vždy na domovskej stránke magazínu www.generation.sk, čo je aj hlavná stránka vydavateľ'a. Dostupný je aj ako voľne prezerateľ'ná flash verzia na adrese <http://issuu.com/gamesite.sk> a Publere.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 redakcie.

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

Žiadna časť magazínu nesmie byť reprodukována 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



Editoriál

■ Chcem hrať. Všade a bez ohľadu na zariadenie!

Poviem vám tajomstvo. Mám sen, že budeme žiť v dobe, kedy budeme môcť hrať hry všade, kedykoľvek a na hocakom zariadení. Vo vrecku budeme nosiť telefón alebo tablet, ktorým sa pripojíme do STEAMu a zahráme si aspoň indie, resp. menej graficky náročné hry.

Svet sa už nebude deliť na STEAM, Google Play, AppStore, Xbox Live a PlayStation Store. Nebudeme musieť kupovať hru trikrát, pretože si ju chceme zahráť na tablete, na konzole (pretože je to pohodlnejšie) a na PC, lebo bude hra vo vianočnom STEAM výpredaji. Je zrejmé, že táto moja vízia je utopistická. Nikdy sa jej nedožijeme. Respektíve nie tak, ako som ju popísal.

Čomu však verím a považujem za teoreticky možné, je, že STEAM sa objaví na mobilných zariadeniach. Možno zo začiatku bude umožňovať iba streamovanie hier z PC do Androidu a iOS, časom si však viem predstaviť, že vznikne Steam OS aj pre Android. Samozrejme, že to nebude jednoduché a objaví sa nekompatibilita architektúr, ktorú budú musieť vývojári vyriešiť.

Ale pri pohľade na drastický nárast výkonu mobilných zariadení tu vidím potenciál: kúpim si na STEAMe hru, ktorú si zahrám počas cestovania aj na tablete, a keď ten tablet pripojím k televízoru, budem mať rovnaké pohodlie ako pri hraní na konzolách. Už nech je to tu...

Roman „JC“ Kadlec

Redakcia hodnotí mesiac júl...



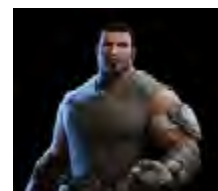
Richard Mako

Júl patril jednoznačne Destiný Bete. Hodiny a hodiny farmania lepšej výbavy mi nedávali spať od začiatku až do konca celého eventu. Už aby bol september. K tomu sa pridalo DLC pre Dark Souls 2 a o zábavu bolo postarané.



Roman Kadlec

Moja dovolenková láska má meno Borderlands 2. Vita verzia je nedokonalá, avšak zabaví rovnako ako „veľké“ verzie. Okrem toho som si zaspomínal na značku Lemmings a sem-tam si odskočil do sveta titulu Wildstar.



Dominik Farkaš

Opäť raz TitanFall a Battlefield 4. Do toho Lords of Shadow 2 beta Destiny, Plants vs. Zombies: Garden Warfare a momentálne zažívam návrat do Crysis série, na ktorú mám v pláne prejsť celú trilógiu.



>>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



Internet odhalil niekoľko zaujímavých informácií, ktoré sa týkajú titulu **The Last of Us**. Ako už býva zvykom, niektoré informácie sú pozitívne, iné už také prívetivé nie sú. Začnime však v kladnom duchu. **The Last of Us** sa celkovo predalo už vyše 7 miliónov kusov, čo nie je úplne zanedbateľné číslo.

Ďalšie informácie sú už pre hráčov zaujímavejšie. Arne Meyer zo štúdia Naughty Dog potvrdil, že sa už kúchti nové multiplayer DLC, ktoré bude dostupné do konca roka. Bude tzv. Cross-Buy, teda bude sa dať kúpiť medzi platformami PS3 a PS4 navzájom. Pracuje sa hlavne na multiplayer

>> Štvrtý mesiac v roku sa niesol v znamení nových ohlásení, ktoré mali horko-sladkú príchuť.

mapach a, žiaľ, žiadne rozšírenie singleplayeru sa zatiaľ nechystá.

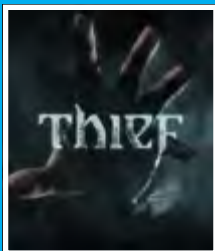
Dôležitá je určite aj správa, že sa v hre bude dať uzamknúť framerate na 30 obrázkov za sekundu. Cieľom má byť lepšia plynulosť hry a hlavne jej stabilita. Pôvodne hra beží v rozlíšení 1080p na 60 obrázkoch za sekundu. Ak ste si už kúpili nejaké skiny na PS3, určite si ich nebudete musieť kupovať na PS4 znova, čiže budú dostupné aj na novej generácii konzoly. Pribudnú aj nástroje na

zachytenie screenshotov, ktoré sa budú podobáť na tie v *Infamous: Second Son*.

A teraz tá zlá správa. Ak máte kúpenú PS3 verziu hry a budete si ju chcieť vychutnať na PS4, budete si ju musieť kúpiť za plnú cenu. Sony totiž neplánuje poskytnúť žiadnu zľavu. Aby to ale nebolo až také zlé, tak *The Last of Us: Remastered* už obsahuje všetky doteraz vydané DLC - *Abandoned Territories* a *Reclaimed Territories* multiplayer DLC a aj *Left Behind* rozšírenie.

Thief The Movie?

Filmová adaptácia hry *Thief* bola ohlásená spoločnosťou Prime Universe, ktorá už stojí za filmovým prevedením *Hitmana* z roku 2007. Producent Adrian Askarieh sa bude aj v tomto prípade podieľať na adaptácii hry.



Pôvodná Mafia

Modderi a fanúšikovská komunita sa rozhodla to ešte s *Mafiou* nevzdať. Okrem viacerých iných pripravovaných módov by už v blízkej budúcnosti prvá *Mafia* mala dostať multiplayerový herný režim. Presný dátum nie je známy.





Odhalené prvé detaily

Pripravte sa na more krvi v novom Doome

■ Bethesda na QuakeCone 2014 predstavila za zatvorenými dverami prvé detaily nového Dooma. Pýtate sa, prečo nepoužívame názov Doom 4? Dôvod je prostý, hra nebude pokračovaním, ale úplne novým reštartom série. Bude sa opäť odohrávať na Marse, aj keď oproti tretiemu dielu to bude väčšinou na jeho povrchu, a tvorcovia sa pokúsia zachovať klasický rýchly štýl "run-and-gun" postupu vpred, pričom k tomu pripoja aj niekoľko nových prvkov, no poctivé lekárničky ostanú. Hlavnými nepriateľmi budú démoni a rôzne pekelné bytosti, ktorými nám pomôžu motorová píla, brokovnica či plazmová puška. Podľa dojmov z konferencie bude titul až brutálne krvavý.



Unikli info o Dishonored 2

Bethesda má nového favorita

■ Pokračovanie hry bude vraj predstavené na tohtoročnom Gamescome a príde na PC, X1 a PS4 už budúci rok. Titul s celým názvom Dishonored 2: Darkness of Tyvia sa stane hlavným ťahúňom Bethesdy. Na E3 sa už niečo pošepkávalo, no štúdio sa rozhodlo doladiť detaily a počkať. Tento týždeň uniklo pár informácií o hlavnom protagonistovi. Identita ani jednej z hlavných postáv nebola prezradená, no je šanca, že sa v tomto pokračovaní vžijeme do role cisárovnej Emily Kaldwin z prvého dielu. Ďalší anonymný informátor prezradil, že by mala hra vyjsť na PC, Xbox One a PS4 v novembri 2015 a predstavená bude v auguste na Gamescome. Nie je to však isté na 100%.

VIEME, ŽE UŽ ČOSKORO...

■ ...presne 27. októbra sa hráči Civilization série môžu tešiť na najnovší diel, Sid Meier's Civilization: Beyond Earth. Ten nás zavedie do budúcnosti a ukáže nám, ako by to asi tak mohlo vyzerat' o pár desiatkov rokov. Pri predobjednaní hry získate prístup k exkluzívnym planétam.

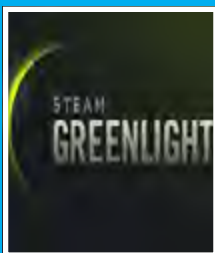
■ ...vyjde hororvka od Bethesdy, The Evil Within.

Hra mala pôvodne vyjsť až o týždeň neskôr, no na tohtoročnom QuakeCone si Bethesda prichystala toto prekvapko pre hráčov, ktorí sa na hru tešia. Titul príde na platformy PC, PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox 360 a Xbox One.

■ ...si budú PC-čkári môcť otestovať beta verziu open-world racingu The Crew, a to od 21. júla do 25. júla. Zatiaľ to ale bude len uzatvorená beta pre určitý okruh štastných hráčov. Titul vyvíja štúdio Ivory Tower v spolupráci s Ubisoft Reflections pre PC, PS4 a XONE, ktorí ju plánujú vydat' 14. novembra 2014.

Šialené simulátory

Nezávislí vývojári Steam Greenlightu majú krušné leto. Rozhodli sa uhorkovú sezónu hier spestriť titulmi ako Grass Simulator, Rock Simulator, Tree Simulator či dokonca Video Game Journalist simulator.



DICE: Čo s Bad Company?

Veľká časť hráčov Battlefield série je poslednými dielmi sklamaná a radšej by si zahráli novú časť Bad Company, ktorú mnoho z hráčov považuje za najlepšiu Battlefield, aký kedy vyšiel. Samotný DICE ale nevie prečo.



BENQ SP2



BenQ uvádza na trh novú Full HD 1080p akčnú videokameru BenQ SP2 s hodinkami na diaľkové ovládanie. Kamera ponúka záznam videa v rozlíšení 1080p pri 60 snímkach za sekundu, fotografovanie v režime Time-Lapse, predĺženú výdrž batérie, pripojenie cez Wi-Fi a veľkú odolnosť vo vodotesnom puzdre štandardu IPX8.

BenQ SP2 sa od konkurenčných akčných kamier odlišuje najmä hodinkami s diaľkovým ovládaním a režimom Live-View. Tie slúžia k jej ľahkému ovládaniu a užívateľom ponúka úplnú a presnú kontrolu nad tým, čo kamera sníma. Navyše umožňujú obstaranie sprievodných snímkov aj počas súčasného nahrávania videa vo vysokom rozlíšení.

„Outdoorových“ nadšencov a milovníkov prírody poteší aj funkcia Time-Lapse. Jej prostredníctvom možno zachytiť premenu objektu, scény alebo inej akcie, napríklad pohyb oblakov, západ slnka či kvitnutia rastlín v intervale jednej snímky za každých 1, 3, 5, 10, 30 alebo 60 sekúnd a automaticky ich ukladať v podobe Full HD video záznamu, ktorý je možné prehrať v priebehu niekoľkých sekúnd bez ďalších postprodukčných úprav.

Dôležitou vlastnosťou u kamery na cestovanie je neprerušované fotografovanie a záznam videa. Akčná kamera BenQ SP2 je preto vybavená 2260 mAh batériou, prinášajúcou dvojnásobnú výdrž

v porovnaní s bežnou kamerou. V praxi tak možno na jedno nabitie zachytiť až 3 hodiny záznamu alebo 460 fotografií.

Medzi ďalšie zaujímavé funkcie BenQ SP2 patrí voľne dostupná mobilná aplikácia s názvom "BenQ Action Cam App" na okamžité zobrazenie snímkov na mobilných zariadeniach, Wi-Fi pripojenie na vzdialený záznam alebo sťahovanie a vodotesné puzdro kategórie IPX8, umožňujúce ponor až do hĺbky 60m.

BenQ SP2 je vrátane bohatého príslušenstva dostupná už teraz na trhu za odporúčanú koncovú cenu 8990 Kč s DPH pre Českú republiku a za 324eur vrátane DPH na Slovensku.





NEWS FEED

GAMDIAS HERMES A DEMETER V NOVOM KABÁTE



GAMDIAS uvádza na trh nové modely z radu optických myší GAMDIAS DEMETER a mechanickú klávesnicu GAMDIAS HERMES po update. Nové modely z radu myší DEMETER sú navrhnuté a inšpirované podľa superšportových automobilov a ich tradičných farieb.

GAMDIAS DEMETER ponúka okrem elegancie tiež vysoko kvalitné prevedenie a využíva odolné spínače so životnosťou 10 miliónov cyklov a optický senzor s rozlíšením 2000dpi.

Ďalšia z čerstvých novinek je updatovaná herná mechanická klávesnica GAMDIAS HERMES, ktorá sa stala veľmi populárnou medzi hráčmi amatérskej i profesionálnej úrovne a dostala v novej revízii český layout. Okrem bežne dostupných klávesov má GAMDIAS HERMES tiež 13 makro kláves

rozmiestnených tak, aby ich umiestnenie vyhovovalo právakom aj ľavákovi.

Preddefinovať akcie a nahrat makrá pre užívateľské nastavenie klávesov možno ľahko vykonať v programe HERA, v ktorom je možné sledovať aj štatistiky stlačení tlačidiel, rýchlosť a vzdialenosť ktorú myš "urazila" či navoliť farbu podsvietenia myši. Zároveň tento softvér sleduje, či je firmvér vášho zariadenia aktuálny a v prípade potreby ho updatuje.



NOVÉ LG HEADSETY

LG predstavuje slovenskému trhu nové bezdrôtové slúchadlá. Na svoje si prídu nielen športovci či večne vytiažení manažéri, ale aj milovníci hudby. Zážitok zo špičkového zvuku podčiarkuje ich štýlový dizajn ocenený nielen prestížnou cenou Red Dot Design Award, ale predovšetkým spokojnými zákazníkmi z celého sveta. LG Gruve – všadeprítomné káble už nie sú tým, čo by naozajstných hudobných fanúšikov mohlo odradiť od počúvania ich obľúbeného interpreta. TONE + – čierna, biela, ružová – nech už majú akúkoľvek farbu, hrajú skvele. TONE ULTRA – čistý zvuk a ergonomický tvar sú hlavné prednosti slúchadiel Tone Ultra.



Biznis projektory EPSON



Epson uvádza na trh šesť nových 3LCD projektorov s množstvom jedinečných a inovatívnych funkcií. Rad EB-19xx tvoria štyri modely, ktoré zahŕňajú prvý projektor Epson s rozlíšením WUXGA s hmotnosťou nižšou ako 5kg a tiež prvý projektor s technológiou Miracast.

Kingston DT microDuo 3.0



USB flash disk DataTraveler microDuo 3.0 môže rozšíriť úložnú kapacitu pre zariadenia s operačným systémom Android až o 64GB a umožňuje ľahké a rýchle presúvanie veľkých súborov, fotografií, filmov a hudby z telefónu alebo tabletu na USB disk a späť.

TRANSCEND SSD370 SATA III

TRANSCEND predstavuje 2,5-palcové SSD disky SSD370 SATA III, ktoré dosahujú rýchlosť až 570 MB/s pri čítaní a až 470 MB/s pri zápise dát.

Disky podstatne zrýchlia prácu stolných a mobilných počítačov a vďaka veľkej kapacite – 1TB – sa osvedčia aj pri profesionálnom použití.

ASUS STRIX PRO



ASUS predstavil ďalší produkt zo svojej novej hernej série Strix. Po tichých grafických kartách ide tentoraz o herné slúchadlá Strix Pro, ktoré sú kompatibilné s PC, počítačmi Mac, hernými konzolami PlayStation 4 a tiež mnohými smartphonmi a tabletmi. Slúchadlá ponúknu výkonné 60mm neodymové meniče, atypické šesťuholníkové polstrované náušníky (v najširšom bode o priemere 130mm) a technológiu, ktorá potláča viac ako 90% okolitého hluku. Slúchadlá disponujú 1,5m predĺžovacím káblom s päťpólovým konektorom, ktorý odstraňuje presluchy. Novinka sa začne na českom a slovenskom trhu predávať v júli za 2 699 Kč, resp. 99,90 eur s DPH.

Herné slúchadlá Strix Pro využívajú výkonné 60mm neodymové meniče, ktoré sa starajú o kvalitný zvukový prednes. Hráči vďaka tomu počujú každý výstrel a odhalia s predstihom kroky blížiacich sa nepriateľov. Slúchadlá verne reprodujú priestorový zvuk rovnako ako hovorené slovo alebo filmové soundtracky.

Potlačenie viac než 90% okolitého hluku

Slúchadlá Strix Pro sa dodávajú s ovládačom napájaným z rozhrania USB, ktorý obsahuje vstavaný mikrofón, umožňujúci použitie veľmi účinnej technológie potlačenia okolitého hluku (ENC). Technológia ENC slúchadiel Strix Pro aktívne hľadá a účinne odstraňuje viac než 90% okolitého hluku. V tomto režime

majú hráči zaručené, že ich nebude počas konverzácie rušiť hluk z okolia, napríklad cvakanie mechanických klávesov.

Kompatibilita s PC, Mac, PlayStation 4, so smartphonmi aj tabletmi

USB ovládanie je doplnené o 1,5m predĺžovací kábel so samostatnými konektormi pre slúchadlá a pre mikrofón, čo zaisťuje kompatibilitu s PC a počítačmi Mac. Päťpólový konektor navyše odstraňuje presluchy, takže komunikácia kvalitou výrazne prevyšuje väčšinu ostatných slúchadiel. Slúchadlá Strix Pro spoluahľivo fungujú aj s väčšinou obľúbených zariadení, ako sú smartphony, tablety a herné konzole PlayStation 4, na ktoré majú pripravený kombinovaný konektor slúchadiel/mikrofónu. Kábel dlhý 1,5 metra s opletením zaručuje nielen štýl a pohodlie, ale tiež žiaducu odolnosť.

Hrajte kdekoľvek

Veľké šesťuholníkové polstrované náušníky slúchadiel Strix Pro zaisťujú hráčom komfort a dajú sa zároveň ľahko prispôsobiť. Náušníky možno totiž vymeniť podľa konkrétneho užívateľa. Slúchadlá sa dajú ľahko zložiť, odopnúť rameno mikrofónu a bez problémov zabaliť a preniesť na LAN party alebo turnaj. Strix Pro vážia len 320g, preto sa ľahko prenášajú a na hlave sú veľmi pohodlné.



NEWS FEED

SONY XPERIA C3



Spoločnosť Sony predstavila nový model z radu smartphonov s označením C3, ktorý bol špeciálne navrhnutý pre fanúšikov „selfie“ fotiek. Tie bude zachytávať výnimočne kvalitná predná kamera, doplnená prísvetľovacou LED diódou, ktorá snímky dokáže zachytiť v 5Mpx rozlíšení, zatiaľ čo videá v HD kvalite. Bohužiaľ, absentuje u nej funkcia automatického zaostrovania. Čo okrem toho ponúkne smartphone v základnej výbave? O výkon sa bude starať čipset Snapdragon 400, ktorý sa skladá zo štvorjadrového procesora so základným taktom 1,2GHz a

grafického akceleračtoru Adreno, vyrábaný Qualcommom. Veľkosť operačnej pamäte je 1GB, internej 8GB. Prednej stene dominuje veľký 5,5-palcový displej, poháňaný technológiou Sony Mobile BRAVIA ENGINE 2 na lepšiu kvalitu zobrazovania. Zadná stena obsahuje optiku 8Mpx fotoaparátu a prísvetľovaciu LED diódu. Potešila nás aj podpora 4G siete, ktorá sa už aj v našich končinách dostáva do masovej prevádzky. Okrem toho spoločnosť predstavila aj model Xperia C3 Dual, ktorá, ako z označenia vyplýva, bude podporovať simultánne používanie dvoch SIM kariet.

ZALMAN ZM500-700-GV

Firma ZALMAN uviedla na českom a slovenskom trhu rad PC zdrojov GV, ktorý obsahuje modely s výkonom 500, 600 i 700 W a certifikácia 80 Plus Bronze potvrdzuje ich vysokú účinnosť.

PC zdroje, ktoré na trh uvádza spoločnosť ZALMAN, spĺňajú najnovšie ekologické normy Európskej únie ErP 2013 Lot 6 na pomocné napätie +5 Vsb. Nechýba ani dostatok ochranných funkcií, napríklad: prepäťová ochrana (OVP), ochrana proti skratu (SCP), ochrana proti pretiaženiu jednotky (OPP), prúdová ochrana (OCP) a ochrana proti podpätiu (UVP). PC zdroje získali tiež všetky potrebné medzinárodné osvedčenie pre túto kategóriu výrobkov a spĺňajú štandard Intel ATX12V v.2.31. Odporúčané ceny sú od 1580Kč s DPH.



TRUST WIRELESS TV

KEYBOARD AND AIR MOUSE



Trust predstavuje ďalšie príslušenstvo k televízii, počítaču či hernej konzole. Umožňuje ľahké písanie, surfovanie po internete a bezproblémový pohyb po obrazovke aj u tých zariadení, ktoré na to nie sú prostredníctvom klasických ovládačov prispôsobené.

ADATA XPG V3 na 3100 MHz



ADATA Technology uvádza najnovšiu sériu DDR3 modulov pracujúcich na frekvencii až 3100 MHz. Overclocking pamäte XPG V3 sú navrhnuté pre procesor Intel Core štvrtej a piatej generácie a najnovšiu platformu Z97. Spolu s platformou dual-channel poskytnú hráčom a PC nadšcom maximálny výkon.

EPSON EB-Z11000



Epson predstavil jedenásť nových výkonných projektorov, ktoré upevnia jeho vedúcu pozíciu na trhu s projektormi na pevnú inštaláciu. Nový rad EB-Z11000 je určený najmä na použitie vo veľkých miestnostiach a reprezentačných priestoroch pre viac ako 60 osôb.

Logitech G predstavuje najrýchlejšiu hernú myš na svete



Spoločnosť Logitech predstavila doposiaľ najrýchlejšiu hernú myš s úplným názvom Logitech G402 Hyperion Fury Ultra-Fast FPS Gaming Mouse.

Myš Hyperion Fury sa vyznačuje exkluzívnou technológiou spoločnosti Logitech na snímanie pohybu Fusion Engine, ktorá dokáže spoľahlivo sledovať pohyb rýchlosťou vyše 12 metrov za sekundu, a je vybavená ďalšou exkluzívnou technológiou spoločnosti Logitech s názvom Delta Zero pre dosiahnutie bezkonkurenčnej presnosti.

„Prijali sme výzvu vytvoriť najrýchlejšiu myš na svete pre potreby hráčov FPS hier a po troch rokoch intenzívneho výskumu a vývoja sme hrdí, že môžeme predstaviť myš, akú dokáže vyvinúť jedine Logitech,“ povedal Ehtisham Rabbani, generálny riaditeľ divízie herných produktov spoločnosti Logitech.

„Myš Logitech G402 Hyperion Fury je najrýchlejšia herná myš, ktorej sa žiadna

iná nevyrovná, a je to tak najlepšia myš pre hranie FPS hier, kde je potreba byť rýchly. Vďaka jej odľahčenej konštrukcii v spojení s presnosťou a možnosťami technológie Fusion Engine vám umožní vykonávať rýchle, divoké švihy a ovládnuť tak bojisko, čím znovu potvrdzuje, že Veda víťazí!“

Technológia Fusion Engine vyvinutá konštruktérmi spoločnosti Logitech rieši problém, ktorý malo veľa hráčov FPS hier: ich myš nedokázala sledovať ich pohyb

tak rýchlo, ako boli oni schopní reagovať na situáciu. Spojením najmodernejšej technológie optického senzoru s akcelometrom a gyroskopom dokáže technológia Fusion Engine poskytnúť nedostihnúť rýchlosť sledovania pohybov.

„Myš Hyperion Fury sa teraz stane súčasťou mojej hardvérovej výzbroje,“ povedal Braxton „Swag“ Pierce, šampión v hre Counter Strike: Global Offensive (CS:GO) za iBUYPOWER. „Toto je myš, na ktorú som čakal.“



Špičková rýchlosť sledovania pohybu

Srdcom technológie Fusion Engine myši Hyperion Fury je 32bitový vstavaný procesor ARM, ktorý umožňuje dosiahnuť rýchlosť sledovania pohybu presahujúcu 12 metrov za sekundu. Veľmi rýchle pohyby sú možné aj vďaka odľahčeným materiálom a klzákom s nízkym trením, ktoré súčasne ponúkajú čo najpohodlnejší pocit pri ovládaní myši.



Nedostižná presnosť a precíznosť

Exkluzívna technológia spoločnosti Logitech s názvom Delta Zero zaisťuje myši Hyperion Fury úplne dokonalú presnosť. Je možné okamžite prepínať medzi štyrmi voľbami nastavení rozlíšenia (DPI), takže ho môžete znížiť pre sniperské odstreľovanie, ku ktorému potrebujete dokonalú presnosť na jediný pixel, alebo zvýšiť pre veľmi rýchle manévry, a aj tie budete mať pod maximálne precíznou kontrolou. Pokiaľ využijete ovládaciu aplikáciu Logitech Gaming Software, môžete si pridať piate nastavenie rozlíšenia DPI a prispôbiť aj ďalšie možnosti a funkcie myši podľa vašich predstáv. Vďaka možnosti bleskurýchle prepínať rozlíšenie od



4000 DPI do 240 DPI vám myš Hyperion Fury poskytuje všestrannosť, ktorá vám pomôže ovládnuť bojový chaos.

Prispôsobenie osobným potrebám

Na myši Hyperion Fury je osem programovateľných tlačidiel, ktoré môžete

ľubovoľne konfigurovať – priradiť im zložené makrá alebo jednotlivé klávesy – pomocou aplikácie Logitech Gaming Software. Vašu osobnú konfiguráciu je možné uložiť do vstavanej pamäte myši, aby jej vyvolanie a prístupnosť boli čo najrýchlejšie. A pretože myš Hyperion Fury má spolačlivú rýchlosť prenosu signálov o pohybe v takte 1 milisekundy, môžete si byť istí, že všetky vaše príkazy budú vykonané prakticky v okamihu.

Cena a dostupnosť

Očakáva sa, že herná myš Logitech G402 Hyperion Fury FPS Gaming Mouse bude v Spojených štátoch i v Európe k dispozícii začiatkom augusta 2014 za odporúčanú maloobchodnú cenu 59,99 €. Podrobnejšie info môžete získať na adrese gaming.logitech.com.

ADATA UV130 USB Flash Drive

V jednoduchosti
je
krása



Vzhľad vysoko kvalitného titánového kl'úča s využitím pevnej zinkovej zliatiny a otvorom inšpirovaným spojlerom závodného automobilu robia z UV130 nielen vysoko odolný kl'úč, ale aj štýlový módný doplnok pre každodenné použitie!

Disk UV130 má jednoduchý a pritom veľmi atraktívny vzhľad, pod ktorým sa ukrýva precízne spojenie technológie s odolným telom zo zinkovej zliatiny pre vyššiu životnosť. Určený je pre ľudí, ktorí hľadajú vysokú kvalitu, no zároveň očakávajú praktické použitie a výnimočný štýl. Práve preto je dizajn UV130 s veľkým otvorom inšpirovaný tvarom spojleru pretekárskeho automobilu, aby sa zvýraznila jeho mobilita. Veľký otvor pre remienok ho umožňuje ľahko prenášať aj ako prívesok na kl'účoch. Na splnenie rôznych požiadaviek na skladovaciu kapacitu je disk UV130 k dispozícii v kapacitách 8 GB a 16 GB. Okrem toho si môžu majitelia USB flash diskov ADATA stiahnuť bezplatný softvér "UFDtoGO" a "OSToGO" a užívať si doživotnú záruku vysokej mobility a pohodlia.

Viac info na: www.adata-group.com

ADATA nová séria pamätí XPG V3

Overclocking pamäte
pre Z97
pracujú s taktom 3100 MHz



Spoločnosť ADATA Technology uvádza na trh najnovšiu sériu DDR3 modulov pracujúcich na frekvencii až 3100 MHz. Overclocking pamäte XPG V3 sú navrhnuté pre procesor Intel Core štvrtej a piatej generácie a najnovšiu platformu Z97.

V režime dual-channel poskytnú hráčom a PC nadšencom maximálny výkon, pretože s taktom až 3100MHz a prenosom dát 24,8 GB/s posúva rad XPG V3 doterajšie hranice výkonu. Podporuje Extreme Memory Profile (XMP) verzie 1.3 a využíva technológiu tepelnej vodivosti (TCT) pre účinné znížovanie teploty systému. Vďaka odnímateľnému vertikálnemu chladiču a dvojnásobnej vrstve medi v plošných spojoch dosahuje séria XPG V3 vynikajúci výkon chladenia a stabilný prenos dát. Med' výrazne znižuje elektrický odpor, čím dosahuje vyššiu účinnosť pri nižšej spotrebe energie. Znížená elektromagnetická interferencia tiež prispieva k zvýšeniu stability signálu pri pretaktovaní. Všetky XPG sa dodávajú s doživotnou zárukou.

Viac info na: www.adata-group.com

Súťaž s portálom



GAMESITE.SK
VÁŠ HERNÝ SVET

**O myš RAZER DeathAdder World of Tanks
+ podložku RAZER Golliathus**



Hráčka myš Razer DeathAdder vo farbách World of Tanks dostala do vienka optický senzor s rozlíšením 6400 dpi. Užívateľmi obľúbený snímač modelu DeathAdder tak dosiahol skvelej presnosti a zároveň si zachoval svoju jedinečnú charakteristiku. Použitý senzor 4G bol optimalizovaný tak, aby dokonale spolupracoval so všetkými podložkami Razer.

Stačí si vybrať jednu z predvolieb v proprietárnom softvéri Synapse 2.0. Ak máte svoju obľúbenú podložku inej značky, potom vám posluží systém manuálnej kalibrácie.

DeathAdder World of Tanks zachováva rýchlosť snímania 200 ips a akceleráciu 50 g aj pri nastavení najnižšej citlivosti. Nech si teda zvolíte akékoľvek dpi, môžete si byť istí, že vaše pohyby budú snímané s neuveriteľnou presnosťou. Ergonómia vychádza samozrejme z predchádzajúceho a užívateľmi vysoko úspešného modelu. Navyše však ponúka dva pogumované bočné úchyty, ktoré vám zaistia dokonalú fixáciu, aj keď vyznávate naozaj agresívny štýl hrania.

Senzor:

Typ: optický 4G
Rozlíšenie: 6400 dpi
Okamžité nastavenie citlivosti (On-The-Fly)
Rýchlosť snímania: 200 ips (5 m/s)
Maximálna akcelerácia: 50 g

Tlačidlá:

5x Hyperresponse
Nezávisle programovateľná

Ostatné:

Podpora softvéru Razer Synapse 2.0
Odozva: 1000 Hz Ultrapolling/1 ms
Režim stále zapnuté (Always-On mode)
Dokonale klzné plochy Ultraslick

Pripojenie:

Opletený kábel
Konektor: pozlátený USB
Dĺžka kábla: 2 m

Podporované OS:

Windows 8/7/Vista/XP (32bit)
Mac OS X (v10.6-10.7 a novší)

Súťažte na www.gamesite.sk



Filmaři za mříže

Kauza kolem snímku *Midnight Rider*, o které jsme se tu v souvislosti s odchodem herce Williama Hurta informovali už před několika vydáními, pokračuje. Úmrtí asistentky kameramana Sarah Jones během produkce bude mít nejspíše následky pro režiséra Randalla Millera a producenty Jody Savinovou a Jaye Sedrishe. Všichni tři jmenovaní byli totiž obviněni z neúmyslného zabití v důsledku nedodržování bezpečnostních zásad během produkce filmu. Pokud by byli uznáni vinnými, hrozí jim až 10 let vězení.



Další predátor je na cestě

Predátor se dočká dalšího dílu. Filmu se upsal jako scenárista a režisér Shane Black, který se naposledy předvedl se snímkem *Iron Man 3*. Bližší info, kdy bychom se snímku mohli dočkat, zatím známo není, pokračování by ovšem podle zatím uniknutých informací mělo být něco mezi rebootem a volným pokračováním původní série.

Dolby ATMOS i ve vašem obýváku

Dolby ATMOS patří k jedné z těch málo služeb, které jsou dnes exkluzivní pro kinosály. Tento revoluční prostorový zvuk, který dodává těm největším blockbusterům naprosto nový rozměr, by se nicméně mohl v dohledné době dostat i do našich obývacích pokojů. Společnost Dolby oznámila plány na upravenou verzi Atmosu, která se bude vyskytovat v jejich nových audio systémech pro domácí kina. První Bluray disky s audio stopou podporující tento formát by se na trhu měly objevit ještě letos.



MARVEL®

Další Marvelovky oficiálně na cestě

Studio Marvel oznámilo dalších pět premiér svých budoucích filmů, a to až do roku 2019. K v současnosti oznámeným datům 1. května 2015 (Avengers: Age of Ultron), 17. července 2015 (Ant-Man), 6. května 2016 (Captain America 3), 8. července 2016 (zatím neoznámený snímek, nicméně pravděpodobně se jedná o datum pro Doctora Strange, který je v současnosti nejbližší realizaci) a 5. května 2017 (zatím není známo pro jaký film by datum mohlo sedět, mezi možnostmi je Thor 3) se přidaly tento týden další data, konkrétně 28. července 2017, 3. listopadu 2017, 6. července 2018, 2. listopadu 2018 a 3. května 2019. Dá se tedy předpokládat, že fáze 3 Marvel Cinematic Universe bude o něco obsáhlejší a poslední oznámené datum bude patřit již dříve oznámeným Avengers 3.



Expendables napotřetí bez krve

Třetí díl očekávané sleziny akčních legend na stříbrném plátně Expendables 3 bude mít již nyní oficiálně mírnější rating PG-13 oproti surovějšímu ratingu R, se kterým operovaly předešlé díly. Na hektolitry krve a sprostou mluvu tak můžete zapomenout. Snad to parta kolem Sylvestera Stallonea od 14. srpna v kinech rozbálí natolik, že to vadit nebude.

Castingové novinky:

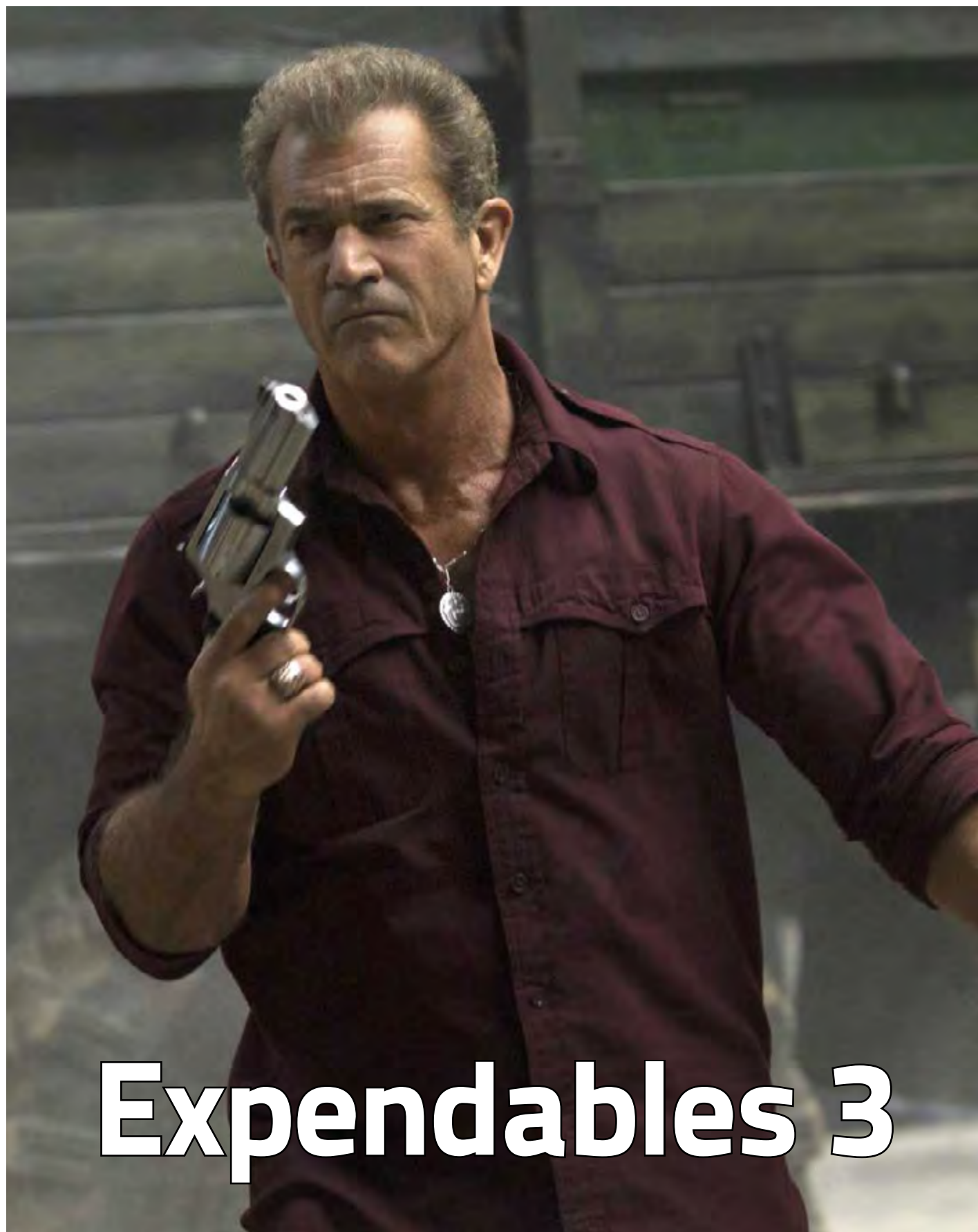
- Georgina Haig (Hranice nemožného) si zahraje Elsu z animovaného filmu Ledové království v seriálu (Once Upon a Time).
- Tina Fey bude produkovat a zahraje si jednu z hlavních rolí v nové pohádce od Disneyho.
- Fedor Bondarchuk (Stalingrad) se ujme snímku Odysseus na motivy Homérových knihy.
- Scoot McNairy se přidává k obsazení Batman v. Superman: Dawn of Justice v zatím blíže nespecifikované roli.
- Joe Carnahan bude jako svůj další projekt režírovat nákladný akčňák Five Against a Bullet.
- Dermot Mulroney (Zodiac, Mezi vlky) se přidává k obsazení Insidious Chapter 3.
- Ben Kingsley se přidává k The Jungle Book od Jona Favreaua.
- Režisér Breck Eisner opouští Karate Kid 2. Snímek se také dočká přepisu scénáře.
- Hail Caesar! bratři Coenů přidává na soupisku obsazení tři nová atraktivní jména: Channinga Tuma, Tildu Swinton a Ralpa Fiennese.
- Édgar Ramírez (například aktuální Zbav nás od zlého) údajně jednal o jedné z rolí ve snímku Doctor Strange.
- John Torturro by se rád vrátil do postavy Jesuse Quintany, kterého ztvárnil v dnes již kultovním snímku Big Lebowski.
- David Slade bude režírovat první dva díly adaptace komiksu Powers do podoby seriálu pro PlayStation Network.
- Robert Redford si zahraje moderátora Dana RATHERA ve snímku Truth o aféře RATHERGATE z roku 2004.
- Penelope Cruz se objeví ve snímku Sachy Barona Cohena Grimsby.
- John Goodman se objeví ve snímku Dana Trachtenberga (krat'as Portal: No Escape) Valencia.
- Alec Baldwin jedná o účasti v Mission: Impossible 5.
- Gus Van Sant by mohl nahradit Shanea Blacka u adaptace mangy Death Note.
- F. Javier Gutiérrez (3 Dny a připravovaný remake Vrány) natočí Kruh 3.
- Ben Whishaw nahradí Colina Firtha jako hlas hlavní postavy v animáku Paddington.
- Mark Romanek (Neopouštěj mě) by mohl převzít prequel k The Shining pod názvem Overlook Hotel.
- Christina Chong (Johnny English se vrací) se přidává do obsazení Star Wars Episode VII.

- Sylvester Stallone by se mohl vrátit v pátém Rambovi.
- Deborah Ann Woll (True Blood) se přidává k obsazení seriálu Daredevil.
- Bryan Cranston si zopakuje svoji divadelní roli amerického prezidenta Lyndona Baines Johnsona ve stejnojmenné minisérii All the Way pro HBO.
- Akiva Goldsman bude produkovat film podle legendární videohry Space Invaders.
- Ron Howard bude režírovat dokument o skupině Beatles.
- Roberto Orci se přidává k týmu, který napíše filmovou verzi Power Rangers. Zároveň však opouští sérii Amazing Spider-Man.

Aktualizované data premiér:

- Pacific Rim 2 se dočkáme v kinech 7. dubna 2017.
- Rychle a zběsile 7 se dočkáme o týden dříve, než bylo dosud plánováno. Posunutý snímek v souvislosti s úmrtím Paula Walkera se nakonec do kin dostane 3. dubna příštího roku.
- Naopak později se dočkáme v kinech třetího dílu hororu Insidious. Místo 3. dubna jej uvidíme až 29. května 2015.
- Novinka Tarsem Singha Selfless se přesunula z konce února na 17. dubna 2015.
- Nový snímek Martina Scorseseho Silence by se měl dostat do kin v listopadu 2015.
- Horor Kevina Smitha Tusk se dostane do kin 19. září 2014.
- Snímek Alejandra Gonzáleze Iñárritu The Revenant kde bude hrát Leonardo DiCaprio a Tom Hardy by se do kin měl dostat 25. prosince 2015
- Snímek Child 44, který se natáčel i v Čechách a produkuje jej Ridley Scott, se do kin dostane 17. dubna 2015. V hlavních rolích se objeví Tom Hardy a Gary Oldman.
- Snímek Marka Nevelandinea (Zastav a nepřežiješ) The Vatican Tapes se do kin dostane 25. února 2015.





Expendables 3



Do tretice všetko dobré

Úspešná a obľúbená akčná séria **Expendables** prináša v tretom dieli ďalšiu výbušnú porciu zábavy a ako posily nové filmové legendy. Popri Stallonem, Stathamovi, Lundgrenovi, Liovi či Schwarzeneggerovi budú tentoraz na odstrele aj Antonio Banderas, Harrison Ford a Wesley Snipes. Roly ich nepriateľ sa ujal Mel Gibson.

Tím Expendables bude čeliť priamo jednému zo svojich zakladateľov a bývalých šéfov. Conrad Stonebanks s tvárou Mela Gibsona stál pri ich zrode, potom sa však z neho stal odpadlík a dokonca jeden z Barneyho zadaní na zabitie. Prežil a teraz má tento bezcitný obchodník so zbraňami, čo sa ničoho neštíti, jediný cieľ: zničiť zo sveta niekdajšieho partáka a celý ten tím postrádateľných veteránov. Ibaže plány Expendables sú presne opačné. V každom prípade to bude veľmi osobné. Barney navyše vážne uvažuje o tom, že svojich

starých spolubojovníkov pošle do penzie. V radoch Expendables sa preto objavuje čerstvá mladá krv s novým štýlom a znalosťami niečoho takého opovrhnutia hodného ako sú moderné technológie. Novú krv zastupuje Kellan Lutz (známy zo série Twilight), Glen Powell, boxer Victor Ortiz a tiež žena! Olympijská medailistka v jude a zápasníčka zmiešaných bojových umení Ronda Rousey.

„Každý z nich je jedinečný a dostať ich všetkých spolu na jedno miesto je veľmi, veľmi vzácné,“ hovorí o svojich spoluhráčoch **Sylvester Stallone**. *„Život nás viedol rôznymi smermi a cestami, takže keď sa všetci zídu pokope, je to veľká udalosť. Áno, udalosť – to je pre nás kľúčové slovo.“*

Režisérom Expendables 3 je Austrálčan **Patrick Hughes**, ktorého si Stallone vybral kvôli jeho drsnému akčnému filmu *The Red Hill*. *„Vidím ročne naozaj veľa filmov*

Expendables 3 v kinách
od 14. augusta

a tenhle mi utkv v pamäti. A keď som sa dozvedel, že ho Patrick dokázal natočiť za 18 dní a za menej než pol milióna dolárov, vravel som si, čo by asi dokázal vytvoriť, keby sme mu dali trochu väčšie štetce?“

Choreografie akčných scén sa ujal J. J. Perry, ktorý predtým pracoval na filmoch ako *Mortal Kombat*, *Iron Man*, *Nespútaný Django* či *Beowulf*. *„Tento film je akoby ste vzali Expendables a Expendables 2 a spojili ich dokopy a okorenili dost pikantnou omáčkou. Je to najväčší akčný film, na akom som kedy robil, a bolo ich viac než sto,“* konštatuje **J. J. Perry**.

Vo filme sa síce objaví asi 1200 počítačových trikov, tvorcovia však kládli veľký dôraz na reálnu, poctivú akciu. Od Expendables 3 môžeme teda čakať skvelú akciu v klasickom aj novom štýle, nadhľad a plný zásobník ostrých hlášok.





Medzinárodný filmový festival Karlovy Vary 2014

Štvrtého júla 2014 svoje brány otvoril už v poradí 49. ročník Medzinárodného filmového festivalu v Karlových Varoch. Atmosféra filmového festivalu sa nedá porovnať s ničím – taká koncentrácia fajšmekrov, tvorcov a netradičných diel je niečo, čo by mal zažiť každý filmový fanúšik.

Divák si film vychutná úplne inak, keď pred ním počuje príhovor samotného režiséra a môže si povedať, že zažil svetovú premiéru. Na pár dní tohtoročného festivalu som sa vydala aj ja a musím sa priznať, že to bola úplne iná skúsenosť, než akú som očakávala.

Očakávanie č. 1: Ak film chcem vidieť, tak ho aj uvidím

Prvý omyl a krutá realita, s ktorou sme sa museli veľmi rýchlo zmieriť. Príprava na festival v našom podaní vyzerala tak, že sme si v zozname filmov vyznačili tie, ktoré určite chceme vidieť. Pokladne sa síce každý deň otvárali o ôsmej ráno, no ak sa človek nepostavil do radu už minimálne hodinu vopred (našli sa aj jedinci, ktorí pred pokladňou spali), nemal šancu a stalo sa

mu niečo podobné, ako nám – zo šiestich filmov, ktoré sme chceli zhladiť v piatok a sobotu, sme priamo dostali lístky na jeden. Keďže ale fungoval aj systém online rezervácií (kde sa lístky podarilo rezervovať len tým najšťastnejším a najrýchlejším), hodinu pred predstavením sa uvoľnili lístky, ktoré si nik nevyzdvihol. A tak šup do radu! Samozrejme znovu aspoň polhodinu vopred. Pri spätnom pohľade sa dá povedať, že sme v rade na lístky strávili minimálne tol'ko času, čo v kinosálach.

Stálo to však za to. V 13 sekciách sa dokopy premietalo 243 filmov. Výber bol teda široký a veľmi, veľmi rôznorodý. Ak ste aj napriek všetkým hore spomenutým metódam nedostali lístky na očakávaný film, nebolo treba zúfať – zobrali ste prvé lístky, ktoré vám slečna alebo pán v

pokladni ponúkli. Kúpili ste teda mačku vo vreci – buď ste si po projekcii búchali hlavu o stenu a na hlasovacom papieriku trhali hodnotenie slabý, alebo ste ako slepé kura k zrnú prišli k nečakanému klenotu.

Samozrejme, najlákavejšou sekciou bola Hlavná súťaž. Súťažilo v nej 12 filmov a neočakávane boli najdostupnejšie zo všetkých – väčšinou sa totiž premietali v tisícmiestnom „Hlavním sále“. Hlavne pri projekciách v tejto kinosále si prišli na svoje aj takzvané kobylky. Takto sme nazvali návštevníkov festivalu, ktorí mali stále túžbu vidieť film, aj keď naň nezohnali lístky. Pre držiteľov platných lístkov platilo pravidlo, že sa musia na svoje miesta usadiť najneskôr päť minút pred začiatkom predstavenia. Po uplynutí tejto lehoty boli všetky neobsadené



miesta sprístupnené divákovi bez lístka. A prečo kobyľky? Táto početná skupinka sa na voľné sedadlá doslova vrhla... A ak na nich nevyšlo sedadlo, nebola to prekážka. Mnohí z nich boli ochotní si film pozrieť i zo schodov.

Očakávanie č. 2: Z Karlových Varov neuvidím nič

A opäť chybná domnienka. Srdce festivalu síce bolo v okolí hotelu Thermal, v ktorom sa nachádzali až štyri kinosály, ale ďalších osem bolo rozmiestnených v okruhu polhodiny pešo. Po niekoľkých dňoch a mnohých kilometroch v nohách sa rozhodujúcim faktorom pri výbere filmov stala práve kinosála, v ktorej sa mal premietat'. Pri nešťastnej kombinácii sa totižto mohlo stať, že ste sa na nasledujúci film jednoducho nestihli dostať. Presuny medzi kinami však boli príležitosťou pre mnohé prechádzky, pri ktorých sme objavovali nielen početné krásy mesta, ale aj zaujímavé (a užitočné) miesta typu stánok Becherovky.

Bolo však úžasné, aké boli jednotlivé sály rôznorodé. Každá mala vlastnú atmosféru a pristala inému filmu. „Hlavní sál“ bol bez debaty najpôsobivejším – tisíc miest je tisíc miest. Najkrajšie sály boli tie historické: Mestské divadlo a sála v hoteli Richmond. Miesto, ktoré na mňa urobilo najväčší dojem, bolo kino Drahomíra. Maličké kino, ktoré svojou atmosférou prináša nostalgické spomienky na dobu, keď ešte neexistovali multiplexy. Navyše je spojené s kaviarňou, preto nie je ničím výnimočným vidieť diváka, ako si do sály prináša krígel' piva či šálku kávy.

Očakávanie č. 3: Príchod osobností bude najväčšou udalosťou dňa

Vzhľadom na to, že nikde nevisel oficiálny program, jediná osobnosť, ktorej príchod bol jasný, bol herec a režisér Mel Gibson. Prišiel si prevziať Krištáľový glóbus za



mimoriadny prínos svetovej kinematografii. Návštevníci, ktorí túto hviezdu chceli zahliadnuť, sa pred červeným kobercom museli zhromažďovať už hodnú chvíľu vopred. Gibson pri prebratí ceny zažartoval, že nahá žena, ktorá drží gul'u, bola vždy jeho sen, inak vraj ale bol veľmi skromný a príjemný, i napriek zdravotným ťažkostiam so zapáleným zubom.

Takmer každý film prišla predstaviť väčšia či menšia delegácia. I oni slávnostne dorazili na červený koberec, bola však už úplná náhoda, či ste sa práve v okolí Thermalu nachádzali a či ste neboli na nejakom inom premietaní. Preto sme sa občas dozvedeli až na druhý deň vo Festivalovom denníku, ktorý bol zadarmo dostupný, aké osobnosti sa vo Varoch vlastne nachádzali. Film Elia Petriho, no i svoj vlastný prišiel predstaviť taliansky herec Franco Nero, a režisér David Lambert aj s hlavnými hercami odprezentoval svoju novinku Som tvoj.

Ak sa na festivale nachádzal niekto z jeho tvorcov či protagonistov, vždy ho prišiel osobne uviesť priamo do sály. Mnohé z príhovorov boli humorné – koproducentka Príbehov o strachu absenciu režiséra vysvetlila tým, že „je Argentínčan a pravdepodobne musí pozerat' futbal“ a režisérka filmu Winter's Bone pozvala divákov po projekcii na besedu do Finlandia stanu.

Očakávanie č. 4: Filmy budú príliš nezávislé na mainstreamového diváka

Samozrejme, videli sme aj filmy, po ktorých sme pri odchode zo sály len bezradne krčili plecami. Tento prípad bol napríklad aj náš úvodný film, Príbeh o strachu, ktorého dej či pointa zostali na mojej strane nepochopené. Väčšina nezávislejších filmov však bola veľmi pôsobivá. Nepatrili k jednoduchým filmom s lineárnou štruktúrou, ale zanechali niekedy taký silný dojem, že sme cestu z kinosály



absolvovali v úplnom tichu. Najsilnejšie vo mne zarezonoval slovenský film Strom, ktorý bol vyrozprávaný z troch rôznych pohľadov, a každá jedna kapitola prinášala trochu viac jasnosti do spočiatku len načrtnutého príbehu. Pointa však bola taká silná, že som mala na ceste domov sto chuť zastaviť sa v tom stane Becherovky.

V konečnom súčte sme videli filmy v siedmich pre mňa nezrozumiteľných jazykoch, preto bolo príjemným osviežením zísť si aj na snímky natočené v angličtine. Celý festival sme zakončili filmom Boyhood, čo je 163 minút trvajúci opus o dospievaní jedného chlapca. Herci doslova vyrástli pred kamerou, keďže doba natáčania filmu bola úctyhodných 12 rokov. Pri východe z kina sme sa zhodli, že už na nič iné nepôjdeme, že chceme festival ukončiť týmto filmom, ktorý v nás asi jediný zachoval pokoj a nechal úsmev na tvári. Po piatich dňoch srdcervúcich drám a tragických, ťažkých osudov, skutočne výnimočný pocit.

Ak sa o rok vyberiem znova do Karlových Varov, budem už o niečo viac pripravená na to, čo presne ma tam čaká. A nezabudnem si „spacák“. Ak som tento rok mohla od úplného vyčerpania zaspať na múriku pred hotelom či na koberci pred kinosálou, nocovať kvôli dobrým lístkom pred pokladňou už určite nebude problém...

Michaela Medved'ová





Nintendo: malý náhľad do budúcnosti

Položím vám otázku: čo majú spoločné Super Mario Bros, Legend of Zelda a Pokémon? Odpoveďou je, všetko sú to super video hry. Veľmi dobré video hry, ktoré sa stali ikonou herného veľikána s názvom Nintendo, ktorý je synonymom samotného sveta video hier.

Momentálne Nintendo bojuje na dvoch frontoch, a to na handheld 3DS a konzolovom Wii U. Kým 3DS je jednou z najobľúbenejších handheldov vôbec, konzole Wii U sa až tak dobre nedarí. Skoro dva roky po svojom vydaní Nintendo

Wii U malo posunúť hranie hier na novú úroveň. Bohužiaľ, Wii U nespravilo ani z ďaleka takú dieru do herného sveta, akú spravil jeho predchodca, Nintendo Wii.

Povedzme si pravdu, v poslednej dobe je hier na Wii U až žalostne málo. Našťastie sa Nintendo rozhodlo tento rok hodiť nám, Nintendo fanúšikom kosť, a zorganizovali vo Frankfurt malý Nintendo post-E3 event, kde sme si mali možnosť pozrieť a zahrať si plánované "mňamky", na ktoré sa Nintendo fanúšikovia môžu tešiť. A na tomto evente sme my, zástupcovia redakcie, rozhodne nemohli chýbať. Po našom návrate môžeme s potešením na úvod konštatovať, že je sa na čo tešiť!

O hre Splatoon na Wii U sme zatiaľ toho veľa nepočuli. Je to čerstvá novinka, ktorá má vyjsť v roku 2015. Aj napriek tomu, že

ide zatiaľ o málo známu hru, tá obsadila na evente jednu celú miestnosť, v ktorej si svoje sily mohli zmerať dva tímy po štyroch hráčoch. Splatoon má originálny koncept – ide o first person striel'ačku, v ktorej nie je vaším hlavným cieľom vystrieľať protivníkov, pretože máte iba zbraň, ktorá strieľa farbu napojenú na zásobník umiestnený na vašom chrbte. Vašou úlohou je postriekať všetky steny a dominovať na mape práve vašou farbou. O to sa, samozrejme, bude pokúšať aj váš protivník, a keď už dôjde k stretu dvoch tímov, budete sa ho musieť zbaviť. A to pár farebnými strelami do hlavy, poprípade granátom, čo ho pošle na začiatok svojho spawn pointu. Potom už môžete veselo prestriekať jeho steny vašou farbou. Pokiaľ sa vám bude dariť, dostanete na pár sekúnd tzv. super zbraň, ktorá bude strieľať veľké hlavice naplnené farbou, čo, prirodzene, podstatne posilní váš tím. Na Wii U ovládači sa nám po celý čas zobrazovalo farebné pokrytie mapy, a teda sme presne s naším tímom vedeli, kde treba zatlačiť, čo robilo tímovú koordináciu podstatne ľahšou. V našej prvej hre nám po pár sekundách došla

farba a v adrenalínovom popude sme sa začali obzerať po našich spoluhráčoch a pýtať sa, ako si máme zbraň dobiť. "Squid! Squid! Turn into squid!" Zakričal náš spoluhráč, čo znamená, že sa treba premeniť na chobotnicu. Netreba sa však premeniť na chobotnicu na území už pokrytým vašou farbou, čím sa nielen skryjete pred potenciálnou palbou, ale zároveň si doplníte vašu muníciu. Splatoon bol čerešničkou celého eventu nielen svojím originálnym konceptom, ale aj výbornou tímovou hrou, ktorá má v sebe mnoho potenciálu. Vývoj tejto hry sa určite oplatí sledovať bližšie.

To bola originálna novinka na Wii U, ale bolo jasné, že nám budú prezentované aj overené Nintendo legendy. A dočkali sme sa. Yoshi's Woolly World je voľným pokračovaním Yoshi's World, plošinovej skákačky s jednou podstatnou zmenou – všetko je vytvorené z kĺbek bavlny. Yoshi namiesto vajčiek bude zbierať a strieľať kĺbká bavlny do bavlnených prekážok. Hneď ako prvé nám udel do oka krásny dizajn a grafika – jednoznačne zatiaľ vrchol toho, čo sme na Wii U videli. Pár levelov



nám stačilo na to, aby sa Woolly World osvedčil ako klasická Yoshiho skákačka, čo je, samozrejme, zárukou kvality.

Ďalšou hrou, ktorá si získala našu pozornosť a priazeň, bol Kirby and the rainbow curse, tiež známy iba ako Rainbow Curse. Podobne ako aj v jeho predchodcovi Canvas Curse ani tu nebudete Kirbyho priamo ovládať, ale budete stylusom kresliť rôzne tvary na gamepad, ktoré budú Kirbyho v jeho pohyboch usmerňovať. V preview sme mali možnosť vyskúšať a zahrať si tri levely. Prvý bol len tutoriál a už tam sme sa potrápili. Zvyšné dva levely nás už naozaj prevetrali, pretože na už aj také komplikované ovládanie začali vplývať náročnosť sťažujúce faktory, ako napríklad vietor či podmorské prúdy. Aj tu nás oslovil krásny a farebný dizajn. Na obidve spomínané hry sme zvedaví, bohužiaľ, ich nájdeme v obchodoch až začiatkom roka 2015.

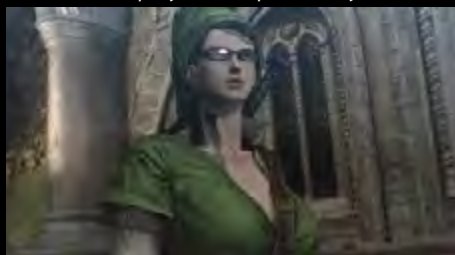
Všetky kartónové stojany a reklamy už vopred prezradili, že hlavným highlightom na Wii U bude Super Smash Bros. Super Smash Bros je séria, ktorá si vydobyla svoje meno ako bezhlavá bitka, v ktorej proti sebe stoja prakticky všetky postavičky Nintendo sveta. V chaotickom boji, v ktorom budete stláčať gombíky hlava-nehlava, budete vidieť ako Pikachu ubije Bowsera obrovským kladivom, ktorého na oplátku zhodí Link do priepasti, na čo ho zostrelí princezná Zelda laserom. Aj toto sú scény, ktoré sa odohrali v jednom z mnohých kôl, ktoré sme si zahrali. Hra Super Smash Bros si nás získala svojou hrateľnosťou, humorným prevedením a originálnym level dizajnom. Kto už Super Smash Bros niekedy hral, tak vie, že pod primitívnym ovládaním sa skrýva hlboká hra s kultovým zastúpením. Tlačidlo



"A" pre útok, "B" pre špeciálny útok a obranu. Určite vás poteší aj nová škála dynamických levelov, ktoré sa budú počas levelov meniť. A konečne si to zahráte aj v HD. Ide o niečo nové pod slnkom? Nie. To ale nič nemení na skutočnosti, že Super Smash Bros je jednoducho zábavnou hrou a možno tam ani nič meniť netreba. Tak sme sa minimálne cítili my, keď sme sa navzájom mlátili v takom známom prostredí a predsa o niečo novom. Super Smash Bros na Wii U zatiaľ vyzerá ako must-have a už teraz sa naňho nevieme dočkať, bohužiaľ, do novembra budeme musieť byť ešte troška trpezliví.

Prvýkrát však nebudeme musieť hrať tieto bezhlavé bitky len na Wii U, ale konečne dorazia aj na 3DS. Konzola, bohužiaľ, nebude s Wii U žiadnym spôsobom prepojená, čo je dané najmä odlišným obsahom v jednotlivých hrách. Napriek tomu, že 3DS sa s Wii U porovnať nedá, obidve hry poskytujú podobný zážitok. Unikátnou novotou pre 3DS je nový mód, tzv. Smash Run, v ktorom budete behať sami po určitý čas po nekončiacej aréne a budete zabíjať kvantá nepriateľov. Za každého nepriateľa dostanete určité hodnoty, ako napr. vylepšenú rýchlosť alebo silu. Po uplynutí stanoveného času budete vrhnutí do uzavretej arény s vašimi oponentmi, kde sa začne váš boj o život v klasickom Smash Bros štýle, pričom vaše hodnoty budú určené tými, ktoré ste dovtedy nazbierali.

Super Smash Bros bola asi jediná výrazná hra na 3DS. Okrem toho sme mali možnosť loviť dinosaury v Monster Hunter 4, hrať sa na Piccasu v Pokemon Art Academy či odskúšať nového Sonica (mimochodom, ktorý nás ničím neoslovil), ale zdá sa, že Nintendo a vývojári sa v poslednej dobe



zameriavajú na Wii U. Na ňom sme mali ďalej možnosť vyskúšať hry ako Captain Toad: Treasure Tracker, ktorý je stavaný na princípe mini-hry v Super Mario 3D World, či veľmi zaujímavým Mario Maker-om, v ktorom môžete dizajnováť do posledných detailov svoje vlastné levely a svety pre Maria. Na hru Mario Maker sme nemali dostatok času, avšak aj ten nám stačil na to, aby sme mohli skonštatovať, že Mario Maker poteší hardcore Mario fanúšikov, ktorí budú mať možnosť vytvoriť svoje vysnívané hardcore levely.

Ďalším milým prekvapením je nielen vydanie Bayonetta 2, ale aj návrat Bayonetta 1 na Wii U. Ale nepôjde o klasický rerelease, pretože budete môcť Bayonettu obliecť do viacerých kostýmov, či už ako princeznú Zeldu, Linka či Samusa. Ako nám bolo ďalej demonštrované, scény nie sú pre-renderované a Bayonetta s Linkovou zelenou kapucňou taká ostane aj v rôznych cutscénach.

Nintendo nám poskytlo malý náhľad do plánovej budúcnosti, a teda to, na čo sa môžeme v nasledujúcom pol roku tešiť. Či už išlo o pokračovania starých a overených sérií ako Super Smash Bros či Yoshi's Island alebo úplne novinky ako Splatoon, väčšina hier, ktoré sme mali možnosť odskúšať, nás milo prekvapila a spoločnosť Nintendo nám tým vyslala jasný signál, že presne vie, čo ich fanúšikovia vyžadujú a plánuje im to aj splniť. Aby sme to zhrnuli, budúcnosť vyzerá pre Nintendo fanúšikov veľmi zaujímavo a budeme čakať na rok 2015, pretože sa je skutočne na čo tešiť. HURÁ!

Event zorganizoval: www.conquest.cz

Adam Zelenay



Logitech® | G-SERIES



Hrajte rychleji a s vyšší přesností pro hlubší zážitek. Citlivé dotykové mechanické klávesy s aktivační silou 45 gramů přemění myšlenku v akci. Díky 110 klávesám s vlastnostmi zabraňujícími vzniku vad obrazu a funkcí snímání až 26 kláves najednou bude každý váš stisk klávesy naprosto přesný. Díky tichým spínačům kláves s přidanými tlumicími kroužky se budete moci plně soustředit na hru.

Klávesnice Logitech® G710+ poskytne přesně to, co vaše hra vyžaduje.

BLESKURYCHLÁ TICHÁ



G710⁺

MECHANICAL GAMING KEYBOARD

Bližší informace naleznete na stránce Logitech.com/G710plus

© 2012 Logitech. Logitech, logo Logitech a další značky Logitech jsou majetkem společnosti Logitech a mohou být registrovány. Všechny ostatní ochranné známky jsou vlastnictvím příslušných vlastníků.



Čo sme hrali na E3 2014

E3 Špeciál: 11 × prvé dojmy a preview

DEAD ISLAND 2 JE PRVOU HROU, KTORÁ POUŽILA „MOTION CAPTURE“ NA ŽIVEJ MAČKE

Druhý Dead Island sa na E3 predstavil podobne pompéznym spôsobom, ako jednotka pred niekoľkými rokmi. Prezentácie hry Dead Island 2 sme sa zúčastnili ako prví na E3 a môžeme vám tak priniesť zopár ďalších detailov.

Ako už viete, DI2 nebude na ostrove, ale v Kalifornii. Hra sa odohráva pár mesiacov po úniku vírusu – tieto udalosti popisuje prvý diel. Vírus sa však nedostal do všetkých lokalít, ale iba do niektorých. A Kalifornia nemôže chýbať. Pre vývojárov ide o veľmi atraktívne prostredie, pretože obsahuje ikonické oblasti ako Golden Gate Bridge v San Franciscu alebo Hollywood Hills.

V DI2 si zahráte za jedného zo štvorice hrdinov. Na výber budú Berserker, Speeder, Bishop a Hunter. Každý z nich sa bude líšiť spôsobom hrania. V tomto smere žiadna novinka, na podobnom koncepte fungoval aj prvý Dead Island.

Hráči budú mať k dispozícii klasické, strelné a motorizované zbrane, akou je napr. motorová píla. Tento typ však predstavuje dvojsečné zbrane, pretože robia hluk a prilákajú pozornosť okolia.

Ak by sme mali definovať jednu vlastnosť, ktorá nám počas prezentácie hry Dead Island 2 utkvela v hlave, je to humor a uvoľnená atmosféra, ktorá definuje aj prvý diel. Toto je úplne iný typ zombie hier, než na aké ste zvyknutí. Aj keď treba dodať, že prezentovaný prototyp z roku 2013 obsahoval aj oblasti, ako

je napr. pivnica, ktoré sú tmavé a viac pripomínajú klasické survival horory. Kontrast medzi slnečným vonkajškom a tmavými interiérovými lokalitami je naozaj výborný. Aspoň na pohľad.

Dead Island 2 sa viac-menej drží základov originálu. Neprináša výrazné zmeny, aj keď zopár detailov sa zmenilo. Zbrane si budete môcť vyrábať kdekoľvek, bez nutnosti použiť lavicu. Okrem zombíkov si zabojujete aj s ľudskými protivníkmi. Sami sme zvedaví na finálnu hru, ktorá sa objaví na jar 2015 pre konzoly PS4, Xbox One a PC.



Nečakáme revolúciu, ale ak vás bavil prvý Dead Island, dvojka by nemala sklamať.

Mimochodom, aby sme sa vrátili k titulku. V hre sa objaví NPC postava Max, ktorý sprevádza hráča celým príbehom. Max má mačku a aby ju vývojári verne zdigitalizovali, využili technológiu motion capture.

P.S. Viete, aká je výhoda zombie Kalifornie? Ulice sú čisté. Teda, s výnimkou zombíkov.

DESTINY: PRICHÁDZA REVOLÚCIA?



Tohto roku vychádza hneď niekoľko titulov, ktoré budú definovať herný rok 2014. Už po prvotnom ohlásení Destiny na minuloročnej E3 bolo jasné, že Destiny bude práve jedným z týchto titulov. Vývoja hry sa chopili majstri remesla v podobe Bungie. Hra síce vychádza až v septembri, ale my vám už dnes prinášame prvý pohľad a pocity z Alfa verzie hry na PS4.

Prvotné ukážky a ohlásenia nového projektu štúdia Bungie, ktoré stojí za hernými „pečkami“, akou je napríklad séria Halo, sprevádzalo more nadšenia, ale aj mierneho skepticizmu. Nikto nevedel, čo môže od herného spojenia FPS a MMO štýlu čakať a už vôbec nie, ak má takéto spojenie pod záštitou práve Bungie.

Štúdio však nenechalo hráčov dlho čakať a už po krátkej dobe prezentovalo prvé zábery hry a uistili tým komunitu, že sú majstri vo svojom fachu a vedia čo robia. Aj keď celý vývoj hry a následne jej videá a zábery nasvedčovali tomu, že Bungie naozaj hovorí pravdu o tom, že hra vyzerá nádherne, tak až do nedávna sme sa o tom nevedeli presvedčiť na vlastnej koži. Alfu sme však pri prvej príležitosti vyskúšali a nelutujeme. Bungie naozaj neklamalo.

Už v prvých okamihoch po vytvorení vlastnej postavy a pristaní na Zemi, presnejšie v zruinovanom Rusku, vás ohromí nádherná grafika, prostredie a neskutočne prepracované detaily všetkého naokolo. Hra vyzerala naozaj veľmi pekne aj na záberoch, ktoré Bungie vydali, niečo podobné sme vôbec nečakali, a to už

vôbec nie v Alfa verzii. Či už sa pohybujete po zasnežených pláňach Kosmodromu, púštyných lokáciách prístavu či podzemných temných interiéroch lunárnej základne. Detaily prostredia v spojení so svetelnými efektmi a majstrovským využitím tieňov, tmy a baterky dodávajú hre neuveriteľnú autenticitu, až máte pocit, ako by toto boli naozajstné zábery post apokalyptického Ruska. Nenechá nám nedodať, že počas celej dĺžky hrania (max. level, top equip,...), sme nezaznamenali žiaden framedrop, bug, zamrznutie hry a ani jediný technický problém. Čo by sa snáď v tejto oblasti mohlo zmeniť, sú mierne dlhé loadingsy pri prechode medzi planétami, no prihliadnuc na všetko ostatné sa to dá prepáčiť. Počas loadingov vidíte svoju loď (aj iných, ak ste vo fireteame) a celý proces vášho výsadku na planétu. Dokonca si zatiaľ môžete prezerat počas načítavania inventár, editovať nastavenia, alebo sa pohybovať v menu. Mnohé spoločnosti by si z takejto Alfy mali brať príklad.

To ale nie je ani zd'aleka všetko. Odhliadnuc od toho, že hra nádherne vyzerá, hrateľnosť je snáď ešte lepšia. Všetky pohyby od chôdze, cez šprint, až po vznášanie sa a strelbu samotnú pôsobia neuveriteľne plynulo, skvelo sa ovládajú a nemáte problém si na to zvykať. V podstate sa pohybujete od začiatku, ako keby ste hru hrali už dávno pred tým. Tiež ovládanie vašej sci-fi verzie „motorky“ je spracované tak, že je jej šoférovanie naozaj zábavné.

Ako v plnej hre, tak aj v Alfe sú na výber tri povolania: Titan, Hunter a Warlock, ktoré, bohužiaľ, môžete vytiahnuť iba do ôsmeho levelu s tým, že začínate rovno ako štvorky. Tým pádom máte dostupný iba jeden aktívny skill, ktorý sa regeneruje pomerne dlho, preto ho treba používať s rozumom. Hlavný rozdiel medzi hráčmi teda nespočíva v rozmanitosti skillov, ale vo voľbách, takzvaných Focusoch, ktoré si vyberáte na základe vášho herného štýlu, alebo podľa toho, akú rolu práve váš fireteam potrebuje. Žiaľ, v alfe sú dostupné len tri misie, z ktorých dve sú príbehové a jedna čisto open world mapa, kde plníte rôzne bočné questy, preskúmate svet, hľadáte loot, alebo sa zúčastňujete občasných public eventov. V hre máte toho dosť na práci, a to aj po dosiahnutí maximálneho levelu Alfy. Lokácie, ktoré bežne prechádzate často obsahujú aj vchody a časti menších lokácií s nepriateľmi, ktorých levely nie ste schopní zabiť. Tu sa naskytá možnosť

znovu navštevovania starých lokácií. Ak by vám aj to stále bolo málo, môžete si zvolit' pre svoj fireteam vyššiu výzvu v podobe Brave alebo Legend obtiažností.

Stále len píšeme, ako je v hre všetko skvelé, a ako sa skvelo hrá. Možno sa pýtate, kde je háčik? Háčik nie je. Na to, že ide o Alfa verziu hry, v podstate nemá chybu. Naozaj veľmi málo by sa dalo vytknúť spracovaniu Alfa verzie Destiny, ktorá, keby nám niekto nepovedal že je to Alfa, tak ani neuveríme, že takto môže Alfa vyzerat'. Jediné, na čo sme počas hrania narazili, a čo bolo mierne rušivé, bola absencia nabíjania zbraní počas šprintu, ktorá by v niektorých situáciách prišla vhod a už vyššie spomenuté loadingsy.

V Alfe si okrem kooperatívneho režimu môžete zahrat' aj PvP mód Destiny, nazvaný Crucible. Dostupný je len jeden z mnohých módov, ktorý sa dá prirovnať ku klasickému Conquestu, kde sa na pomerne malej mape snažíte udržať tri body. Zápas sú veľmi rýchle, dynamické, a aj keď PvP nie je hlavným ťahúňom tejto hry, bol pomerne zábavný. Za zúčastňovanie sa v PvP zápasoch tiež získavate body, za ktoré si potom viete nakupovať špeciálnu výbavu na podobnom princípe ako je tomu napríklad vo World of Warcraft a jeho systéme PvP Tier výbavy.

Musíme skonštatovať, že na Destiny sa tešíme a po deväťhodinovom hraní s kamarátmi vo fireteame, sme si ani neuvedomili ako veľmi. Keď dokázalo Bungie spraviť takýto dokonalý kúsok Alfa verzie svojej hry, nedokážeme si ani predstaviť, aká skvelá bude hra vo finále. Vidíme sa snáď v Bete a už v septembri v plnej hre.

HOTLINE MIAMI 2 JE POSLEDNÁ HRA SÉRIE



Počas E3 sme sa stavili na kus reči aj do stánku vývojárskeho štúdia Dennaton Games. Prezentácia bola pomerne stručná. Dozvedeli sme sa, že Hotline Miami 2: Wrong Number ponúkne aj editor úrovní, vývojári sa však medzi rečou rozrozprávali aj o budúcnosti série. Pridanie editoru úrovní je na prvý pohľad drobný detail.

Z pohľadu komunity a fanúšikov však ide o jednu z často žiadaných vlastností. Pomocou editoru sa dajú rýchlo a jednoducho vytvárať nové úrovne, ktoré je možné zdieľať cez internet s celým svetom. Značka Hotline Miami môže vďaka komunite prežiť ešte pár rokov, pretože pôjde o jediný obsah, ktorý fanúšikovia série dostanú. Vývojári totiž plánujú sériu opustiť po vydaní druhého dielu. Chcú sa venovať inému žánru a vytvoriť novú sériu.

Editor úrovni ponúka potrebnú výbavu na vytvorenie plnohodnotného levelu, vrátane nepriateľov a zbraní. Upravovať vlastnosti hry a meniť hrateľnosť však nebude možné. Hotline Miami 2: Wrong Number vychádza v treťom štvrtroku 2014 na PC, PS3, PS4, PS Vita, OS X a Linux.

FABLE LEGENDS: FABLE, AKO HO (NE)POZNÁTE



Na výstaviske sme strávili hodinu v spoločnosti Iana Griffithsa, produktového manažéra spoločnosti Microsoft. Ian nám ukázal, čo nové ponúka Fable Legends a zahrál si s nami aj kooperatívny multiplayer. V redakcii nám je séria Fable veľmi dobre známa. Prešli sme všetky tri diely a vyskúšali sme aj dobrodružstvo pre Kinect. Počas ohlášenia titulu Fable Legends sme však boli mierne neistí. Čo od hry očakávať? Jediné dostupné informácie ju definovali ako „Fable, ako ho poznáte, avšak pre 4 hráčov“. S týmto tvrdením si teraz trúfame nesúhlasiť.

Fable Legends je úplne iná hra ako predchádzajúca trilógia. Spoločnými črtami môže byť roztomilá grafika, rozprávková atmosféra a na pohľad jednoduchý boj. Avšak Legends ponúka mnoho nového a iného. Misie určitým spôsobom pripomínajú dungeony v MMORPG hrách. Hráči majú rozdelené úlohy, ktoré plnia a majú pár schopností, aby ich plnili efektívne.

S klajom sme si zahráli jednu z misií, ktorá spočívala v porazení zloducha. Ja som bol „tank“, klajo dostal do ruky klasického ľadového mága. Spolu s nami hrali aj ďalší dvaja zamestnanci Microsoftu – družina

pozostáva zo štyroch hráčov. Vo finálnej verzii však môže chýbajúcich ľudí nahradiť umelá inteligencia, takže si kooperatívne zahráte aj v režime jedného hráča. Kooperatívny multiplayer v prípade nového Fable naozaj vyžaduje spoluprácu. Každý hrdina má inú úlohu v tíme, iné schopnosti a cesta k úspechu vedie cez komunikáciu a vzájomné dopĺňanie sa. Môj hrdina napríklad dokázal vytvoriť ochrannú auru, pritiahnuť si protivníka alebo upriamiť všetky nepriateľské útoky na seba. Klasický tank, ako ho poznáte aj z MMORPG titulov.

Spolupráca je v prípade nového Fable dôležitá aj z toho dôvodu, že hráči môžu hrať aj za zloducha. V tomto prípade sa akčná kamera prepne do taktického, izometrického zobrazenia. Zloduch vidí lokalitu a pohyb jednotlivých hrdinov, má k dispozícii vlastné príšery a pasce a neváha ich použiť. Za zloducha sme si počas testovania zahráli aj my a sami sme pochopili, aké jednoduché je využiť prehnanú statočnosť hrdinu, ktorý si myslí, že si na všetko vystačí sám. Hranie za zloducha pripomína žáner tower defense hier.

Bez ohľadu na zmeny, dynamika hry a boj sa nám vo Fable Legends páči viac ako v minulosti. Chválime najmä rôzne schopnosti a ich variabilitu naprieč hrdinami. Hoci je boj na pohľad stále jednoduchý, je oveľa komplexnejší ako v minulých hrách zo série. Nehovoriac o už spomenutej nutnosti spolupracovať. Snažili sme sa bojovať podobným spôsobom, ako pri hraní Fable 2 a 3, avšak veľmi rýchlo sme pochopili, že tohto zlozvyku sa treba čo najskôr zbaviť. V opačnom prípade na to doplatí celý tím.

Kooperatívna náтура má sprevádzať celú hru. Príbeh Fable Legends bude prepojený reťazou kooperatívnych misií – bez ohľadu, či hráte v režime jedného hráča alebo s kamarátmi. Hra by však mala ponúknuť aj rôzne vedľajšie aktivity, ako ich poznáme z minulosti. Zatiaľ nie je známe, či sa vráti systém reputácie, resp. dobra a zla. Vývoj postavy, aspoň v základnej forme vylepšovania schopností, však určite nebude chýbať.

Odpovede na ďalšie otázky sa snád objavajú počas najbližších mesiacov. Hra momentálne nemá stanovený dátum vydania, odhadujeme, že vyjde budúci rok. Betu si však zahráme už koncom tohto roka. A popravde sa tešíme. Viac, ako sme sa tešili na tretí Fable.

FANTASIA: MUSIC EVOLVED MÁ POTENCIÁL STAŤ SA JEDNOU Z NAJLEPŠÍCH HIER PRE KINECT



„Veľmi ťažko sa popisuje, o čom táto hra je. Musíte si ju zahrat sami,“ povedala nám na E3 PR zástupkyňa spoločnosti Disney. A mala pravdu. Teraz prechádza náročná úloha na nás a my vás budeme musieť presvedčiť, prečo má táto hra potenciál stať sa jedným z najlepších titulov pre Kinect. „Úloha hráča je v podstate nenáročná. Treba sa len pohybovať s rukami do rytmu,“ pokračuje zástupkyňa z Disney. „Hru vyvíja Harmonix a títo chalani vedia, čo robia.“ Niet sa čomu čudovať. Harmonix je štúdio, ktoré je s hudobnými hrami úzko spojené.

V minulosti pracovali na sériách Guitar Hero, Rock Band aj Dance Central. Práve k tancovaniu má hra svojím spôsobom najbližšie. Nebudete však kopírovať konkrétne pohybové kreácie, ale iba mávať rukami do rytmu. Podobne ako Dance Central, aj Fantasia: Music Evolved využíva Kinect a bude dostupná iba pre Xbox 360 a Xbox One.

Naša „hands-on“ sekcia začína výberom pesničky. K dispozícii je ich viac ako 25 a každá z nich má niekoľko rôznych remixov, medzi ktorými sa počas hrania budete prepínať. Fantasiu sme v minulosti nehrali, takže prvé dojmy sú mierne rozpačité. Ako hrať? Po pár sekundách sa však začína prejavovať intuitívna náтура hrateľnosti a hoci si pohyb rúk neuvedomujeme, robíme to, čo máme robiť.

Fantasia nemá pevne stanovenú hraciu plochu ako napríklad Guitar Hero. Ihriskom je celá obrazovka, kde sa zobrazujú šípky a lietajúce svetielko. Keď sa svetielko dostane k šípke, treba v danom smere mávnuť rukou. Hra je zábavná aj pri jednoduchých pesničkách a aktívne využíva obe ruky. S rastúcou náročnosťou sa zvyšujú aj nároky na hráča – budete musieť mávať rukami rýchlejšie. Základom úspechu je však držať sa rytmu.

Rukami mávame do rytmu Bohemian Rhapsody od skupiny Queen a postupne

sa začíname cítiť ako dirigenti. Hra by sa pokojne mohla premenovať na „Dirigent Hero“, avšak treba uznať, že ide o veľmi progresívne a moderné dirigovanie. Pohyb rúk si nezachováva vznešenosť klasických dirigentov. V našom prípade pripomína chaotické mávanie, ale aj napriek tomu máme pocit, že kontrolujeme hru a vieme, kedy robíme chybu. A práve v tom je krása Fantasie. Pohltí vás. Koncept je v princípe jednoduchý, avšak funguje a je zábavný. Samozrejme, zatiaľ nehodnotíme – možno sa po hodine hrania začnete nudiť, ale na nás počas prvej pesničky zapôsobil táto hra ako žiaden iný hudobný titul za poslednú dobu. Áno, príliš veľá ich nebolo.

Fantasia vychádza 21. októbra 2014 pre Xbox One a Xbox 360. Ak hľadáte hru, ktorá využíva Kinect a nie je klasická party skákačka, potom Fantasiu sledujte. Recenziu určite prinesieme a pre nás (konkrétne pre mňa, pozn. JC) je dôvodom, prečo sme sa začali zaujímať o Xbox One. Niektorí by mohli povedať, že máme slabosť na hudobné hry. Na rozdiel od Dance Hero si myslíme, že Fantasia je prístupnejšia pre širšiu skupinu ľudí. Pri Dance Hero sme sa cítili ako nemehla, avšak freestyle dirigovanie si nás získalo od prvého momentu.

FARMING SIMULATOR: ĽUDIA SI KVÔLI NAŠEJ HRE KUPUJÚ PC



Prvý Farming Simulator vyšiel v roku 2008. O pár rokov neskôr sa hra dostala aj na slovenský a český trh a všetkých prekvapila svojím úspechom. Pre mnohých hráčov bol tento titul na posmech, avšak dnes 10-člennému vývojáorskému tímu GIANTS Software sa darí lepšie ako mnohým AAA vývojárom.

Spoločnosť dnes pripravuje Farming Simulator s číslom 15. Jeho hlavnou novinkou bude lesný traktor a možnosť t'ažiť a spracovať drevo. Takéto vozidlá si podľa slov tvorcov vypýtali samotní fanúšikovia v diskusných fórach. „Chceme robiť hru pre našich fanúšikov. Komunikujeme s nimi, pýtame sa, čo chcú mať v hre a potom to postupne pridávame,“ vysvetľuje Christian Ammann,

CEO spoločnosti. 15-ka má aj vylepšenú fyziku a traktory sa počas práce špinia. Hráč ich musí následne umyť.

Fenomén farmárskych hier je v poslednej dobe veľmi špecifický. Pred pár rokmi vládol internetu FarmVille, ktorý pomocou F2P modelu zarobil veľké peniaze. Farming Simulator zatiaľ zmenu finančného modelu neplánuje, aká bude budúcnosť, nikto nevie.

Faktom ostáva, že ani samotní vývojári nepredpokladali, že ich séria bude až natoľko úspešná. Každý ďalší hry sa pritom predá viac kópií ako tej predošlej. Konkrétne čísla nechceli vývojári zverejniť. Vieme však, že FS 13 predal viac ako 2,5 milióna kópií a 14-ka bola ešte úspešnejšia a objavila sa aj na mobilných zariadeniach.

Čomu vývojári pripisujú taký úspech? „Máme odlišný spôsob, ako robíme hry – simulátory. Navrhujeme ich tak, aby ich mohli hrať aj deti. Naše hry taktiež nie sú príliš náročné na hardvér a zahráte si ich aj na staršom PC.“ Nižšia predajná cena, nízke nároky a nenáročná hrateľnosť sú tri základné kamene, ktoré sprístupňujú Farming Simulator naozaj širokej mase ľudí. A tá hru kupuje.

Nápad vytvoriť farmársku hru, prišiel ešte dávno pred úspechom FarmVillu. S touto myšlienkou prišiel jeden z kamarátov vývojárov. „Nemecký chalanisko bol doslova posadnutý traktormi a farmárčením. Presvedčil nás, aby sme o tom vytvorili hru.“ Dnes mu asi vývojári z GIANTS Software d'akujú. Ich hra trhá rekordy predaja a je dôkazom toho, že hry sú naozaj rôznorodé. Cesta k úspechu nevedie cez špičkové efekty, spracovanie a 90% hodnotenia v recenziách.

Farming Simulator pritom nie je iba o tom, že sa vozíte na traktore. Súčasťou simulácie je aj manažment surovín. Podľa Ammanna je FS viac o manažmente ako o jazdení na traktore. Avšak druhá menovaná aktivita dokáže výborne zrelaxovať po náročnom dni v práci. Aj preto sa do virtuálneho farmárčenia púšťajú ľudia, ktorí sa za hráčov vôbec nepovažujú. „Dostali sme e-mail, v ktorých nám ľudia písali, že si kvôli Farming Simulatoru kúpili PC. Dovtedy ho nemali, lebo ho nepotrebovali,“ dodáva Ammann.

Dnes je situácia iná. FS vychádza na PC, konzolách, handheldoch aj mobilných

zariadeniach. Virtuálne farmárčiť môže ktokoľvek. Hra ponúka veľké množstvo licencovaných traktorov a podobne ako v iných hrách, aj v tomto prípade boli poplatky za licencie veľké. Rokovania s niektorými spoločnosťami pritom trvali viac ako 1 rok a vývojári sa stretli aj s takými požiadavkami ako tvorcovia NFS hier – „dáme vám licenciu na náš traktor, avšak nemôže sa v hre zničiť alebo začať horieť“.

FIFA 15 VS. PES 2015: KTO BUDE FUTBALOVÝ KRÁľ?



Na E3 sme mali možnosť vyskúšať si nadchádzajúce sezóny oboch virtuálnych futbalov. Zatiaľ čo FIFA postihol prechod do next-gen kabátika už koncom minulého roka, Konami si premiéru odkrúti tento rok. Hoci jeden – dva zápasy nedajú presnú odpoveď na to, ktorý futbal bude lepší, ponúknem aspoň určitú predstavu, čo môžeme na jeseň očakávať.

EA Sports prezentuje v upútavke na novú FIFA viacero technológií, ktoré majú zmeniť hrateľnosť a priniesť do hry ešte viac realizmu. Treba však poznamenať, že tieto zmeny sme si v praxi počas skúšobného zápasu nevšimli. FIFA 15 vyzerá na prvý pohľad totožne ako 14-ka. Samozrejme, toto tvrdenie môžeme aplikovať na každú novú FIFA. V priebehu pár rokov sa z neho stalo už zaužívané klišé a prekvapením by bolo, ak by sme ho nepoužili.

O novej FIFE sa po odohratí jedného zápasu píše naozaj ťažko. Animácie, ktoré sme pred pár mesiacmi oslavovali na next-gen verzii, sa výraznejšie nezmenili a to isté platí aj o fyzike. Je pravdepodobné, že vývojári počas nasledujúcich pár týždňov hru ešte oživlia. Keď budeme testovať koncom augusta oficiálne demo, tak počas hrania zaznamenáme viacero zmien. Pri skúšaní E3 dema sme si však výraznejšie odlišnosti nevšimli.

V prípade nového Pro Evolution Soccer je situácia, samozrejme, iná. Najmarkantnejšou zmenou sú konečne plynulé animácie v prestrihoch. Ak ste hrali PES 2014 na Xbox 360 alebo PS3,

určite ste si všimli značný pokles FPS pri nastupovaní hráčov alebo pri oslavách. Konami chcelo maximalizovať kvalitu grafiky na konzolách, avšak cenou bolo trhanie obrazu. V next-gen verzii sa tento neduh neobjavuje a, samozrejme, môžete očakávať lepšiu grafiku.

Čo sa samotnej hrateľnosti týka, PES 2015 je stále Pro Evolution Soccerom. Od prvých minút sa vás zmocní ten známy pocit a ak ste sa s futbalom od Konami stretli v minulosti, nebudete mať problém sa aklimatizovať. Animácie hráčov pôsobia stále rovnakým dojmom, ale predsa sú prepracovanejšie a detailnejšie. Pohyb hráča s loptou, fyzika, správanie sa lopty, to všetko je dokonalejšie. Dokonca máme pocit, že aj brankári počas posledných mesiacov usilovne trénovali a už nie sú také nemehlá. Jeden z najvýraznejších prínosov PES 2015 vidíme v prepracovanej streľbe, ktorá nám v minulosti prišla trochu ťažkopádna. V next-gen verzii je akčnejšia a dynamickejšia, čo je zmena, ktorú chválime. To isté môžeme povedať aj o hre ako celku – avšak nemáme pocit, že by sa PES snažil vyrovnat' FIFE. Konami si ide svojou cestou a prechod na next-gen bude mať podľa nás pozitívny vplyv na kvalitu hry.

Či sa však dokáže PES 2015 vyrovnat' FIFE 15 je otázne. Tento rok sa možno budú viac radovať milovníci futbalu od Konami, ale to iba z jedného prostého dôvodu – prechod na next-gen prináša výrazné zmeny, ktoré si FIFA užila už pred pár mesiacmi. Samozrejme, aj prechod na next-gen môže dopadnúť katastrofálne, ale to sa nestane. O tom sme sa na E3 presvedčili. Ak máte radi PES, tešte sa.

PILLARS OF ETERNITY: NAŠLI SME STROJ ČASU



Hovorí sa, že stará láska nehrdzavie. Ďalšia múdrosť tvrdí, že prvá láska je špeciálna a ostane až do konca života. Ak tieto dve tvrdenia aplikujeme na skupinu hráčov, ktorí vyrastali spoločne s videohernou scénou na prelome nového milénia (t.j. okolo roku 2000), potom je veľmi pravdepodobné, že medzi ich

láskami nájdeme názvy ako Baldur's Gate, Icewind Dale a Planescape Torment. Práve títo hráči by mali teraz zbystriť. Na tohtoročnej E3 sme našli stroj času!

Od titulu Pillars of Eternity, ktorý zafinancovali fanúšikovia na portáli Kickstarter, sme očakávali veľké veci už od jeho oznámenia. Vývojári po ukončení kampane pravidelne informovali fanúšikov o jednotlivých aspektoch hry, takže sme mali veľmi presnú predstavu, ako bude hra v skutočnosti vyzerat'. Ale aj napriek tomu sme sa neubránili nadšenému pohľadu, keď sa izometrická grafika novej hry prvýkrát prebrala k životu.

Naša nadšená poznámka o tom, že Pillars of Eternity pôsobí na prvý pohľad dojmom, ako keby niekto poslal Baldur's Gate strojom času, neunikla pozornosti Adama Brenneckeho. „Ja som taký istý milovník klasických RPG hier na Infinity Engine ako vy,“ s potešením hovorí Brennecke, ktorý v rámci vývojárskeho tímu zastáva pozíciu exekutívneho producenta a vedúceho programátora. Brennecke pôsobí nesmelým dojmom, ale zdieľané nadšenie z RPG hier starej školy viditeľne uvoľnilo atmosféru. Pokračujeme v prezentácii.

„Uvidíte niekoľko prvých minút z hrania. Ste medzi prvými na svete.“ Na obrazovke sa objavuje krásna izometrická grafika, ktorá by v porovnaní so staršími hrami na Infinity Engine určite dostala prívlastok „Full HD“. Adam medzitým vysvetľuje, že hráči dostanú k dispozícii veľký svet Eora, ktorý budú môcť preskúmať. Svet, tvorený ručne maľovanými prostrediami a množstvom tajomstiev a skrytých lokalít, ktoré čakajú na objavenie. Hnací motorom bude veľkolepý príbeh – skoro ako keby sme čítali charakteristiku starých Baldur's Gateov.

Na rozdiel od nich Pillars of Eternity však nvyužíva DnD pravidlá. „Vytvorili sme vlastný systém, ktorý je DnD pravidlami inšpirovaný,“ odpovedá na našu otázku Brennecke a pokračuje v popise aktuálnej scény. „Hru začínate v kolónii a cestujete do regiónu Gilded Vale.“

Podobne ako v iných RPG hrách aj Pillars of Eternity ponúkne rôznorodú nádielku rás a 11 povolání. Na rozdiel od niektorých titulov môže každé povolanie používať akékoľvek brnenie a zbraň. „Pri tvorbe postavy si zadefinujete aj históriu vašej postavy,“ pokračuje

Brennecke a dodáva, že táto voľba môže mať určitý vplyv aj v rámci príbehu.

Medzitým sledujeme pohyb hrdinu a ostatných NPC na obrazovke. Animácie sú jedným slovom nádherné, realistické a „živé“. V rámci izometrického pohľadu môžete scénu mierne priblížiť, ale aj oddialiť. Pohľad na ikonku opäť oživí spomienky na klasické RPG, ktorých sa počas prezentácie nedokážeme zbaviť. A to je dobré.

Po pár minútach sme svedkami prvej konverzácie. „Z problémov sa môžete aj vykecať,“ vysvetľuje Brennecke a približuje nám systém reputácie. V rámci rozhovorov máte možnosť prístupovať k ostatným postavám ľubovoľne – môžete voliť diplomatický, racionálny, úprimný prístup... Ale môžete sa správať aj ako blbec. „Keď sa budete vždy správať ako blbec, ľudia si to zapamätajú,“ upozorňuje nás Brennecke. Ľudia sa budú k vášmu hrdinovi správať rôznorodo a aj preto záleží na vašom prístupe, či sa z nejakého problému dokážete „vykecať“ alebo nie. Experimentovanie s rozhovormi patrilo vždy k našim obľúbeným činnostiam a sme zvedaví, aké možnosti ponúkne vo finálnej verzii.

Chýbať by nemali ani možnosti voľby, ktoré ovplyvnia určitú situáciu a môžu mať dohru aj v budúcnosti. Jedna z takýchto menších volieb sa objavila aj v úvodnom dungeone – spoločne s prvým logickým puzzlom, ktoré takisto nebudú chýbať. Rozhodovať sa však budete aj o takých triviálnych veciach, ako je prekonanie steny. Ak máte v tíme siláka, ten ju rozbije. Alternatívne sa dá použiť kúzlo, alebo najst' nejaký spínač.

Prezentácia sa pomaly blíži ku koncu a začína naša pal'ba otázok. Pýtame sa na to, či bude používanie kúzla obmedzené počtom tak, ako v prípade BG. Adam tvrdí, že hoci bude kúzlenie určitým spôsobom limitované, nebude potrebné neustále „oddychovať“, aby sa kúzla obnovili.

„Je tu viac lokalít ako v prvom BG. A máme dve veľké mestá,“ odpovedá Adam na našu otázku o veľkosti herného sveta. Snažíme sa od neho získať aj informácie o spoločníkoch v partii. Hoci sa Obsidian Entertainment k tejto téme oficiálne ešte nevyjadroval, Adam nám potvrdil, že hoci v hre nebudú romance, určité vzťahy sa budú formovať. A spolubojovníci vás môžu

dokonca aj opustiť, ak budete robiť niečo, čo sa prieči ich presvedčeniu.

Naša posledná otázka smeruje na financovanie prostredníctvom Kickstarteru. Aké to je, robiť takto financovanú hru? Museli ste niečo z hry odstrániť a naopak – zistili ste, že niečo, čo ste investorom – fanúšikom sl'úbili, do hry nemôžete implementovať?

„Všetko, čo sme našim „backerom“ sl'úbili, sa v hre aj objaví,“ odpovedá Brennecke a vychvaľuje si voľnosť, akú im Kickstarter poskytol. Netreba sa prispôbovať požiadavkám a podmienkam vydavateľa, ktorého niekedy chytí tranz aj v polke vývoja a chce meniť koncepciu hry. „Vytviam hry už dlhé roky, ale niečo takéto som ešte nikdy nezažil,“ končí rozprávanie Adam Brennecke.

Hra Pillars of Eternity by sa mala dostať na trh koncom roka. Betaverzia bude dostupná už tento mesiac.

SHERLOCK HOLMES: CRIMES AND PUNISHMENTS: V KOŽI SHERLOCKA



Hru Sherlock Holmes: Crimes and Punishments sme prvýkrát videli pred rokom na Gamescome. Nechýbala ani na tohtoročnej E3 a v septembri zamieri na naše monitory. Hoci nejde o žiaden blockbuster, koncept hry nás oslovil a od finálnej verzie očakávame príjemné prekvapenie.

„Sherlock Holmes: Crimes and Punishments ponúkne hráčovi celkovo 6 prípadov, ktoré budú musieť vyriešiť. Každý z nich zaberie v priemere 3 až 4 hodiny,“ začína prezentáciu Olga Ryzhko, spoluproducentka hry a spúšťa jednu z jej kapitol. Tá sa odlišuje od tej, ktorú sme videli pred rokom na Gamescome. Koncept hry sa však počas roka nezmenil, vývojári pracovali iba na pridávaní herného obsahu.

Sherlock Holmes je vo svojej podstate adventúra. Zaujímavosťou je však určitá nelinearita. „Hoci budete zbierať rôzne indície, záleží iba na vašej interpretácii, ako prípad vyhodnotíte,“ vysvetľuje

Ryzhko. V praxi to znamená, že môžete obviňovať nesprávneho podozrivého a vinníka nechať na slobode. Crimes and Punishments vás na správnosť/nesprávnosť vášho rozhodnutia automaticky neupozorní, avšak túto možnosť na konci kapitoly ponúkne.

Hlavného hrdinu budete opäť sledovať z pohľadu tretej osoby. Vývojári sa síce znovu rozhodli pre Unreal Engine 3, ktorý má dnes už určité vrásky, avšak Sherlock chce zaujať inými aspektmi, ako je grafika. Aj z toho dôvodu sa nový Sherlock výraznejšie odlišuje od svojich herných predchodcov.

Špecifickými prvkami hrateľnosti budú špeciálne schopnosti, ktoré má Sherlock k dispozícii. „Ide predsa o legendárneho detektíva a pocit jedinečnosti majú pri hraní získať aj samotní hráči,“ zdôrazňuje Ryzhko. Aj z toho dôvodu môže Sherlock používať špeciálnu viziú, ktorá upozorňuje na detaily indícií a ďalšie drobnosti, ktoré si ostatní ľudia bežne nevšimnú. Práve táto schopnosť bude základom vyšetrovania a riešenia logických prekážok, ktoré do hry vývojári zabudovali. „Kľádli sme veľkú dôraz na prirodzené zakomponovanie puzzlov do príbehu,“ hovorí Ryzhko. Nemali by sa tak objaviť prípady, kedy má hráč pocit, že hádanka do hry vôbec nepatrí a jej jedinou úlohou je natiahnuť herný čas.

Precízny zmysel pre detail využije hráč aj v rozhovoroch s ostatnými NPC postavami. Dokáže napríklad posúdiť, či niektorá postava klame. Ostáva potom už len na hráčovi, aby správnym smerovaním konverzácie donútil danú postavu k priznaniu. Zahráte si však aj rolu Dr. Watsona, s ktorým budete napríklad zisťovať pulz.

„Všetky získané indície a fakty sa ukladajú do tzv. knihy prípadov, ktorú môžu hráči kedykoľvek použiť,“ predstavuje Ryzhko pomocníka, ktorého budú hráči často používať. Ponúkne rýchly presun medzi dostupnými miestami aktuálneho prípadu a množstvo informácií, ktoré by mali pomôcť pri finálnom rozuzlení prípadu.

V hre sa dokonca objavajú aj jednoduchšie akčné pasáže, ako je napríklad balansovanie na lane. Počas prezentovania tejto časti sa Olge príliš nedarilo, a tak jej s prekonaním pasáže pomohol náš Klajo. Dôvodom, prečo sa na nového Sherlocka tešíme, je však predovšetkým nelinearita. Sme zvedaví, na koľko

bude náročné správne odhaliť vinníka. Dozvieme sa to už o dva mesiace.

THIS WAR OF MINE: VOJNA TROCHU INAK



Na E3 nenarazíte len na obrovské blockbustery a veľké distribučné spoločnosti. Ak má menšia developerská firma šťastie alebo um, dokáže sa tam dostať aj ona. Jednou z takých je aj spoločnosť 11 bit Studios, ktorá zaujala veľmi zaujímavým nápadom.

Myslím, že sa všetci zhodneme, že vojnových hier máme na výber dosť. Možno až príliš. A aj keď This War of Mine je tiež vojnovou hrou, berie celú vojnu z úplne iného uhla. Nepôjde o epické bitky, v ktorých vykytnete kvantum „hnedých“, ruských či čínskych „zlákov“. Tento raz si vyskúšate, aké je to byť civilistom. Je zaujímavé, že po toľkých vojnách, ktoré sa odohrali za posledných 20 rokov, nikoho v hernej branži nenapadol podobný nápad.

This War of Mine je sidescrolling stratégiou s minoritnými RPG prvkami, kde dostanete na starosť skupinku ľudí, ktorým ide len o to, aby prežili. Hľadáajú potravu, lieky a rôzne haraburdy, vďaka ktorým si aspoň trochu ulahčia svoj zničený život. Pri zhovárani s Marekom Ziemakom, mladým Senior producentom hry, bolo vidno, že o vojne má našťudované mnoho, čo odrážala aj atmosféra hry a herné mechaniky. „Ako civilista neviete, čo sa stane, keď vo vašom meste začne vojna. Neviete kedy skončí a na všetky udalosti, ktoré sa Vám prihodia, nemáte žiadny vplyv. Preto je každá novo začatá hra úplne iná,“ hovorí Marek.

Tým pádom je celý titul založený na náhodných eventoch a oblastiach, ktoré môžete navštíviť. Veľmi dôležitým prvkom je aj tvorba rozhodnutí, ktoré musíte podstúpiť. Počas prvej noci, ktorú sme mohli stráviť v hre, sme sa vydali s jednou postavou na prieskum oblasti. Navštívili sme dom, v ktorom žili postarší ľudia za účelom nájsť lieky pre ďalšiu, bohužiaľ, chorú postavu. Tým, že sme boli zúfalí, sme sa rozhodli bábiku s deduškom dobiť (neodporúčame pri

klasickom hraní). Lieky sme našli, ale našu postavu po príchode domov zasiahli ťažké depresie, ktoré sa rozprávaním preniesli na zvyšok skupiny. Bolo to vtipné (nedalo sa s nimi 10 minút nič robiť) aj smutné zároveň (hlášky skupinky boli naozaj depresívne). Tento element dotvára pochmúrnú atmosféru už i tak depresívnemu prostrediu, pri čom vyvoláva množstvo emócií, na ktoré môžete naraziť naozaj len počas vojny. Boj o prežitie v každom z nás odomyká skrytú identitu zvierat'a, a to je jedna z hlavných ideí, ktoré sa snažia vývojári dosiahnuť. Preto tvorcovia navštívili aj oblasti, v ktorých sa odohrála vojna. Pri spovediach ľudí zasiahnutých touto tragédiou zistili mnoho detailov, ktoré implementovali do hry, napríklad výpadky elektriny, nefunkčnosť vodových kohútikov, prepady ozbrojených ľudí či hľadanie samotnej potraviny.

Každopádne, hra využíva veľa jednoduché mechaniky, ktorými sa snaží vyrozprávať váš, ako aj príbeh iných ľudí, na ktorých môžete natrafiť. Celá hra je ovládaná myšou podobne ako oldschoolové adventúry, pričom sa môžete prepínať medzi postavami, ktoré majú na začiatku dané rôzne atribúty. Ak bol niekto pred konfliktom kuchárom, bude viesť navariť chutnejšie a výživnejšie jedlo a tak ďalej... Postupným prehľadávaním objektov v budovách dostávate rôzne predmety, ktoré môžete kombinovať a tak si vytvoriť jednoduchý plynový varič. Okrem toho nachádzate aj listy, v ktorých sa dozvedáte o osudoch ostatných preživších.

This War of Mine je naozaj zaujímavým počínom, ktorý, aj napriek svojej jednoduchosti, dokáže chytiť hráča atmosférou a emóciami. Je to presne ten typ hry, ktorý hneď pochopíte, no musíte využiť svoj zdravý sedliacky rozum z reálneho života, aby ste boli úspešní. A nielen to. Vďaka prepracovanému, no intuitívnemu psychologickému elementu, budete riešiť množstvo situácií, ktoré by ste v reáli naozaj riešiť nechceli. Napríklad či vyhnúť dieťa na ulicu pre nedostatok potraviny (to by ste boli fakt hajzel, ale... popravde, dieťa potravu nezohľadní, akurát zožerie). A práve v tom spočíva sila tohto projektu.

WORLD OF WARSHIPS: VITAJTE NA MORI!

Bojovali sme už s tankami na súši či s lietadlami vo vzduchu. Teraz prichádza čas na menšie osvieženie. Bojiskom budú moria a nekonečné oceány.



Vitajte vo svete World of Warships, ktorým vás v skratke prevedie Sergey Philippov, šéf QA oddelenia.

Sergey nám za uzavretými dverami ukázal alfa verziu virtuálnych bojových lodičiek. „V hre máme viac ako 50 lodí. Japonských a amerických," vysvetľuje. Nie všetky lode však budú štýlom hrania rovnaké. Na výber bude niekoľko základných kategórií. Torpédoborce sú veľmi rýchle lode, vybavené torpédami. Bojové lode majú hrubé brnenie a artilériu. Nebudú chýbať ani krížniky a lietadlové lode. V poslednom prípade sa budete môcť dokonca prepnúť do lietadla, ktoré z lode odletí. „Každá kategória je iná. Každá má svoje špecifiká," dodáva Philippov.

Je zrejmé, že rôznorodosť lodí sa prejaví aj na taktike a spôsobe hrania. Bojovať proti sebe bude 12, resp. 15 lodí na každej strane. Takmer tri desiatky lodí vyžaduje dostatok virtuálneho priestoru na pohyb a aj preto zabudovali vývojári do hry novú taktickú mapu.

„Nepriateľa musíte nájsť čo najskôr," dáva nám Philippov rady a prepína z pohľadu taktickej mapy na našu loď. Vybrali sme si japonskú bojovú loď Jamato a práve sa rozhodujeme, akú taktiku zvolíme. Pôjdeme zabráť nepriateľskú základňu alebo budeme ochraňovať tú našu?

Okrem rôznych kategórií lodí ponúkne WoWS aj rôzne typy zbraní. Bojový

systém do určitej miery funguje na báze „kameň, papier, nožnice" a napríklad križiak je prirodzeným nepriateľom torpédoborcov. Rozhodovať však bude aj pozícia lodí a rôzne drobnosti – lode sú na niektorých miestach zraniteľnejšie ako inde. Hoci je World of Warships stále v alfa verzii, mnohé vlastnosti už fungujú a hra je bez problémov hrateľná. Lode si budete, podobne ako tanky vo WoT, vylepšovať. Vývojári z Wargaming sa však stále rozhodujú, ako lepšie vybalansovať hrateľnosť, a premýšľajú o niektorých vlastnostiach.

Vieme však, že jednu loď môže ovládať iba jeden hráč, a to aj v prípade lietadlových lodí. Čo sa zbraní týka, hlavnú zbraň budete ovládať manuálne, podporné a protiletcké kanóny bude kontrolovať umelá inteligencia.

Wargaming verí, že WoWS dokáže oslovit aj hráčov, ktorí nehrajú WoT ani WoWP. Oproti tankom má byť lodná vojna viac taktická a v niektorých momentoch má pripomínať skôr real-time stratégiu. Aj z dôvodu pridaného taktického pohľadu. Dátum vydania je momentálne neznámy.

TANKY SI ZAHRAJE AJ NA TELEFÓNE A TABLETE

Na E3 sme okrem WoW videli aj mobilnú verziu World of Tanks. Tá má podtitul Blitz a je dostupná pre iOS zariadenia. V hre sa nachádza viac ako 90 tankov z troch národností a hlavný rozdiel oproti PC verzii (ktorá má už viac ako 85 miliónov registrovaných používateľov) spočíva v menších mapách. Hrateľnosť je rýchlejšia, dynamickejšia – hrá sa v tímoch s maximálne sedmimi hráčmi. Aj vďaka tomu trvá jeden zápas v priemere 4 minúty, čo je ideálna dĺžka.

Roman Kadlec, Tomáš Kleinmann, Richard Mako





NINJA KORYTNÁČKY

PARAMOUNT PICTURES AND NICKELODEON MOVIES PRESENT

A PLATINUM DUNES PRODUCTION A GAMA ENTERTAINMENT/MEDNICK PRODUCTIONS/HEAVY METAL PRODUCTION A JONATHAN LIEBESMAN FILM "TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES" VISUAL EFFECTS AND ANIMATION BY INDUSTRIAL LIGHT & MAGIC MUSIC BY BRIAN TYLER COSTUME DESIGNER SARAH EDWARDS
EDITED BY JOEL NEGRON, A.C.E. GLEN SCANTLEBURY, A.C.E. PRODUCTION DESIGNER NEIL SPISAK DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY LULA CARVALHO EXECUTIVE PRODUCERS DENIS L. STEWART ERIC CROWN NAPOLEON SMITH III JASON T. REED PRODUCED BY MICHAEL BAY ANDREW FORM BRAD FULLER GALEN WALKER SCOTT MEDNICK IAN BRYCE
BASED ON THE TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES CHARACTERS CREATED BY PETER LAIRD AND KEVIN EASTMAN WRITTEN BY JOSH APPELBAUM & ANDRE NEMEC AND EVAN DAUGHERTY DIRECTED BY JONATHAN LIEBESMAN

nickelodeon
MOVIES

PLATINUM
DUNES

V 2D A 3D

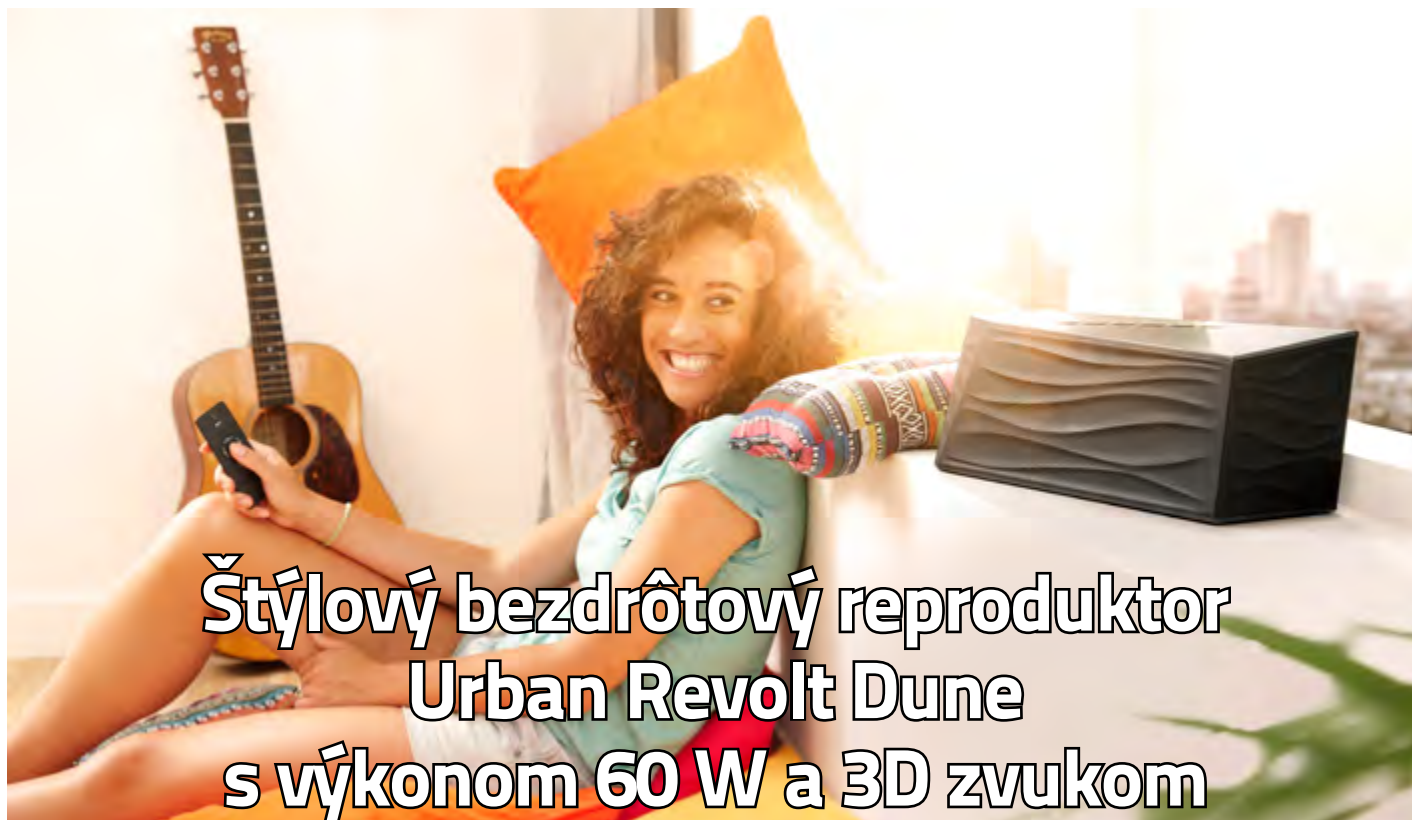
S ČESKÝM DABINGOM

#NINJATURTLES

SOUNDTRACK ALBUM ON OWSLA/ATLANTIC RECORDS

TMNT

V KINÁCH OD 21. 8.



Štýlový bezdrôtový reproduktor Urban Revolt Dune s výkonom 60 W a 3D zvukom

Značka Urban Revolt je zameraná na príslušenstvo vyznačujúce sa kvalitným spracovaním a do detailu premysleným designom. Rovnaké je to aj u práve uvedeného bezdrôtového reproduktora Urban Revolt Dune Wireless. Inšpirovaný piesočnou dunou ponúka nominálny výkon 60 W, pripojenie pomocou bluetooth, 3D zvuk a možnosť nabíjania iného zariadenia cez rozhranie USB.

S 3D zvukom v celej miestnosti
a bezdrôtovo

Urban Revolt Dune Wireless disponuje šiestimi vstavanými reproduktormi s funkciou 3D zvuku a výkonom 60 W (RMS) pre optimálny hudobný zážitok bez ohľadu na veľkosť miestnosti a pozíciu poslucháča. Zdrojové zariadenia je možné pripojiť prostredníctvom klasického 3,5 mm AUX vstupu či technológie bluetooth a súčasťou je aj vstavaný mikrofón pre hands-free telefonovanie. Chytré telefóny alebo tablety je možné pomocou USB výstupu na reproduktore zároveň dobíjať.

Piesočná duna hlavným
prvkom designu

Reproduktory sú vyrobené v designe piesočných dún, ktoré na vrchnej strane dopĺňujú diagonálne umiestnené tlačidlá pre prehrávanie, pozastavenie, ďalšiu a predchádzajúcu skladbu a nastavenie hlasitosti.

Urban Revolt Dune Wireless je k dispozícii za doporučenú koncovú cenu 3990 Kč s DPH pre ČR a 139,99 EUR s DPH pre Slovensko. Balenie obsahuje okrem napájacieho kábla tiež 3,5 mm audio kábel a diaľkové ovládanie.



O značke Urban Revolt

Značka Urban Revolt, ktorej heslom je "Express yourself", je zameraná na trendové lifestyleové hi-tech príslušenstvo, ako sú reproduktory, slúchadlá rôznych veľkostí apod. Produkty Urban Revolt sa vyznačujú modernými farbami, kvalitným spracovaním, a tiež netradičným a do detailu premysleným designom.

Pre viac info navštívte www.UrbanRevolt.com



Perfektné leto so Sony Mobile



Máme pred sebou posledný letný mesiac plný horúcich dní, vody, slnka a dovolení. Ak si teda nasledujúcich 30 dní chcete vychutnať plnými dúškami, a zároveň patríte medzi nadšencov nových technológií, nemali by vašej pozornosti uniknúť aktivity, ktoré spoločnosť Sony Mobile tento rok realizuje na bratislavskej Magio pláži.

Už začiatkom júna tu v rámci takzvaného Chytrého centra spoluotvorila svoj „showroom“, v ktorom sú pre fanúšikov k dispozícii tie najzaujímavejšie Sony produkty – smartfóny, fotoaparáty či televízory. Každý, kto príde, si ich môže vyskúšať alebo si len tak posediť alebo popracovať v príjemnom prostredí, ktoré je ako stvorené na „home-office“.

Sony Mobile počas troch letných mesiacov priniesla na Magio pláž aj sériu koncertov tých najlepších slovenských muzikantov. Pobaviť fanúšikov už stihla napríklad kapela Lavagance, Billy Barman či hip-hopová skupina AMO. Počas augusta je naplánované ešte vystúpenie Pemic a Le Payaco.

Ako vidíte, Sony Mobile sa na toto leto dokonale pripravila, a to nielen plážovým programom, ale aj prvotriednymi produktmi, ktoré sú ako stvorené na tieto horúce dni. Verte nám, vo chvíli, keď ich vyskúšate, zažijete letnú lásku, o ktorej sa vám doteraz ani nesnívalo.

Motýľiky v brušku ucítite hneď ako vám zrak padne na Xperia Z2, prémiový vodeodolný smartfón, ktorý je ideálny na vyvíjanie v bazéne. Každé vaše ponorenie, či salto

do vody zachytí na fotkách v prvotriednej kvalite či ako 4K video.

Ste športovec, ktorý miluje skorý ranný beh, či večerné hodiny salsy? V takom prípade vám určite popletie hlavu pestrofarebný, bystrý SmartBand náramok, ktorý vám s radosťou zmeria každý športový výkon či spaľené kalórie. A čo je skvelé, farebne si ho vždy môžete zladit' s vašim aktuálnym outfitom.

Hrozí vám, že sa letná dovolenka v Chorvátsku premení na sled za sebou idúcich daždivých dní? Nerobte si z toho ťažkú hlavu a radšej si vychutnajte lásku na prvý pohľad s extrémne ľahkým, tenkým a vodeodolným Xperia Z2 Tabletom. Tol'ko nekonečnej zábavy vám rozhodne neposkytne nikto iný.

A ak by vás už spoločnosť omrzela, a zatúžili by ste po príjemnom večeri vo dvojici, stavte na bezdrôtové Bluetooth slúchadlá.

Či už budete na terase sledovať západ slnka alebo popíjať víno na pláži, pripraví vám priam neskutočný hudobný zážitok.

Tak to sami vidíte... So Sony Mobile si môžete toto leto vychutnávať plnými dúškami vo všetkých smeroch.

Viac info na www.sonymobile.com



Platforma:

PC

Žáner:

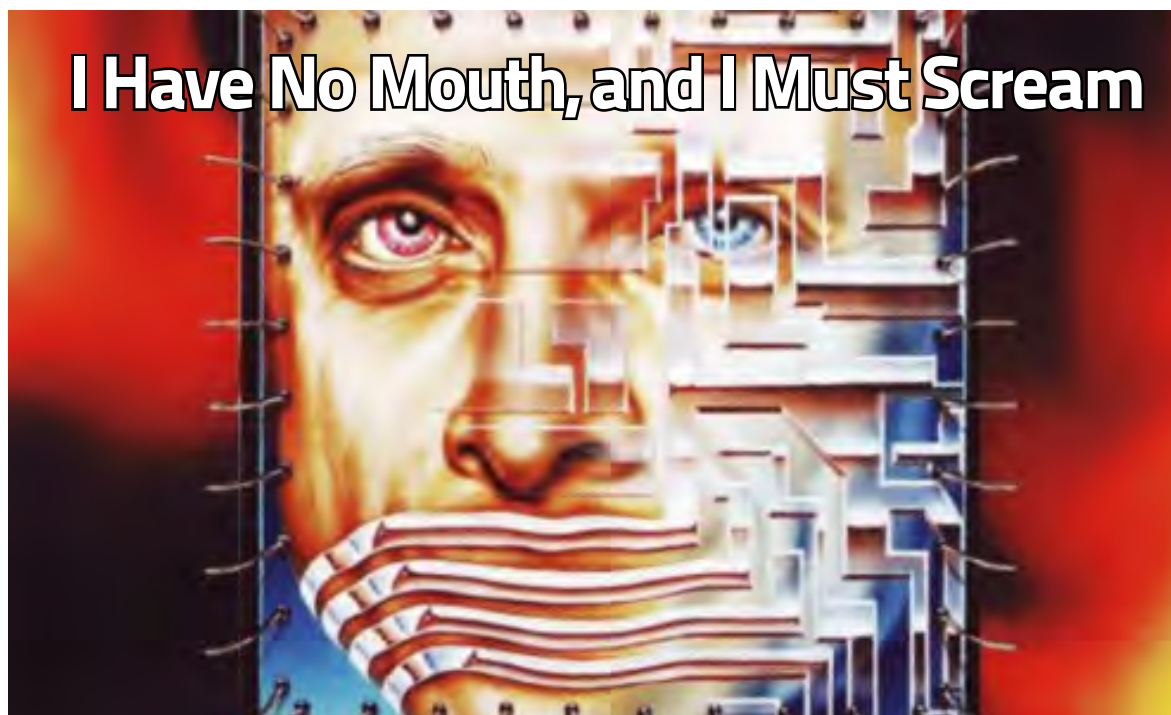
2D point'n'click
adventúra

Rok vydania:

1995

Výrobca:

Dreamers Guild



KEĎ VAŠA MAŠINA POVIE: "COGITO, ERGO SUM," ODPOJTE ŠŤAVU A ZNIČTE SPOJE!

■ **Ach, tá budúcnosť! Kolotoč otázok, typu: „Aké to bude? Čo bude so mnou?“** Aj vám sa z nich robia vrásky na tvári? Pokiaľ nie, tak možno by mali začať, pretože ak svet čaká to, čo predviedla vízia adventúry **I Have No Mouth, and I Must Scream**, tak to sa potom s ničím ružovým nestretneme. Hra je priamou adaptáciou sci-fi poviedky amerického spisovateľa Harlana Ellisona, ktorý nás zaviedol do čias 106 rokov po konci sveta a povieme vám, že to bola pekne depresívna výprava. To už ale predbiehame...

Titul vznikol pod rukami autorov z dnes už rozpadnutého štúdia The Dreamers Guild, ktoré ho v roku 1995 priviedlo na svet, a okrem získania niekoľkých ocenení sa vďaka magazínu Computer Gaming World môže pyšniť statusom „Adventúra roku“. Hlavnú zásluhu si pripisuje temnosť, dospelosť a spracovanie snímku do podoby depresiou presakujúcej cesty za katarziou a uvedomovania si dôsledkov vašich dávnych činov. Príbeh samotný vykresľuje ťažké životy päťice hlavných postáv, ktoré sú väznené príčinou záhuby sveta ako takého. Zánik sveta má na svedomí zákerná umelá inteligencia s názvom AM (Allied Mastercomputer), ktorej elektrické obvody poháňa čistokrvná nenávisť k ľudstvu

a práve zmieneným trýznením si chladí svoj hardvér už niekoľko desiatok rokov.

Čo sa týka samotných protagonistov, chopíte sa všetkých piatich a zostane už len na vás, či sa vám podarí vykúpiť ich rozorvané životy z hriechov minulosti.

Gorrister si berie za vinu skrat jeho manželky a jej následný presun do psychiatrickej liečebne. Ďalší v poradí tu je Benny, ktorý ako vojnový veterán a dôstojník zmasakroval niekoľkých členov svojej jednotky, za čo mu bola odopretá dokonca aj vlastná podobizeň, s čím sa



Benny musel zmieriť v koži akejsi bytosti podobnej kmeňovej opici. Charakter a okovy tejto postavy boli oproti poviedke mierne upravené – v knihe totiž išlo o homosexuálneho vedáтора. Jediná žena v „kolektíve“ nesie meno Ellen a svoje bremeno nesie vo forme fobie zo žltej farby, ktorú si spája s jej znásilnením. Nimdok by sa dal najjednoduchšie skloňovať s menom Jozef Mengele a na koniec nám zostal ešte Ted, človek trpiaci panickou hrôzou.

Unikátne charaktery zabezpečujú, že sa vám ich osudy zažerú do hlavy a už ich tak ľahko nezabudnete. Variabilita taktiež vytvára špecifickú atmosféru a vy budete pri hraní za každú postavu vychádzať z trochu iného vzt'ahu k hraníu. Iná motivácia v očiach, iná nálada v duši. K tomu sa podpisujú aj výborne nadabované dialógy, z ktorých by bol hriech nezmieniť prepožičanie hlasu samého Elliona, ktorý sa prevtelil do úhlavného antagonistu – zlého počítača AM. Technická a aj „umelecká“ stránka I Have No Mouth, and I Must Scream bola na rok vydania veľmi prepracovaná a aj zvukovo/hudobne skvele zvládnutá.

Čo sa týka mechaník a hernej náplne, dočinenia máme s klasickou 2D point'n'click

adventúrou z čias, keď rybník hernej scény patril práve tomuto žánru. Dalo by sa teda povedať, že ide o starú školu, keď s postavou beháte z jednej obrazovky do druhej, zbierate predmety a riešite všemožné hádanky, ktoré vám bránia k ďalšiemu postupu. Medzi tým, samozrejme, prehodíte pár slov so zainteresovanými, aj vďaka dialógom a výrečnému jazyku si postupne dláždite cestu k vytúženému finále, pričom by bol veľký omyl, keby ste si mysleli, že hrá ponúka len jeden koniec, hra ich totiž ponúka rovno štyri. Zaujímavosťou je, ako sme spomínali, postava Nimdoka predstavuje nacistického doktora, ktorý na nevinných obetiach stvára tie najzvrátenejšie nehumánne pokusy a la Mengele, čo nemeckému národu prišlo také kontroverzné, že nemecká verzia príbehovú líniu tejto postavy vôbec neobsahuje. Zároveň to ale znamená, že ten najoptimistickejší koniec je automaticky nedosiahnuteľný. V Nemecku sa, hold, museli uspokojiť s menej pozitívnym zakončením.

Pohl'adom dneška možno I Have No Mouth, and I Must Scream nekoketuje s nijak závažnou zápletkou o budúcnosti pod vládou "vyššej moci", napríklad ako

taký Terminátor alebo Matrix. V dobe vzniku poviedky ale tento čaj nebol ešte taký prevarený. Išlo o budúcnosť bez šance na svetlejšie zajtrajšky, bez nádeje a minimálnej pravdepodobnosti na záchranu. Hráči si toto všetko uvedomovali, no miesto smútenia a sklonenia hlavy sa do hry pustili s o to väčším elánom. Čo urobíte vy?

Miňo Holík



Valiant Hearts: The Great War

SI VIS PACEM, PARA BELLUM

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner: adventúra
Výrobca: Ubisoft
Montpellier
Zapožičal: Playman

PLUSY A MÍNUSY:

- + bezkonkurenčný soundtrack
- + rozmanitá, zábavná hrateľnosť
- + krásny art štýl kombinujúci 2D a 3D
- + wiki informácie prehlbujúce realistický feeling z hry
- + úplne ideálna dĺžka hry
- mechanika hlavolamov sa začne opakovať
- prakticky žiadna znovuhrateľnosť
- nemecký generál Baron Van Dorf

"Vtedy sme najviac nešťastní, ako keď strácame lásku". Tieto slová rakúskeho psychiatra Sigmunda Freuda ma osobne prenasledujú celý život. Rozumiem vlastne vôbec, čo láska znamená, alebo sa len tvárim, že viem? Je to len vyjadrenie milostného vzťahu medzi dvoma osobami opačného pohlavia alebo sa ňou dá označiť aj napríklad citový vzťah jednej osoby k zvierat'u? Po dohraní tejto krásnej hry od štúdia Ubisoft Montpellier som si vôbec nie istý, či som niekedy vlastne chápal jej pravej podstatu.

Aj keď sú vojnové konflikty jedným z najhorších ľudských vynálezov, môžem úprimne povedať, že oddanosť a bezhraničnú lojálnosť dokáže človek oceniť, bohužiaľ, až v takýchto stavoch núdze. Je to pravdepodobne len ďalší z dôkazov našej inteligentnej nedokonalosti a vysoko sa predvážajúcej prvotriednej namyslenosti, ktorou nechávame naše pýchu zmietané zahmlené pohľady na život ovládať naše kedysi čisté srdcia.

Načo sú nám vlastne vojny, keď sa z nich len ako síra z nemeckých



HODNOTENIE:

85%



bômb ruka v ruke tiahnu tie tri preklaté, všetko živé kosiace vlastnosti - utrpenie, nenávisť a všadeprítomná bieda. Sú tu skutočne len preto, aby sme si konečne dokázali cenit' to, čo a koho máme? Naozaj to my, samozvaní páni sveta, inak nedokážeme? Je mi taktiež veľmi smutno, keď si sám pred sebou musím priznať, že ja nie som ani zďaleka odlišný. Som človek, človek nedokonalý, homo imperfectum.

Aj keď som si vedomý, že píšem recenziu na počítačovú hru, rád by som sa skôr zameral na jej hlbšiu podstatu než na suchopárne vymenovanie herných súčastí a mechaník, ktoré obsahuje. Samozrejme, úplne to vynechať nemôžem, a každopádne ani nechcem, no po spustení záverečných tituliek si každý určite uvedomí jej pravý podtext. Valiant Hearts: The Great War sa totižto nesnaží klamať hráčov vlastným telom, nesnaží sa zavádzať a určite vie, že po stránke hrateľnosti neponúka

nejaké originálne herné prvky. Kdeže jej osobitosť a unikáť tkvie v niečom úplne inom, a pre súčasné hry nie tak veľmi typickom prvku, v jej poslanstve. Nech to už teda znie akokoľvek klišé.

Čo vo vás samotných vyvoláva slovo vojna a ako by ste zareagovali, keby ste sa mali v sekunde zbalit' a odísť niekam ďaleko od svojej rodiny, lásky, detí či všeobecne pokojného života? Presne takýto osud postihol smutných hrdinov hry, tie chrabré srdcia, ktoré boli odtrhnuté z rodinného tepla a vrhnutí do spárov, zkostnatelých pahýlov ľudského primitivizmu. Jeden okamih stačí na to, aby sa život obvyčajnej rol'níckej rodiny zmenil od základov. Francúzsky farmár a jeho nemecký zat' zrazu stoja na opačných bojujúcich stranách, zatiaľ čo sa ich najmilovanejšia osoba, Marie, snaží s práve narodeným synom prežiť vojnu spôsobujúcu krutú biedu. Na druhej

strane sveta práve dezertuje americký vojak tak veľmi túžiaci po pomste za smrť svojej manželky. V Belgicku sa vydáva pomáhať raneným mladá ošetrovatel'ka a na nemeckom fronte si práve svoje odbíja vojenský cvičený pes.

Všetky tieto zdanlivo ničím neprepojené blúdiace duše majú spoločný cieľ, pochopiť nezmyselnosť konania tých „nad nimi“, ktorí sú vinní za to, že sa z ľudských schránok stávajú ako keby znetvorené kakaфонické obrazy zvrhlých maliarov. Túžba po pomste, túžba prežiť, túžba po odlúčenej láske. Stojí to všetko trápenie ale za to? Má to cenu, zmarit' ľudské životy len pre naplnenie svojich cieľov? Osudy postáv sa začnú preplietat', a to dá vzniknúť novým nerozlučným priateľstvám. Priateľstvo medzi ľuďmi, priateľstvo medzi človekom a zvierat'om, to ničím nerozbitné puto, kedy viete, že môžete bez obáv dôverovať tomu druhému, aj keď čelíte istej a nevyhnutnej smrti. Každý z nich má jednoduchú schopnosť, jeden vie prestrihávať zátaras z ostatných drôtov, druhý sa zase vie šikovne prekopat' pomedzi nevybuchnuté míny. Belgická ošetrovatel'ka dokáže liečiť rôzne druhy zranení prostredníctvom značne otravného QTE systému, psík sa vie prepchať cez malé otvory. Mnohokrát spolupracujú aj spoločne, kým ich osud znova nepošle odlišnými chodníkmi. Počas svojich putovaní natrafia na mnohé hlavolamy, ktoré príliš nezdržujú, no pôsobia osviežujúcim dojmom od všetkých tých výbuchov, strielania a zakrádania sa pomocou jednoduchého, ale fungujúceho stealth systému.

Otáčanie rôznych pák, prepájanie rúrok, aby sa voda či plyn dostali tam, kam chceme či vytváranie priechodov pomocou dynamitu a plamienka. Zamrzí len, že sa situácie a spôsoby riešenia úloh sa začnú časom dost' opakovať. Rovnako nerušivo pôsobia aj početné pasáže, kedy sa naši hrdinovia musia vtesnať do okov ťažkotonážnych tankov a prebiť si cestu vpred, kým na nich útočia gul'omety, raketomety či trebárs lietadlá zo vzduchu. Najpodarenejšími pasážami sú tie, v ktorých ovládajú obvyčajné vozidlá a v pohľade na predok auta sa musia za zvukov historickej hudby vyhýbať rôznym prekážkam, čo celé vytvára ako keby čarovný štvorkolesový balet. Boss fight proti obrovskému obrnenému tanku, ktorý



doprevádza klasická hudobná skladba Let čmeliaka od Nikolaja Andrejeviča Rimskij-Korsakova, je najjasnejším dôkazom toho, že hra bola vytváraná s citom pre detail a patričným umom, ktorý tvorcovia predviedli už pri posledných hrách s Raymanom.

Pozoruhodným kontrastom medzi krásnym, takmer až komixovo ladeným štýlom grafiky a reálnym vyobrazením hrôz vojny, sú verné „wiki“ informácie, ktoré vám v každej novej časti hry priblížia skutočné dianie počas bojov. Takmer vždy sa tieto fakty priamo dopĺňajú so samotnou hrou a ak si ich začnete čítať, tak budete zhruba tušiť, čo sa bude práve odohrávať (napr. Veľká podzemná vojna pod kopcom Vanquois na západe Verdunu či mohutný transport vojakov v približne 630 taxíkoch). Okrem citového pohladenia tak hra pôsobí aj ako neoceniteľná studnica nie vždy známych faktov, čo osobne považujem za vynikajúci prídavok k hrateľnosti. A to aj napriek tomu, že som mal miestami doslova pocit ako na hodine dejepisu. Jedinou vadou na kráse tu je Baron Van Dorf, nemecký generál, ktorého na unikajúcej vzducholodi stíhajú hlavní hrdinovia. Ten pôsobí až moc videoherne (unikanie na poslednú chvíľu, teatrálné komixové vystupovanie), a to bohužiaľ špatí krutému a realistickému pocitu z hry.

Okrem základných faktov sa budete môcť o konflikte a jeho hrôzach dozvedieť z bonusových predmetov, ktoré sú šikovne poukrývané naprieč hrou. Na

ich získanie je síce potrebné viac, než len bezhlavo utekať, no hra si stále úplne nezakryje svoju prístupnú tvár a nájsť ich všetky tak nepredstavuje nejaký veľký problém. Valiant Hearts je mimochodom rozdelená do štyroch kapitol a prejdienie jej vám bude v priemere trvať sedem hodín, čo je vzhľadom na typ hrateľnosti a veľkú dávku emócií, ktoré ponúka, veľmi vhodne zvolená dĺžka.

Myslím si, že netrafím vedľa, keď poviem, že minimálne polovicu z pôsobivosti tohto diela zabezpečuje úplne bezkonkurenčný soundtrack, ktorý je zložený z mnohých klasických partitúr od rôznych interpretov a originálnych skladieb skomponovaných skladateľom Chance Thomasom (Unreal II, The Lord of the Rings: War of the Ring, James Cameron's Avatar: The Game). Ten bravúrnym spôsobom vystihuje nielen

momentálne dianie na bojovom poli, keď vojnovú vravu zosobňuje rýchlymi orchestrálnymi smyčkami s dominujúcimi plechovými nástrojmi, ale taktiež najmä pokojné pasáže, v ktorých dal vyniknúť prekrásnym klavírnym melódiám.

Táto adventúra ponúka niečo, čo sa v súčasnosti v hernej oblasti už príliš nenosí. Tým niečím je veľké srdce, ktoré sa vám začne javiť ako láskavé svetielko nádeje v tej nekonečnej hĺbke odosobnených a okamžite zabudnutelných hier. Vie, že život nie je med a občas pocíti aj kyslú pachuť nespravodlivosti, no tá sila, ktorá z nej žiari, prehluší aj to zdánlivo najsilnejšie zlo. A viete čo? Tá jej sila nikdy nezhasne! Valiant Hearts: The Great War bol pre mňa skutočne krásny zážitok.

Maroš Goč



Súťaž s portálom



1. cena PS4 The Last of Us Remastered + Steelbook
2. cena PS4 The Last of Us Remastered + Steelbook
3. cena PS4 The Last of Us Remastered + Steelbook
4. cena PS4 The Last of Us Remastered + Steelbook
5. cena PS4 The Last of Us Remastered + Steelbook

Remastrovaná edícia ponúka:

- 1080p rozlíšenie
- vyššie rozlíšenie postáv, vylepšené tieň, svetlá a textúry
- rozšírenie do hry pre jedného hráča - Left Behind
- balík do hry pre viac hráčov - Abandoned Territories
- nový Reclaimed Territories balík

Pandémia radikálne zmenila našu civilizáciu, aspoň v hre The Last of Us. Dvadsať rokov po prepuknutí už infikovaní ľudia pobiehajú po zdecimovanom svete ako obyčajná zver, zatiaľ čo tí čo prežili zabíjajú jeden druhého kvôli nedostatku jedla, zbraní alebo čohokoľvek čo sa môže zrovna hodiť. Brutálny Joel s talentom na prežitie a mladé dievča Ellie, ktoré je odvážnejšie a múdrejšie, než by sa mohlo zdať podľa jej veku, spolu musia spolupracovať, ak si chcú uchovať nádej, že prežijú svoju výpravu naprieč Spojenými štátmi.

Súťažte na www.gamesite.sk



funsite.sk
enjoy the fun...



MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

GENERATION

Stick it to the man

KOMICKÁ HRA, KTORÁ MÁ HLAVU AJ PÄTU

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: Wii U

Žáner: adventúra

Výrobca:

Ripstone Games

Zapožičal: Conquest

PLUSY A MÍNUSY:

- + humor
- + vynikajúca hrateľnosť
- občasné technické chyby
- nulová replay hodnota

HODNOTENIE:

85%



Why, Doctor Krank! I've never seen you dance at ALL before!

Stick it to the man je hra plná humorných postáv, šialeného, bláznivého deja a napriek vášmu pozastavenému rozumu sa budete na celú miestnosť smiať. Humor a oddych sú častokrát cieľe, o ktoré sa ostatné hry snažia, avšak **Stick it to the man** to dosahuje so zdanlivou jednoduchosťou. Aj napriek relatívnej jednoduchosti a krátkosti pôjde o intenzívny a humorný zážitok, ktorý vám však bude stačiť prejsť raz, aby ste si ho naplno vychutnali.

Predstavujeme vám Raya Doewooda, jednoduchého človeka, s ktorým by ste sa na ulici pokojne dali do reči o akejkoľvek odľahčenej téme (a ktorý nám, mimochodom, veľmi pripomína Frya z Futuramy).

Ray sa živí ako testovač helmi na stavbe a je spokojný so svojím prostým životom. Paradoxne, dej sa začne pádom obrovského NASA zariadenia na Rayovu

hlavu práve v momente, keď helmu na sebe nemá. Náš hrdina odpadne. Keď sa prebudí, tak je relatívne úplne normálny až na obrovskú ružovú ruku, ktorá mu trčí z hlavy. V skratke, jeden z 'tých' dní.

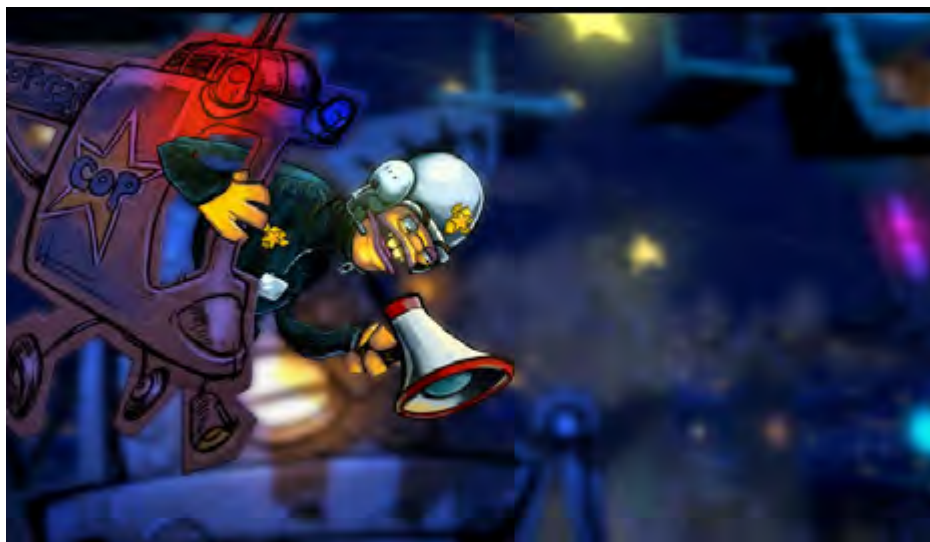
Rayova nová končatina sa zjavne niekomu nepáči – začne ho totiž naháňať tajná skupina ľudí, pred ktorými je Ray nútený utekať. Raya budete ovládať jedným joystickom, kým jeho ružová ruka sa ovláda druhým



joystickom. Na čo mu táto nová pomôcka slúži? Nielen, že sa ňou bude môcť „prehupovať“ po špendlíkoch v stenách, ale bude môcť aj brať rôzne predmety, ktoré Ray potrebuje pri riešení hádaniek. Jeho najväčšou prednosťou je však jeho nová schopnosť, čítať ľuďom myšlienky, čo je nosným princípom celej hry – čítajte ľuďom myšlienky, zistíte ich túžby, sny a problémy, pomôžte im a posuňte sa v príbehu ďalej. Hneď na začiatku po vašom prebudení sa budete chcieť dostať z nemocnice domov, ale taxikár vám nie je ochotný pomôcť, pretože sa chce obesiť. Jeho milá ho totiž vymenila za starého dedka len preto, že jej nový milenec má krajšie zuby. Asi už tušíte, kam to celé bude viesť – otázka však je, ako zobrať starému mafiánovi jeho krásnu zubnú protézu?

Stick it to the man sa odohráva v 2D svete, kde je všetko ako z kartónu polepeného rôznymi nálepkami. Svet úmyselne pôsobí dojmom, ako by ho dizajnoval škôlkar v poslednom ročníku. Hneď od začiatku je tento dizajn veľmi dištinkívny a svojský a celú atmosféru hry, ktorá by sa s čistým svedomím dala nazvať cudzím slovom „crazy“, dopĺňa. Niekomu sa bude táto grafika a dizajn páčiť, iných naopak bude odrádzať, každopádne v danom svete jednoducho výborne sedí.

Našťastie (alebo nanešťastie), hra má tendenciu byť po väčšine celkom jasná v tom zmysle, čo a kde máte urobiť. Hra k tomu používa jednoduchý systém, ktorého princíp sme si načrtli už vyššie – prečítate myšlienky ľuďom, zistíte, čo chcú, pomôžte im. Je to systém veľmi podobný klasickým point-and-click hrám, kde musíte pôsobiť a konať v danom prostredí, kde je dôraz skôr na postavy a hádanky než na akciu.



Postupne sa vám tak otvorí dej a bude vás prekvapovať svojimi bláznivými postavami. Je to však najmä pestrá škála komických postáv, ktoré robia túto hru takou svojskou a zaujímavou. Nehovoríme iba o vynikajúcom dizajne a vtipnom prevedení, ale taktiež aj o kvalitnom hlasovom spracovaní. Nejde o jednoduchý humor s opakujúcimi sa gagmi. Ide o humor, ktorý sa prirodzene vyvinie z peripetií svojich neobvyklých postáv. Aj napriek tomu, že sa občas dotkne temnej stránky ľudskej povahy, je vždy obalený určitým nadľahčeným tónom.

Samotná hra vám od začiatku necháva slobodu pri bádaní a behaní po mape, hoci väčšinou budete obmedzení na daný level. Vaším hlavným cieľom bude napredovať a ako bolo už spomenuté, za tým účelom budete musieť pomáhať ostatným zbierať rôzne veci a riešiť rozličné hádanky. Nebudete však musieť byť Sherlock Holmes, pretože hádanky sú skôr jednoduché alebo minimálne, na ich riešenia

veľmi rýchlo prídete. Obtiažnosť je teda primeraná, aby sa vám hra neznechutila. V žiadnom prípade vám však správnu odpoveď nepodá na zlatom podnose a keď prídete na správne riešenie, väčšinou uznáte, že je zároveň chytré, ktoré vám mohlo napadnúť na začiatku, ale nenapadlo. Určite však nebudete tráviť čas tým, že by ste museli skúšať rôzne kombinácie vecí a dúfať, že nejaká bude fungovať.

Napriek svojmu pestrému svetu a humornému obsahu má hra niekedy značné technické nedostatky. Na našej Wii U verzii boli dominantné dva problémy, ktoré nám, inak veľmi pohodlnú hru, narúšali. Po prvé, ovládanie čarovnej ruky, ktorá trčí z hlavy herného hrdinu, je samo o sebe problematické a ťažko sa s tým mieri. Po druhé, Wii U verzia má možnosť čítať myšlienky ľuďom a to tak, že namierite váš Wii U ovládač na danú osobu na obrazovke. Nám sa však tento mód prepínal sám od seba a stali sa aj situácie, keď sme sa z miesta nevedeli pár minút pohnúť, lebo nám to celé „zblblo“.

Verdikt

Niektoré hry pôsobia dojmom, že sú nedokončené, alebo že im jednoducho niečo chýba. Stick it to the man to však určite nie je – je to hra, ktorú si zapnete, keď sa budete chcieť trochu odreagovať. Technické chyby sú zakryté prakticky všetkými ostatnými aspektmi. Pokiaľ máte chuť na nesmierne vtipnú skákačku/point-and-click adventúru s pamätnými postavami, nerozmýšľajte dvakrát. Škoda len, že hru prejdete raz a už si ju asi nezahráte, pretože vás už ničím ďalej neprekvapí.

Adam Zelenay



Toy Stunt Bike

NESTAČÍ NATRIEŤ FRANKENSTEINOVEJ DCÉRE PERY RÚŽOM, PRINCEZNÁ Z NEJ NEBUDE

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: 3DS

Žáner: arkáda

Výrobca:

Wobbly Tooth

Zapožičal: Conquest

PLUSY A MÍNUSY:

- + niektoré textúry sú pekné
- nuda, bugy, absolútne bez nápadu
- slabučká hrateľnosť
- sterilný level design
- priemerná grafika a zvuky
- len jedna motorka k dispozícii
- žiadny level editor

HODNOTENIE:

20%



Sú hry, ktoré svojou krásou a pôvabom recenzenta tak očaria, že sa pri písaní recenzie snaží jej vznešený štýl zachovať, aby presne vystihol jej jemnú auru. Prečo, koniec koncov, aj nie, veď pútavo previesť čitateľa po tej pomyslenej dialnici citov s cieľom ponúknuť mu niečo z jej jedinečnosti, je pre recenzenta veľkým zážitkom. Na druhej strane ale taktiež existujú hry, ktoré sú také povrchné, že až nie sú hodné nejakého premysleného a originálne štruktúrovaného opisu. Tie si zasluhujú maximálne tak rýchly sled nadávok, pomedzi ktoré vymenujete jej najhlavnejšie chyby, a máte vymalované. A práve takouto hrou je aj Toy Stunt Bike.

Toy Stunt Bike je st'ahovateľným arkádovým titulom dostupným na 3DS eShope, ktorý má na svedomí štúdio Wobbly Tooth. Je portom pôvodnej staršej iOS hry z roku 2010, ktorá sa na túto platformu

dostala z Xbox 360. Ako vám už aj z konečného hodnotenia môže byť jasné, hra je skutočne bezdomovcom medzi hernými titulmi a jej hlavnými devízami sú priemerná grafika, priemerné zvuky, priemerný kolízny systém, bugy, hrozná fyzika, smiešne rozmiestnenie checkpointov, nudné úrovne bez nápadu a sem-tam pekné hladké textúry na pozadí.

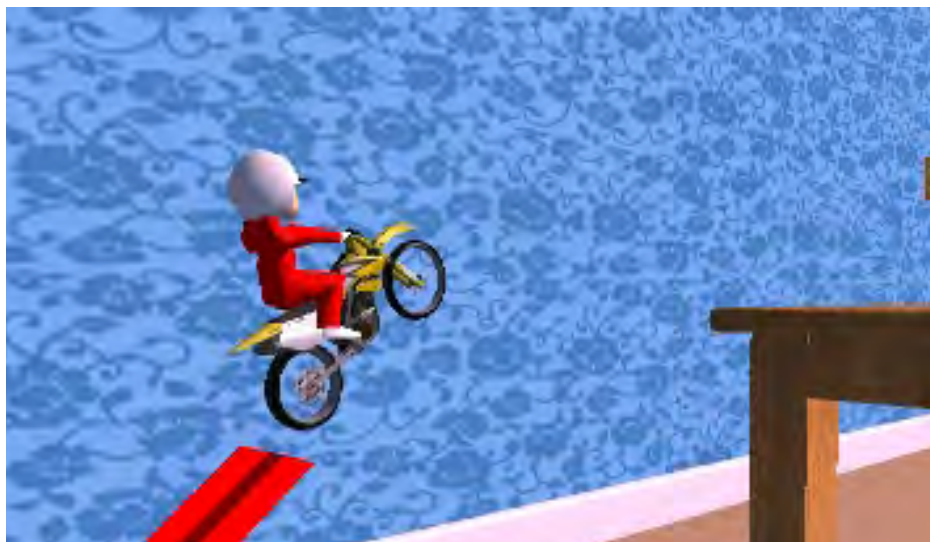
Hra ponúka presne 60 levelov v šiestich rozličných prostrediach. Možno si povieť, že je to aj celkom slušné číslo, no radosť vás čoskoro prejde, len čo sa zoznámite s ich dizajnom. Úprimne musím vyhlásiť, že niečo také sterilné a stereotypné som nemal možnosť hrať niekoľko rokov. Úroveň tu ani nepôsobí ako nejaké úrovne, skôr automaticky vygenerované oblasti, do ktorých boli bez štipky talentu a záujmu vôbec nahádzané prekážky. Tak sa sám seba pýtam, či to vlastne niekto testoval alebo



skúšal, pretože mi nejde do hlavy, ako niečo také mohlo prejsť kontrolou kvality.

Gro hry, a teda úrovně, vyzerať asi takto. Rozbeh, skok, pád, návrat checkpointu, rozbeh, skok, dopad, rozbeh do kopca, zvezenie sa z kopca, skok a ste v cieľi. Niekedy sa k tomu pridá viac pádov, niekedy viac prekážok (tie sú v každom leveli rovnaké, len trochu nešikovne maskované inými textúrami), no stále je to rovnaký scenár. Absolútne vždy idete rovno s fixne miereným pohľadom na váš bok trochu z uhla, ktorý si nemôžete nikdy upraviť. Niežeby úrovně boli neprehľadné, to sa pri ich jednoduchosti ani nedá, no už len z toho poznáte, že sa tvorcovia nesnažili spraviť nejakú obzvlášť komplexnú hru. V každej úrovni máte tri úlohy, a to poraziť čas, prekonať bodový rekord a pozbierať tri vlajočky, pričom ich splnenie determinuje odomknutie ďalších lokácií. Paradoxne sa mi neraz odomkla ďalšia úroveň pred tou, v ktorej som mal pri všetkých troch položkách nápis FAIL. Keď tak vlastne rozmýšľam, nasledujúca úroveň sa ani neodomkla, len pri opakovaní tej neúspešnej sa mi pri jej reštarte úplne nelogicky spustila práve tá ešte neodomknutá. Samozrejme, že keď som ju prešiel, tak sa mi odomkla a musel som ju prejsť ešte raz.

Keďže vás nuda dobehne už počas prvej úrovne kampane, tak si možno povieť, že aj keď tu autori zlyhali, vy si možno dokážete vytvoriť mnoho premyslenejšie a zábavnejšie úrovne. Bohužiaľ, musím



vás sklamať aj tu. Táto hra neponúka nič okrem tých prednastavených 60 úrovní. Žiadny editor, ktorý by mohol pachuť zo sterilnosti hry aspoň trochu zmierniť, žiadne sťahovanie nových tratí, žiadne dodatočné nastavenia, len absolútne nahladko vyleštené nič. Aby toho „nič“ nebolo málo, Toy Stunt Bike ponúka len jednu motorku a úplne chudobný repertuár trikov, čítajúci salto vpred, salto vzad, jazdu na prednom kolese a jazdu na zadnom kolese. Skvelé, že? Prihod'te k tomu ešte barbecue a môžete sa zabávať až do rána.

Slabučké kvality hry chtiac-nechtiac najlepšie vykresľujú paradoxne sami autori. Titulný obrázok na stránke eShopu totižto vykresľuje motorku vznášajúcu sa nad

záchodovou misou. Poznáte lepší spôsob, ako si zo svojej práce spraviť dobrý deň? Akurát mám pocit, že to vývojári takto asi nemysleli. Takéto zábavné paradoxy, koniec koncov, stále prináša sám život a bez nich by bol asi o dosť nudnejší. Osobne ale nikomu neradím, aby čo by len pomyslel, že si túto hru zaobstará. Načo tráviť drahocenný voľný čas nad zbytočnosťami, keď tam vonku je priehršte skvelých 3DS, ktoré si môžete zohnať za porovnateľnú cenu. Toy Stunt Bike neposkytuje nič, čím by mohla zaujať, a osobne by som sa čudoval tým, ktorí by chceli toto martýrium zažiť dobrovoľne.

Maroš Goč



Lemmings Touch

TIE ROKY 90-TE

ZÁKLADNÉ INFO:

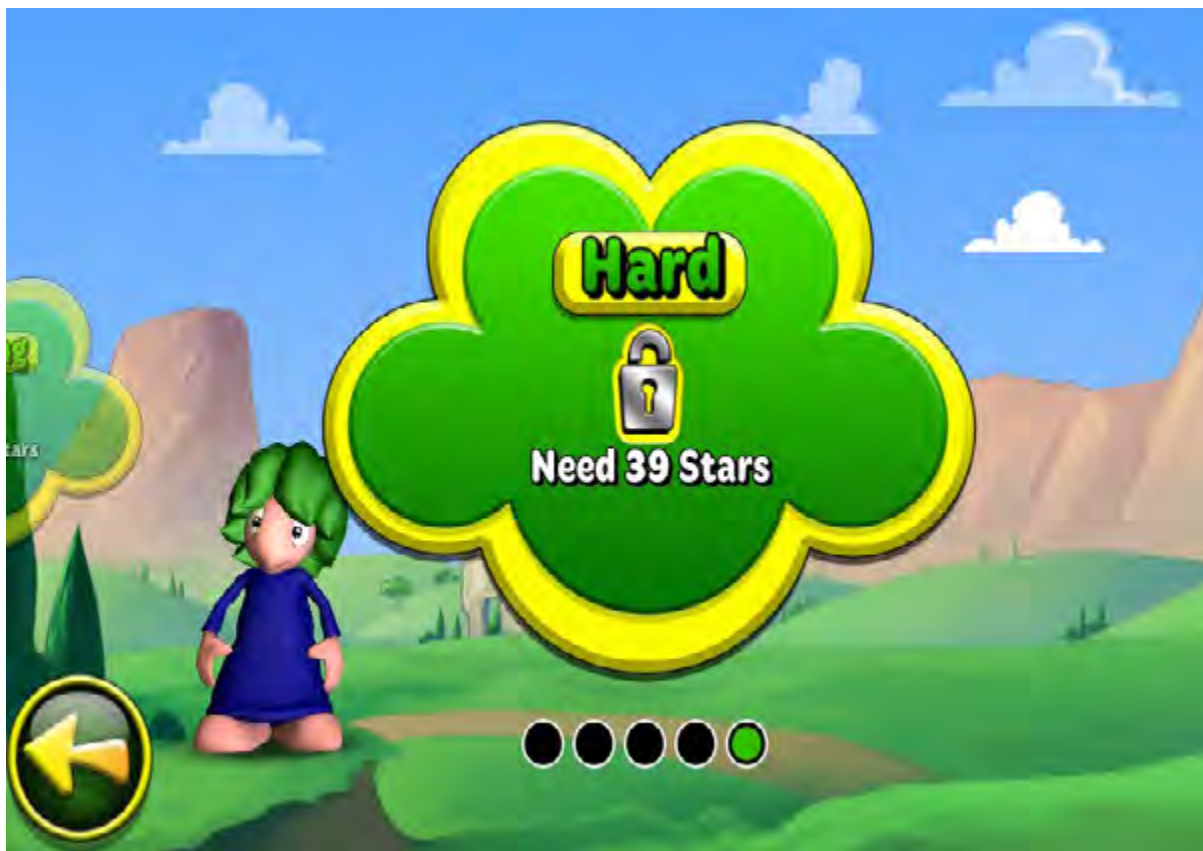
Platforma: PS VITA
Žáner: logická
Výrobca: d3t Ltd
Zapožičal: Sony

PLUSY A MÍNUSY:

- + sú to Lemmings
- + množstvo herného obsahu
- + klasický koncept...
- ...avšak bez zmien
- nepohodlné ovládanie
- loadingy pri reštartovaní hernej úrovne
- umelecký štýl grafiky

HODNOTENIE:

60%



Ak pri slove Lemmings zbystríte pozornosť, pravdepodobne patríte medzi pamätníkov, ktorí sa s videohrami zoznámili ešte v dobách, keď sa polygóny neudávali v miliónoch a skutočný tretí rozmer bola sci-fi predstava. Ak o týchto divných potvorách počujete prvýkrát, potom pokračujte v čítaní a povieme vám, čo pred viac ako 20 rokmi patrilo k špičke herného dizajnu.

Lemmings využíva pomerne jednoduchý koncept. Na dvojrozsmernej mape vás zaplaví množstvom hlúpych stvorení, ktoré dokážu chodiť iba rovno za nosom. Nerozmýšľajú, nemajú inštinkt, nič. Ich jediným životným cieľom je kráčať, pokiaľ je to len možné. Ako hráč máte nad nimi, našťastie, čiastočnú kontrolu. Môžete im priradiť robotu a oni ju budú robiť. Opäť – pokiaľ to len bude možné.

Lemmingsov nebudete dirigovať samoučelne. Cieľom je úspešne ich dopraviť z bodu A do bodu B. Aby to nebolo také jednoduché, herné úrovne sú postavené naozaj chaoticky a správnu cestu si budete musieť napláňovať. Ideálne je, keď prežijú všetci, ale ako rýchlo zistíte, niekedy sa určitým

stratám nevyhnete. Tento koncept funguje v praxi výborne a je základom logickej hry, ktorá v rôznych reinkarnáciách prežíva už viac ako 20 rokov. V 90-tych rokoch išlo o jednu z najlepšie hodnotených hier, dnešní hráči však majú odlišné požiadavky. Aj preto je otázne, koho nová dotyková verzia osloví.



Pri pohľade na Lemmings Touch nás trochu prekvapuje, že sa táto hra neobjavila na mobilných platformách iOS alebo Android. Vznikla však za podpory spoločnosti Sony, a preto vychádza (zatiaľ) iba na PS Vite. Titul je však prispôsobený na dotykové ovládanie a jediné tlačidlo, ktoré pri hraní využijete, je pravé a ľavé bočné. To vám urýchli, resp. pozastaví čas.

Lemmings Touch sa objektívne hodnotí naozaj ťažko. Keď si odmyslíme dotykové ovládanie, známkovanie v hviezdíčkách a rôzne výzvy, ktoré pripomínajú dnešné mobilné hry, základ titulu je naozaj starý. Hrateľnosť sa za 20 rokov nezmenila. Keď sme začali hrať Lemmingsov, okamžite sa objavili spomienky na prvé dobrodružstvá týchto hlúpych stvorení. Nostalgia je pri hodnotení nepríjemný a nechcený prvok, ktorý skreslí uje pohľad na hrateľnosť. Dokážu Lemmings osloviť dnešné publikum? Bavila by nás hra aj v prípade, že by sme sa s touto sériou nestretli už v dávnej minulosti?

Tieto otázky majú svoje opodstatnenie. Bez ohľadu na to, že sú Lemmings Touch logickou hrou – sú mierne ťažkopádni a často vyžadujú prístup „pokús – omyl“. Lemmingsovia zvládnu vykonávať viacero aktivít a cestou k úspechu nebude iba ich vhodné skombinovanie, ale aj správne načasovanie. Je zrejmé, že herné úrovne budete často opakovať, a to platí aj pre tie najjednoduchšie mapy. Ak spravíte chybu, nasleduje reštart a otravné načítanie úrovne. Toto je jeden z menších záporov, avšak po čase je otravný.

Ďalšou otravou je dizajn ovládania. Ono, zvládnuť množstvo Lemmingsov je nadľudská úloha a ak vám začnú páchať



skupinové harakiri, musíte rýchlo reagovať. Preto by sme privítali, ak by hra umožňovala zadávať rozkazy aj počas pauzy. Často sa dostanete do kritickej situácie, kedy je potrebné kontrolovať 2-3 panákov súbežne. Nakoľko sú mnohokrát ďalej od seba, budete musieť rýchlo pozastaviť hru, spustiť ju, okamžite zadať príkaz, znovu pozastaviť a tak ďalej. Je to otrava a situáciu nezachraňuje ani možnosť približovať a oddaľovať hernú plochu.

V tejto súvislosti by sme ocenili, ak by sa dali vytvoriť rady príkazov pre konkrétneho Lemmunga. Toto bude pravdepodobne ďalšia vec, ktorá vás bude iritovať. Nepamätáme si, ako tieto prvky fungovali v pôvodných hrách – najmä možnosť rozdávať príkazy počas pauzy, ale dnes je rok 2014 a hráči očakávajú trochu viac „user friendly“ rozhranie. Pritom ak by boli tieto prvky zakomponované do ovládania, hrateľnosť to nijak nemení. Hráč by bol menej frustrovaný, pretože by sa hra viac správala podľa jeho predstáv.

V Lemmings Touch často zlyháte kvôli chaosu alebo zlému načasovaniu, a to sú prvky, ktoré hru nerobia zábavnejšou, ale otravnejšou. A pritom stačilo tak málo...

Na ovládanie si však eventuálne zvyknete a hoci si z času na čas povzdychnete, že prečo nemôžete jednému panákovi vopred zadefinovať zoznam úloh, jednotlivé úrovne budete úspešne plniť. Hra ich ponúka celkovo viac ako 100 a sú rozdelené do štyroch náročností. Vedzte, že ak budete chcieť všetky splniť na 3 hviezdíčky, čaká vás pomerne dosť hodín logického rozmýšľania. V tomto smere môžeme Lemmings Touch iba chváliť a ak máte radi logické hry tohto typu a privítate výzvu, potom sú Lemmings dobrou voľbou. Mnohým hráčom sa však môže recenzovaný titul zdať ťažkopádny, otravný a nezaujímavý... Dnes už herná komunita s Lemmingsami nesúcíť tak ako kedysi.

V rámci modernizácie značky sme sa v Touch verzii dočkali aj kvázi tretieho rozmeru. Hoci sú herné úrovne stále dvojrozmerné, objekty a panáci dostali aj nádych 3D. Osobne preferujeme kreslenú grafiku a aktuálna vizuálna prezentácia sa nám príliš nepáči. Ide však iba o kozmetický detail. Lemmings Touch sú vo svojom jadre dobrou hrou. Herného obsahu ponúkajú dostatok, avšak hrateľnosť a prvky dizajnu sa za 20 rokov výraznejšie nezmenili. Zakomponovanie trampolíny alebo nového typu pasce za zmenu hry nepovažujeme. V tom vidíme hlavný problém. Dnešní hráči sú náročnejší a pohodlnejší. Ťažko povedať, či Lemmingsovia dokážu pritiahnúť pozornosť niekoho iného ako „starých známych“ – teda hráčov, ktorí sa s touto sériou už stretli.

Roman Kadlec



Sniper Elite III

TRNITÁ CESTA OSTRELOVAČA ZA ZNIČENÍM NACISTICKEJ „SUPERZBRANE“

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4

Žáner: taktická TPS

Výrobca: Rebellion

Zapožičal: Comgad

PLUSY A MÍNUSY:

- + rýchle in-game loadingy
- + maskovanie zvuku
- + systém premiestňovania
- + coop
- + editácia výbavy
- iba osem misií
- príbeh/zaujímavosť
- jednoduchosť
- zvuková stránka
- buggy

Sniper Elite je späť, no tento raz v novom prevedení. Z neútlných bojísk západného frontu sa presúvame do Afriky, kde nacisti opäť kujú diaboliskú superzbraň, ktorá im má pomôcť obrátiť priebeh vojny vo svoj prospech. V spojení s mnohými vylepšeniami a novými hernými prvkami prináša v poradí tretí diel opäť more zábavy.

Pravdepodobne najväčšou zmenou a zaujímavosťou oproti minulým dielom, ale aj iným hrám, je zmena lokalizácie z klasických európskych bojísk do udalostí a bojov v piesočnatej Afrike. Táto tematika a umiestnenie hry sú málo použité vo vojenských hrách a ponúka tak nové možnosti a prostredia na tvorenie, ktoré hráčom nie sú až také okukané. Okrem toho sa hráči dozvedia niečo o bojoch druhej svetovej vojny v dunách, o ktorých sa síce veľa nehovorí, ale boli veľkým prínosom k daniu počas vojny.

Ako už je v Sniper Elite zvykom, nacisti opäť konštruujú diaboliskú superzbraň a je len na vás, ostriel'anom sniperovi, aby ste využili svoje schopnosti a učinili tomu prietrz. Budete mať k dispozícii o poznanie väčší arzenál a pomôcky podľa vášho výberu.

Autori sa očividne z minulého dielu poučili a pridali tak hráčom možnosť odomykať si nové zbrane a vytvárať si vlastné loadouty. Každý hráč má predsa rád, keď si svoju postavu môže prispôbiť podľa vlastného herného štýlu a preferencií. Postupom levelov, ktoré získavate zabíjaním nepriateľov, si tak odomykáte nové pušky, záložné zbrane, optiky na pušky a dokonca nové vylepšenia, napríklad lekárnička, obvazy, nášľapné míny, dynamit a mnoho iných. Tieto si môžete pred začatím každej misie zmeniť tak, aby čo najviac zodpovedali vašej úlohe. Naozaj veľmi pekný prídavok



HODNOTENIE:

72%

od tvorcov, ktorý činí hru hneď od začiatku oveľa živšou a nie je to len o prechádzaní misie za misiou s vždy rovnakou výbavou.

V podstate sa vývojárom z Rebellionu poradilo odstrániť všetko, čo chýbalo Sniper

Elite V2. Prvým krokom k zlepšeniu hry bolo práve spomenuté pridanie výbavy vášho snipera (rovnakú výbavu, akú získate v Kampani, používate aj v MP a coop hrách), zatiaľ čo druhým dôležitým mechanizmom, ktorý v druhom sniperovi

naozaj chýbal, bola nejaká možnosť "tichého odstrel'ovania". To sa tento raz podarilo naozaj fajn. Určite sa s tým dalo vymyslieť viac, no konečne nadobudnete pocit, že máte a dokážete udržať pri ostrel'ovaní kontrolu nad situáciou. Počas jednotlivých misií sa totiž dá naraziť na miesta alebo zariadenia, ktoré vydávajú natol'ko silné zvuky, že sú schopné maskovať zvuky vašich výstrel'ov. Ak to spojíte so super pozíciou, skvelým načasovaním vašich výstrel'ov a dobrou muškou, stane sa z vás ten najobávanejší nacistický sniper – Desert Ghost. Často sa však stáva, že možnosť maskovania výstrel'u nie je dostupná a tu prichádza na rad vaša rafinovanosť, stratégia a nový systém menenia ostrel'ovacích pozícií. Ak plánujete hrať ako riadny sniper, dá sa táto taktika rozdeliť do troch bodov. Prvým je nájdenie vhodnej pozície pre udelenie 1-3 smrteľných zásahov. Musíte však počítať s tým, aby mala táto pozícia vhodnú únikovú cestu a tú zabezpečiť aspoň jednou pascou. Hneď ako vystrelíte niekoľko rán, tak vás začnú hľadať nepriatelia. Prichádza na rad systém premiestňovania, ktorý vám ukáže, ako ďaleko musíte ísť, aby ste sa dostali z pásma hľadania nepriateľ'ov. Väčšinou je to vzdialenosť 50 metrov a ideálne by bolo, aby ste v tejto vzdialenosti mali ďalšiu pozíciu, z ktorej opäť môžete zasadiť jeden či dva výstrel' a tento postup opakovať. Premiestňovanie sa, úniková cesta a krytie cesty za sebou pascami. To budú vaše alfa a omega na ceste za slávou Desert Ghosta, ktoré učinia koniec nacistov v Afrike.

Aj keď je to oproti predošlému dielu naozaj výborná zmena, ktorá hre dodáva dynamickosť, akčnosť a prvky plánovania, autori trochu nedomysleli jej jednoduchosť. Celý systém je až priveľmi neférový k NPC v misiách, ktoré ak pracujete správne, nemajú skoro žiadnu šancu vás odhaliť, a to ani na Authentic obtiažnosti. Ak k tomu pridáte ešte pištoľ s tlmičom, ste skoro nedotknutelní.

Príbeh ani grafická stránka Sniperov nikdy neboli ich najsilnejšou stránkou, ale určite sa nemajú za čo hanbiť. Predsa len Asura engine už toho má niečo za sebou a kvalitatívne sa nevyrovná konkurentom, no vývojári s ním vedia pracovať natol'ko, že hra aj napriek jeho limitáciám vyzerá naozaj pekne, aj keď fyzika hre veľa nehovorí. Ak by hru dopĺňoval nejaký dobrý soundtrack, zvukové efekty a hudba, určite by bol celkový dojem oveľa



lepší. Potešia náramne rýchle, skoro okamžité in game loadíngy, ako aj možnosť manuálneho ukladania hry, ktorá sa dnes len tak často v hrách nevidí (nedostupná na Authentic obt'ažnosti).

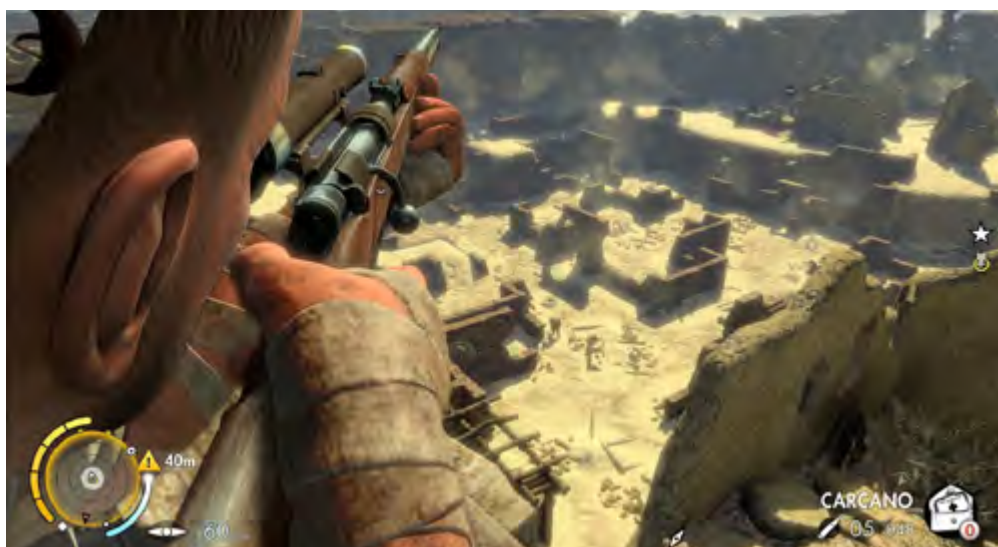
Snád' jediné, čo sa hre dá naozaj surovo vytknúť, sú buggy. Narazenie na ne nie je ničím výnimočným. Často sa tak stáva, že narazíte na dvoch vojakov v sebe, vojaka zaseknutého do nejakého objektu či dokonca takého, ktorý sa pozerá úplne iným smerom, ale aj tak vás vidí. V podstate sú to drobnosti, nad ktorými sa skôr častejšie zasmiejete, ako by vám znechutili hru.

Mnohí pravdepodobne budú mierne znechutení, že je hra oveľa menej založená na „sniperovaní“ ako takom, ktoré by sa malo zakladať na odstraňovaní cieľov. Väčšinu času tak trávite len ako armáda jedného človeka, ktorý sám čistí nepriateľské základne a dokonca často aj tanky či obrnené vozidlá. Chcelo by to trochu viac základov postavených na stealth ostrel'ovaní. Takto si často pripadáte ako radový vojak s ostrel'ovacou puškou v ruke a samopalom na chrbte.

Na strane multiplayeru nedošlo k mnohým zmenám, ale zato dostal svoj priestor coop, ktorého si môžete užiť kopec so svojimi priateľmi. Od prechádzania celej kampane cez coop Challenges až po Survival, o zábavu máte na dlhé hodiny postarané.

Autori z Rebellion určite neplánovali spraviť s novým Sniper Elite 3 žiadnu diery do sveta. Chceli urobiť dobrého Snipera, ktorý sa bude fanúšikom hry páčiť a dobre hrať, čo sa im podarilo. Vylepšili skoro všetky nedostatky, ktorými minulé hra oplývala a k tomu všetkému pridali niečo nové. Nečakajte žiadne terno. Môžete však čakať fajn ostrel'ovacu akciu, ktorá sa dobre hrá, nevyzerá zle a dopĺňa ju vcelku dobrý multiplayer, ale hlavne more coop možností. Kampaň ako taká má síce len osem misíí, ale ak si potrpíte na pedantnosť, neprebehnete ich a naozaj si hru vychutnáte, zahráte sa 10 až 12 hodín, čo je v celku pekné číslo.

Richard Mako



INTERNETOVÝ OBCHOD S HRAMI



Bonusové DLC
zadarmo
k objednávke.



Predobjednajte
špeciálnu
edíciu hry.

GAME

EXPRES

<http://www.gameexpres.sk>



Vychádza
19.8.2014
pre konzoly



Stolové a kartové
hry vrátane
World of Tanks

Grid Autosport

NÁVOD,
AKO OPRAVIŤ POŠRAMOTENÚ POVEŠŤ...

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: pretekárska hra
Výrobca: Codemasters
Zapožičal: Cenege

PLUSY A MÍNUSY:

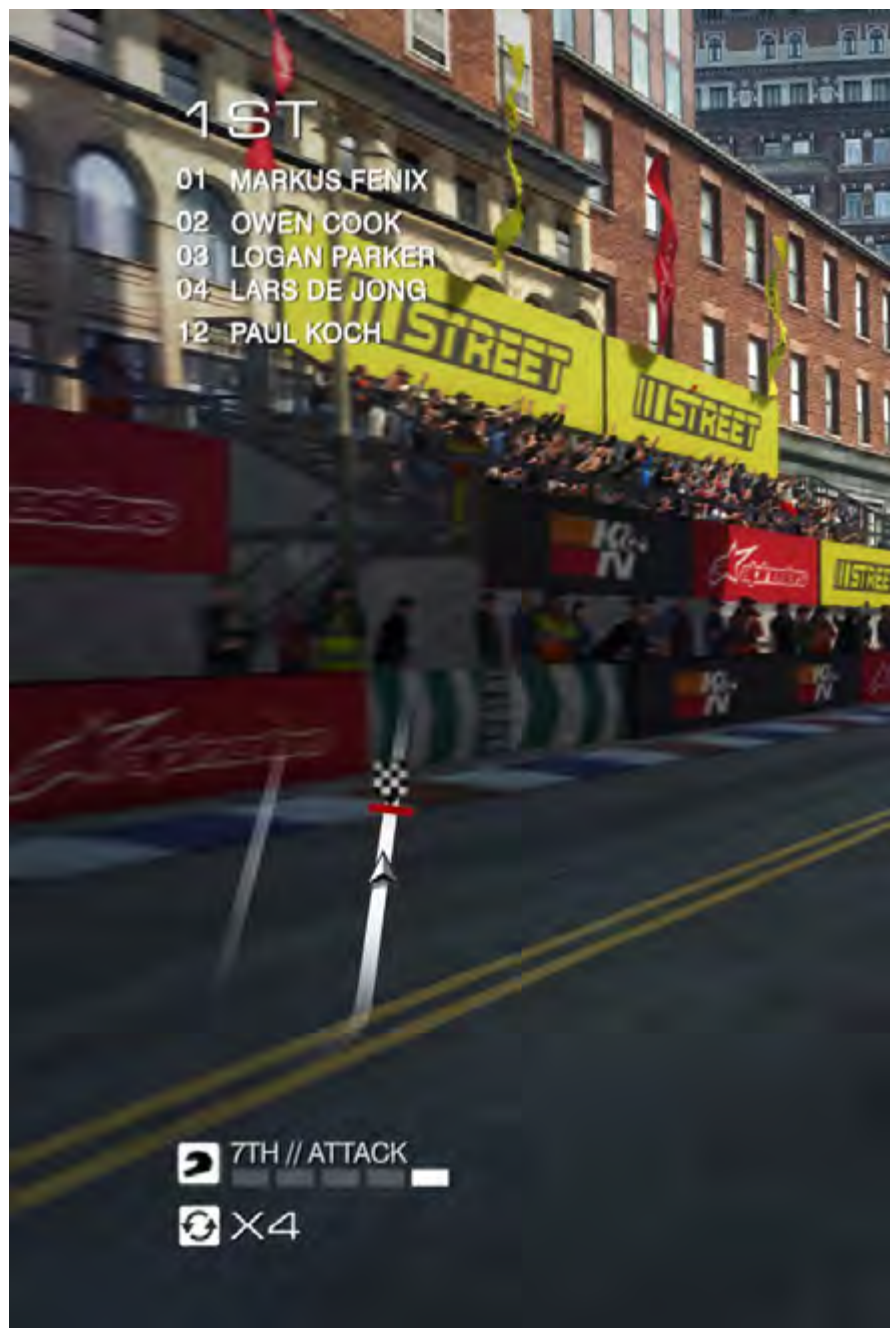
- + variabilita herných módov a kampane
- + model poškodenia a jazdný model
- + multiplayer
- + dlhá kariéra
- pohľad z kokpitu
- soundtrack
- kampaň by potreboval hĺbkový manažment
- príliš agresívna AI

Už niekoľkokrát som to v recenziách na pretekárske hry od Codemasters povedal. Z môjho pohľadu išli takmer všetky série v poslednej dobe dole vodou. Či už berieme do úvahy objektívne príčiny, ktorými sa „preslávil“ najmä GRID 2 alebo tie subjektívne (napríklad zameranie v Dirt Showdown). Preto som často vyjadroval želanie, že v novej generácii konzol snád kvalita naberie stúpajúcu tendenciu. No Codies nás prekvapili, keď ohlásili ďalšiu hru pre PC a staré konzoly, ktorá mala napraviť pošramotenú povest'.

Asi najviac kritizovaným prvkom (a oprávnene) v GRID 2 bol jazdný model. Šmýkajúci sa, driftujúci jazdný model totiž v hre, ktorá sa snaží vybalansovať arkádové a simulačné poňatie hry, nie je veľmi dobrým prvkom. Preto sa autori pri Autosport rozhodli zaloviť do svojej minulosti, a tak zobrali GRID a starú-dobrú sériu TOCA a ich prvky zmixovali dohromady. Výsledok tohto letného mixu je chutný, no s občasnou horkastou pachutou.

Asi najdôležitejším aspektom, na ktorý sa budú fanúšikovia pozerat', je kampaň, ktorá vám zaberie hromadu času. Je totiž rozdelená na šesť hlavných kategórií a je upravená do formy sezón, kde si na začiatku volíte triedu a aj jednotlivý šampionát. A práve toto je najväčšia výhra celej hry. Jednotlivé triedy sú totiž úplne odlišné, a to nielen ponukou vozidiel, ale aj hernými módmi a typmi tratí. Street sa zameriava na mestské trate v Dubaji, San Franciscu, Barcelone, no aj v ďalších destináciách, pričom spoločnosť vám budú robiť klasické okruhové preteky a autá, ktoré sa bežne premávajú po cestách.

Tuner je kategória zameraná na vysoké objemy motora, pričom základ tvorí jazda po klasických okruhoch na čo najlepší čas, a driftovacia kategória, ktorá dá možnosť vyniknúť fanúšikom



pískajúcich kolies. Endurance sa zameriava na vytrvalostné okruhové preteky, pričom ako jediná z kategórií má v pretekoch implementovaný model zhoršovania stavu pneumatík. Touring kategória by sa dala prirovnať k šampionátu WTCC, čiže dvojica pretekov na klasických okruhoch, pričom poradie na štarte druhých pretekov je opakovanie výsledku prvých pretekov. Poslednou je kategória Open Wheels, kde narazíte na formulové typy vozidiel vrátane monopostov série Indy Car. Vrcholom snaženia

sú GRID Autosport šampionáty, kde sa striedajú všetky kategórie vo veľkom množstve pretekov.

Podstatné však je to, že tieto kategórie ponúkajú obrovskú mieru variability. Štart zo stoja, štart za jazdy (ako v sérii Indy Car), jazdy počas dňa aj v noci. Okruhy alebo mestské trate. Hromadný štart alebo jazdy na čas. Driftovacia súťaž. To všetko je obsiahnuté v kampani, pričom platí to, že počas pretekania získavate skúsenostné body, ktorými si odomýkate ďalšie,

HODNOTENIE:

77%



náročnejšie a dlhšie šampionáty, pričom k odomknutiu GRID Autosport šampionátov musíte absolvovať všetkých päť kategórií.

Bohužiaľ, tí, čo dúfali v klasický model zarábania peňazí, získavania sponzorov a spolujazdcov, budú do istej miery sklamaní z formátu kampane. Systém sponzorov totiž funguje iba na báze zvolenia si jedného sponzora na začiatku každého šampionátu, pričom okrem klasických odmien za splnenie vopred daných podmienok ponúkajú aj výzvy na jednotlivé preteky, poskytuje sfarbenie vozidiel, v ktorých budete jazdiť, ako aj

spolujazdca, ktorý vás bude v konkrétnom šampionáte sprevádzať. Rovnako sponzor určuje aj to, do akej miery sa budete môcť hrať s nastaveniami vozidiel a koľko výkonnostných upgradov budete mať k dispozícii. Tým pádom je jasné, že priestor na vonkajšiu úpravu vozidla v kampani neexistuje a ste odkázaní na vzhľad, ktorý vám bude ponúknutý. To isté sa týka aj výberu vozidiel. Proste musíte brať to, čo je vám pohodené sponzormi.

Jazdný model sa dočkal očakávaných zmien, pričom autá sa už správajú tak, ako by ste to od nich očakávali. Tiež sa opäť

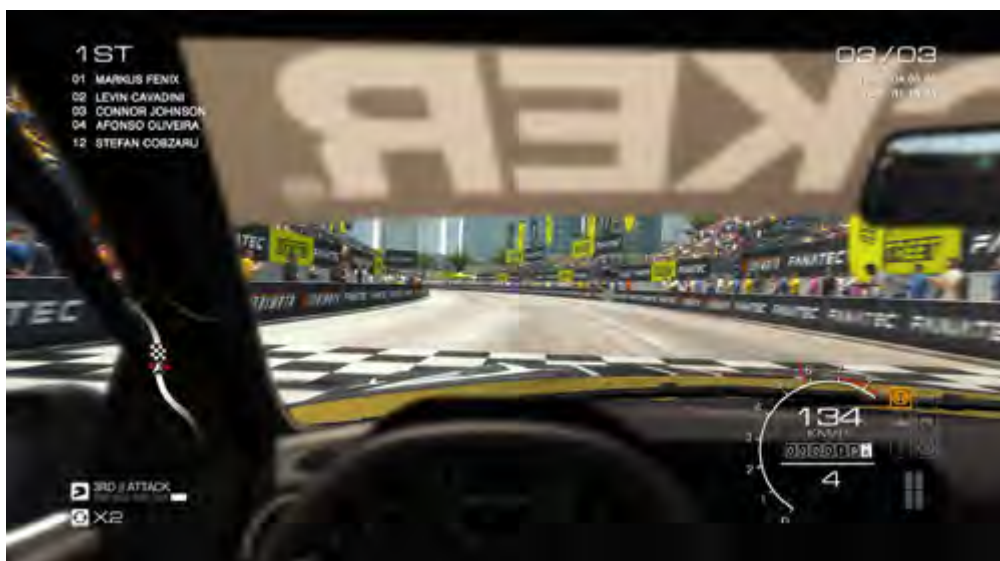
prezentuje snaha o čo najpríjemnejšiu kombináciu arkády s istým množstvom realistických prvkov, hlavne v oblasti vplyvu poškodenia auta na jeho jazdné vlastnosti. Priamo na jazdné vlastnosti a na pomocníkov pri jazde je naviazaný násobiteľ získaných XP bodov do šampionátov. Podobne, ako je to napríklad v sérii Forza, za každého vypnutého asistenta, zapnutie poškodenia či za zvýšenie náročnosti ostatných pretekárov získavate viac XP, čo v praxi znamená, že tí najlepší sa na vrchol šampionátov dostanú skôr. Dobře spracovaným prvkom je aj vplyv poškodenia na jazdný model, keď je vozidlo rozdelené

na niekoľko sekcií a každá z nich má iný vplyv. Ak poškodíte riadiacu tyč, budete mať problém so zanašáním áut do strán, no ak poškodíte motor, tak budete mať problémy dostať z neho maximálny výkon...

Problémom však je opäť prehnane agresívna umelá inteligencia. Niektorí by mal konečne vývojárom z Codemasters vysvetliť rozdiel medzi bojovnosťou a agresivitou. Neskutočne smiešne potom vyzerajú situácie, kedy jazdíte openworld šampionát a súperí do vás nemajú problém trieskať, vytláčať vás z cesty, či do vás búrať, lebo jazdíte zároveň s nimi, no v ideálnej stope, do ktorej sa chcú stoja čo stoja dostať. Jediným šťastím je, že v hre sa nenachádza žiaden systém penalizácií za kolízie. Najhoršie to však je v Street šampionáte, v ktorom sa štartuje v zrkadlovom poradí oproti poradiu v šampionáte, čo znamená, že takmer vždy budete štartovať poslední. Kombinácia úzkych tratí a nutnosti prehrýzť sa celým štartovým pol'om a demencie umelej inteligencie spôsobuje, že flashbacky budú využívané veľmi často a reštarty celých pretekov nebudú výnimkou.

Grafické spracovanie sa od predchodcov veľmi nelíši, no na PC potešia HD textúry vozidiel. Ináč už je vidieť, že hra bola vydávaná aj na PC, aj na Xbox360 a PS3, takže grafické zázraky nečakajte, iba poctivý štandard od Codemasters. Rovnakým poctivým štandardom je aj zvuková stránka, no iba čo sa týka zvukového prejavu motorov a vecí, ktoré s tým priamo súvisia. Totižto soundtrack nepatrí k silným stránkam tohto titulu.

Potešujúcou správou taktiež bolo, keď autori oznámili, že sa vracia pohľad z kokpitu. To však asi nikto netušil, ako to nakoniec dopadne. Od preview sa totiž veľa toho nezmenilo. Kokpity sú zúfalo nedetailné a aby sa to rýchlo zakrylo, autori implementovali na kokpit veľa bluru. Čistá lenivosť... O lenivosti však nemôže byť reč, čo sa týka počtu tratí. Je zrejme, že mnoho z nich je prebraných z GRID 2, dokonca som narazil aj na niektoré, ktoré



som naposledy videl v GRID 1 alebo v sérii F1, ale faktom je, že ich počet je veľmi dobrý a navyše ponúkajú aj hromadu variácií a verzií.

Multiplayer je častý, v ktorej sa Autosport inšpiroval v predchodcovi, takže systém je prakticky rovnaký. Nákup áut za vyzbierané peniaze počas pretekov, jeho následne úpravy a vylepšovanie, pričom okrem klasických multiplayerových pretekov sú k dispozícii aj výzvy od Codemasters, ktoré sú pravidelne aktualizované. Ak však preferujete lokálny multiplayer, nechýba splitscreen.

Všetky pochybnosti môžeme rovno zmiesť zo stola. Grid Autosport je jednoznačne lepšou hrou, akou je GRID 2. Všetky základné prvky, ktoré tvoria kosť kvalitného pretekárskeho titulu, sú tu prítomné, aj keď do určitej miery by niektoré potrebovali dotiahnuť. Umelá inteligencia je totiž prehnane agresívna, kokpit

je odfláknutý, kampaň má formu, ktorá by sa určite dala viac zatriktívniť a soundtrack je absolútne nevýrazný. No Autosport boduje vo svojej variabilite, v množstve tratí a v herných módoch, jazdnom modeli a v prepracovanom multiplayeri. Ak hľadáte dôstojného nástupcu GRID 1, tak dvojku preskočte a pustite sa rovno do Autosport, pretože tu chybu určite nespravíte.

Dominik Farkaš



RUSSELL CROWE

NOE



**EPICKÝ VEĽKOFILM NA 3D+2D BLU-RAY™,
BLU-RAY™ A DVD OD 30. 7.**

MotoGP 14

KONEČNE PORIADNA

MOTOCYKLOVÁ „RACINGOVKA“!

Motocyklové racingovky a simulátory z nejakého dôvodu nikdy neboli vydavateľmi veľmi obľúbené, a tak sa kvalitných motokárskych titulov našlo iba málo a aj tie neprinášali novými dielmi žiadne ohromné vylepšenia. Tohto roku sa to všetko zmení. Konečne totiž prichádza poriadny motocyklový simulátor, ktorý by nemal obísť žiadneho fanúšika dvojkoľosových tátošov.

Od MotoGP 14 netreba čakať simuláciu na štýl Gran Turismo alebo Forzy. To však neuberá na fakte, že nové pokračovanie dvojkoľsovej simulácie je po simulačnej stránke a hrateľnosti zvládnuté perfektne.

Ak si veríte a motorky sú vašim svetom, pri vypnutí asistencií si jazdu, náročnosť pomerne reálneho ovládania a výzvu, ktorú prináša, užijete štýlom, aký žiadna iná hra neponúka. O to viac, ak si hrateľnosť nastavíte aspoň trochu nad to, na čo ste zvyknutí a zvládnete bez problémov. Vtedy zažijete to pravé orechové motocyklového pretekania, ktoré MotoGP 14 prináša.

S použitím maximálnych nastavení vašich súperov a vypnutím asistencií bude hrať rolu bezchybné vybranie každej zákruty i vytrvalosť pri obiehaní súpera zásadnú rolu. Pomer simulácie a naozaj výbornej hrateľnosti je zvládnuté nad všetky očakávania. Dokonca už aj súperí nejazdia ako naprogramovaní roboti a niekedy robia chyby.

Čo sa týka ponúkaných módov, MotoGP 14 prináša zaručenú klasiku vo forme Instant Race, Grand Prix, Championship a Time Attack. K tomu prihadzuje extra Career mód, kde začínate ako úplný zelenáč a postupne sa vypracujete na popredné svetové preteky.

V Real Events 2013 vás nechajú prežiť tie najlepšie momenty minuloročnej sezóny. Challenge the Champions mód otestuje vaše zručnosti v koži tých najväčších velikanov

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4
Žáner: racingovka
Vydavateľ: Milestone
Zapožičal: Comgad

PLUSY A MÍNUSY:

- + licencie
- + skvelé ovládanie
- + AI
- + nové módy
- + inovácie
- Safety Car

HODNOTENIE:

85%





motocyklovej histórie. Hra ponúka 34 „challenge“ úloh, ktoré okrem zvyšujúcej sa náročnosti umožňujú len malú možnosť a zábavu pri opätovnom hraní (úlohy sú zábavné, keď ich hráte prvýkrát). Môžete si vyskúšať zahrať aj za Safety Car mód, kde sa preveziete v BMW M4 Coupé, ktorého ovládanie je ironicky naozaj zlé, a to hlavne v multiplayeri. O to viac, keď vezmeme do úvahy, že rovnaká spoločnosť stojí aj za sériou WRC.

Zvyšná časť multiplayera je rezervovaná pre dvojkoľosové beštie, kde si svoje zručnosti jazdca môžete otestovať v Gran Prix alebo Time Split módoch. Proti vám sa môže objaviť až 12 hráčov, pričom máte na výber nastavenia jazdných vlastností či vypnutie kolízií proti nevybúreným hráčom, ktorí namiesto jazdenia narážajú a kazia hru iným (aj keď zrážky patria do tohto športu).

K všetkému spomenutému pridajte výrazný pokrok v grafickom a fyzickom

prevedení, experimentálne módy a dostanete hru, ktorá je oveľa živšia, lepšie ovládateľná, zábavnejšia a krajšie vyzerajúca ako akýkoľvek jej predchodca.

Milestony je známy vydávaním hier, ktoré sa od svojich predchodcov nelíšia v mnohých ohľadoch. MotoGP 14 je výnimkou snáď vo všetkých prípadoch, kde sme sa konečne dočkali aj licencovaných jazdcov a motoriek. Je tak nepopierateľné, že sa tohtoročné MotoGP stane "must have" titulom každého dvojkoľosového hráča.

Richard Mako



Company of Heroes 2: The Western Front Armies

SVIEŽI VÁNOK DO MULTIPLAYERU

Pokračovanie skvelej hry Company of Heroes 2 si nevyslúžilo od fanúšikov takú chválu a každý si musí priznať, že oprávnené. Stav, v akom vyšla hra, určite nepatrí medzi dôvody, prečo hru milovať a systém komandérov v multiplayeri prakticky nútil hráčov k nákupu DLC obsahu, ktorý im dodal nových komandérov. Tým sa z istého uhla pohľadu z titulu stal pay-2-win multiplayer, čo pri fakte, že za hru musíte zaplatiť plnú cenu, nevyznieva veľmi dobre. No po roku je už hra oveľa viac vybalansovaná a stabilná, a preto prichádza, podobne ako pri predchodcoch, nový obsah v podobe datadisku The Western Front Armies.

Prekvapujúcim faktom je, že tento datadisk ponúka iba čisto multiplayerový obsah. Žiadna kampaň, žiadne scenáre, iba dve armády do multiplayeru a niekoľko nových máp. A tak je zrejme, že pre singlerovových hráčov tento datadisk určite nebude atraktívny. Na druhej strane, tí, ktorých hlavným pôsobiskom sú napínavé multiplayerové boje, určite nastražia uši.

Názov „The Western Front Armies“ vypovedá o mnohom. Teda hlavne o skutočnosti, že datadisk pridáva do hry americkú armádu a novú frakciu nemeckej armády, no pri výbere frakcii nie ste obmedzení, takže pokojne si môžete zabojovať v koži americkej armády proti klasickej nemeckej, alebo v koži sovietskej proti tzv. Oberkommando West. Preto je dosť veľký dôraz kladený na vybalansovanie všetkých frakcií proti sebe, a popritom bolo potrebné zabezpečiť to, aby sa za tieto frakcie nehralo rovnako, čiže vlastne presmerovať výhody a nevýhody všetkých armád na inú časť.

Rozdiely spozoruje pozorný a skúsený hráč okamžite. Hneď na začiatku hrania má totiž Americká armáda všetky budovy potrebné k vytváraní jednotiek postavené a tým pádom tento prvok odpadá. Existuje však limitácia v podobe dôstojníckych jednotiek, ktoré treba aktivovať, aby získal hráč prístup

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: RTS
Výrobca: Relic Games
Vydavateľ: SEGA
Zapožičal: Comgad

PLUSY A MÍNUSY:

- + systém risku pri stavaní budov
- + variabilita pri hraní prostredníctvom nových armád
- + možnosť hrať proti starým frakciám
- + nové mapy
- + datadisk je samostatne spustiteľný
- chýbajú scenáre a kampaň
- problémy s balansom niektorých jednotiek

HODNOTENIE:

75%

k ostatným jednotkám. A práve dôstojníci robia počas boja veľkú zmenu oproti ostatným frakciám. Tým, že sú to mobilné jednotky a nie statické budovy, tak ich pohyb po bojisku musí byť veľmi opatrný, pretože nie sú práve najlacnejší. Avšak v prípade dobrého použitia môžu byť rozhodujúcim

závažím pre vaše víťazstvo. Každá z troch dôstojníckych jednotiek má špeciálne schopnosti, ktoré dodávajú spriatelneným jednotkám určité výhody, alebo poskytujú špeciálne podporné útoky a schopnosti, ktoré pomôžu v ťažkých situáciách. Ďalšou zaujímavosťou americkej armády je





mínometmi a jej sila spočíva v univerzálnosti armády a taktike „zaútoč a ustúp“. Veľkou výhodou je napríklad to, že z väčšiny vozidiel môžete vysadiť pechotu, ktorá dokáže dané vozidlo opraviť, no za cenu nefunkčnosti vozidla, pokiaľ doň nenastúpia.

Armáda Oberkommando West je viac partizánskou formou nemeckej armády. Systém budov je výrazne odlišný od všetkých ostatných frakcií. Tu sú budovy reprezentované nákladnými autami, ktoré môže hráč rozostaviť všade, kde si zaumieni.

Prídel vozidiel je určený na určité časové obdobie, po ktorom si hráč zvolí, na ktorú budovu sa má nákladné auto premeniť, a kde tak má urobiť. Rizikom pri tomto formáte je, že tieto nákladné autá dokážu poskytovať obrovské výhody, od dopĺňovania stavu jednotiek až po zapojenie sa do boja v podobe stacionárnych gul'ometov a protitankových zbraní. No ak ich hráč vysunie príliš, môže sa stať, že budú zničené a on následne musí čakať niekoľko desiatok sekúnd na príchod náhrady, ktorá však stojí nemalé prostriedky.

Oberkommando West je zložená najmä z vozidiel, čo môže budiť dojem, že je oproti americkej armáde silnejšia, no hromadu vozidiel tvoria prieskumné vozidlá, ktoré nie sú v boji účinné, alebo ľahko obrnené nákladiaky, ktoré môže súper zložiť niekoľkými ranami z raketometu. Hlavná výhoda spočíva v tankovej armáde, a preto opäť platí, že zberanie bodov generujúcich palivo je pre životaschopnosť tejto armády kľúčové. Rôzne typy tankov, od protipechotných až po masívne Tiger tanky, ktoré dominujú oproti súperovým tankom, sú kľúčom k úspechu.

Teda obe armády majú niekoľko prvkov risku, ktoré pri ich správnom vyhodnotení môžu v kombinácii s dobre zvoleným komandérom priniesť veľmi ľahké víťazstvo. Obe armády však potrebujú skúmať do hĺbky, odhaliť ich silné a slabé stránky, ako aj ich podporné schopnosti. Na to dobre poslúžia zápasy proti umelej inteligencii.

Datadisk obsahuje aj osem nových máp, od klasických zimných, pri ktorých hrá významnú rolu zima, víchrica, prepadávanie ľadu a podobné prvky až po klasické „lesné mapy“, ktoré si človek spája skôr so západným frontom druhej svetovej vojny. Nakoľko hra podporuje Steam Workshop, tak prísun nových komunitných máp je zaručený.

Inou zaujímavosťou je, že tento datadisk je samostatne spustiteľný, takže nevyžaduje pôvodnú hru, no hráč tak bude mať prístup iba k multiplayerovej zložke hry. Dokonca sa v digitálnej forme dajú zakúpiť iba jednotlivé armády.

Company of Heroes 2: The Western Front Armies prináša svieži vánok do multiplayerových bojísk druhej svetovej vojny. Škoda, že v datadisku nie sú žiadne scenáre, alebo minikampaň, ktorá by zdvihla hodnotu celého balíčka, a zároveň niektoré jednotky by potrebovali trochu upraviť, čo sa účinnosti a sily týka. Ak hrávate multiplayer Company of Heroes 2, tak s týmto DLC krok vedľa nesprávite.

Dominik Farkaš

mobilitné nákladné auto, ktoré dokáže ozdravovať a doplňovať spojenecké jednotky. Pozoruhodným prvkom je tiež základňa, ktorá dokáže takmer každej pechotnej jednotke špeciálnu zbraň za 60 jednotiek munície.

Z toho vyplýva, že takmer každá pechotná jednotka môže dostať do vlastníctva bazuku alebo BAR pušku.

Americká armáda je zameraná viac na podporný boj, ostreľovanie



Borderlands 2

NESKORO, ALE PREDSA

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS VITA
Žáner: Akčné RP
Výrobca: Gearbox Soft.
 /Iron Galaxy Studios
Zapožičal:
 GameExpres.sk

PLUSY A MÍNUSY:

- + 6 DLC balíkov v balení
- + cross-save s PS3
- + (relatívne) nižšia cena
- + zábavnosť hry
- osekaná grafika
- ďalšie obmedzenia
- technicky najhoršia verzia hry

HODNOTENIE:

70%



Hra Borderlands 2 sa na trhu objavila na jeseň 2012. O takmer dva roky zavítala aj na prenosný handheld od Sony. Ide o ďalší titul do postupne sa rozrastajúcej knižnice PS Vity, ktorý spadá do menej lákavej kategórie "porty a remaky". Na rozdiel od remakov z poslednej doby má Borderlands 2 jednu nevýhodu. Táto hra bola pôvodne určená pre konzolu PS3.

V praxi to znamená, že vývojári z Iron Galaxy Studios dostali naozaj náročnú úlohu. Bez ohľadu na to, čo nám Sony tvrdilo pred pár rokmi - PS Vita nie je PS3 do vrečka. Výkonnostný rozdiel medzi oboma konzolami je zrejmý a hoci je Vita stále najvýkonnejším dedikovaným handheldom na trhu, PS3 hry si na nej nezahráte. Toto tvrdenie je dlhodobé známe a nikoho ním neprekvapíme. Aj preto sme podrobne sledovali informácie z vývoja portu a dlhú dobu sa o Borderlands 2 príliš

nehovorilo. Tesne pred vydaním sa začali objavovať správy, že vývojári museli hru silno optimalizovať, graficky zjednodušiť a inak prispôsobiť potrebám Vity. Okrem iného znížili multiplayer zo štyroch hráčov na dve osoby.

Je zrejmé, kam smerujeme. Ak ste doteraz Borderlands 2 nikdy nehrali, potom si

rozdiel v spracovaní nevšimnete. Ak ste však Borderlands 2 hrali - a nedajbože na PC - potom vás verzia pre Vitu prefacká pri prvom spustení. Grafika je strohejšia, efekty v hre nenájdete a dokonca sa vytratili aj také detaily, akými sú vystrelené náboje. Je to škoda, projektily nám obvykle pomáhali prispôsobiť mierenie tak, aby sme skórovali



viac headshotov. Vo Vita verzii vám však grafika nebude pomáhať.

Grafická pitva nie je jediným nedostatkom prenosnej verzie. Konzola ani po osekání grafiky hru nezvládala, a preto vývojári naprogramovali nepriateľov tak, aby sa ich mŕtve telá automaticky vyparili. Takisto obmedzili aj počet protivníkov. Po väčšinu času budete bojovať s maximálne tromi až štyrmi nepriateľmi. Ku koncu hry sa ich počet sem-tam rozrastie na 5 - 6 nepriateľov. Hoci sme toto obmedzenie zo začiatku považovali za zápor, v neskorších častiach hry vám nebude až tak veľa vadit' - nudit' sa nebudete a na obrazovke bude stále rušno. Obmedzenie multiplayeru na dvoch hráčov sme už spomenuli.

Ak by sme sa pozreli čisto na fakty, je zrejmé, že Borderlands 2 pre Vitu je najhoršia verzia tohto titulu. Na druhej strane... Aj v takejto orezanej forme ide stále o zábavnú hru. Koncept sa nemení, hrateľnosť je trochu ovplyvnená obmedzením počtu nepriateľov, avšak podstata Borderlands 2 ostáva nezmenená. A to je to, čo robí hru zábavnou a chytľavou.

Priznávame sa, že sme mali pri recenzovaní tejto verzie v hlave príliš veľa otázok a pochybností. Na jednej strane nám vadilo spomenuté osekání hry, na druhej strane sme ho po pár minútach hrania prestali vnímať a hru sme si užívali. Nevadili nám pomalšie reakcie systému v inventári a ostatných ponukách,



neobmedzovali nás ani dlhšie časy pri načítaní máp. Na tieto problémy sme zabudli a užívali sme si samotnú hru.

Hlavnou výhodou Vita verzie je prenosnosť. Borderlands 2 môžete mať so sebou všade a svoj postup v hre môžete synchronizovať s PS3 verziou. Ak však budete často prepínať medzi oboma verziami, potom vám nedokonalosti Vita verzie udrú do očí ešte viac. Ale ako vravíme, je to iba otázka zvyku. Po pár hodinách si opäť zvyknete.

Problémom Vita verzie nie je iba nedostatok výkonu, ale aj fakt, že hra vyšla takmer pred dvoma rokmi. Ťažko teda definovať, komu presne je Vita verzia určená. Ak ste hru hrali a prešli, nemáte najmenší dôvod sa o Vita verziu zaujímať. Pre majiteľov

PS3 verzie, ktorí majú hru rozohranú na 'veľkej konzole', však ide o príjemného spoločníka - ak sú ochotní za hru opätovne platiť. Avšak predpokladáme, že väčšina fanúšikov už hru dávno dokončila a odložila.

Poslednou skupinou sú hráči, ktorí Borderlands 2 nikdy nehrali. Pre nich je Vita verzia vhodnou voľbou, ak sú ochotní odpustiť mobilnej verzii jej nedostatky. Z vlastnej skúsenosti však môžeme povedať, že sme Sony a Iron Galaxy Studios vd'áční za možnosť zahrať si Borderlands 2 aj na cestách. Verzia pre Vitu nie je dokonalá, má nedostatky, prišla pomerne neskoro, avšak určite sa nájdú majitelia Vity, ktorí ju ocenia. Predajnosť konzoly však Borderlands 2 asi nezlepší.

Roman Kadlec



Enemy Front

CI GAMES PRICHÁDZA S ĎALŠOU FPS A ĎALŠÍMI CHYBAMI

CI Games (predtým City Interactive) je pol'ské vývojárske štúdio, ktoré stojí za mnohými budgetovými hrami, no v posledných rokoch sa snaží zlepšovať a dostať sa medzi známejšie štúdiá. Avšak, ako hráči, tak aj kritici k ich hram automaticky pristupujú s určitou mierou skepsy. A ako Enemy Front ukázal, oprávnene.

Napriek tomu, že ide o typickú strel'ačku z prostredia druhej svetovej vojny, obsahuje aj celistvý príbeh, ktorý však znie oveľa lepšie na papieri, než je v hre prevedený. Hlavným hrdinom je novinár Robert Hawkins, ktorý sa rozhodne pridať k boju proti nacistom a dokumentovať tak hrôzy vojny priamo z miesta činu. Vo Varšave roku 1944 pomáha Poliakom pri povstaní a v jeho spomienkach sa vrátite aj do Francúzska, kde začal jeho kontakt s vojnou a tam sa aj rozhodol proti nacistom bojovať. Neskôr sa dostanete do Nórska a Nemecka, kde budete pomáhať sabotovať základňu s raketami V2 alebo torpédami ničiť nemecké lode. Dobrý a hlavne uveriteľný dojem z príbehu rušia najmä stupídne dialógy spojené s nie veľmi kvalitným dabingom. Navyše Hawkins je očividne stroj na všetko a dokáže ničiť tanky, odpáľovať guľometné hniezda a postrelať stovky nemeckých vojakov. Tol'ko premrhaného potenciálu.

Po hernej stránke je Enemy Front klasickou FPS, avšak oproti iným strel'ačkám z druhej svetovej vojny do nej vývojári zahrnuli niekoľko zaujímavých prvkov. Jednoznačne najlepšie sú časti odohrávajúce sa vo Francúzsku, kedy Hawkins spomína, ako sa prvýkrát stretol s francúzskymi partizánmi a oslobodil ich veliteľku. Tieto misie ponúkajú rozsiahle priestory, kde sa môžete pohybovať niekoľkými rôznymi cestami a dávajú vám voľnosť rozhodovania, akým spôsobom sa vyrovnáte s nepriateľskými jednotkami. Hra vás odmení za prehľadávanie rôznych domov a skrytých uličiek. Často natrafíte na granáty, náboje alebo

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC

Žáner: FPS

Výrobca: CI Games

Zapožičal: ABC Data

PLUSY A MÍNUSY:

- + misie vo Francúzsku
- + hudba a zvuky
- + diverzita zbraní a misií
- technické problémy
- premrhaný potenciál v príbehu
- umelá inteligencia

HODNOTENIE:

50%



lepšie zbrane. Najmä tie s tlmičom vás určite potešia. Bohužiaľ, pri návrate do prítomnosti vám hra naservíruje lineárnu misiu plnú skriptov a nudných pasáží. Tími najhoršími sú časti, kedy sa musíte brániť proti prichádzajúcim hordám nemeckých vojakov, neschopných vás trafiť a pripravených zomierať po desiatkach. Podobných pasáží budete musieť prekonať niekoľko. Hra obsahuje prekvapivo funkčný stealth systém, ktorý je síce jednoduchý, no ponúka vyžadovanú zmenu počas hrania. Najlepšie je, že je dobrovoľný a neobsahuje skripty, takže je na vás, či sa rozhodnete postupovať potichu, alebo Rambo štýlom. Dosah na príbeh alebo vývoj misie, žiaľ, tichý prechod misiou nemá.

Najväčším problémom hry je AI nepriateľov. Tí sa často nechajú zabiť v absolútne nevhodnej pozícii a niekedy dokonca ani neeviduujú prítomnosť hráča, hoci do nich strelíte. Ich reakcie a neschopnosť útočiť tímovo si môžete všimnúť aj vo videu, kde nás nezastavili ani vo väčších skupinách, zatiaľ čo sme používali len základnú pištoľ. A to platí aj na najvyššom stupni náročnosti. Jedinou hrozbou sú sniperi, ale málokedy sa stane, že na vás stihnú vystreliť skôr, než do nich začnete strelať vy. Ďalším mínusom je dĺžka hry (aj keď viac monotónnych a nudných misií by sme asi nezvládli). Za približne štyri hodiny sa budete pozerat' na zoznam autorov v hlavnom menu a ostane vám len multiplayer. Ten síce zabaví, no málokedy, pretože sa budete musieť prelúskat' cez množstvo neodpovedajúcich a prázdnych serverov. A keď už sa vám podarí pripojiť, tak sa

pripravte na problémy s pingom. Inak je multiplayer postavený na klasickom výbere zbraní pred spawnom a okamžitom boji. Nie je prítomný žiadny levelovací systém a ani vylepšovanie postav.

Na Steam profile hry sa autori chvália next-gen grafikou, ktorú dosiahli za pomoci CryEngine 3. No nijaký next-gen sa nekoná. Aj keď nasvietenie a rôzne efekty vyzerajú skvele, kvalita textúr je biedna a dodatočné vykresľovanie prostredia vidíte pri každom pohybe. Spomenúť musíme aj problém so spúšťaním hry, na ktorý sa sťažuje množstvo hráčov. Jeho jediným riešením pre nás bolo vypnúť všetky DirectX 11 efekty a prejsť úvodnú misiu v starej verzii 9. Veľké plus majú autori za hudbu, a to najmä počas načítavania hry, kedy hrá jemná klavírna melódia. To isté platí aj o zvukoch. Zbrane, výbuchy, motory lietadiel a bojová vrava dodáva tú správnu vojnovú atmosféru.

Enemy Front zlyháva skoro na všetkých frontoch. Úroveň zábavy a kvality sa neustále počas hrania strieda a vždy, keď už hra naberie správne tempo, sa ďalšou misiou vráti do hĺbín priemernosti. Dobrý dojem kazí aj množstvo technických chýb a premrhanou šancou je tiež multiplayer, v ktorom je už teraz málo hráčov a dokonca aj cheateri. CI Games odporúčame spomaliť a investovať viac času do vývoja hry. Dobrých nápadov je dostatok, po vychytení chybičiek by aj audiovizuálna stránka stála za to a s dostatočným betatestom by ďalšia hra mohla vyzerat' omnoho lepšie.

Juraj Vlha

OD TVORCOV FILMU **AVENGERS**
MARVEL

CHRIS
EVANS

SCARLETT
JOHANSSON

ROBERT
REIDFORD
AKO ALEXANDER PIERCE

SAMUEL L.
JACKSON
AKO NICK FURY



MARVEL

CAPTAIN AMERICA

NÁVRAT PRVÉHO AVENGERA

MARVEL FILMS PRESENTS CAPTAIN AMERICA: THE FIRST AVENGER. CASTING BY JESSICA KARP. COSTUME DESIGNER: JESSICA KARP. MUSIC BY JEFFREY YOUNG. EDITOR: JEFFREY YOUNG. EXECUTIVE PRODUCERS: KEVIN FEIGE, MICHAEL FOSTER, JESSICA KARP. PRODUCED BY KEVIN FEIGE. WRITTEN BY MARK KLEIN. DIRECTED BY JOE JOSS. © 2011 MARVEL. www.marvel.com



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



© 2014 MARVEL. www.marvel.com

The Wolf Among Us

TELLTALE ALIAS BABIČKA PRI KRBE ROZPRÁVA O AGRESII A PROSTITÚCII

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: adventúra
Výrobca: Telltale Gam.

PLUSY A MÍNUSY:

- + postavy, svet a jeho vyobrazenie
- + komiksová predloha Fables
- + gradácia a príbeh
- + Bigby
- dĺžka epizód
- grafická štylizácia
- hrateľnosť nemusí sadnúť každému

HODNOTENIE:

90%



Tie časy, kedy boli klasické point-and-click adventúry v popredí herného mainstreamu, sú pravdepodobne už nenávratne preč, a preto si v dnešnej dobe ceníme akýkoľvek náznak sl'ubného titulu na poli tohto žánru. Čo do nadpriemeru si status trojčakových titulov v týchto vodách drží štúdio Telltale, ktoré sa po úspechu prvej sezóny adaptácie The Walking Dead rozhodlo pustiť do ďalšej adventúro-epizodickej série. The Wolf Among Us si za predlohu berie komiksovú ságu Fables a môžeme vás ubezpečiť, že túto "nadstavbu" rozprávky vám už babička nerozprávala.

Všetko, ako sme už načrtli, vychádza z komiksov od Billa Willingham – Fables – ktoré rozprávajú o živote rozprávkových ikon v kulisách fiktívnej štvrte New York City s názvom Fabletown. Proti svojej vôli boli vytrhnutí zo svojich rozprávkových životov, a zároveň hodení niekam, kde môžu zabudnúť na nejaké "...a žili šťastne až kým nepomreli". Život na okraji spoločnosti ich pripravil o všetko, čo im bolo cenné, čo im bolo milé a spoločne s faktom, že sa po uliciach

nemôžu pohybovať v ich reálnej podobe, sa musia skrývať v cudzej koži.

Rozprávka pred spaním #osemnásťplus

Vžijete sa do role šerifa Bigbyho, nazývaného taktiež Veľký Zlý Vlk a je to presne ten vlk, ktorý si zgustol na Červenej Čiapočke a babičke. V dokonalom gastronomickom zážitku mu však zabránil drevorubač, ktorý vlkovi rozpáral brucho, dvojicu zachránil a následne ho hodil do rieky. Vedeli ste však o tom, že

drevorubač nevstúpil do babičkinej chatky náhodou a chystal sa starenku vykradnúť? Sám drevorubač sa k tomuto úmyslu prizná koncom prvej epizódy pri slabšej chvíľke a pohári piva, nad ktorým si podopiera hlavu a nadáva na skur... svet. The Wolf Among Us je o postavách, ich vyobrazení a príbehoch, ktoré už rozhodne nie sú určené pre deti.

Kopa sprostých slov, bitiek a hláv oddelených od zvyšku tela je v tomto svete, ako sami rýchlo zistíte, vcelku príznačné a udržať vo Fabletowne ešte aký-taký poriadok znamená



pre šerifa skutočne heroický výkon. Problémy sa na vašich pleciach začnú kopit' skôr, ako sa stihnete porozhliadnuť a už začiatkom pilotnej epizódy s názvom Faith sa stanete svedkom vraždy, ktorá sa s vami bude tiahnuť po dobu všetkých piatich epizód. Nechceme použiť slová: "klasická detektívka," pretože hra čo-to do štylizácie a nápadu nič klasické neponúka, no jej gradáciou a posunom príbehovej linky je tento prívlastok pomerne trebný. Nájdete tu množstvo zaujímavých postáv, medzi ktorými okrem Bigbyho a Drevorubača postrehnete aj Snehulienku, Krásku a Zvíra, Modrofúza, tri prasiatka, Krvavú Mary a ešte mnoho ďalších. V kolotoči dôkazov a drobkov stôp ich postupne všetky spoznáte, vybudujete si vzťah a zistíte, kto vám prirástol k srdcu a komu naopak vrazíte pri najbližšej príležitosti... a že ich nebudete mať málo. Samotný príbeh a vyšetrovanie vás časom zavedú na skutočne tenký ľad, ktorý drží nad hladinou celú symbiózu postáv a zostáva len na vás, či situáciu vyriešite alebo ľad pod nohami ešte viacej zatvrdne. Do toho sa neustále priplietajú okovy ďalších postáv. Tie sú u nežného pohlavia najmä balans na hranici prostitúcie, očarovanie trápí žabiaka Touda a Krásku so Zvierat'om zase hryzie nedostatok financií. Pri odmyslení si problémov s očarovaním (v hre nazývané ako Glamour), pomocou ktorého uchovávali mýty svoju pravú identitu v bezpečí, v zásade ide o neduhy vcelku bežného strihu – dávajúcemu zároveň svetu ten pravý šmrnc akejsi neistoty a nestability, vid' spomínanú krehkosť ľadu.

The Walking Dead v čarovnom svete

Ak ste už mali tú chuť a vyskúšali ste si predošlú zombie adaptáciu štúdia, hrateľnosť a jej náplň vám v tejto hre nebudú nijak cudzie. Hra ako taká vrčí prakticky sama a vašou hlavnou interakciou s jej chodom sa stávajú dialógy. Vetvenie, váš výber odpovede alebo otázky, prípadné označenie akcie: udri, zastraš, upokoj... to posledné len z času na čas, samozrejme. Tou sekundárnou interakciou sa počas súbojov znova (po vzore The Walking Dead) stávajú postrehové QTE. V mnohých hrách sú kritizované za nezmyselnosť a narúšanie tempa hry – tu nám naopak padli ako „zadok na šerbel“ a nebyť pár momentov, kedy nás hra nútila znásilňovať určité tlačidlo (poväčšine Q) tempom 100 úderov za sekundu, nedalo by sa tomu nič zásadne vytknúť.

Na pár miestach v hre sa taktiež môžete rozhodnúť, ktorú z dvoch, prípadne troch oblastí navštívite ako prvú. Váha tohto rozhodnutia nám už, bohužiaľ, spätne prišla v zásade len naoko, a tak nejako si nemôžete zvoliť vyslovene "zlú cestu". Podobný pocit sme mali aj z rozhodnutí počas rozhovorov, ktoré môžu pôsobiť ako nástroj vetvenia príbehu a rozšírenia ho do viacerých liniek. Znova nám to však prišlo viac na efekt ako na samotné využitie. Cesty sa na križovatke rozdelujú, potom zase krížia a vo výsledku s rozdielom pár detailov znova spájajú. Vďaka rýchlo si vytvoreným vzťahom k dobre napísaným postavám

a charakterom vám rozhodne nebudú ľahostajné ich osudy. Viete, že nič extra dôležité nezmeníte, i tak si hru zapauzujete a venujete voľne pár desiatok sekúnd.

Na záver ešte v krátkosti spomenieme technické spracovanie, ktoré znova stojí na, teraz už možno mierne zaprášenom, cel-shade. Na istých miestach vám príde scéna fádna a vy si povieť: "No, mohli sa s tým ešte trochu vyhrať..." My sme tak najviac učinili v poslednej piatej epizóde. Zároveň je nutné dodať, že práve tento komiksový vzhl'ad dodal práve plnosť na noirovej atmosfére, ktorá na nás sršala aj zo samotných komiksov.

"...a nežila šťastne až do smrti."

Na rozdiel od väčšiny kritiky sme si počkali na celok, všetkých päť epizód, a povieme vám, tých pár mesiacov stálo za to. Miesto rozkúskovaného nedorobku sme sa totiž pustili do celistvého, niečoho okolo 7-8 hodinového zážitku, s ktorým sme spokojní po všetkých stránkach. Za odpovedajúcu cenu niečo cez 20 eur pred vás The Wolf Among Us naservíruje filmový príbeh, slušnú detektívku, zaujímavý svet a, aj keď možno namietat', chudou hernou dynamikou, ako celok to šliape na jednotku. Dúfajme, že sa druhej sezóny dočkáme už čoskoro... Uvítali by sme ju s otvorenou náručou, vysokými očakávaniami a drsným výrazom šerifa.

Miňo Holík



Child of Light

HRA, KTORÁ NÁM PRIPOMÍNA, ŽE ROZPRÁVKY NEMUSIA BYŤ LEN PRE DETI

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: Wii U
Žáner: plošinovka, JRPG
Výrobca: Ubisoft
Zapožičal: Conquest

PLUSY A MÍNUSY:

+ originálny systém
 boja
 + atmosféra
 + soundtrack

- občas pôsobí
 núteným dojmom

Child of Light je veľmi unikátna hra. Navonok môže pôsobiť ako titul od indie tvorcov, ale nenechajte sa oklamať. Na jej tvorbe nerobil nik iný ako samotný veľikán Ubisoft, na čele ktorého stál Jeffrey Yohalem, človek zodpovedný za tituly ako Assassin's Creed 2 či FarCry 3. Tento krát však nebudete skákať po stenách historických budov renesančného Talianska ako Ezio či bojovať o svoj život s domorodcami na opustenom ostrove. Naopak, v Child of Light prežijete rozprávku o dievčatku menom Aurora.

Už na začiatku uvedie Child of Light svoju rozprávkovú tematiku klasickým: „Kde bolo tam bolo...“ Príbeh je o spomínanej Aurore, princeznej rakúskeho vojvodu, odohrávajúceho sa v 19 storočí. Aurora ochorela na chorobu, upadnúc tak do spánku, z ktorého sa už nikdy neprebudí. Povieťe si, že celkom pochmúrny začiatok hry, ktorá má byť rozprávka, no nie? Dej však pokračuje ďalej. Hoci môže Aurora na povrchu pôsobiť ako mŕtva, v skutočnosti sa ocitne v sne, ktorý je však veľmi smutný a temný – v krajine s názvom Lemuria, kde leje dážď, v ktorej sa hemžia najrozličnejšie monštrá a kde sa vyskytujú najpodivnejšie postavy. Stretneme deprimované dievča – klauna, ktoré sa nevie naučiť rýmovať, trpasličieho kúzelníka, myšacieho obchodníka a, samozrejme, zlú kráľovnú, hlavnú antagonistku celého deja. A tak sa začne vaše dobrodružstvo o malom dievčatku, ktoré sa vydá na cestu, na konci ktorej z nej bude vypeľá osoba. Našťastie, Aurora nebude sama, pretože už na začiatku sa k nej pripojí víla Igniculus, ktorá jej bude radiť a pomáhať.

Child of Light predstavuje zaujímavý prechod medzi dvoma žánrami, ktorý by sme mohli nazvať plošinovou-JRPG. Auroru budete ovládať po svete ako po plošinovej skákačke a budete riešiť hádanky,



kým druhým joystickom budete ovládať Igniculus, ktorá vám bude napríklad osvetľovať priestor alebo zbierať veci rozmiestnené po mape. Avšak v momente ako narazíte na nejakého nepriateľa (tých je v hre dostatočne), obrazovka sa prepne na bojovú, kde na ľavej strane bude Aurora s jej družinou a na pravej budú vaši nepriatelia. Ak je niečo v Child of Light originálne, tak je to systém boja. Je to kombinácia

„active-time“ systému, kde musíte dávať pokyny v reálnom čase, ako aj systému poradia, známeho z JRPG žánrov. Na spodku obrazovky je zobrazená časová línia, na ktorej sa budú pohybovať tváre všetkých bojujúcich zľava doprava. V momente, ako dôjde vaša postava doprava, si budete môcť vybrať váš t'ah – budete môcť útočiť, kúzliti, brániť sa či použiť vec atď. Keď si vašu akciu zvolíte,



HODNOTENIE:

90%



budete musieť ešte chvíľku počkať – na jednoduché počiny ako štandardný útok iba chvíľku, na komplikovanejšie ako skupinové ozdravenie budete musieť čakať dlhší čas. Práve v tejto čakacej fáze budete ohrození, pretože ak na vás niekto v tejto fáze zaútočí, váš t'ah sa zruší a vaša fáza začne úplne od začiatku.

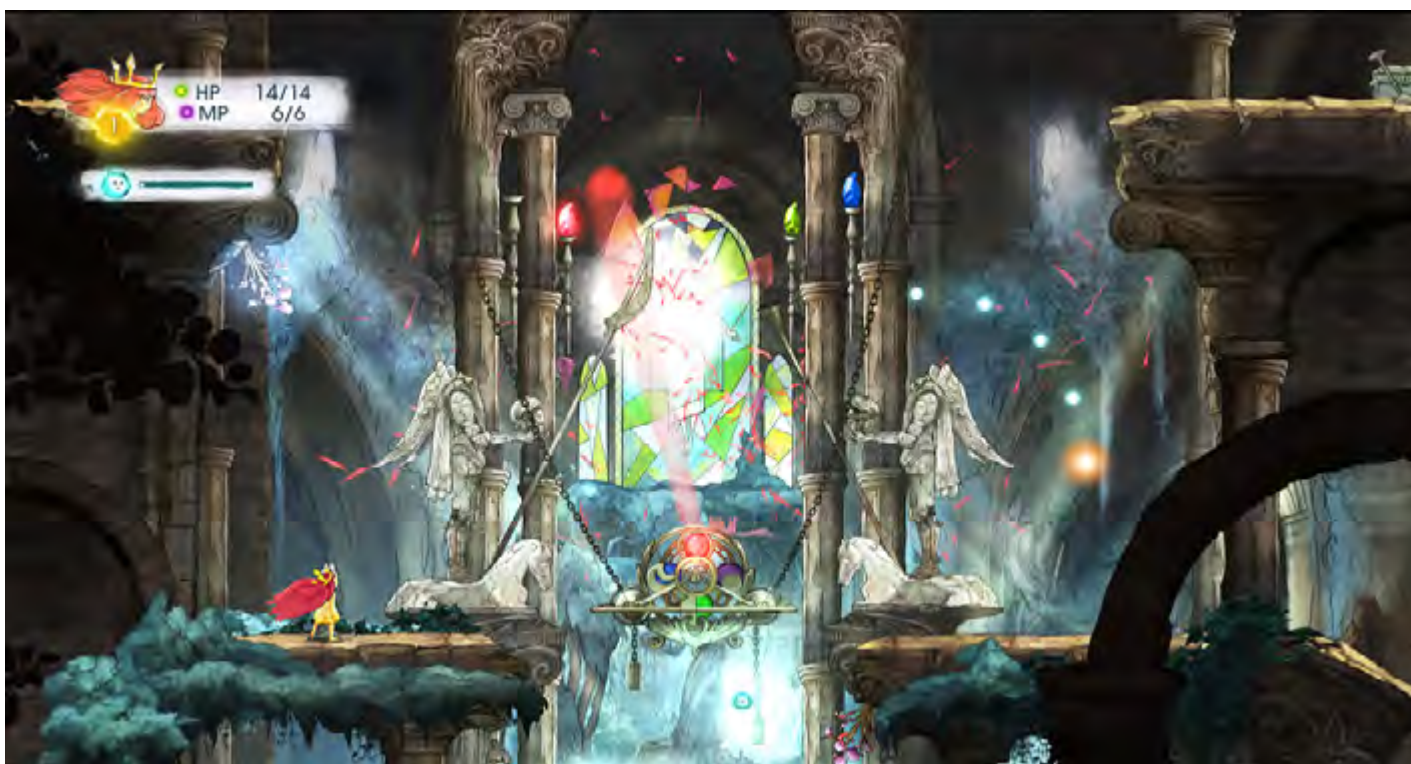
Pri bojoch budete môcť v reálnom čase súbežne ovládať Igniculus, vašu dobrú vílu. Keď ju posuniete na vás či vášho

spojenca, uzdraví vás alebo naopak, môže ožiarit vašich nepriateľov, a tak spomaliť ich progres po časovej línii. Boj je v Child of Light zábavný, priam až návykový a vynikajúco kombinuje aspekty JRPG, skutočného času, stratégie a taktiky.

Ďalším systémom, ktorý podstatne ovplyvní spôsob, akým budete Child of Light hrať, je klasický systém RPG levelovania. Každá postava má svoj vlastný strom schopností, ktoré jej môžete voliť

podľa toho, akým smerom ju chcete vyvíjať. Výhoda či nevýhoda je, že nové úrovne dostávate pravidelne, väčšinou vždy po pár potýčkach s nepriateľmi, čo však znamená, že hru budete musieť prerušiť a vybrať nové schopnosti.

Na vaše dobrodružstvo v krajine Lemuria sa môžete tešiť. Príbeh začne silnými dojmami a krása Lemurie vás pohltí. Niekedy sa však dizajnéri príliš snažili, napríklad všetky dialógy sú v rýmovanej podobe, čo sa stane



nielen otravným, ale pôsobí to až núteným dojmom. Pri obrazovkách vás bude držať krásna rozprávková atmosféra, ktorá každým svojím krokom pripomína, že rozprávky nemusia byť len o ružových hradoch a princoch na bielych koňoch. Naopak, atmosféra, ktorá je prítomná počas celej hry, je kombináciou magického prostredia, prekrytého smutnou nostalgiou.

Nejde však o smutnú hru – ide o hru, ktorá vyvoláva emócie a pocity, ktoré by ste možno v danom žánri neočakávali. K tomu všetkému prispieva už spomínaná atmosféra, ktorá je dotváraná najmä

svojou akvarelovou grafikou, kde všetko vyzerá, že je kreslené vodnými farbami. Možnosť už na začiatku slobodne lietať vám umožní prehliadnuť si krásu Lemurie. Čoskoro zistíte, že dizajnéri si potrpeli nielen na level dizajne, ale pohrali sa aj s najmenšími detailmi.

Podstatnou súčasťou celej hry je krásna ambientná hudba, kombinácia piana a huslí, za ktorú je zodpovedná slečna známa pod svojím umeleckým menom Cœur de pirate, skutočným menom Béatrice Martin. Sľubujeme vám, že po dohraní Child of Light si jej meno zapamätáte a

budete jej soundtrack počúvať ešte nejakú dobu (my ho počúvame práve teraz).

Child of Light je hra, ktorá nás veľmi milo prekvapila. Je to jedna z tých hier, ktorá vás od začiatku chytí, do konca nepustí a ostane s vami ešte nejakú dobu. Dej, hrateľnosť, dizajn či hudba, Child of Light boduje, hoci nie vždy stopercentne na všetkých frontoch. Je to hra, ktorú si môžu pustiť deti, no aj ich rodičia a môžu sa ponoriť do magického sveta, ktorý nám Ubisoft vytvoril a prežiť tak príbeh Aurori.

Adam Zelenay



MotoGP 14

Súťaž s portálom



GAMESITE.SK
VÁŠ HERNÝ SVET



1. cena PC MOTO GP 14
2. cena PC MOTO GP 14
3. cena PC MOTO GP 14
4. cena PC MXGP
5. cena PC MXGP
6. cena PC MXGP

Súťažte na www.gamesite.sk



funsite.sk
enjoy the fun...



MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

GENERATION

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

Razer Adaro Stereos

Slúchadla od Razeru nielen pre hráčov

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: RAZER
Dostupná cena : 85 €

PLUSY A MÍNUSY:

- + pohodlné nosenie
- + zvuk
- + dizajn
- vyššia cena



V dnešnej recenzii sa bližšie pozrieme na slúchadla Stereos novej modelovej rady Adaro od známeho výrobcu herného príslušenstva, od spoločnosti Razer. Tieto slúchadlá však nie sú primárne zamerané pre hráčov. Ide o klasický headset určený na bežné používanie, a to či už doma alebo na cestách. To už na prvý pohľad naznačuje napríklad absencia mikrofónu či "vychytávk" ako podpora priestorového zvuku.

DIZAJN A KONŠTRUKCIA

Dizajn Celého headsetu je v elegantnom čiernom prevedení okrem strieborného loga Razer na vonkajšej strane slúchadiel a výrazného kábla, ktorý má jasnú zelenú farbu. Prívodný kábel má dĺžku 1,3 metra a okrem výraznej farby zaujme aj svojou hrúbkou,

nebude sa preto tak ľahko zamotávať a je možné očakávať aj to, že čo-to aj vydrží. Na konci kábla sa nachádza štandardný, 3,5mm pozlátený konektor. Už pri prvom vybratí headsetu z balenia poteší jeho celkom nízka hmotnosť, ktorá dosahuje príjemných 168 gramov, čo je pre porovnanie len o niečo viac ako dnešné smartphony.

Telo headsetu je vytvorené z plastu. Na miestach, kde prichádza ku kontaktu s hlavou, je potiahnutý koženkovým materiálom s mäkkou výplňou. Samotný rám, ktorého časť je viditeľná v oblasti slúchadiel, je vytvorený z kovu, čo prispieva celkovej tuhosti konštrukcie headsetu. Ani pri silnejšom prehybaní sa neozýva žiadne praskanie ani vŕzganie.

Mechanizmus nastavenia

polohy slúchadiel umožňuje voľné nastavenie polohy, to neprebíha v krokoch, ako je to možné vidieť u iných headsetov, kedy je k dispozícii iba niekoľko úrovní nastavenia polohy na ráme. Aj napriek tomu, že pri nastavení sa slúchadlo "nezacvka" v žiadnej polohe, nedochádza k samovoľnému posúvaniu a zmene nastavenia polohy – slúchadlá držia pevne na mieste, kde boli posunuté.

Polstrovanie náušníkov slúchadiel je rovnako ako výplň na spojovacom ráme tvorená koženkovým materiálom s mäkkým vnútrom. Po nasadení headsetu na hlavu výplň obklopuje takmer celé ucho, vďaka čomu čiastočne odfiltrujú okolitý ruch. Prítlak na uši nie je veľmi silný, v kombinácii s nízkou hmotnosťou sa tak na nosenie dá veľmi rýchlo zvyknúť.

HODNOTENIE:

90%

ZVUK

Tak ako poteší headset od Razeru svojím vzhľadom a komfortom pri nosení, nesklame ani po zvukovej stránke. Slúchadlá majú vo výbave 40mm neodýmiové meniče a zvládnu reprodukovať frekvencie od 20Hz až po 20kHz. Zvuk slúchadiel je veľmi vyvážený a prirodzený, vo výraznej miere neprevládajú basy, stredy ani výšky a ani pri nastavení vysokej hlasitosti nedochádza k skresleniu reprodukovanej zvuku. Basy, samozrejme, úplne nechýbajú, no neprikladá sa im taký dôraz. Zvukový prejav si však môže každý prispôsobiť podľa vlastnej chuti, a to nastavením ekvalizéra.

VERDIKT

Headset Razer Adaro Stereo poteší najmä ľudí hľadiacich nielen na kvalitný zvuk, ale aj na dizajn. Niekomu môže prekážať výrazná farba prírodného kábla, no na druhej strane vďaka tomu vyzerajú slúchadla zaujímavo. Zvukovým prejavom určite potešia aj náročnejších poslucháčov a vďaka nízkej hmotnosti sa dá zabudnúť, že má človek niečo nasadené na hlave. Za kvalitu sa však, ako to už býva, platí, a tak sa cena v prípade recenzovaného headsetu pohybuje v súčasnosti na úrovni 85€. Ak niekomu prekážajú prírodné káble, v modelovej rade Adaro sa nachádza rovnaký headset aj v bezdrôtovom prevedení s podporou pripojenia cez Bluetooth.

Tomáš Ďuriga



E-Blue Auroza Type IM

Štýlová myš pre hráčov

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: E-Blue
Dostupná cena : 35 €

PLUSY A MÍNUSY:

+ dizajn
+ ergonómia
+ spracovanie

- nemožnosť
vypnúť
podsvietenie

ŠPECIFIKÁCIE:

Rozmery: 126x64x40 mm

Hmotnosť: 135g

Typ pripojenia:

USB kábel, 1,8m ,

pozlátaný konektor

Počet tlačidiel: 6

Optický senzor: Avago

Rozlíšenie senzora:

500 – 4000 DPI

Podsvietenie:

LED, 5 farieb

Do série herných produktov Auroza od značky E-Blue pribudla nová myš pre hráčov Auroza IM, ktorá sa vyznačuje najmä svojím dizajnom, vysokým DPI a LED podsvietením. Ak uvažujete o kúpe novej myši, určite si prečítajte našu recenziu.

DIZAJN A KONŠTRUKCIA

Už na prvý pohľad zaujme myš svojím mechanicky pôsobiacim dizajnom a konštrukciou. Kombinácia častí pozostávajúcich z čierneho a priesvitného plastu vyzerať celkom dobre a myš na stole skutočne vynikne. Pod priesvitným plastom sa nachádzajú LED diódy, ktoré svojím pulzujúcim svetlom neustále osvetľujú nielen vnútro, ale aj okolie myši. Farba podsvietenia sa však nedá ľubovoľne nastaviť, ale súvisí s nastavením rozlíšenia snímača a ide o tieto farby: modrá, zelená, fialová, oranžová a červená. Takisto nie je možné podsvietenie vypnúť, čo môže pôsobiť mierne rušivo, najmä pri hraní v nočných hodinách.

Ľavé a pravé tlačidlo sú rovnako ako zvyšné časti plastov na vrchnej strane pogumované, myš sa vďaka tomu príjemne drží a ruka sa tak rýchlo nespotí. Medzi ľavým a pravým tlačidlom sa okrem podsvieteného posuvného kolieska nachádza aj prepínač rozlíšenia snímača (DPI), rozlíšenie je možné meniť v piatich krokoch, ktorým prislúchajú hodnoty 500, 1000, 2000, 3000 a 4000 DPI.

Poslednými ovládacími prvkami na povrchu myši sú dve tlačidlá na ľavej strane pre posun o krok vpred/späť. Na spodnej strane sa nachádza zapustený posuvný prepínač frekvencie optického snímača, zvoliť si je možné zo štyroch obnovovacích frekvencií, a to od 125 až po 1000Hz. Myš sa k počítaču pripája USB káblom s dĺžkou 1,8m, čo je viac než dost aj



pre prípad, že je PC umiestnený ďalej od stola. Samotný kábel je dostatočne hrubý a je potiahnutý textilným materiálom, vďaka čomu ani jeho prípadné rozmotávanie nerobí problémy.

POUŽÍVANIE

Keďže je myš symetrická, môžu ju bez problémov používať praváci aj ľaváci. V druhom prípade je však zhoršený prístup k ovládacím tlačidlám na ľavej strane. Samotné držanie a ovládanie myši je vzhľadom na jej veľkosť, ktorá padne dobre aj do väčšej dlane, bezproblémové. Ovládanie tlačidiel myši je vďaka spínačom značky Omron ľahké a presné, na druhej strane je však klikanie trochu hlučnejšie, čo by mohlo niekomu

prekážať.

VERDIKT

Myš Auroza IM je určená pre tých, ktorí chcú kvalitnú myš bez množstva funkcií (ako napríklad programovateľné tlačidlá), ktoré by nevyužili. Myš stačí pripojiť k počítaču a je ju možné plnohodnotne používať bez nutnosti inštalácie dodatočných ovládačov.

Medzi jej najväčšie prednosti patrí kvalitné a ergonomické spracovanie spolu s vysokým rozlíšením snímača. Zamrzí však nemožnosť vypnutia LED podsvietenia. Herná myš Auroza Type IM sa dá kúpiť za cenu od 35 eur.

Tomáš Ďuriga

HODNOTENIE:

90%

The SAPPHIRE Dual-X R7 265

DUAL-X
R7 265



ULTRA HD
4K RESOLUTION



2GB
GDDR5

DUAL-X

AMD PowerTune

The 'dual' in Dual-X refers to the two highly advanced cooling fans that are coupled with multi-heatpipe technology to cool mid- to high-end graphics cards. The fans are amazing: each blade boasts a sleek airfoil shape that increases cool air throughput so they can run slower. Even when you're pushing processing power to the limits. Even when you're overclocking.

The quiet-running fans work with multi-heatpipes and heatsinks that take away heat from the processor to the fans. Plus, dust-repelling bearings radically reduce failure caused by the build-up of dirt. In short, it's a quiet, efficient way of cooling your graphics card – even when you're pushing it to the limits.



SAPPHIRE

www.sapphiretech.com

©2014 SAPPHIRE Technology LTD. All rights reserved. AMD, the AMD Arrow logo, Radeon and combinations thereof are trademarks of Advanced Micro Devices, Inc./©2014 Advanced Micro Devices, Inc. All rights reserved. AMD, the AMD Arrow logo, AMD OverDrive, Radeon and combinations thereof are trademarks of Advanced Micro Devices, Inc. Microsoft and DirectX are registered trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other jurisdictions. Other names are for informational purposes only and may be trademarks of their respective owners.

Samsung Galaxy K Zoom

(ne)kompaktný smartphone

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Samsung
Dostupná cena: 470 €

PLUSY A MÍNUSY:

+ fotoaparát
+ aplikácia "Štúdio"
+ výkon
+ systém, rýchlosť
a vyladenosť

- rozmery
- hmotnosť
- rozlíšenie
displeja
- interná pamäť
- pomerne málo
manuálnych
nastavení
fotoaparátu

ŠPECIFIKÁCIE:

Rozmery: 137,5×70,8×20,2mm
Hmotnosť: 200g
Procesor: šesťjadrový Exynos 5 Hexa s taktom 1,3GHz (štyri jadrá) a 1,7GHz (dve jadrá)
GPU: Mali-T624
Operačný systém: Android 4.4.2 s nadstavbou TouchWiz
Pamäť: Operačná: 2GB RAM, Vnútroš: 8GB, Slot pre karty: microSD/SDHC
Displej: Super AMOLED, 4,8", Rozlíšenie: 1280×720px
Zadná kamera: 20,7Mpx, xenónový blesk, snímač BSI, 10x optický zoom (24–240mm), optický stabilizátor, tlačidlo spúšte, HDR, Full HD záznam videa až pri 60fps
Predná kamera: 2Mpx
Bezdrôtové spojenie: dvojpásmové Wi-Fi 802.11a/b/g/n (2,4GHz), HT40 (5GHz), NFC, Bluetooth 4.0, LTE, GPS, Glonass
Rozhranie: MicroUSB, 3,5mm jack, TV výstup: MHL 2.0
Batéria: 2430mAh

HODNOTENIE:

90%

Leto, prázdniny, pekné počasie, výlety, dovolenky. Asi ten najpríznačnejší čas zvečniť si spomienky na dovolenku pri mori, na horách či v záhrade. Časy, počas ktorých ste museli so sebou ťahať "malú pol'nú" foto/video výbavu, sú dávno preč. Motto recenzie berte trochu s nadhľadom, má totiž prezradiť, že recenzujeme fotomobil Samsung Galaxy K Zoom.

FOTOMOBIL

Pojem fotomobil, či akýsi hybrid medzi mobilným telefónom a kompaktným fotoaparátom, nie je u spoločnosti Samsung nič nové. Model Galaxy K Zoom je priamym nástupcom Galaxy S4 Zoom a ešte staršieho modelu Galaxy Camera. Ten mal s plnohodnotným mobilným telefónom len málo spoločné, lepšie na tom bol Galaxy S4 Zoom, a do tretice tu máme model Galaxy K Zoom, ktorý snád odstrániť nedostatky predošlých modelov.

DIZAJN A KONŠTRUKCIA

Keďže ide o kombináciu mobilného telefónu a digitálneho fotoaparátu, rozmery 137,5×70,8×20,2mm a hmotnosť okruhlých 200g vás zrejme neprekvapia, pričom udávaná hrúbka 20,2mm je v najhrubšej časti, v najtenšej časti je to 16,6mm. Dizajnov Galaxy K Zoom zapadá do koncepcie tohtoročnej vlajkovej lode, Galaxy S5. Rovnaké zaoblenia a mozaika zadného krytu.

Aj napriek predošlej kritike dizajnu Galaxy S5, u Galaxy K Zoom nám neprekáža, jednoducho mu "pasuje". Odlišnosť je pomerne málo, napríklad K Zoom má pásik lemujúci hrany telefónu v matnej striebornej farbe trochu iného tvaru a taktiež zadný kryt je vyslovene plastový bez "koženého" dojmu. Samozrejme, keďže ide o kombináciu digitálneho fotoaparátu a mobilného telefónu v jednom, najväčšie rozdiely budú

na zadnej strane telefónu. Tej dominuje na pomery smartphonov obrovský optický snímač, nad ktorým sa nachádza reproduktor. K fotoaparátu neodmysliteľne patrí aj blesk, ktorý sa nachádza na ľavej strane.

Na prednej strane nájdete to, čo na väčšine modelov Galaxy, teda, okrem 4,8" displeja a ovládacích prvkov, v hornej časti prednú kameru, svetelný senzor a senzor priblíženia. Galaxy K Zoom je dostupný v troch farebných prevedeniach, a to v antracitovej čiernej, trblietavej bielej a modrej.

OVLÁDACIE PRVKY A KONEKTIVITA

V dôsledku toho, že K Zoom je fotomobil, umiestnenie ovládacích prvkov oproti klasickým modelom

Galaxy je mierne odlišné. Trojica tlačidiel pod displejom ostala nezmenená, teda nájdeme tu klasicky tlačidlá domov, späť a tlačidlo multitasking. Zvyšné tlačidlá sa nachádzajú na pravej strane telefónu, zhora nadol dvojtláčidlo pre ovládanie hlasitosti, blokovacie tlačidlo a keďže ide o fotomobil, tak aj hardvérová spúšť fotoaparátu.

Oproti svojmu priamemu predchodcovi, Galaxy S4 Zoom, tlačidlo spúšte fotoaparátu nie je okrúhle, ale podlhovasté, presne ako zvyšné tlačidlá. Na jednej strane je to škoda, pretože tlačidlá majú pomerne nízky zdvih, čo trochu sťažuje manipuláciu, no na strane druhej, pri daných rozmeroch by sa tu väčšie tlačidlo nezmestilo.

Galaxy K Zoom k ostatným



zariadeniam pripojíte klasicky, microUSB káblom vo verzii 2.0, prípadne MHL redukciou alebo bezdrôtovo, pomocou dvojpásmového Wi-Fi štandardov 802.11a/b/g/n pri frekvencii 2,4GHz a štandardu HT40 pri frekvencii 5GHz. Nechýba ani Bluetooth vo verzii 4.0, vysokorýchlostné LTE, NFC, GPS s družicovým navigačným systémom Glonass.

DISPLEJ

Jedným zo slabších miest Galaxy K Zoom je displej. Pri veľkosti 4,8" ponúkne len HD rozlíšenie (1280x720px), čo je vzhľadom na zameranie smartphonu trochu škoda, pretože si vytvorené fotografie na displeji až tak nevychutnáte. Technológia Super AMOLED však poskytne prirodzené farby, lepšie pozorovacie uhly a lepšiu čiernu farbu. O ochranu displeja sa stará Gorilla Glass 3.

HARDVÉR

Oproti predchodcom si hardvérová výbava značne polepšila a vzhľadom na svoje zaradenie ponúkne model K Zoom nadštandard. Jeho srdcom je šesťjadrový procesor Exynos 5 Hexa, ktorého štyri jadrá pracujú na frekvencii 1,3GHz a zvyšné dve jadrá s frekvenciou 1,7GHz sa aktivujú pri výkonovo náročnejších procesoch, čo umožňuje veľmi rozumné nakladanie s výkonom a energiou telefónu. Šesťjadru sekunduje operačná pamäť s kapacitou 2GB. Celková kapacita úložiska zariadenia je 8GB, z toho si systém ukrojí niečo cez 3GB, preto bude potrebné si dokúpiť microSD kartu, ktorá sa inak



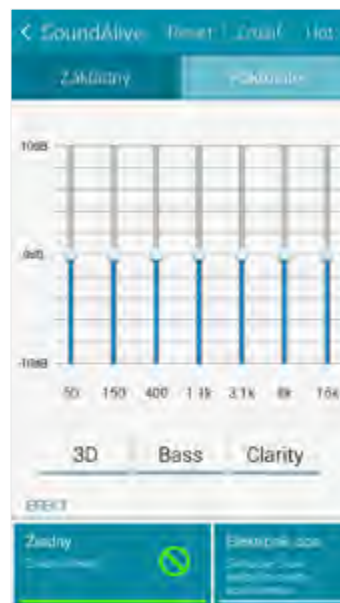
vkladá do portu umiestneného na ľavej hrane telefónu. O tom, že výkonová rezerva je viac než dostatočná, hovorí aj výsledok z benchmarkového nástroja Antutu, ktorý dopadol viac než dobre.

Kapacita batérie je 2430mAh, pričom je vyberateľná. Vzhľadom na úsporný procesor je jej výdrž slušná, pri vytrvalom používaní telefónu ju budete dobíjať síce aj každý deň, no pri menej frekventovanom využití telefónu vydrží aj niekoľko dní.

OPERAČNÝ SYSTÉM

Galaxy K Zoom beží na najnovšej verzii Androidu 4.4.2 KitKat s nadstavbou

od Samsung, TouchWiz. Prostredie systému je teda totožné s ostatnými modelmi a snáď ho netreba bližšie predstavovať. Za zmienku však stojí pozitívna informácia, že systém nie je zahltený množstvom možno nechcených aplikácií od Samsungu, vďaka čomu je o niečo čistejší, a čo je najpodstatnejšie, reaguje pohoťovo bez nejakých zádrhel'ov. Konkrétne je reč o niektorých "S" aplikáciách a funkciách, ako napríklad S Health či Smart Remote. Pohyb po menu je rýchly, rovnako aj spúšťanie aplikácií, vyladenosť systému hodnotíme veľmi dobre (aspoň minimálne recenzovaného kusu). Vďaka slušnej hardvérovej výbave zvládne aj náročnejší multitasking.





MULTIMÉDIA

Prehrávač hudby a videa ponúkne to, na čo sme u Samsungu už zvyknutí. Hudobný prehrávač ponúkne slušné nastavenia zvuku, ktoré využijete hlavne pri kvalitnejšom audio výstupe ako je zabudovaný reproduktor. Zvuk z neho je len priemerný.

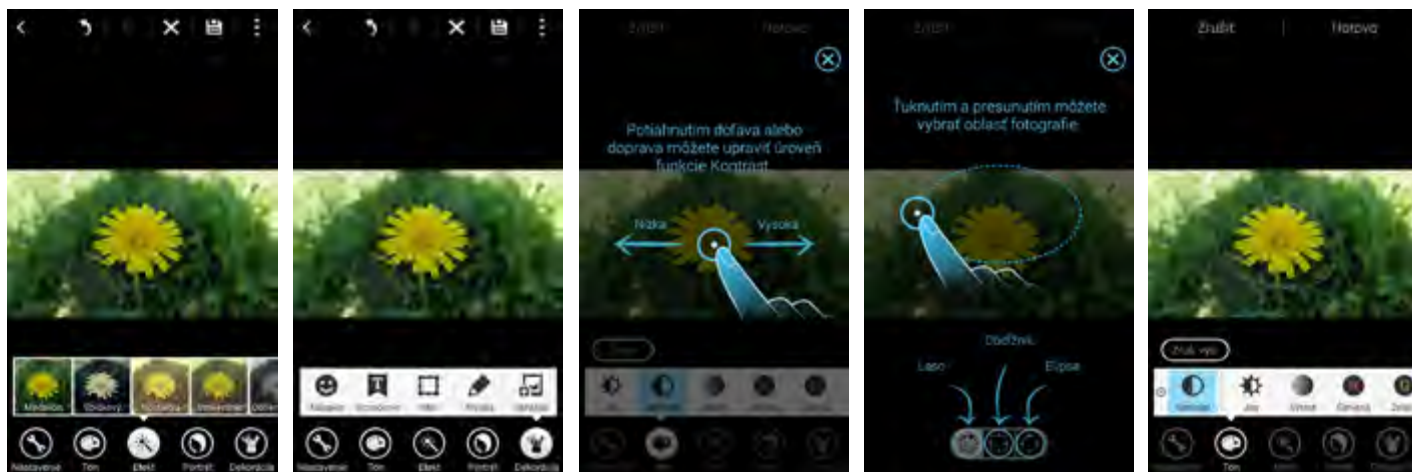
FOTOAPARÁT

Najväčšou pýchou telefónu je, ako inak, fotoaparát. Zadnú časť K Zoom-u zdobí zásvuvný objektív s 20,7Mpx optickým BSI snímačom, ktorý dopomáha ku kvalitnejším snímkam za horších svetelných podmienok.

Integrovaný ISP čip má zase na starosti zvýšenie ostrosti detailov. Galaxy K Zoom ponúka až 20-násobný zoom, z toho je prvých 10 optický, zvyšných 10 digitálnych. O kvalitu a ostrosť vzdialenejších snímok sa stará optická stabilizácia obrazu. Raritou medzi mobilnými telefónmi je xenónový blesk, ktorý má väčší dosah predovšetkým počas tmy, resp. v nedostatočných svetelných podmienkach, vďaka čomu poskytnete snímkam prirodzenejšie odtiene.

Tol'ko k teórii. V praxi ponúkne fotoaparát pomerne dosť nastavení, no zväčša tých všeobecných. Tých manuálnych je pomenej, čo je škoda. Manuálne si viete nastaviť akurát ISO a expozíciu.





Okrem toho ponúkne fotoaparát viacero režimov, od automatického cez panorámu, HDR, rôzne profi štýly až po tzv. selfie, v ktorom si ohraničíte oblasť, kde sa má fotografia nachádzať a následne sa odfotíte pomocou hlavného fotoaparátu. Program vytvorí tri snímky za sebou, z ktorých si vyberiete tú najviac sa vám požívajúcu.

Všetky vytvorené snímky, prípadne nedokonalosti na nich, si viete dodatočne upravovať pomocou programu s príznačným názvom Štúdio, ktorý vám umožní meniť jas, kontrast, tón, pridávať rôzne efekty, vytvárať koláže a podobne.

20,7Mpx rozlíšenie fotoaparátu vám umožní vytvárať fotografie vo veľkosti 5184 x 3888, avšak len v pomere strán 4:3. Pre pomer strán 16:9 si budete musieť vystačiť s rozlíšením "len" 15,1Mpx pri veľkosti 5184 x 2916. Vyhotovené fotografie sú kvalitné, so živým a reálnym podaním farieb, vysokou ostrosťou a kvalitou obrazu aj pri väčšom priblížení fotografie. Video môžete natáčať "len"

vo Full HD rozlíšení pri 60 snímkach za sekundu, čo je taktiež škoda, pre plnohodnotný fotoaparát v mobile by sa viac hodilo už 4K rozlíšenie, ako napr. u Galaxy S5, prípadne Note 3

VERDIKT

Príjemné prekvapenie. Asi tak by sa dali zhrnúť dojmy z fotomobilu Galaxy K Zoom. Oproti svojim predchodcom sa "mobilný fotoaparát" výrazne zlepšil po každej stránke, poskytne vynikajúci výkon, veľmi dobrý fotoaparát, vyladený a svižný systém, vydarený dizajn. Zamrzí hlavne slabšie rozlíšenie displeja, absencia natáčania 4K videa či dosť málo manuálnych nastavení fotoaparátu. K väčším rozmerom a hmotnosti sa nemá zmysel vyjadrovať, je to vec, s ktorou treba vzhľadom na zameranie telefónu počítať a zmieriť sa s tým. Celkom príjemná je aj cena smartphonu.

Miroslav Konkol'



Prestigio Multipad 7.0

Testovali sme lacný tablet Prestigio

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Prestigio
Dostupná cena: 135 €

PLUSY A MÍNUSY:

- + cena
- + 3G
- + NFC
- + výkon
- fotoaparát

ŠPECIFIKÁCIE:

CPU: Mediatek MT8382V

Frekvencia: 4 × 1,3GHz

Grafický čip:

Mali-400 MP2

Operačná pamäť: 1GB

Úložný priestor: 16GB

Technológie: Wi-Fi,

BT 4.0, GPS, 3G, NFC

Displej: IPS 7", 1280 × 800

Batéria: 3500mAh

Hmotnosť: 295 gramov

Systém: Android 4.2.2

Hoci stojí len 135 eur, svoju úlohu si dokáže splniť veľmi dobre. Vyskúšali sme lacný Android tablet od Prestigia, pri ktorom vás nečakajú zbytočné kompromisy a ako bonus dostanete skvelé puzdro, netradičné farby a 3G modem.

Výber lacného tabletu nebol nikdy príjemnejší. Ak dnes pridete do obchodu, či navštívite webovú stránku akéhokoľvek e-shopu, čaká na vás bohatá ponuka tabletov s nízkou cenou. No nešetríte za každú cenu a vyhýbajte sa modelom s cenou pod sto eur. Dobrý a zároveň lacný tablet dnes začína na cene okolo 150 eur, mal by mať aspoň dvojjadrový procesor, gigabajtovú operačnú pamäť a displej s HD rozlíšením. Do tejto kategórie zapadá aj testovaný model Prestigio MultiPad Color.

PODARENÝ DIZAJN

Tablet je síce vyrobený z plastu, no pevnosť je dobrá a pri pohľade naň vám ani nenapadne, že je taký lacný. Kvalita povrchovej úpravy je dobrá – to znamená, že neurazí a zároveň sa nebudete hanbiť vytiahnuť tablet ani v spoločnosti drahých modelov. Okrem klasickej čiernej farby si môžete tablet kúpiť aj v bielej, zelenej, červenej a fialovej. Zadná povrchová úprava je lesklá so zaujímavým grafickým motívom.

Dostupné sú tiež verzie s väčšou uhlopriečkou, pri ktorých sa mení len kapacita batérie a v prípade 10,1-palcového modelu aj verzia operačného systému (Android 4.4.2). Kvalita displeja je dobrá, pozorovacie uhly nadpriemerné a rozlíšenie presne také, aké by sme v tejto cenovej kategórii očakávali, 1280 × 800 bodov. Na tele veľaké tlačidlá nenájdete, je tu len klasický tlačidlo blokovania obrazovky a dvojica na úpravu hlasitosti.

Páči sa nám, že výrobca ponúka



v základnej výbave aj kvalitné a pevné puzdro. Je pekné, odolné a určite ho odporúčame používať. Obrazovka tabletu totiž nemá odolné sklo a pokiaľ ho budete nosiť v taške plnej rôznych vecí, tak si ho veľmi rýchlo poškrabete.

ZAHRÁTE SA AJ HRY

Výkon nie je vysoký, no pri pohľade na cenu sme čakali výrazne horší výsledok. Zahráte sa skoro každú hru, no pri tých graficky náročnejších budete musieť ubrať z detailov. Reakcie systému sú rýchle, problém nerobí ani grafická nadstavba s vlastnými miniaplikáciami a nenašli sme ani jednu aplikáciu, ktorá by nefungovala korektne.

Vo vnútri nájdete čip Mediatek MT8382V, ktorého základom je štvorjadrový procesor s pracovnou frekvenciou 1,3GHz. Pri hrubom výkone nemajte veľké očakávania.

Čipy v lacných tabletoch zaostávajú za prémiovými modelmi. To však nie je, našťastie, také zlé ako kedysi a nárast výkonu oproti starším tabletom cítite okamžite. Páči sa nám, že výrobca nešetril na pamäti a pre dáta poskytol 16 gigabajtovú úložisko, ktoré si môžete rozšíriť pomocou microSD karty. Dostatočná je aj kapacita operačnej pamäti – jeden gigabajt je dostačujúca hodnota na bežné používanie a problémom nebudú ani moderné hry.

V cenovej kategórii do 150 eur by sme však nečakali prítomnosť technológie NFC a čo je najlepšie, nájdete tu aj slot pre SIM kartu. Vďaka tomu môžete byť online neustále a dokonca môžete tablet využívať aj na telefonovanie a posielanie SMS správ. Horšie to je s integrovaným fotoaparátom, ktorý tu je len do počtu. Fotografie sú skutočne zlé a bežný kompaktný

HODNOTENIE:

81%

fotoaparát určite nenahradia.

SYSTÉM JE RÝCHLY

Môže za to hlavne minimum úprav, pri ktorých to výrobca, našťastie, neprehnal. Systém dokonca v základe vyzerá ako čistý Android, výnimkou je len odlišné pozadie a niekoľko miniaplikácií. Tie si, samozrejme, môžete z hlavnej obrazovky odstrániť a nič vám nebráni v tom, aby ste si ju upravili presne podľa seba.

Prestigio tu už klasicky ponúka niekoľko vlastných aplikácií, medzi ktoré patrí aj eReader, čo je čítačka a obchod v jednom. Má pomerne bohatú ponuku titulov, no nie všetky sú v slovenskom alebo českom jazyku. Nezabudlo sa ani na technológiu NFC, na využitie ktorej nemusíte ťapať v obchode a hľadať použiteľné aplikácie.

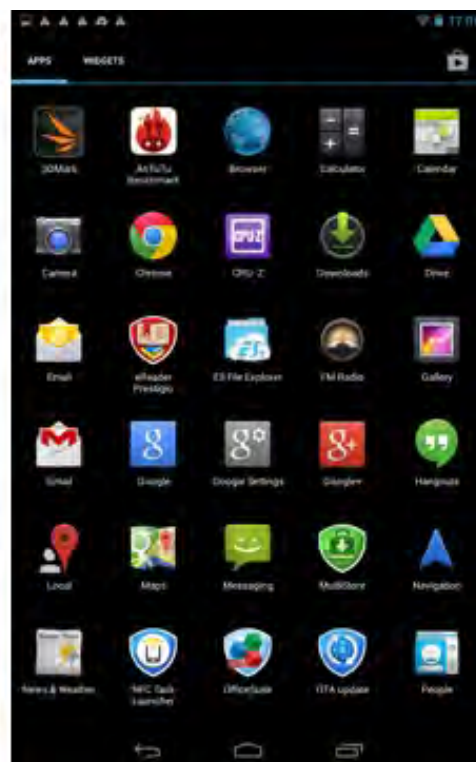
Pri syntetických testoch tablet obstál veľmi dobre. S celkovým skóre 15210 bodov v benchmarku AnTuTu skončil pred mnohými drahšími modelmi vrátane Samsung Galaxy Tab 4, ktorý dosiahol o približne 2000 bodov menej. 3DMark Ice Storm Unlimited skončil s výsledkom 2821 bodov. Extreme je náročnejší, jeho výsledok bol 1901 bodov.

VERDIKT

Môže byť dobrý tablet, za ktorý zaplatíte len 135 eur? Až doteraz sme si to nemysleli, no Prestigio má extrémne lacný tablet, ktorý je skutočne použiteľný a až na podpriemerný fotoaparát tu len ťažko budete hľadať slabé miesto. MultiPad Color je navyše vybavený technológiou NFC pre bezkontaktnú komunikáciu a 3G modemom pre mobilný internet a telefonovanie.

Prestigiu sa jednoducho podarilo vyrobiť tablet, ktorý dokáže uspokojiť väčšinu používateľov s obmedzeným finančným rozpočtom. Pritom to nie je žiadna výbehová starina, na akú ešte stále môžete naraziť. Hardvér nie je zlý, nerozpadne sa vám to a vďaka 3G modemmu môžete byť stále online. Ak teda máte hlboko do vrecka, a zároveň potrebujete nový tablet, Prestigio je skutočne dobrou investíciou.

Matúš Paculík
V spolupráci s PC News



Cubitek Minicenter

Malá skrinka pre domáce PC

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: CUBITEK
Dostupná cena : 50 €

PLUSY A MÍNUSY:

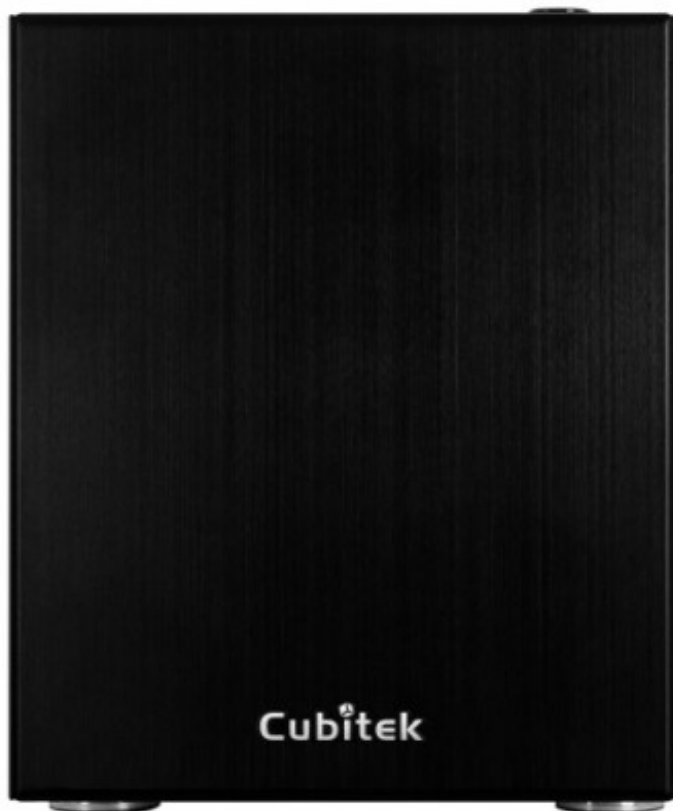
- + rozmery
- + hliníková konštrukcia
- + dizajn

- potenciál chladenia

Herný počítač by mal stáť v poriadnej skrinke plnej ventilátorov. No čo ak si chcete postaviť jednoduchý multimediálny počítač, ktorého spotreba sa bude pohybovať na úrovni 40 W žiarovky? V tomto prípade žiadne deravé skrine nechcete. Chcete niečo celkom iné.

SFF, alebo maloformátové komponenty, sa v posledných rokoch rozmáhajú. Pomohla tomu predovšetkým vyššia efektívnosť čipov, ktoré teraz zastanú rovnakú prácu s podstatne menšími požiadavkami na napájanie. To umožnilo výrobcom pustiť sa do výroby malých komponentov, z ktorých sa dajú poskladať malé kompaktné počítače. Už to nemusia byť špeciálne upravené dosky s divokým layoutom a unikátnymi chladičmi pre procesory. Malý počítač si môže postaviť každý a s objemom skrinky sa bez problémov vmestíte do piatich litrov. Oblúbené sú najmä herné počítače a ponuka skriniek, dosiek a krátkych, ale výkonných grafických kariet či kompaktných vodných chladičov je skutočne široká. My sme však hľadáli niečo iné, malú skrinku pre nenáročný domáci počítač, ktorý bude robiť 'spoločnosť' televízoru a využívať sa bude na jednoduché kancelárske úlohy a prehliadanie internetu. Napadla vám platforma AMD Kabini? Ak áno, tak potom sme našli jeden veľmi zaujímavý kúsok, ktorý bude energeticky úspornému APU vyhovovať.

Je ním Mini Center od Cubitek, malá hliníková skrinka, ktorá neváži ani jeden a pol kila. Jej objem je menší ako objem malého vedra. Cubitek uviedol Mini Center na trh pred necelým rokom, celohliníková konštrukcia pripomína produkty Lian Li, tento kúsok sa najviac podobá na trochu viac zaoblený PC-Q7. Výrobca prezentuje Mini Center ako skrinku pre HTPC a práve tu bude mať asi najväčšie šance. Jej možnosti chladenia sú obmedzené



a dobré zároveň, závisí však od typu použitia a ak máte chuť postaviť si v tejto skrinke herný počítač, radšej si ju rýchlo nechajte zájsť.

DIZAJN A KONŠTRUKCIA

Mini Center zabalil Cubitek do nenápadnej kartónovej škatule, od ktorej by ste čakali všetko možné, len nie skrinku. Dôkladne zabalená vo fólii a penových výplniach aj s príslušenstvom váži len dva kilogramy, po vybalení a položení na váhu sme namerali 1115 gramov. Prvý dojem zo skrinky, ktorú tvorí z takmer absolútnej väčšiny hliník, je veľmi príjemný. Vzhľadom na malé rozmery sa nič neprehýba, nekrúti a povrchová úprava s rovnobežným „brusom“ dáva dizajnu elegantný a drahý vzhľad. Mini Center pritom nie je vôbec drahá (a neskôr uvidíme,

že ani nemá byť prečo), na našom trhu ju zoženiete už za menej ako 50 eur. Ak viete, koľko stoja hliníkové skrinky pre ITX formát, viete aj to, že to naozaj nie je priveľa.

Príjemným detailom je plastová škatuľka s inštalačným materiálom. S oddelenými priehradkami sa nám páči oveľa viac ako jednoduché igelitové vrečko pridržované o časť vnútornej konštrukcie skrine.

Skrinka sa vyrába v striebornej a čiernej farbe, v ktorej bude aj náchylnejšia na prach a znečistenie, najmä od prstov rúk, a preto pri stavbe odporúčame používať rukavice. Dizajn je minimalistický a absolútne jednoduchý. Kváder s pôdorysom 200×200mm a výškou 250mm je v prednej časti mierne zaoblený a ozdobuje

HODNOTENIE:

73%

ju len logo výrobcu. Obe bočnice sú spart'ansky jednoduché, vertikálne brúsenie hliníka vytvára na jednoliatych plochách príjemný malý detail.

Portová výbava sa nachádza v prednej časti hornej strany skrinky. Pozostáva z dvojice USB 3.0 portov, dvoch 3,5mm jackov na pripojenie headsetu, tlačidla na zapnutie zostavy a dvoch stavových diód. Tlačidlo mohlo byť zhotovené kvalitnejšie, má zbytočne dlhú dráhu stlačenia a je možné, že časom sa začne zasekávať. Nič iné, čo by narúšalo celistvosť skrinky, tu neexistuje. Žiadne vetriace mriežky, otvory, pozície pre ventilátory. Len brúsený hliník.

Pekným detailom sú krátke kruhové nožičky s penovým podložením, ktoré eliminuje prestup vibrácií zo skrinky na podložku. Vzhľadom na to, že sa pevný disk inštaluje priamo na dno skrine (aj keď cez gumové dištance) môžu v malej a ľahkej skrinke vzniknúť vibrácie veľmi jednoducho.

Zadná strana už vyzerá trochu zaujímavejšie, no v porovnaní s väčšími, hoci len micro-towermi je to stále len to najnevyhnutnejšie. Napriek malým rozmerom sa do skrinky vmestí pomerne dosť komponentov, okrem ITX dosky je to plnohodnotný ATX zdroj, ale aj dvojslotová grafická karta s dĺžkou do 180mm. Ideálnym kandidátom je v tomto prípade NVIDIA GTX 750 Ti, najlepšie v niektorých zo skrátených verzií. Či to bude dobrý nápad v skrinke, ktorá nemá absolútne žiadnu podporu pre aktívne chladenie, to je už otázka celkového TDP komponentov.

Obe bočnice sú k rámu skrinky prichytené štvoricou skrutiek a po ich odobraní sa ukáže interiér rovnako jednoduchý ako exteriér. Zväzok káblov, visiacy z hornej prednej časti, a jeden veľký otvor v priestore základnej dosky sú jediné dva prvky, ktoré si na prvý pohľad všimnete. Jednotlivé časti skrine sú nitované a tuhosť jej dodávajú zahnutia hliníkových plátov, ktoré tvoria obal a šasi zároveň. Pri 20-centimetrových dĺžkach toto nie je žiadny problém a tuhosť skrinky aj po osadení komponentmi ostáva veľmi dobrá.

Do skrinky sa vmestí klasická ITX doska s chladičom procesora s výškou do 85mm. Počítať tak môžete s relatívne účinným chladičom pre procesor, problém však bude inde. Skrinke chýba aspoň jedna pozícia na odsávanie ohriateho vzduchu z jej vnútra, túto úlohu tak bude musieť na seba

zobrať zdroj. Použiť sa síce dá klasický ATX zdroj s dĺžkou do 150mm, lenže ani ten nemusí zvládať odsávať teplý vzduch zo skrine von. Navyše, chladenie samotných komponentov zdroja "teplým vzduchom" zo skrine neprospeje ani jeho životnosti a pri zostavách v tejto cenovej hladine budú osádzané skôr relatívne jednoduché zdroje s malým výkonom a menej masívnymi chladičmi. Tak či onak, vzhľadom na vnútorný priestor skrine jednoznačne odporúčame modulárny zdroj. Inštalácia bude nielen jednoduchšia, ale keďže to málo vzduchu sa vo vnútri rýchlo ohreje, bola by škoda vytesniť ho ešte viac nevyužívanými káblami.

INŠTALÁCIA KOMONENTOV

Napĺňanie skrinky komponentmi sme začali na jej dne. Tu sa totiž nachádzajú otvory na osadenie pevných diskov. Podporované sú buď dva 2,5" disky, alebo jeden 2,5" a jeden 3,5" disk. Ideálna sa nám zdá kombinácia 2,5" systémového SSD a terabajtového 2,5" disku, všetko však závisí od konkrétneho nasadenia a požiadaviek.

Na disky stačí naskrutkovať okrúhle podložky a následne ich nasunúť do otvorov na dne skrine. 3,5" disk sa do skrinky vmestí len tesne a je dobré káble pripojiť už pred samotnou inštaláciou. I v tomto prípade padnú vhod odpojiteľné vetvy zdroja.

Miesta naozaj nie je priveľa a 3,5" disk je v prípade inštalácie dedikovanej grafickej



karty v bezprostrednej blízkosti jej chladiča, čo taktiež nepridáva na jeho životnosti. Pri malých skrinkách treba dávať pozor na mnoho detailov, hoci to tak na prvý pohľad nevyzerá, no 2,5" disk bude istotou, že vám nebude pri osadení grafickej karty chýbať zopár dôležitých milimetrov.

Vzhľadom na hrúbku hliníkových plechov, z ktorých je skrinka zhotovená, môže problém nastať aj pri osádzaní krycieho plieška I/O panelu dosky. Ten je väčšinou prispôbený na ocelové plechy s hrúbkou do 1mm, nie je to však nič, čo by sa nedalo kliešťami jednoducho zvládnuť. Osadenie základnej dosky je pomerne jednoduché, treba si však dopredu pripraviť káble k pevným diskom, my sme sa rozhodli viesť ich poza dosku.

Otvor pod priestorom socketu základnej dosky dáva dostatok priestoru



na pohodlnú inštaláciu aj rozmernejších chladičov. Využijete ho v prípade, že dosku s už osadeným chladičom bude náročné do skrinky osadiť. Miesto na schovanie prebytočnej kabeláže tu však budete hľadať márne.

Zdroj drží v skrini len na svojich štyroch skrúškach a páči tak zadnú stranu skrinky. Ku krúteniu však nedochádza a Mini Center si svoju tuhosť udržiava aj po naložení komponentmi. S kabelážou to v malých skrinkách nikdy nie je jednoduché, opäť opakujeme vhodnosť použitia modulárneho zdroja, prípadne zdroja, ktorý má len málo krátkych vetiev. Páčilo by sa nám, keby skrinka podporovala menší SFX zdroj, aspoň prostredníctvom redukcie, ušetrilo by sa tak miesto vo vnútri a inštalácia by bola pohodlnejšia. Možno by pod zdrojom ostalo aj miesto pre 60mm ventilátor, ktorý by pomohol vytvoriť nejakú výmenu vzduchu.

PREVÁDZKOVÉ VLASTNOSTI

Lenže to by už nebola Mini Center. Cubitek má v ponuke aj skrinku Mini Cube, ktorá už má lepšie chladenie a vmestí sa toho do nej viac, no je už aj citel'ne väčšia. Do Mini Center sme najprv osadili základnú dosku Intel s čipsetom H57 a procesorom Intel Core i5-665K. 73W TDP procesora síce nebol problém pre masívny chladič so 120mm ventilátorom, pre skrinku to však už bola priveľká záťaž. To málo vzduchu v skrini sa ohrialo pomerne rýchlo a pri plnej záťaži procesora sa teplota vyšplhala na 80°C v priebehu dvadsiatich minút. Hliníkové telo skrine sa rozohrialo, no nedokázalo pasívne odovzdať vytvorené teplo svojou plochou do okolia. Našu testovaciu ITX platformu sme preto museli vymeniť.

Siahli sme po celkom opačnom extrém. Athlon X4 5350 je APU s TDP len 25W a v jednoduchšej doske je dobrým základom multimediálneho počítača. Práve Kabini je vhodná platforma, po ktorej by ste sa mali v tomto prípade obzerať, podobne ako dosky s novými Celeronmi J1800 a J1900, predstaviť si vieme aj zostavu s Core i3-4130T. Inštalácia bola i tu bez problémov, možno by sa nám páčilo o čosi kratšie káble od USB 3.0 portov a tlačidiel. Naopak, kábel predného audio výstupu mohol byť o 10 centimetrov dlhší, čo by uľahčilo jeho vedenie a zamaskovanie v skrini. Vďaka minimu dier skrinka dobre tlmí hlučnosť ventilátorov a celkom dobré to je aj s vibráciami pevných diskov.

Teplota procesora sa aj v dlhodobej záťaži pohybovala niekde okolo 40°C, vzduch v skrini sa ohrial na 33°C, čo sú veľmi dobré hodnoty, APU od AMD je na chladenie absolútne nenáročná a samo si vystačí s malým hliníkovým chladičom so 40mm ventilátorom. Pri výkonnejších komponentoch už bude trpieť zdroj, ktorý bude jediným prvkom, odsávajúcim ohriaty vzduch zo skrine. Dobrým riešením by bolo použitie blowera do PCI pozícií, prípadne si vybrať grafickú kartu s TDP pod 60W a takou konštrukciou chladiča, ktorá bude vyfukovať teplý vzduch von zo skrinky. Tu sa však už čaro nízkej hlučnosti istotne rozplynie a navyše budete trápiť komponenty vysokými teplotami. Pre herné počítače je celkom iný segment ITX skriniek.

VERDIKT

Cubitek Mini Center je elegantná a slušne spracovaná skrinka, ktorá si majiteľ a získa svojimi rozmermi a určite aj celkom dobre nastavenou cenou. Ak si vyberiete komponenty rozumne, bude celková hlučnosť takmer zanedbateľná a v prostredí večernej obývačky o nej rozhodne nebudete vedieť.

Určite však neodporúčame pasívne chladený zdroj a akýkoľvek procesor s TDP nad 50W, skrinka má len veľmi malý potenciál pre chladenie a s výkonnejšími komponentmi si jednoducho neporadí. Ak hľadáte decentný obal pre kancelársky počítač, alebo spoločnosť pre televízor, Cubitek Mini Center je určite vhodným riešením mimo zaužívaného štandardu kancelárskych minitowerov či desktopových HTPC skriniek.

Ján Michálek
V spolupráci s PC News



SYLVESTER STALLONE
JASON STATHAM
ANTONIO BANDERAS
JET LI
WESLEY SNIPES
DOLPH LUNDGREN
KELSEY GRAMMER
RANDY COUTURE
TERRY CREWS
KELLAN LUTZ
RONDA ROUSEY
GLEN POWELL
VICTOR ORTIZ
ROBERT DAVI
MEL GIBSON
HARRISON FORD
A ARNOLD SCHWARZENEGGER



EXPENDABLES 3



LIONSGATE®

V KINÁCH OD 14. AUGUSTA

GENERATION



MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál



Razer Adaro In-Ears

Desať milimetrov v uchu od Razeru

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: RAZER
Dostupná cena : 70 €

PLUSY A MÍNUSY:

- + štýl
- + zvuk
- + spracovanie
- cena

ŠPECIFIKÁCIE:

Frekvenčný rozsah:

20Hz – 20kHz

Impedancia: 32Ω

Citlivosť @1kHz:

96dB ± 3dB

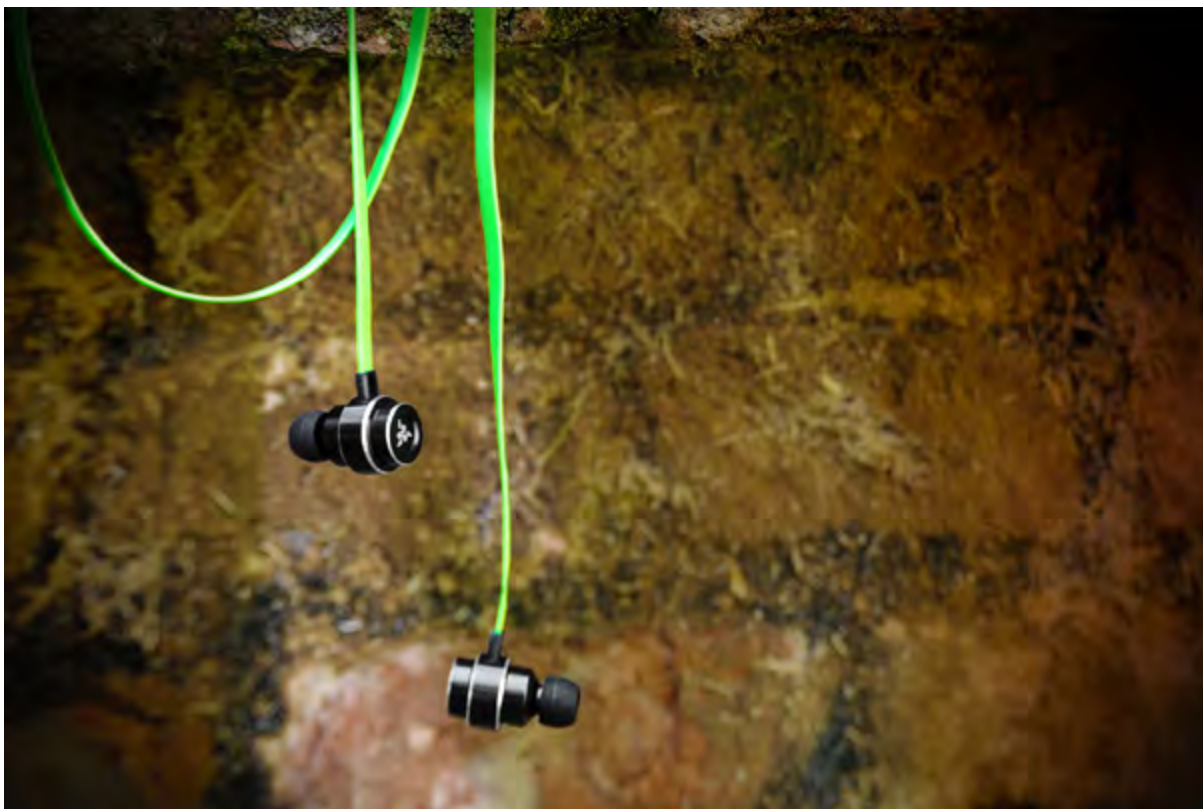
Vstupné napätie: 10mV

Konektor : pozlátený

3,5mm Audio Jack

Dĺžka kábla: 1,3m

Hmotnosť: 22g



Je to už dobrých pár rokov, čo spoločnosť Razer víri vody herného priemyslu. Po niekoľkých úspešných modeloch herných slúchadiel rozširuje Razer svoje rady aj o audio techniku pre bežných používateľov, ktorí majú, na rozdiel od hráčov, trochu iné predstavy o skvelých slúchadlách. Kvalitné a vyvážené hudobné podanie, prenosnosť a štýl robia z Adaro In-Ear veľmi schopného konkurenta na trhu štupľových hudobných slúchadiel.

PRVÉ DOJMY

Potenciálneho zákazníka sa slúchadlá snažia prilákať už balením. V priehľadnom plaste sú slúchadlá totiž vystavené v plnej paráde aj s náhradnými nastavcami do ucha. V nepriehľadnej časti je okrem zvyšku kábla ukryté i praktické

puzdro, ktoré slúchadlá ochráni počas prenášania, a pár papierov.

PEVNÉ PO HLINÍKU

Ploché, takmer nemotajúce sa káble vedú k dvom hliníkovým štupeľom. Oproti bežným slúchadlám sú o niečo ťažšie, no opláca nám to

pevnosť a pocit kvalitného materiálu, ktorý slúchadlá "dedia" po tomto kove. Čo sa týka dizajnu, spoločnosť nesklamala, opäť spojila agresivitu a ergonómiu do jedného, z čoho vyšli štýlové a zároveň praktické slúchadlá. Nie darmo sa hovorí, že v jednoduchosti je krása. Razer sa neobťažoval prvkami, ako napríklad



HODNOTENIE:

90%

ovládanie hlasitosti či mikrofón, ktoré v mnohých prípadoch komplikujú používanie. Len slúchadlá a kábel zakončený kolienkom s 3,5mm jackom kompatibilným s drvivou väčšinou zariadení.

TAJOMSTVO V NEODÝME

Dizajn síce poteší, no kl'účovou vlastnosťou slúchadiel je, samozrejme, zvuk. V robustnom šasi sídli 10mm neodýmové magnety, ktoré sa taktiež, pripisujúc na hmotnosti slúchadiel, starajú o čistý a neskreslený zvuk. Aj keď pri pohľade na špecifikáciu nebudeme nijako ohúrení, zvuk je veľmi slušný, nechýbajú basy ani výšky, drží si svoju čistotu a nezlieva sa nám do jednej veľkej akustickej kaluže, ako je tomu pri lacných slúchadlách.

VLASTNÝ SVET

Štuple majú svoju výhodu vo zvukovej izolácii. Tak ako vás nerušia vplyvy prostredia, takisto ani prostredie nerušia vplyvy z vašich slúchadiel. Samozrejme, v niektorých prípadoch je dobré, ak počujete, čo sa deje vokoľ vás, no pokiaľ ide o hudobný zážitok, izolácia má niečo so sebou. Okrem filtrovania hluku z vonkajšia umožňujú menej výrazným tónom lepšie vyniknúť, hudbu je počuť zreteľnejšie aj pri nižších hlasitostiach. Aby bola izolácia dokonalá, výrobca nám pribalil štyri rôzne veľkosti štupľov, aby vám presne sadli do ucha.

VERDIKT

Razer Adaro In-Ears rozhodne patria medzi tie lepšie slúchadlá, ktoré sa vyskytujú na našom trhu. Ak ste fanúšikom tejto firmy, agresívneho dizajnu, extravagantných farieb a hľadáte niečo prenosné na počúvanie hudby, tieto slúchadlá sú skvelou voľbou. Napriek cene, ktorá sa pohybuje v okolí 70€, sa však môžu vyskytnúť pochybnosti o tom, či je to výhodná kúpa. Pomer kvality a ceny nie je zlý, no vzhľadom na značku je jasné, že je mierne prehnaná. Ak je pre vás práve cena rozhodujúci faktor, nie je až také ťažké nájsť k nim zvukový ekvivalent s cenovkou o pár desiatok eur nižšie, šetríme tým však aj na kvalite spracovania a na dizajne.

Eduard Čuba



Logitech Corded Mouse M500

Komfortný ovládač kancelárskeho kurzoru

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Logitech
Dostupná cena : od 23 €

PLUSY A MÍNUSY:

- + ergonomický dizajn
- + presný laser
- + prepínacie koliesko
- trochu hlučné tlačidlá
- nevhodná pre l'avákov
- fixné dpi

Spoločnosť Logitech prednedávnom potichu uviedla upravenú verziu jednej z ich najpopulárnejších klasických káblových myšiek, Corded Mouse M500. V čom sa táto nová, upravená verzia líši od pôvodnej? V čom spočíva čaro tejto myšky?

"Nová" myš prešla niekoľkými zmenami hardvéru, konkrétne častí, ktoré sú ukryté vo vnútri a na ktoré sa používatelia v minulosti najviac sťažovali. Koliesko a laser tak dostali svoj veľký upgrade – koliesko sa dá lepšie stláčať a laser sníma presnejšie. Teda laser má stále problémy so sklenenými a inými lesklými povrchmi (čo je však problém väčšiny laserových myší), ale je na tom oveľa lepšie ako predtým.

Myš je pomerne veľká (jej rozmery sú 6,9x12,55x4,15cm), ale pritom je veľmi ľahká (váži len 144g).

Nejde o hernú myš a preto sa hodí skôr na kancelárske práce, ale aj tak sme neodolali a skúsili sme ju. Môžeme ju smelo odporúčať aj na občasné nenáročné hranie pre sviatočných hráčov, ktorí spustia nejakú tú hru len zriedkavo. Myš má však fixné rozlíšenie nastavené na 1000dpi, čo je pre hry trochu obmedzujúce. Vďaka svojej tvaru perfektne sedí v ruke a ruka z nej nebolí, ani po niekoľkých hodinách používania.

Myška má na boku dve tlačidlá, ktoré sú prednastavené ako vpred/späť pri surfovaní, ale môžete si do nich nastaviť aj iné funkcie. Logitech má voľne dostupnú utilitu, ktorá vám umožní naprogramovať do každého tlačidla ľubovoľnú funkciu – napríklad aj zmenu hlasitosti, alebo funkciu PLAY. Kábel je dostatočne dlhý (až 180cm) a ohybný, čo vám dá dobrý komfort pri jej používaní. Pri koliesku sa nachádza mechanický prepínač, ktorým môžeme rýchlo prepínať medzi režimami

otáčania kolieska – hyper rýchle scrollovanie, alebo krokovanie.

Čo však môže niektorým používateľom prekážať je, že myška je trochu ľahšia. Niekomu sa môže zdať až príliš ľahká. Myška má celkom hlučné tlačidlá (cvakajúce mikrosplínače), čo by tiež mohlo niekomu prekážať.

Problém môžu mať aj ľaváci. Myška je síce pekne ergonomická, avšak nie je určená pre ľavú ruku. Ľaváci si ju kvôli jej neuniverzálnemu tvaru, vhodnému len pre pravú ruku, príliš neužijú.

A rozlíšenie? Fixne nastavené dpi na 1000 je pre veľké monitory s vyšším rozlíšením jednoducho málo, hoci treba uznať, že vyššie dpi by zas na

menšom monitori bolo na zbláznenie. Toto je skrátka rozumný kompromis.

Aby sme to zhrnuli – myška je perfektná do domácnosti, kancelárie aj na občasné, neprofesionálne hranie.

Ak odhliadneme od niekoľkých chybičiek krásy, dostaneme kvalitnú myšku, ktorá v rámci svojej cenovej kategórie určite ponúka zaujímavé možnosti. Suma je viac než prijateľná a výrobcu na ňu navyše poskytuje až trojročnú záruku, takže čo viac dodať? Híř sa na nákup!

Andrej

HODNOTENIE:

90%



MY OSLAVUJEME NARODENINY, TY SA ZABÁVAŠ!



**Vyhraj svoju vlastnú
VIP párty s Peter Bič Project**
a kopec ďalších cien!
Stačí chodiť do kina a sledovať náš web!

AQUACITY
KINOSALON

AVON
the company for women

ELESKO

enjoy
sladkosti

NATURE'S BOUNTY

RESERVED

Maximálny filmový zážitok | www.cine-max.sk

cineMAX

ZÁKLADNÉ INFO:

Transformers: Age of extinction,
USA, 2014, 165min

Režie: Michael Bay

Scénár: Ehren Kruger

Kamera: Ben Davis

Hudba: Amir M. Mokri

Hrajú: Mark Wahlberg, Jack Reynor,
Nicola Peltz, Stanley Tucci, Kelsey
Grammer, Sophia Myles

PLUSY A MÍNUSY:

- + Autoboti masakrujúci Deseptikonov
- + Deseptikoni ničiaci mesto
- + Autoboti na Dinobotoch masakrujúci Deseptikonov

- nudné ľudské postavy
- stupídnosť snímky
- všetky scény, v ktorých nevystupujú Transformeri

HODNOTENIE:

65 %



Transformers: Zánik

NA ŠROT

Na stupnici od 1 do 10, ako veľmi by sa vám páčilo pozerat' sa na súboje obrovských robotov, búrajúcich budovy v meste? Číslo, ktoré zvolíte bude odpovedať počtu hviezdíček, ktoré by ste udelili tomuto filmu. Veľ'a iného, čo stojí za zmienku, sa totižto v tomto filme nenachádza.

Automechanik Cade Yager (Mark Wahlberg) žije so svojou dcérou Tessou (Nicola Peltz) v polorozpadnutom dome s veľ'kou kôľňou. Cade je neschopný rodič, čo nevie poriadne uživiť svoju dvojčlennú rodinu, a namiesto toho, aby zohnal svojej dcére peniaze

na školu, radšej vyrába polofunkčné robotické prístroje, ktoré nemajú v reálnom živote absolútne žiadne uplatnenie. Aj tak ale žije s dcérou v harmonickom vzťahu. Teda až do chvíle, kým si domov nedonesie starú rachotinu, z ktorej sa neskôr vykl'uje samotný Optimus Prime.

To, že nový Transformers sú hlavne o súbojoch veľ'kých robotov, najkrajšie ilustrujú práve nerobotické postavy. Pri prvých Transformeroch (2007) sa scenáristi ešte snažili napísať zaujímavé postavy a obsadiť ich dobrými hercami. Časy Shia LaBeoufa a Megan Fox sú však už dávno preč. S celou sériou sa ako čierna stuha smutne tiahne postupná

degenerácia hlavných postáv. Vrcholom boli Transformers 3 (2011), kde postavu LaBeoufovej priateľ'ky Carly nahradila syntetická Rosie Huntington-Whiteley. V štvorke už postavy nie sú až také tupé a nezaujímavé, ale naozaj len o nepatrný krôčik. Stále sú nudné, bez reálnych emócií a motivácií. Pre Michaela Baya je evidentne dôležitejšie to, ako postavy vyzerajú, než ako hrajú. Človek má niekedy až pocit, že film sa už-už zmení na reklamu, kde sa vám hlavná postava pokúsi predat' nový vlasový kondicionér. Keď sme už pri tom, product placementu je v nových Transformeroch opäť kopcom.

Po hudobnej stránke je na tom film

celkom slušne, soundtrack ale nie je vel'mi originálny. Človeka celý čas napadá myšlienka: Toto som už niekde počul. Z radu vytŕča najmä hudobný motív à la Počiatok (2010). Ten bol mimochodom recyklovaný už vel'a krát predtým.

Transformers však vždy bol a je film len o jednom. O súbojoch obrovských robotov. A táto časť filmu sa Bayovi naozaj podarila. Transformer samuraj, Transformer tyranosaurus chrliaci oheň, Transformer s padákom, Transformer s cigaretou a d'alšie infantilnosti. To všetko sa spolu bije, ničí mestá, rozbíja vesmírne lode, a skrátka robí veci, ktoré človeka baví sledovať. Deštrukcia je všadeprítomná a obrovská. Na vel'kom plátne ide o luxusný zážitok.

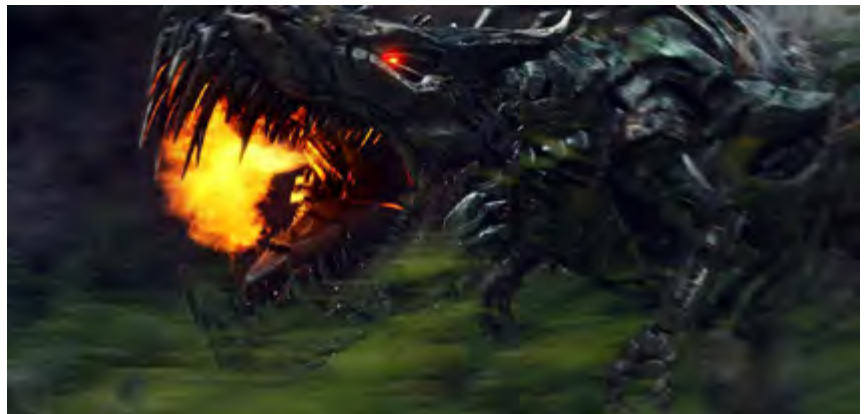
Zaujímavým paradoxom filmu je, že divák si omnoho viac obl'úbi samotných Transformerov ako živých hercov. Herci sú nudní a pohybujú sa podľa vopred pripravených šablón. Vo filme existujú len preto, aby sypali hlášky a šíрили americké rodinné hodnoty. Zato Transformeri, tí sú omnoho zaujímavejší. Optimus Prime je najlepšie napísanou postavou. Ako jediný má zaujímavú dilemu vo filme a dokonca sa uňho objavil aj charakter postavy, ktorý ostatným postavám akosi nebol dopriať. Aj keď aj on má svoje muchy. Celý film sa zaprisaháva, že nikdy nezabije človeka a o päť minút na to už ničí jeden panelák za druhým. Ale kto vie, možno v Amerike slúžia paneláky na výhradne estetickú funkciu, a sú vyl'udnené. (Napočudovanie moja posledná myšlienka nie je úplne absurdná, v Severnej Kórei to tak naozaj je.)

Transformers: Zánik je druhým najlepším filmom v Transformerovskom univerze. Väčšina kritikov bude pravdepodobne Bayov nápad na pokračovania zakopávať pod čiernu zem, ale ja si vravím, prečo nie. Vyzerá to tak, že v d'alších častiach svojho stroja na peniaze pošle Optimusa do vesmíru. Čo by v najlepšom prípade mohlo znamenať príbeh bez planéty Zem a otravných ľudských postáv. Na druhej strane sa však vo vesmíre nedá robiť kvalitný product placement (mimozemšťania nejazdia na Chevroletoch), takže budem svoje očakávanie radšej krotiť.

Úprimne, aj keď sa mi nový Transformers páči, objektívne to nie je dobrý film. Je to vlastne dosť zlý film, ale... sú tam všetky tie úplne famózne súboje robotov, ktorými si film získal svoju priazeň.

**„Film o súbojoch vel'kých robotov.
Ak chcete niečo viac,
hl'adajte inde.“**

Adam Schwarz



ZÁKLADNÉ INFO:

Dawn of the planets of the apes,
USA, 2014, 130min

Žáner: Sci-Fi / Akční / Drama / Thriller

Režie: Matt Reeves

Předloha: Pierre Boulle (kniha)

Scénář: Mark Bomback, Rick Jaffa,
Amanda Silver

Kamera: Michael Seresin

Hudba: Michael Giacchino

Hrají: Gary Oldman, Toby Kebbell,
Judy Greer, Keri Russell, Andy
Serkis, Kodi Smit-McPhee, Jason
Clarke, Kirk Acevedo, Keir O'Donnell,
Enrique Murciano, Laramie Doc
Shaw, Karin Konoval, Steven Wieg,
Michelle DeVito, Lucky Johnson,
Matthew James, Nick Thurston,
Jon Eyeez, Kevin Rankin Stevens,
Queen Latifah, Seth Rogen

PLUSY A MÍNUSY:

+ digitální triky
+ atmosféra
+ charaktery
hlavních hrdinů

- zbytečné
inklinování
k stereotypům
- trochu delší
stopáž, než by bylo
třeba

HODNOTENIE:

80 %



Úsvit planety opic

NA PRAHU GENOCIDY

Když před třemi lety přišel do kin prequel k původní Planetě opic, spousta lidí výsledek překvapil. Po nijakém pokusu Tima Burtona o remake klasické látky z roku 2001 totiž přišla v režii Ruperta Wyatta silně atmosférická podívaná, která se k látce pocházející z díla francouzského spisovatele Pierrea Boullea vracela poněkud odlišnou cestou. Nyní, o tři roky později, je pokračování Zrození Planety opic vyhlášeno jako jeden z nejdůležitějších blockbustů letošního filmového léta, a tak jsou očekávání přeci jen o něco vyšší. A pokud vás předešlý díl alespoň trochu oslovil, tohle si určitě nebudete chtít nechat ujít

K Caesarovi a jeho smečce se příběhově vracíme zhruba deset let po konci prvního dílu. Na všech kontinentech od té doby naplno propukla virová infekce, která způsobila decimaci několika miliard lidí na Zemi. Přeživají jen geneticky imunní jedinci, kteří se snaží zachránit alespoň to málo, co z lidské civilizace zbylo. Jedna taková skupina, sídlící v centru toho, co kdysi bývalo San Franciscem, však čelí blížící se energetické krizi, která by znamenala ztrátu zbytku společenského řádu, který se podařil místnímu vůdci Dreyfusovi (Gary Oldman) udržet. Jedinou jejich možností na záchranu je generátor na nedaleké přehradě. Problém ale je, jak

průzkumná skupinka brzy zjišťuje, že se generátor nachází na území opic. Jedná se o to samé území, které před deseti lety napadly policejní jednotky – Golden Gate Bridge. Za těch deset let se ale mnohé změnilo.

To ostatně platí i o třech letech, které od sebe dělí filmy. Zatímco první díl byl tak trochu krokem do neznáma, u dvojky už tvůrci věděli, do čeho půjdou a čemu musí dostát. Možná právě proto na režijním postu vystřídal Wyatta další talent Matt Reeves, který měl mimo jiné za sebou hodně solidní snímek *Monstrum*. Ten, místo příběhu o tom, jak se opice staly



inteligentními a jak drastická část lidské populace vymřela, dostal do ruky příběh o začátku války, která svrhla lidské pokolení a nastolila vládu opic. A v atmosférickém vrstvení působivě podívané si počíná neméně obratně jako jeho předchůdce.

Virus, opice a válka

Úsvit Planety opic je totiž docela odlišný snímek od prvního dílu, nicméně vyvolává stejné pocity jako jeho předchůdce. Caesar, jeho smečka a také jeho potomstvo tu hrají ještě o něco důležitější roli než ve Zrození Planety opic. Pokud se posledně jednalo o jakýsi origin této postavy, tentokrát se s Caesarem setkáváme jako s rozumným vůdcem, který se za každou cenu snaží zabránit otevřenému konfliktu mezi lidmi a opicemi a který také zakusí veškeré důsledky svých rozhodnutí. Zatímco by tak divák měl spíše fandit lidem, aby se proti opičákům ubránili, přiklání se spíše na stranu nepochopených opic a výsledná situace, kterou snímek svoji více jak dvouhodinovou pouť v kině zakončuje,



zanechává v diváctvu vlastně zvláště smíšené pocity.

Tento letní blockbuster ovšem není jen o příběhu, ale také o charakterech. Je sice škoda, že některé z nich možná až příliš zbytečně inklinují k jakémusi stereotypu či schematičnosti, nicméně ústřední dvojice Malcolma (Jason Clarke) a opičáka Caesara, v podání ještě o něco impozantnějšího Andyho Serkise, toto do značné míry vynahrazuje. Parádní chemie mezi těmito dvěma postavami a uvěřitelnost jejich vztahu do značné míry po většinu snímku udržuje docela tuhou atmosféru. Té také dopomáhají úžasné digitální triky, které, až na finální souboj na rozestavěném mrakodrapu, ždímají ze současné digitální špičky opravdu maximum.

Poslední šance na mír

Matt Reeves ukazuje, že byl rozhodně správnou volbou na režiséra, který by měl následující dva díly převzít. Úsvit je parádně natočenou podívanou, která naprosto plynule střídá malá osobní dramata, zajímavé postavy a velké společenské otázky, stejně jako neustále sílící hrozbu vyostřeného vojenského konfliktu. K tomu pomáhá i parádní kameramanská práce Michaela Seresina a více než působivý soundtrack Michaela Giacchina, který ve vás udrží ten lehký mráz v zádech až do úplného konce závěrečných titulů.

Úsvit Planety opic je zkrátka asi tou nejlepší ukázkou ve všech ohledech vydařeného sequelu, jaká mě v současnosti napadá. Tam, kde skvěle fungovala jednička, toto pokračování zlepšuje, přidává a přitvrzuje. Takhle vydařený atmosférický blockbuster, který by byl navíc druhým dílem nějaké série, tu zkrátka už pěkných pár let nebyl. Pokud vám tedy svět Planety opic alespoň něco trochu říká, Úsvit Planety opic si rozhodně nebudete chtít nechat ujít.

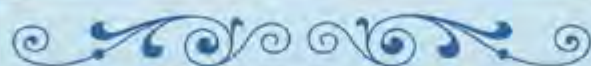
„Ve všech ohledech vydařené pokračování, které nejen že vyrovnává kvality předešlého dílu, ono je v mnohých ohledech i překonává.“

Lukáš Plaček





Objav svoju vášeň k filmu



Platba bodmi

vernostného programu BOOM!Cinema

v sieti multikín

Ster Century Cinemas



**STER CENTURY
CINEMAS**

**BOOM!
CINEMA**



Žilina

Košice

Prievidza

Spišská Nová Ves

ZÁKLADNÉ INFO:

Lietadlá 2, USA, 2014, 84min

Režie: Roberts Gannaway

Scénár: Jeffrey M. Howard

Hudba: Mark Mancina

Hrajú: Julie Bowen, Regina King,
Fred Willard, Jerry Stiller

PLUSY A MÍNUSY:

- + tradičná dobrá animácia
- + znesiteľná stopáž

- recyklácia starých nápadov
- zvieracia ríša ako autá/lietadlá
- zbytočné scény
- ploché dialógy

HODNOTENIE:

50 %



Lietadlá 2 3D

HESLO: MAINSTREAM

Mainstream (z anglických slov **main**[mejn] = hlavný a **stream**[stri:m] = prúd) je termín, ktorý sa používa pre označenie prevládajúceho spoločenského konsenzu a výberu v kultúre, v umení a v názore na spoločenské dianie. Niekedy je tento pojem používaný v negatívnom význame. Typickým predstaviteľom mainstreamovej kultúry sú populárne masmédiá. (Zdroj: sk.wikipedia.org) Typickým príkladom mainstreamu sú Lietadlá 2. Prečo?

Iba bezmála rok prešiel odo dňa, kedy v slovenských kinách premiérovala prvá

časť Lietadiel. Ústredná postava príbehu, Dusty Práškováč, práškovacie lietadlo, ktoré sa bojí výšok, bojuje o uznanie okolia v leteckých pretekoch okolo sveta. Vo svete bez ľudí, plnom áut a lietadiel nesúcich ich vlastnosti a simulujúcich ich správanie sa rozohráva dobrodružstvo určené v prvom rade deťom a až potom ich rodičom a starším súrodencom. Divákov rozmazaných akčnými a nablýskanými Autami však priemerné dobrodružstvo spočiatku podpriemerného okrídleného pretekára nenadchlo. Tvorcovia sa však nevzdali a tento rok sa pokúsili zlepšiť svoje skóre. Úspešne?

Opäť sa stretávame s postavami dobre známymi z prvého dielu. Krátke zhrnutie na začiatku Lietadiel 2 rýchlo

privedie do obrazu aj diváka, ktorý predchádzajúcu časť nevidel. Aj vy ste sa pýtali, čo sa stalo s poškodenou Dustyho prevodovkou a ako je možné, že s ňou počas pretekov nemal výraznejšie problémy? Dvojka vám prezradí minimálne to, že to s ňou v poriadku rozhodne nie je. Práve tento fakt spustí sériu udalostí, ktorá Dustyho motivuje spraviť si požiarnický kurz a stať sa vo svojom rodnom mestečku pomocným hasičom. A keďže je film venovaný záchrannému a požiarnikom z celého sveta, nesmie chýbať ani poriadna záchranná akcia.

Keď sa zamyslíme nad stavbou príbehu Lietadiel 2, odhalíme množstvo scén, ktoré pôsobia len ako "vata". Na jednu stranu je smutné, že film so stopážou

84 minút potrebuje podobné výplne, na stranu druhú je to pri takej krátkej dĺžke prípravy, akou je len jeden rok pochopiteľ'né. Preto sa milí diváci nechajte unášať pohľadom na prírodu, vypočujte si nie príliš vtipné dialógy medzi nepodstatnými postavami a a nebudú chýbať ani americké popové skladby. V súvislosti so spomenutou prírodou mi nedá nepoznamenať, že univerzum Lietadiel bolo posunuté aj na zvieraciu ríšu, pričom jelene predstavujú hnedé autá a vtáky malé lietadielka, pripomínajúce dvojplášňíky. Či je to ešte únosné, to nechám na vás. Pre mňa to v tomto prípade tvorcovia prepískli a malo to na mňa účinok ako päšť do oka.

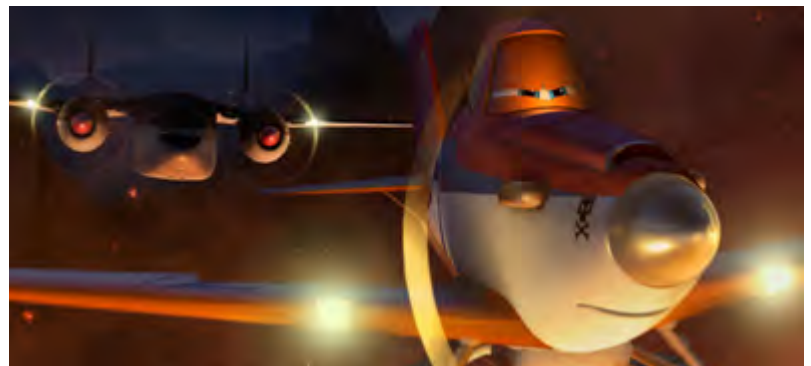
Pri animovaných filmoch posledných rokov sme si zvykli i na nápadité záverečné titulky, ktoré väčšinou už tradične tvoria jednoduché kreslené animácie a umocňujú tak zážitok z končiaceho filmu. Lietadlá v tomto prípade neboli výnimkou. Čo sa však týka druhého dielu, titulkami nás síce sprevádzajú animácie, tie sme však videli už v priebehu filmu. Nuda. Podobné ul'ahčenia práce tvorcov na mňa pôsobili vyslovene arogantne. Spoliehať sa na jednoduchý príbeh, absentovať na akýkoľvek nový nápad, recyklovať dokonca i gagy a celý vtip založiť na zámene ľudských častí tela na časti lietadla sa mi zdá príliš sebavedomé. Ľudia možno stavia na známu značku a budú očakávať strhujúcu jazdu podobnú prvej časti Áut, avšak nebudú tolerovať neustálu recykláciu námetov. Aspoň dúfam.

Hoci som uviedol dôvody, ktoré nedovolia Lietadlám 2 stať sa v mojich očiach nadpriemerným animákom, nemožno mu uprieť ani určité kvality. Milé charaktery lietadiel rozhodne neurazia a hlavne mladšie publikum si ich môže ľahko obľúbiť. Na rozdiel od väčšiny novodobých animákov sa Lietadlá zameriavajú skôr na akciu a napätie ako výbuchy smiechu smerom od publika k plátnu. Že sa im to darí, možno vypožorovať z reakcie detských divákov, ktorí niekedy kokrát zatajili dych, no hlasným smiechom sa sála neotriasala.

Nie je žiadnym prekvapením, že tvorcovia vsádzajú na to, čo sme už videli a páčilo sa nám. Preto podľa pravidiel mainstreamu obal'ujú starý známy zážitok do nového obalu v snahe obalamutiť nás. Do toho naservirujú pár zbytočných scén, ktoré rozšíria príbeh na pol hodinu do takmer trojnásobného rozsahu a po roku hrdo predstavujú "nový" produkt. Pokiaľ potrebujete chvíľku pre seba, pokojne pošlite deti do kina. Nečakajte však, že sa vrátia zvlášť nadšené. Maximálne vás budú otravovať s kúpou záchranného lietadielka a pri vypúšťaní vetrov sa budú tváriť, že to bola ich nová siréna.

„Celý film pôsobí dojmom rýchlo niečo vymyslíme, zanjímame, doplníme o hrdinskú myšlienku a pošleme do sveta. Nové nápady nie sú treba, diváci prídu do kina na známu značku tak, či tak.“

Matúš Slamka



ZÁKLADNÉ INFO:

Joe, USA, 2013, 117min

Žáner: Dráma

Réžia: David Gordon Green

Produkcia: Worldview Entertainment, Dreambridge Films, Muskat Filmed Properties, Rough House

Scenár: Gary Hawkins

Predloha: Larry Brown (kniha)

Kamera: Tim Orr

Hudba: Jeff McIlvain, David Wingo

Hrajú: Nicolas Cage, Tye Sheridan, Gary Poulter, Adrienne Mishler, Heather Kafka, Spiral Jackson, Ronnie Gene Blevins

PLUSY A MÍNUSY:

- + Nicolas Cage a Tye Sheridan
- + výprava, kamera
- + reálnosť zobrazenia neľahkého života protagonistov

- záporák pôsobí násilne zakomponovaný

HODNOTENIE:

82 %

Joe

ĎALŠIA NEZÁVISLÁ HITOVKA

Režisér David Gordon Green bol v posledných rokoch zameraný skôr na komediálny žáner, avšak svoju úspešnú kariéru začínal pri poctivých drámach. K nim sa vrátil aj s jeho najnovším filmom Joe, ktorý práve beží v našich kinách. Už dlhší čas predtým však zbieral pozitívne ohlasy z festivalov. A rovnako pozitívne ho musíme hodnotiť aj my.

Mladý Gary (Tye Sheridan) má ťažký vidiecky život v Texase na juhu USA. Jeho otec (Gary Poulter) je grobian, alkoholik a všetky peniaze vie akurát tak prepíť. Nemá tiež problém vziať ruku na svoju

rodinu. Gary však jedného dňa spoznáva Joea (Nicolas Cage), bývalého trestanca, ktorý v tejto malej vidieckej oblasti spravuje skupinu lesníkov. Joe je dobrák, no tiež má riadne horúcu krv, ktorá ho už predtým dostala do problémov so zákonom. Keď dá Joe Garymu prácu a viac ho spoznáva, zistí uje, že problémom sa znovu nevyhne.

Nezávislá americká produkcia je často kvalitnejšia ako tá závislá. Jedným z primárnych dôvodov je aj fakt, že na rozdiel od konzumnej si nepotrpí na to, aby si brala pred ústa servítku alebo bagatelizovala najrôznejšie problémy

vo finále prostým prezentovaním amerických rodinných hodnôt. Inými slovami, nezávislí tvorcovia sa neboja prednášať reálnejšiu a citlivejšiu výpoveď o záležitostiach, ktorým sa venujú. To platí aj pri Joeovi. Po dopozieraní pôsobí skôr ako výsek z neľahkého života, kde sú peniaze a chlieb do úst vzácnosť, o ktorú postavy bojujú ako len môžu napriek ťažkým okolnostiam.

A práve v takomto prostredí sa utvára priateľstvo medzi mladým Garym a Joeom, priateľstvo, ktoré nie je jednoduché a nesrší hláškami a uhladenosťou. Ich





rozhovory pôsobia živo a vy im to uveríte. Nech už Joe bude kričať na policajtov, rozprávať Garymu o tom, ako spraví "cool" výraz v tvári alebo sa bude rozprávať so svojou milenkou, stále sa budete cítiť prítomní a spojený s charaktormi a ich obvyčajnými i neobvyčajnými problémami v obvyčajnom vidieckom svete. Problémy pritom po vyvrcholení nekončia a ďalšia kapitola neznámej budúcnosti sa otvára, ako prezentuje aj úžasný posledný záber, verný komornej dráme, ktorou Joe je.

Pochvalu si zaslúži aj do detailov vypiplaná výprava a práca so svetlom. Prostredie Texaského zapadákov a lesa vás okúzli. Nemalý podiel na tom určite má krásna kamera Tima Orra a výborná hudba Jeffa McIlvaina a Davida Winga. Obidvaja skladatelia sa sústreďujú na komponovanie hudby k nezávislým filmom a je to cítiť. Hudba tu nehrá hlavnú rolu, ale keď už, vždy len v rámci nepatrného intímneho doladenia diania scény.

Jedným z veľkých viac-menej prekvapení je vynikajúci Nicolas Cage v hlavnej úlohe. Posledné roky to s jeho hereckými úlohami nebola žiadna sláva. V Joeovi má priestor aby svojej postave dal dušu a kvalitná réžia ho posúva ešte ďalej. Za zmienku tiež stojí vynikajúci Tye Sheridan, ktorý po výbornej dráme Mud (2012) z podobného prostredia opäť ukazuje, že je jedným z najnadanejších mladých hercov dneška. Ocenit' treba aj použitie nehercov, ako napr. Gary Poulter, hrajúceho Garyho otca. Filmu to len pridáva na reálnosti.

Pokiaľ máte dost' bežnej konzumnej produkcie, Joe vás istotne poteší. Je to citlivo zrežirovaný, napísaný, zahraný a nasnímaný film, ktorý pôsobí reálne svojou dramatizáciou a pomalým tempom ako aj dojmom "výseku zo života". Privedie vás na iné myšlienky a celkom isto vás môže aj obohatiť.

„Joe je inteligentný, reálny a výborne zahratý film, ktorý pôsobí ako výsek zo života a priateľstva dvoch ľudí a ako taký vo vás zanecháva väčšiu emocionálnu reakciu ako desiatky konzumných hollywoodskych filmov dokopy.“

Jozef Andraščík



ZÁKLADNÉ INFO:

22 Jump Street, USA, 2014, 112min

Distribuce: CZ Falcon, SK ITAFilm

Režie: Phil Lord, Chris Miller

Scénář: Michael Bacall, Oren Uziel, Rodney Rothman

Kamera: Barry Peterson

Střih: Keith Brachmann, David Rennie

Hudba: Mark Mothersbaugh

Hrají: Channing Tatum, Jonah Hill, Dave Franco, Nick Offerman, Ice Cube, Peter Stormare, Rob Riggle, Richard Grieco, Wyatt Russell, Amber Stevens, Queen Latifah, Seth Rogen

PLUSY A MÍNUSY:

- + herecké obsazení a "výkony"
- + vtipy a gagy
- + paradox funkčního stokrát překopírovaného příběhu

- některé momenty jsou blbé, až to vážně bolí
- člověk, který nemá rád hip hop, ho u tohoto filmu rád má...

HODNOTENIE:

75 %



22 Jump Street

TATUM A HILL PROCHÁZÍ MANŽELSKOU KRIZÍ A VYSOKOU ŠKOLOU.

Channing Tatum a Jonah Hill si hrají na blbečky, parodují Mizery (1995, 2003) a také 21 Jump Street (2012). Ovšem jestli takoví pitomci vážně nejsou, za tohle ztvárnění dvou policajtů by si zasloužili intergalaktický pohár vítězů. Tak tuplované blbce a zároveň klikaře totiž člověk jen tak nevidí.

Policejní důstojníci Schmidt (Jonah Hill) a Jenko (Channing Tatum) si v poslední protidrogové misi museli znovu projít střední školou. Pro typického ne moc chytrého sportovce Jenka to bylo peklo

a pro na sport ani nekoukajícího Schmidta byla střední ještě větší peklo. Spojili tak své síly a nástrahy střední překonali, drogu našli, dealery potrestali a čekali na další záluďný úkol mezi pubert'áky. Jejich očekávání se naplnilo a kapitán Dickson (Ice Cube) je posílá v utajení na místní vysokou školu, aby opět našli nové drogy a zavřeli dealery.

Zdá se vám to, jako by kopírák ještě ani nezaschl a jednička je z toho cítit jako Tatum po dvouhodinovém běhu? Ano, samozřejmě! Spoléhá se tady na osvědčený scénář, osvědčené herce,

gagy a zápletky, ale i tak je 22 Jump Street jiná. V čem? Přichází totiž manželská krize Jenka a Schmidta...

Jenko totiž na vysoké potká ve fotbalovém týmu spřízněnou duši (spíše své více blond'até já, které i stejně heká při zvedání činky) a Schmidt se začlení mezi studenty umění. Řekněme si na rovinu, Jenko nemá hlavu na debatování o umění a Schmidt nemá... dostatečné fyzické předpoklady k jakékoliv sportovní aktivitě. Jejich vztah začíná chladnout, jeden na koleji mluví o koze, druhý o voze a vlastně si přestávají rozumět. Oba jsou na pochybách, jestli

jejich profesionální i přátelský vztah má budoucnost, a tak si jde každý svou cestou. Pořád ale musí vyřešit případ. Kde jinde by měli vysokoškoláci hledat než (cituji) v "knížkárně"?

Už 21 Jump Street bylo vyšínutí smyslu Phila Lorde a Chrise Millera. Člověk by čekal, že když jedna z postav je svalnatá, druhá bude mít mozek. Ne. Lord a Miller natočili film podle principů Blbý a blbější (1994) nebo Pat a Mat, takže jeden tady má svaly a IQ fotbalového míče a druhý (neúmyslně) baví lidi svým praktickým zadečkem ala Jennifer Lopez, výrazem ala prchající Jim Carrey a IQ dětské omalovánky. Pokud člověka tahle kombinace lehce retardovaných policistů nebaví, je tady ještě jejich nadřízený Dickson v podání sarkastického, hubatého, vtipného nakopávače prdelí Ice Cubea, který dokáže ve vteřině jedním vtipem shodit celý film a zároveň funguje jako odrazový můstek všech velkých gagů a natrhle bránice.

Lorde a Miller totiž ukazují, proč jejich vysokoškolská komedie na rozdíl od Sousedů (2014) Nicholase Stollera funguje jako komedie. Tím rozdílem je nadhled, fungující gagy a stupidita, která je potřeba, pokud chcete dva dospělé policisty poslat na vysokoškoláky. Stoller bral všechny postavy strašně seriózně, byly vážné, vtipy rádoby rafinované a charaktery rádoby sitcomové a ani jedno se mu sakra nepovedlo. Ve 22 Jump street si na nic nehráli, od začátku do konce byly všichni na palici a blbý blbcem zůstane, i kdyby přečetl celou "knížkovnu".

Pokud vás bavilo 21 Jump Street a viděli jste Sousedy, vřele doporučuji spravit si po nich chut' na 22 Jump Street. Není to nic, co byste v předchozím filmu už neviděli, ale koukat se na blbce, kteří ani nevymění žárovku, a přitom běží na půdu s vrtačkou a kamerou, potěší každého sarkastického cynika, který si libuje v cizím neštěstí a stupiditě. Jen doufejme, že scénky z titulků budou rozvedeny do dalších filmů.

**„Tatum a Hill
proti nebezpečným
vysokoškolákům.
Holt, i na vysoké se
najdou blbci.“**

Veronika Cholastová



ZÁKLADNÉ INFO:

Deliver us from evil, USA, 2014, 118min

Réžia: Scott Derrickson

Produkcia: Jerry Bruckheimer Films, Screen Gems

Scenár: Paul Harris Boardman, Scott Derrickson

Predloha: Ralph Sarchie (kniha), Lisa Collier Cool (kniha)

Kamera: Scott Kevan

Hudba: Christopher Young

Obsadenie: Eric Bana, Edgar Ramírez, Olivia Munn, Sean Harris, Joel McHale, Dorian Missick, Jenna Gavigan, Chris Coy, Sean Nelson, John Cenatiempo, Ivan Cardona, Ben Livingston

PLUSY A MÍNUSY:

- + kamera
- + obsadenie
- + atmosféra, výprava

- nič nové a odlišné od konkurencie
- hudba

HODNOTENIE:

60 %



Zbav nás zlého

ALEBO AKO VYZERÁ TRADIČNÝ RECEPT EXORCISTICKÉHO HORORU

Exorcizmus je a vždy bol vd'ačnou hororovou tematikou. Ked' sa uchopí za správny koniec, vie byť daný film aj poriadne desivý. Stačí si spomenúť na kultového Exorcistu (1973). Režisér Scott Derrickson, ktorý je v hororovom žánri už veteránom, sa preslávil práve exorcistickým filmom V moci diabla (2005) a v jeho novej snímke Zbav nás zlého sa k exorcizmu vracia. Je to však výlet patrične desivý? Áno aj nie. Každopádne, jeho nový film si zaslúži pozornosť.

Policajt Ralph Sarchie (Eric Bana) žije viac-menej pokojný život v newyorskom Bronx.

To sa zmení, keď sa dostane na stopu šialenému bývalému veteránovi Mickymu Santinovi (Sean Harris) a zistí, že sa spája s celou sériou záhadných zločinov. Netušiac, čo si počať, prijme pomoc a radu od jezuitského kňaza Mendozu (Édgar Ramírez). Ich spoločná cesta za stopami Santina ich bude viesť do veľmi temných vôd.

Nič nezíska hororu s paranormálnymi javmi väčšiu pozornosť a peniaze než dobre známa veta "inšpirované skutočnými udalosťami". Aj v Zbav nás zlého nás táto veta zasahuje už hneď na začiatku filmu,

nastavujúc tak kompas diváka k tomu, aby všetko bral vážnejšie a desivejšie. A hoci je príbeh naozaj inšpirovaný skutočnými udalosťami (hoci pochopiteľne, filmom dozaista zdramatizovanými), väčšiu silu by príbeh mal, ak by sa to neznalí diváci dozvedeli až na konci filmu, pretože to najdesivejšie sa deje až vo finálnej tretine. Úvod je naproti tomu skôr bežnou filmovou rutinou na tému priateľstvo medzi policajtmi.

Rutinná je takmer väčšina príbehu. Derrickson po tom, čo do príbehu začleňuje jezuitského kňaza Mendozu,

sústred'uje všetko dianie na vzťah medzi ním a Sarchiom, ktorý vďaka vyváženej dynamike medzi postavami funguje. Problém je, že režisér sa spolieha na tie najjednoduchšie okované žánrové prostriedky hororu – sériu vydarených "l'akačiek", pomalého pohybu kamery v kombinácii s nedostatkom svetla, strašidelne vyzerajúceho posadnutého a tiež rozhovory o satanovi. Ak vás nasledovné riadky priviedli k usúdeniu, že to všetko ste už videli v iných exorcistických hororoch a je to ľahko predvídateľná súčasť už každého aj bečkového hororu, máte pravdu. Zbav nás zlého je proste neinvenčný film s neinvenčným scenárom, a to je jeho najväčšia slabosť.

Ako som však spomenul na začiatku, Zbav nás zlého si aj napriek tomu zaslúži pozornosť. Ide totiž o precízne natočený film, ktorý dané (už nudné) zvyklosti žánru zvláda servírovať vďaka schopnej réžii a výprave pútavo, a tak tie dve hodiny utečú ako voda. A to ako aj pre občasných hororových divákov, tak aj pre milovníkov exorcistických filmov. Už len ten upršaný Brooklyn a špičkový make-up posadnutých robí svoje. Čo si vo filme na rozdiel od remeselne zvládnutej technickej stránky vôbec nevšimnete, je hudba. Budete vedieť, že čosi tam hrá, čosi tam občas dramatizuje dianie a pridáva desivosti scéne, ale vyfučí vám to ihneď z hlavy.

Obsadením sa tvorcovia trafili do čierneho. Eric Bana sa v úlohe policajta, ktorý má občas "tvrdšiu ruku", úspešne našiel. Skvelý výkon predvádza takisto aj Sean Harris v roli posadnutého.

Zbav nás zlého je tradičnou prehliadkou klasického exorcistického filmu (so štipkou krimi). Skladá sa presne z tých prvkov, ktoré by ste v horore očakávali a ktoré sa používajú už od nepamäti. A v tom spočíva jeho úspech aj problém. Na jednej strane vás čaká neinvenčný film, no na strane druhej kvalitne odvedená práca, ktorá vás rozhodne zabaví aj vystraší. Navyše filmov o exorcizme zrejme nikdy nebude dosť.

„Hoci je Zbav nás zlého film, ktorý vám v rámci žánru neukáže absolútne nič nového, stále ide o kvalitne odvedenú prácu, ktorá úspešne v tom, čo si dala za cieľ – podesiť.“

Josef Andraščík



ZÁKLADNÉ INFO:

WTF, 2014, 81 min

Réžia: Raphaël Frydman

Scenár: Raphaël Frydman

Kamera: Gilles Piquard

Hudba: Christopher Young

Obsadenie: Rémi Gaillard, Patrick Raynal, Franc Bruneau, Nicole Ferroni, Alban Ivanoff, Sylvain Katan, Grégory Nardela, Quentin Jodar, Brigitte Moati

PLUSY A MÍNUSY:

+ vtipné nové skeče
+ Rémiho skeče pokope

- zbytočný príbeh
- herecké výkony
- miestami krutosť vo vtipoch

HODNOTENIE:

55 %

WTF

ŽARTÍKY PO FRANCÚZSKY

Kto by nepoznal Rémiho Gaillarda a jeho žartíky, ktoré kolujú po internete už 7 rokov? Dosiahol viac ako 6 miliónov fanúšikov na Facebooku a na svojom konte má viac ako 1.6 bilióna pozretí. Zábavné videá sú však niečo iné ako plnohodnotné filmové dielo. Po internetovom úspechu prichádza však aj film, ktorý spája Rémiho život a jeho žartíky.

WTF začína starými vtipmi, ktoré ste už mali možnosť vidieť na internete, no stále sú zábavné. Toto považujem za správny krok vzhľadom k tým divákovi,

ktorí nie sú zasvätení do sveta Rémiho Gaillarda. Samotný príbeh filmu však nie je konzistentný a miestami je až trápny. Zahrňuje Rémiho a jeho priateľku Sandru (Nicole Ferroni), ktorá od neho vyžaduje, aby sa konečne začal správať ako dospelý človek, lebo v opačnom prípade ho opustí. Komikovi ale stúpne sláva do hlavy z jeho internetového úspechu a nevenuje dostatočnú pozornosť svojim kamarátom, ktorí ho nakoniec tiež opustia. Rémi zostáva sám a je si vedomý toho, že si musí dať svoj život dohromady. Príbeh sa posúva o rok neskôr, kde Rémi berie nespočetne veľa liekov, ktoré ho udržiavajú

pasívnym a "obyčajným rodinným chlapíkom", no napriek tomu mu jeho žarty chýbajú. Ako dlho však takým aj zostane?

Príbeh WTF nie je príliš prepracovaný. Ako sa dalo čakať, sú v ňom zahrnuté prvky, ktoré polovica ľudí bude považovať za trápne a polovica za šialené a vtipné. Scenárista a režisér Raphaël Frydman predstavujú publiku príbeh, ktorý má v sebe bláznivé nápady a odvíja sa na základe celkom zaujímavej filozofie: "aby ste sa stali niekým, robte pre to hocičo." Keby sa takouto filozofiou riadil každý, tak neviem, či by to dopadlo dobre.



Herecké výkony nie sú presvedčivé, môžeme povedať až chabé, ale vzhľadom k tomu, že tento film si robí srandu sám zo seba, až tak na tom nezáleží. Ide len o srandu a skeče, ktoré vás určite pobavia. Bohužiaľ, skeče a hlavná dejová línia sú nevyvážené. Akonáhle daná zábavná vsuvka skončí a začne sa odohrávať dej, prajete si, aby začal ďalší skeč. Tým pádom dej pôsobí zbytočne, no má svoje svetlé chvíľky.

Skeče nie sú plnohodnotný film

Celý príbeh filmu WTF pôsobí ako výplň pre staré a nové žartíky. Možno by bolo lepšie riešenie spraviť výber najlepších skečov, pridať nové a pustiť to do kín. V tomto prípade by ste však prišli o scénu, kde vystupuje "najlepší DJ na svete" s jedným pohybom do každej skladby, čo bolo podľa môjho názoru šialené a vtipné. Raphaël Frydman sa až príliš spoliehal na skeče, ktoré boli zakomponované do filmu, no zabudol na hlavnú dejovú líniu. Tú mohol viac premyslieť, aby dotvorila plnohodnotný film. Hudba, hlavne v tých zábavných častiach, je trefná a dodáva filmu komediálny nádych. Hank Williams III s výbornou skladbou Rebel Within ukončil film v komediálnom duchu.

Vzhľadom k tomu, že film obsahuje veľa negatívnych faktorov, netreba zabúdať, že Rémi Gaillard bol aj bude vždy zameraný na žartíky, ktorými šokuje, nahnevá alebo pobaví nič netušiacich ľudí. Vo filme WTF, ak ste len šťastní fanúšikovia podobných vtipov, si určite pridáte na svoje a schuti sa zasmejete na nahnevaných ľuďoch alebo policajtoch, ktorí ho musia mať plné zuby. Zaujímalo by ma, koľko Rémi vyhodí peňazí za pokuty a právnikov.

WTF je film, ktorý ako celok, bohužiaľ, nefunguje. Zahŕňa veľa negatívnych prvkov a zachraňujú ho len bláznivé skeče. V príbehovej časti filmu sú nevýrazné a otravné postavy, navyše sú zasadené do hlúpeho príbehu, ale to bol možno zámer tvorcov, ťažko povedať. Rémi Gaillard by sa mal zamerať len na krátke zábavné skeče. Ako neúspech by som však tento film neoznačil, no určite to nie je sféra, kde by Rémi Gaillard zažiaril. Jeho parketou vždy ostane YouTube a toho by sa mal držať. WTF je určite odvážny počin, ktorý však potreboval byť viac premyslený.

**„Rémi Gaillard
a jeho filmové spracovanie
nie je také zábavné ako
samotné žartíky.“**

Adrián Líška



ZÁKLADNĚ INFO:

Všiváci, Česko, 2014, 98min

Žánr: Drama / Komedie**Režie:** Roman Kašparovský**Scénář:** Roman Kašparovský**Kamera:** Vladimír Smutný**Hudba:** Miroslav Chyška**Hrají:** Tereza Voříšková, Jiří Mádla, Kryštof

Hádek, Jiří Langmajer, Ondřej Malý,

Ondřej Vetchý, Iva Janžurová, Marek

Tadlík, Andrea Kerestešová, Tatiana

Vilhelmová, Nikol Moravcová, Sabina

Remundová, Aneta Krejčíková, Matěj

Převrátil, Filip Antonio, Eliška Křenková

PLUSY A MÍNUSY:

+ kamera

+ zpracování

- příběh

- některé herecké
výkony

- dialogy

- scénář

HODNOTENIE:**45 %**

Všiváci

AKCE, SEX A MORÁLNÍ KOCOVINA

Český snímek Všiváci láká lidi do kina už docela dlouho. Přeci jen natáčení snímku skončilo již téměř před dvěma lety, nicméně premiéra se neustále posouvala, a tak se celovečerní debut Romana Kašparovského dostává do kin až nyní. Jak ale příběh dvou bratrů, který se z části natáčel i v Afghánistánu, nakonec dopadl a stojí za vaši návštěvu kina? To se vám pokusím přiblížit na následujících řádcích.

Všiváci, v hlavní roli s Ondřejem Vetchým a Jiřím Langmajerem, prozkoumávají pro český film do značné míry neobvyklé

prostředí akčního filmu. Samozřejmě se spoustou dalších fragmentů z jiných žánrů a filmařských poloh. Nicméně proč začínám právě tím? Protože jedno z největších pozitiv tohoto snímku je právě jeho zpracování, které dokáže naprosto s přehledem prodat právě akční sekvence odehrávající se na misi v Afghánistánu.

Všiváci zkrátka odkoukali u zahraničních produkcí, jak se stylová, vysokonákladová podívaná točí, a tyto fragmenty pak režisér Roman Kašparovský poskládal do obrazově vcelku silně působivé a docela atmosférické hodinky a půl

Jednoduchá akce, stoprocentní úspěch

Na druhou stranu to s sebou ovšem přináší také nejzásadnější problém této produkce – film pohromadě moc nefunguje. Dějová linka Mikuláše (Jiří Langmajer) a jeho životních problémů je ještě relativně v pořádku, nicméně Mikiho (Ondřej Vetchý) vystřízlivění po návratu z války v kombinaci s karikaturami archetypů postav, nevyrovnanými hereckými výkony a příliš vykonstruovaným příběhem prostě nefunguje. Je celkem úsměvné, že nejvyrovnanější herecký projev z celého filmu předvádí Jiří Mádla, coby možná až

příliš do extrému zahnaný, retardovaný Venca. Celé tyto rozpaky z příběhové stránky filmu navíc podporuje zásoba toporných dialogů a nepravděpodobných jednání postav.

A to je setsakramentská škoda. Všiváci totiž vypadají a také se chovají světově a nebýt mizerného scénáře byste tu slámu, co jim občas kouká z bot, klidně přehlédli. Takhle vás to ovšem nutí všítat si otravných detailů, jakými je například hodně špatný Kryštof Hádek, podivné proměny postavy Oldy (Ondřej Malý), a hlavně pak chyby v závěrečném aktu celého filmu, který vyvolá na vaši tváři spíše zmatený výraz než cokoliv jiného.

Vizuálně liga mistrů, scenářisticky okresní přebor

Ve výsledku je tak tohle spíše film plný rozpaků. Rozhodně je ovšem takovýto podivný výsledek pořád lepší, než další hromada bezhlavě hloupých filmů zakořeněných v dobách minulých, jaká se v poslední době objevovala v kinech pod nálepkou česká produkce. Když už nic jiného, Všiváci rozhodně ukazují, že i u nás se dá natočit mainstreamový film, který vypadá světově.

„Všiváci jsou ukázkou toho, že i u nás se dá natočit film, který vypadá světově, nicméně jsou zároveň tak scenářisticky podvyživení, až hrůza..“

Lukaš Plaček





ZÁKLADNÉ INFO:

PLUSY A MÍNUSY:

- nudné opisné pasáže

Hugh Howey – *Silo*
Vydavateľ: Ikar
Rok vydania: 2014
Žáner: Sci-fi, Fantasy
Na recenzovanie poskytol: www.bux.sk

+ príbeh
+ nápad
- dĺžka

HODNOTENIE:

45 %

Ludské Silo

Silo je podl'a Krátkeho slovníka slovenského jazyka definované ako "zariadenie na uskladnenie krmiva, či ako skladisko na obilie, múku a podobné suroviny, väčšinou umiestnené nad zemou". Toto silo sa však nachádza pod zemou a žijú v ňom ľudia...

Stále frflame na novo vychádzajúce „erot'áky“, detektívky, romantiky... Postupne utiekame k sci-fi a fantasy literatúre, nech máme aspoň chvíľu pocit, že čítame plnohodnotnú literatúru. No nie je toho už aj v tomto žánri veľa? Nie je to aj tu stále len o tom istom?

Ako už bolo vyššie „vyspoilované“ (po našom prezradení), príbeh sa odohráva v postapokalyptickom svete v podzemnom Sile. Ľudia tu žijú hierarchicky usporiadaní, je tu starosta, šerif, každý má svoje miesto a svoju funkciu (mechanici, farmári, nosiči a obdobné bežné povolania).

Párom, ktoré sa do seba zal'úbia, musia udeliť oficiálne povolenie a deti sa rodia na základe lotérie (keď niekto zomrie, vylosuje sa manželský pár, ktorému je umožnené mať dieťa). Majú tu vlastné záhrady, školy,

dielne, elektrinu z ropy, ktorú t'ážia či dokonca aj niečo ako nemocnicu. Tak kde je problém?

Ten, kto neposlúchne zákon, odchádza čistiť kamery zvonku Sila, ktoré poskytujú obyvateľom vrchného poschodia Sila výhľad na zem (nie práve idylický, aby sme boli presní). A, hoci každého čističa navlečú do ochranného odevu, umrie.

Tu sa dostávame k jadrú vecí – prečo už život na zemi nie je ako predtým? Ako sa ľudia dostali „tam dole“? Kto vymyslel všetky pravidlá a zákony, ktorých nedodržanie sa rovná smrťou čistením (tak ako pritiahnuto za vlasy to znie)? Odpoveď na tieto otázky by ste čakali márne, pretože ako to už býva, jedna kniha nestačí a aj v tomto prípade nás čaká viacero dielov. Preto sa nedozvieme, prečo sa vo vzduchu nachádza jedovatý argón a k akej vzbure ľudstva to vlastne došlo.

Samotný dej sa však rozvíja postupne. A síce nedečkavo čakáme, čo nám autor z tejto minulosti ľudstva d'alej odhalí, no zároveň nám opisuje aj súčasnú situáciu v Sile, čo čitateľa trochu rozptýli. Autor si vybral niekoľko výrazných postáv, ktoré vás budú sprevádzať celým príbehom. No ich myšlienkové pochody a pocity sú opísané až príliš a čitateľa tieto digresie nudia, niekedy až rozčuľujú, lebo by sa rád pohol v príbehu d'alej. Keby autor tieto dopodrobne opísané emočné výkyvy skrátil aspoň o sto strán, hneď by bolo z tejto „bichle“ čitateľnejšie dielo. Najvýraznejšia je však postava Jules, ktorá začne do záhadu Sila vŕtať. No odplatou za to jej bude len to, že pôjde čistiť. Ako všetci predchádzajúci čističi si myslí, že ani ona nesplní túto povinnosť, a tak sa vzoprie systému. Tí pred ňou však kamery vyčistili, no nik nevie, čo presne ich k tomu viedlo, prečo sa na túto poslednú povinnosť jednoducho nevykašľali, keď aj tak o chvíľu zomrú kvôli jedovatému argónu vo vzduchu. Či ich vyčistí Jules, to vám zatiaľ nebudeme prezrádzať.

Každopádne si autor udržuje dramatický spád a momenty prekvapenia. Aj keď sa niektoré situácie dajú predvídať, kniha vás núti čítať d'alej aj kvôli niekoľkým thrillerovým či až hororovým scénam. Hneď v prvej kapitole, kde je uvedená (ako sme si naivne mysleli) hlavná postava, sa čitateľ oboznamuje s fungovaním Sila, no zároveň cíti, že tam čosi nie je v poriadku. Ďalej sa tu postupne odokrýva aj záhada, ako sa ľudia dostali do Sila, ako aj informácia o následne sa stupňujúcej vzbure celej machinácie. Kde je však úniku, keď vonku je svet neobývatelný? Celú pravdu si autor schoval aj do nasledujúcich dielov.

Z mosta do prosta. Na to, ako bolo toto dielo propagované, je trochu slabšie, než sme očakávali. Na druhej strane, stále patrí k tým lepším, ktoré sa oplatí prečítať, hlavne ak máte radi tento žáner. Od nás má hodnotenie 80%. Navyše sa tešíme na filmové spracovanie, ktorého sa pravdepodobne ujme Ridley Scott. Už teraz sú na internete prvé teasery, ktoré vyzerajú veľmi dobre.

Monika Záborská



ZÁKLADNÉ INFO: PLUSY A MÍNUSY:

Stephen King: Žiarenie

Vydavateľ: Ikar

Rok vydania: 2014

Žáner: Horor

Na recenzovanie poskytol: www.bux.sk

+ postavy

+ stavba

atmosféry

+ autorov štýl

- miestami

zdĺhavé opisy

HODNOTENIE:

85 %

Žiarenie

Stephana Kinga nemusím predstavovať snáď nikomu. Svojský autor vyše päťdesiatich bestsellerov nás udivuje svojím rozprávačským talentom už viac ako štyri desaťročia. Jeden z jeho najznámejších románov Žiarenie vyšiel prvýkrát v roku 1977 a tento rok ho má šancu vďaka vydavateľstvu Ikar „prelúskat“ aj slovenský čitateľ.

V príbehu vystupuje rodina Torranceových, ktorá sa na istý čas presídlila do vychýreného hotelu Pekná vyhládka. Hotel je počas zimných mesiacov mimo prevádzky, najmä z dôvodu neprejazdných horských ciest. Nanovo sa otvára na jar, lenže niekto sa oň medzitým starať musí, a tak miesto správcu prijme kedysi vyhorený učiteľ, začínajúci dramatik a abstinujúci alkoholik, Jack Torrance. Ten do hotela vezme aj svoju manželku

Wendy a päťročného syna Dannyho, ktorý má zvláštne schopnosti. Malý chlapec dokáže čítať myšlienky a vidí veci, ktoré by očividne nemal. Hotel totiž ukrýva veľa temnú históriu a má moc pohltiť každého jedinca, ktorý sa poddá. Dokáže však rodina Torranceových vzdorovať?

Je ťažké napísať dobrý horor. Filmové adaptácie majú výhodu v tom, že atmosféru častokrát podfarbuje dych vyrážajúca hudba. Tá pôsobí ako „katalyzátor strachu“ a vy sa pri pozieraní filmu začnete báť už po začutí prvých tónov. Kniha to má trochu ťažšie, pretože k dispozícii máte len vašu predstavivosť a autorom napísané riadky. Stephen King si atmosféru buduje pomaly a nenásilne. Každou stranou dopĺňa informácie o svojich postavách, vykresľuje ich do hĺbky a skúma ich správanie a spôsob, akým konajú. Na konci sa vám

tak naskytne pohľad na ucelenú mozaiku. V knihe je použitých veľa opisných pasáží, niekedy až priveľa detailných. Tie môžu čitateľa nudiť. Musím sa priznať, že aj ja som sa párkrát pristihol v očakávaní, či sa objaví nejaká akcia, ale v tom sa horory líšia od thrillerov. V hororoch ju nečakajte. Ich cieľom je vo vás vyvolať strach a nie adrenalínové vzrušenie. King si preto svoje desivé tromfy starostlivo vyberá, len aby na vás mohol vybalit' niečo strašidelnejšie o pár strán ďalej.

Na Kingovi je zaujímavé to, že využíva všetky dostupné prostriedky. Jeho cieľom nie je vo vás vyvolať hnuš, preto v knihe neočakávajte žiadne krvavé jatky (aj keď bez krvi to niekedy v hororoch nejde). Autorovou najsilnejšou zbraňou sa stáva schopnosť urobiť z obyčajných vecí desivé. Ruku na srdce, koľkokrát ste sa pohli, ležiac na posteli, lebo nejaký zvuk zašramotil niekde v tme? Alebo keď sa záclony zatrepotali, lebo ste si nechali cez noc otvorené okno? A čo to akvárium s rybičkami, ktoré vydáva hlasité zvuky? Román Žiarenie je čisto duchárska vec – aj keď sa o duchoch už čo-to popísalo. No už len zo samotnej predstavy, že ste v obrovskom hoteli sami, prechádzate sa večer jeho chodbami a vnímate okolité zvuky, človeka mrazí. Navyše, ľudská predstavivosť je veľa mi zákerná vec – človek si domýšľa veci najmä vtedy, keď sa tomu zo všetkých síl snaží vyhnúť. To isté robí aj King. Vidíte tú sochu leva zo živého plotu? A čo keby tá potvora ožila a schmatla vás do papule? Požiarna hadica, ktorá sa vlní ako obrovský pytlák? Prosím vás! Autor dáva moc týmto obyčajným veciam, aby sa vám zavrtali hlboko do mozgu (zvuky, pohyby). Vaše zmysly to všetko vnímajú a niekedy stačí málo, aby sa človek vyl'akal. Hlavne vtedy, keď čítate horory do druhej v noci.

Sú to obyčajní ľudia, „prefackaní“ životom, ktorí už za sebou niečo majú, a preto sa zo všetkých síl snažia preskakovať poľenú, ktoré im nemilosrdný život neustále hádže pod nohy. Jack je bývalý učiteľ, veľa pil a v detstve poznal namiesto láskavého pohľadania svojho otca len úder do hlavy či kopanec do brucha. Ani Wendy na tom nebola najlepšie – so svojou matkou pretrhla puto už dávno. Napriek tomu sa Jack a Wendy snažia byť príkladnými rodičmi a dať Dannymu všetko to, čo oni nemali. V niektorých momentoch budete s postavami súcitiť. Stephen ich napísal naozaj dobre. V iných pasážach zase budete krútiť hlavami a šklbať si vlasy nad ľudskou hlúposťou. V románe cítiť snahu vykresliť silné ľudské charaktery, čo sa aj podarilo. Wendy neustále o svojom manželovi pochybuje a Jack je zase ustavične unavený z manželkinho neustáleho obviňovania. Ako môže fungovať vzťah, keď nie je založený na dôvere? A potom je tu Danny – chlapec, ktorý žiarí. Chlapec, ktorý sa správa čudne, má neviditeľného priateľa a vopred uhádne, čo si myslíte. Aby toho nebolo málo, priestor v románe vyplňajú duchovia a téma šialenstva. Je šialené prest'ahovať sa do hotela, ktorý živa prázdnotou, a z ktorého stien sála hrôza a nepokoj. No nie je šialené, ak si dovoľím tvrdiť, že ide o solídne napísaný horor, z ktorého vám miestami prebehne mráz po chrbte.

Patrik



P.M. ČERVENÝ

TALIES
Júl 2014 august

J. Pokorný

...Reálny svet ma už nebaví...

...Na rozdiel od toho, taký World of Warcraft?!

Milujem ťa, WOWko!

ZA GAMESITE!
ZA HIRA!

Máme takých šikovných vývojárov, že do neho spravili nové QUESTY!

Tiež by som chcel na tom spolupracovať! prihlásil som sa z lásky k hrám, a k tomu celkom dobrovoľne!

... MEDZITÝM V TAJNÝCH PODZEMNÝCH VÝVOJÁRSKYCH KOBKÁCH GAMESITE...

...Aj ja teba...

...MUAHAHHAAAAA...

...zabite ma..

To bol nápad, nálať tje naivky na vývoj hier! Makajte, vy lenivé svine, veď to robíte z lásky k hrám, a celkom dobrovoľne, no nie!?!?

...medzitým v Azerhote...

... Čo je toto? nejaký špeciálny quest? Možno jeden z tých, na ktorých sa podieľali aj naši borci z GAMESITE!



CLICK
CLICK



...DO FRASA...

Hlavu hore, pracovník Klajo! Prihlásil ste sa predsa z lásky k hrám!

SAKRA!
...a k tomu celkom dobrovoľne!