Digitálno-Lifestyle magazín pre každého

Číslo 17 / máj 2013 | www.gamesite.sk

GENERATION

PREDSTAVUJEME
EVGA GeForce GTX 650 Ti BOOST

OTESTOVALI SME
dvojicu tabletov Prestigio

TOP HRA:
Dead Island Riptide



Súťaž o Dead Island Riptide



Súťaž o 45 hier na PlayStation 3

➔ HRY MESIACA:
BioShock: Infinite
Resident Evil 6
Luigi's Mansion 2
Lords of Shadow - Mirror of Fate

➔ HARDVÉR MESIACA:
MultiPad 8.0 ULTRA DUO
SB Tactic3D Omega Wireless
Logitech FabricSkin Folio
Asus Taichi 21

➔ FILMY, KTORÉ ZAUJALI:
Blu-ray: Hobit
Blu-ray: Atlas Mrakov
Blu-ray: Argo
Blu-ray: Späť v hre

➔ TOP TÉMY:
Gamesite Deťom pokračuje aj tento rok
Rozhovor s tvorcami Dead Island Riptide
Rozhovor s Martinom Sabolom
Kniha: Zlodejka duší - Kiersten Whiteová

GENERATION

Mission Games s.r.o.,
Železiarenská 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 Lonšťák
Jazykové redaktorky / Zdenka Schwarzová / Lenka Macsaliová / Kristína Gabrišová / Anna Javorská

Odborná redakcia / Branislav Brna / Dominik Farkaš / Pavol Ondruška / Roman Kadlec / Tomáš Ďuriga / Dávid Tirpák /Matej Minárik / Juraj Vlha / Adrián Goga Martin Sabol / Tomáš Kleinmann / Ján Kaplán / Miroslav Konkol' / Jozef Andraščík / Eduard Čuba / Adam Kollár / Linda Engelová /Lenka Vrzalová / Matúš Slamka / Veronika Cholastová

SPOLUPRACOVNÍCI
Matúš Paculík / Martin Pročka / Marek Líška

GRAFIKA A DIZAJN
TS studio / Viktor Sopko / Jakub Branický /DC Praha / Deana Kázmerova, grafik@gamesite.sk

MARKETING A INZERCIA
Marketing Director / Zdeno Moudrý
T: +421- 903-735 475
E: marketing@gamesite.sk

INTERNATIONAL LICENSING
Generation Magazín is available for licensing. Contact the international department to discuss partnership opportunities.

Please contact / Zdeno Moudrý
T: +421- 903-735 475
E: zdenek.moudry@mission.sk

PRODUKCIA A DISTRIBÚCIA
Digitálno-lifestylový magazín NextGen je šírený bezplatne iba v elektronickej forme prostredníctvom internetu. Magazín sa nepredáva a nie je možné zakúpit' ani jeho tlačené vydanie. Redakcia si vyhradzuje právo kedykol'vek to zmenit' aj bez predošlého upozornenia.

Distribúcia magazínu / Aktuálne vydanie nájdete vol'ne na stiahnutie vždy na domovskej stránke magazínu www.generation.sk, alebo aj na www.gamesite.sk, čo je aj hlavná stránka vydavatel'a. Dostupný je aj ako vol'ne prezeratel'ná flash verzia na adrese http://issuu.com/gamesite.sk, čo však nie je služba prevádzkovaná vydavatel'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 súhlasit' s názorom vydavatel'a alebo názorom redakcie.

Vydavatel' nenesie žiadnu zodpovednost' za obsah inzerátov, reklamných článov a textov dodaných redakcii tret'ou stranou. Za obsah inzerátov sú zodpovední výlučne len inzerenti, prípadne ich zástupcovia/agentúry.

Žiadna časť magazínu nesmie byt' reprodukovaná úplne alebo sčasti bez písomného súhlasu redakcie/vydavatel'a. Všetky autorské práva sú vyhradené. Všetky informácie publikované v článkoch sú aktuálne k dátumu vydania. Ceny a dostupnost' opisovaných produktov sa neskôr mohli zmenit', čo redakcia nemohla ovplyvnit'.

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 © 2013 Mission Games s.r.o.
www.mission.sk

ISSN 1338-709X



Hirov Editoriál

Ked' sedím pri každomesačnej uzávierke, uvedomujem si, ako to celé rýchlo beží. Človek sa ani nenazdá a už znova rieši nový mesiac, uvedomuje si len tie dôležité dátumy vo svojom živote, ktorými sú vel'ké sviatky a narodeniny blízkych. Potom sa na chvíl'ku pozastaví, zistí, že zima tu už dávno nie je, vonku je skoro 30 stupňov a zárezov na čiare jeho života pribúda. Pod'me sa však pozriet', čo zaujímavého sme si tento mesiac pre vás pripravili. Hru Dead Island vám zrejme ani nie je potrebné predstavovat'. Jej pokračovanie s podtitulom Riptide sme si nemohli nechat' újst', a tak vám prinášame okrem recenzie, samozrejme, aj rozhovor s developermi, ale taktiež aj súť'až o hodnotné ceny z tohto titulu. Hra Bioshock sa dočkala svojho d'alšieho pokračovania a ihned' si získala srdcia vel'kého počtu hráčov či redaktorov, ktorí si z chuti hru zahrali a zrecenzovali. Ďalšie hry ako Resident Evil 6, Luigi's Mansion 2 či Metal Gear Rising: Revengeance si taktiež rozoberieme v recenziách, máte sa na čo tešit'.

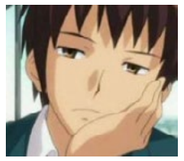
Tento mesiac sme vynechali rubriku KINO, ale neprídete o nič, nakol'ko filmových recenzií je stále dostatok a tento mesiac sme si rozobrali Blu-ray verzie titulov ako Atlas mrakov, Hobit alebo hit v podobe animovaného filmu Ralph, Rozbi-to.

V hardvérovej sekcii si predstavíme novú, nabúchanú grafiku EVGA GeForce GTX 650 Ti BOOST, nezabudneme ani na dvojicu tabletov od Prestigia a taktiež sa vrátime s Asusom k jeho 2-displejovému ultrabooku s názvom Taichi.

Prežite krásny mesiac máj a vidíme sa pri novom, už júnovom čísle

Zdeno HIRO Moudrý

Redakcia hodnotí mesiac apríl...



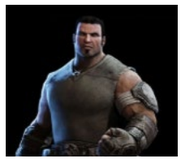
Babli

Začiatkom apríla som sa dostal k Bioshock: Infinite. Podobne ako pri jednotke, ani tu mi nesedel herný žáner. Zatial' čo jednotka by mi viac vyhovovala ako first-person adventúra, Infinite by som si radšej zahral na spôsob Dishonored.



JC

Herný apríl bol jedným slovom originálny. Ako si inak vysvetlit' 40-hodinové posedenie pri digi-románe Virtue´s Last Reward. Je to vôbec ešte hra? Recenziu nájdete v d'alšom čísle, snád' vám jedinečný herný zážitok čiastočne priblíži.



MarkusFenix

Apríl patril hlavne výletu do Hong Kongu v podobe Sleeping Dogs, popritom som dvakrát navštívil Columbiu v Bioshock: Infinite, do toho sa priplietol Xcom a zvyšný čas som strácal nervy pri Halo 4 a Halo 3 na Heroic obt'ažnosti.

>>CHCETE NÁM NIEČO POVEDAŤ? DISKUTUJTE S NAMI NA NAŠEJ FACEBOOK STRÁNKE WW.FACEBOOK.COM/GAMESITE.SK <<



NEWS

>> NOVINKY ZO SVETA HIER

>> *Jozef Andraščík*

>>CHCETE VEDIEŤ, ČO SA DEJE? **WWW.GAMESITE.SK** // DENNE AKTUALIZOVANÉ SPRÁVY



The Evil Within

Štúdio Tango Gameworks a Shinji Mikami sú nesmierne hrdí, že mohli konečne ohlásiť ich nový, rozhodne nie obyčajný projekt, čistokrvný horor The Evil Within. „Môj tím a ja sme odhodlaní vytvoriť novú sériu, ktorá ponúkne fanúšikom perfektnú kombináciu hororu a akcie," prehlasuje Mikami.

>> Bethesda v apríli ohlásila hru The Evil Within. Má ísť o návrat k survival hororu od tvorcov prvého Resident Evil...

Aký príbeh nás čaká? Keď detektív Sebastian a jeho tím dorazia na miesto surovej masovej vraždy, očakáva ho tam neznáma zlá sila. Sebastian je náhle svedkom zabitia svojich kolegov a keď je napadnutý aj on, upadne do bezvedomia a prebúdza sa v krajine príšer. Jeho úlohou je sa ňou prebojovať cez všetku smrť a šialenstvo navôkol. Čeliť svojmu strachu, aby prežil. To bude hlavný recept k tomu, aby vôbec mal šancu uniknúť a zistiť, čo za záhadná sila ho sem dovliekla. Aké ingrediencie si k namiešaní toho správneho hororu vytýčil Mikamov tím? Predovšetkým znovuzrodenie pravého survival hororu. V pozícii riaditeľa nás navyše uistí, že to myslí vážne. Hra údajne hráča vtiahne do nefalšovanej úzkosti, či ho doženie k extrému z nedostatku zdrojov. The Evil Within ponúkne aj brutálnu porciu nepriateľov rôzneho kalibru a tiež múdre spôsoby ich porazenia. Jednou z dôležitých súčastí hrateľnosti budú pasce, do ktorých sa bude môcť hráč chytiť, ale aj ich sám využiť.

Špeciálne zaujímavou súčasťou hry bude iste nevyspytateľné prostredie. V nestabilnom zlom svete sa bude meniť jednoducho všetko pred vašimi očami, od dverí a chodieb až po budovy či samotnú prírodu. Všetko pritom závisí na hráčových krokoch. Zároveň sa máme tešiť na prepracovaný príbeh, postavy, skvelú kulisu pre horor a v neposlednom rade na strach, ktorý bude vitálnou súčasťou hrateľnosti. Snáď tieto sľuby aj splnia, na hre predsa pracuje tím, ktorý vytvoril aj Resident Evil.

The Evil Within si zahráme v roku 2014, kedy hra vyjde na PC, Xbox 360, PS3 a na next-gen konzoly.



Surgeon Simulator 2013

Neobyčajná hra je už na Steame

Vždy ste sa chceli stať chirurgom rýchlo a bezpečne? Tak to vás poteší nezávislá hra Surgeon Simulator 2013. Hru vymysleli vývojári za 48 hodín v snahe zistiť, čo za taký krátky čas zvládnu. Hra na internete zožala úspech. Máme tu skutočný simulátor chirurga. Či patológa? Na stole je pacient a okolo vás množstvo rôznych nástrojov. Je si aj čo vybrať z fúry úloh, menovite napríklad transplantciu srdca. Vďaka Greenlightu sa pôvodne free2play hra dostala aj na Steam s haldou vylepšení (lepšie textúry, pridaný soundtrack, easter eggs). Na Steame hra stojí 6,99 €.



FIFA 14 odhalená

Tento ročník vylepší najmä AI

EA Sports už tradične aj tento rok vydá nový diel športovej hry, FIFA 14. Tento rok nás čakajú ďalšie vylepšenia hrateľnosti, najmä AI hráčov a fyziky lopty. Ovládanie lopty bolo obmedzené rýchlosťou šprintu. V akejkoľvek rýchlosti môžete zablokovať cestu k lopte či sa zbaviť obrancu. Hra tiež berie ohľad na nadanejších hráčov ako Messiho či Ronalda, ktorí budú mať pri súbojoch o loptu napríklad lepšiu pozíciu. Fyzika lopty naberie na realizme, čo sa ukáže na dráhe letu. Tímová spolupráca a režim kariéry tiež dostane rôzne vylepšenia. To všetko už na jeseň 2013 na PC, Xbox 360 a PS3.

VIEME, ŽE UŽ ČOSKORO...

...sa nám do rúk dostane novo ohlásená hra z Batman univerza, Batman: Arkham Origins. Dostaneme sa do kože mladého Batmana počas jeho prvého boja s kriminalitou. Hru vyvíja štúdio Warner Bros. Montreal, preberajúc štafetu po britskom Rocksteady. Arkham Origins vyjde 25. októbra na PC, Xbox 360, PS 3 a Wii U.

...uvíta Play Station Vita kolekciu ďalších Play Station klasík. Na handheld konzolu od Sony totiž vyjde unikátny balíček Jak and Daxter Collection, obsahujúci celú trilógiu. Menovite Jak and Daxter: The Precursor Legacy, Jak II a Jak III. Známa akčná séria sa na Vite objaví už v júni.

...si SimCity zahrajú aj majitelia zariadení Mac. Vyjde v digitálnej edícii prostredníctvom služby Origin už 11. júna. Vlastníci PC verzie si Mac verziu budú môcť bezplatne stiahnuť. Poteší aj prispôsobenie hry naprieč platformami vďaka službe Origin. Majitelia PC aj Macov môžu hrať na rovnakých serveroch.

Project CARS odložený

Podľa slov vývojárov sa ambiciózny Project CARS (najrealistickejšie vyzerajúca hra v žánri) dostane okrem trojice platforiem PC, Xbox 360 a PS3 aj na konzolu Wii U. Bohužiaľ, hra bola odložená na druhý štvrťrok roku 2014.



Štúdio LucasArts

Disney zavrelo slávne štúdio LucasArts, založené v roku 1982. Tento smutný krok ochudobní hráčov aj o chystané hry štúdia. Tí však na štúdio nezabudnú. Práve ono prinieslo hry ako The Secret of Monkey Island či Grim Fandango.

PS4 bude dostupnejšia

Sony chce, aby bola chystaná konzola Play Station 4 cenovo prístupnejšia širšiemu publiku a už pri vydaní máme čakať záživnejšiu cenovku. Ide o nový spôsob propagácie konzoly, predošlá PS3 mala zlý začiatok kvôli cene.



Criterion končí s .....

Štúdio Criterion, autor značky Burnout a tiež zopár titulov Need for Speed série, už nechce pracovať na pretekárskych hrách, ale posunúť sa do iných rozmerov. Podľa vyjadrenia zamestnanca Alexa Warda pracujú na hre iného žánru.



Prestigio prináša

8-palcový tablet



Spoločnosť Prestigio, výrobca produktov z oblasti informačných technológií, predstavil nové zariadenie, MultiPad Note 8.0 3G. Prestigio MultiPad Naote 8.0 3G disponuje dvojjadrovým 1.6GHz procesorom, 1GB RAM a operačným systémom Android 4.1 Jelly Bean. Vďaka osempalcovému multidotykovému IPS displeju s rozlíšením 1024×768 bodov je sledovanie videí a filmov pohodlné a dostupné kdekoľvek. IPS technológia zabezpečí ostrý, živý a svetlý obraz s vynikajúcim kontrastným pomerom a jasným farebným rozlíšením, súčasne poskytuje rýchlu odozvu a znižuje rozmazanie pohybu pre hladšie video. Pre zážitok z extra veľkej obrazovky stačí tablet cez mini HDMI port pripojiť k TV prijímaču.

Zariadenie disponuje 6 000mAh batériou, ktorá umožní sedem hodín prehrávania videa alebo 36 hodín pre audio. Tablet disponuje dvoma kamerami, a to prednou, 0,3Mpix, a zadnou, s rozlíšením päť megapixlov a automatickým zaostrovaním. Zariadenie poskytuje dostatok miesta pre uloženie všetkých dôležitých dát. Vnútorný priestor 16GB je možné prostredníctvom micro SHDC/microSD pamäťovej karty ľahko rozšíriť o ďalších 32GB. Ak by to nestačilo, vďaka predinštalovanej aplikácii SugarSync je jednoduché získať zadarmo 5GB cloud úložisko.

Stylus, spolu s aplikáciou Note, je užitočný na rýchle zapísanie poznámok, načrtnutie dizajnu webu či iného výtvarného nápadu, alebo na zaznačenie pracovného stretnutia do kalendára. Ani vytvoriť cestopis, kresliť a upravovať fotografie profesionálne nebude s funkciou elektromagnetického digitizéra žiadny problém. Stačí zobrať do ruky pero a dať nápadom voľný priebeh. Okrem klasického pripojenia cez WiFi je k dispozícii aj pripojenie cez 3G, čo umožňuje byť online kedykoľvek a kdekoľvek, ak je to potrebné.

Zariadenie má predinštalované mnohé aplikácie, napríklad Office Suit Pro, SugarSync, Facebook, Barcode Scanner, Skype, Angry Birds. Takisto vlastnú čítačku eReader Prestigio, ktorá dáva prístup k viac ako 620 tisíckam kníh v 22 jazykoch. Služba Google Play navyše ponúka viac ako 700 tisíc aplikácií na prevzatie.

Pre pohodlnejšie ovládanie stačí pripojiť myš alebo klávesnicu prostredníctvom priloženého OTG kábla. Všetko je dodávané z kvalitných materiálov a v modernom dizajne s inteligentným puzdrom, ktoré automaticky prebudí a uspí tablet, a súčasne ho chráni pri prenášaní. Na Slovensku je dostupný za odporúčanú cenu 299€.

Xiaomi MI2S, nekompromisný výkon za slušnú cenu



Smartphony od Xiaomi sú zatiaľ populárne najmä v Číne a čoskoro pravdepodobne začnú expandovať aj za hranice. Nielenže sú cenovo dostupnejšie než konkurencia, no nezaostávajú ani vo výkone.

Čínsky výrobca Xiaomi pred pár mesiacmi predstavil ich vlajkovú loď, Mi2, a dnes ju vylepšuje s novým Xiaomi Mi2S. Zariadenie prichádza s takým dobre optimalizovaným procesorom Snapdragon 600, že v syntetických benchmarkoch porazil vlajkovú loď kórejského výrobcu, a to Samsung Galaxy S4. Xiaomi Mi2S je poháňaný štvor-jadrovým Krait 300 procesorom Snapdragon 600, ktorý pracuje na takte 1,7GHz. Zariadeniu sa podarilo dosiahnuť 25,913 bodov v testoch AnTuTu, čo je viac než Galaxy S4, ktoré v teste dosiahlo 25,446 bodov. Oproti Galaxy S4 zaujme Mi2S najmä svojou cenou.
Xiaomi Mi2S prichádza v dvoch verziách, 16GB s 8MPx fotoaparátom, ktorý stojí 1999 yuanov, čo je v prepočte 247€, a 32GB s 13MPx fotoaparátom, ktorý stojí 2299 yuan, približne 284€. Xiaomi smartphony bežia pod custom Android ROM MIUI. Z ďalších špecifikácií tu nájdeme 2GB RAM a 4,3 palcový, 720p displej.

Reproduktor,

v tvare Angry Birds



Gear4 Black Bird PG552G rozširuje značku Angry Birds aj mimo obrazovky smartphonov či tabletov. Farebný reproduktor, ktorý zaujme hlavne fanúšikov Angry Birds, ale aj ostatných, je zároveň aj dokovacia stanica, aj reprosystém, ktorý ponúka čistý zvuk z dvoch celopásmových reproduktorov a hlboké basy z aktívneho subwooferu. Dokovacia stanica je kompatibilná so všetkými generáciami iPodu, iPhonu a iPadu. Na ovládanie hlasitosti, play/pause a preskočenie pesničky poslúži dialkový ovládač. Vďaka 3,5mm jacku je možné pripojiť k reproduktoru všetky audio zariadenia. Gear4 Black Bird nie je úplnou novinkou a na našom trhu ho môžete kúpiť napríklad v predajni www.electroworld.sk za cenu 79,99 €.

Od Zalmanu hráčom



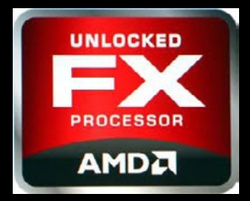
Zalman rozširuje ponuku o lacnejšiu myš pre nenáročnejších hráčov, M250. Myš je vybavená optickým senzorom s maximálnym rozlíšením 1600DPI, ktorý je možno prepínať aj do režimu 800 alebo 1200DPI pomocou jediného tlačidla. Cena myši sa pohybuje v cene približne 12€.

ASUS Taichi v predaji



Notebook s dvoma displejmi, Asus Taichi 31, sa už začal predávať. Ultrabook má veľkosť displeja 13,3 palcov a kombinuje možnosti notebooku a tabletu. Pri konfigurovaní si máte možnosť vybrať medzi i5 a i7 procesorom, na dáta slúži SSD disk. Na Slovensku sa Taichi 31 predáva za 1808 eur.

AMD Centurion



Nový procesor z dielne AMD ponesie názov Centurion a má dosahovať frekvenciu 5GHz na jednom jadre pri použití bežného vzduchového chladenia. Centurion sa tak zrejme stane novou vlajkovou loďou spoločnosti AMD. Záujemcovia si však priplatia, cena je stanovená na 795 dolárov.

Geforce Titan

Nvidia vyhlásila, že ich momentálne najvýkonnejšia grafická karta s označením Titan bude trikrát výkonnejšia ako nové konzoly PS4 a Xbox 720. Na druhej strane, Titan sa predáva za 1000 dolárov, čo znamená, že samotná grafická karta je asi dvakrát drahšia, ako bude celá konzola.

Ked' sa rúbe les, lietajú triesky alebo PENIAZE!

Odstúpenie CEO vel'kého herného vydavatel'a vždy vzbudí otázniky. Rozoberajú sa dôvody a dôsledky tohto aktu. Teraz to rezonuje vo svete ešte viac, nakol'ko je to druhé odstúpenie CEO v priebehu niekol'kých týždňov. Square Enix prišiel o svojho šéfa.



Blíži sa čas finančných správ. Hlavy lietajú, akurát Activision spolu so svojimi licencovanými titulmi (TheWalkingDead, Battleship), ktoré dopĺňa „Money making franchise', CallofDuty, vyzerá byt' zahojený a usmievajúci sa Bobby Kottick je toho jasným dôkazom. Ostatní sa strachujú, ako budú vyzerat' v očiach akcionárov a či kvôli nim neprídu o teplé miestečko vo firme. Dnes už bývalý CEO EA to pochopil a radšej rezignoval sám, aj ked' sa tomu čudujem, vzhl'adom na to, že sa všeobecne očakáva, že prichádzajúce nové konzoly nakopnú herný priemysel. A už o niekol'ko dní padla d'alšia hlava. Tentokrát si to odniesol CEO SquareEnix, Yoichi Wada.

Príčina? Nenaplnené finančné výsledky, ktoré sa rovnajú strate 135 miliónov dolárov. Nič likvidačné pre Molocha, akým je SquareEnix, no po predchádzajúcich úspešných a takzvaných čiernych rokoch padli tentokrát čísla do nechceného červeného spektra, kde ich nechce vidiet' žiaden akcionár firmy. Príčiny našli jednoducho, no verit' im je o trochu t'ažšie.

Ťarcha finančných výnosov totiž ležala primárne na troch tituloch a treba dodat', že minimálne jeden z nich stál na vratkých nohách. Boli to SleepingDogs od United Front Games, HitmanAbsolution od IO Interactive a najmä reštart série TombRaider od amerických Crystal Dynamics. Tým, na vratkých nohách stojacim titulom, je SleepingDogs, a práve ten ukazuje, prečo sa vel'ké vydavatel'stvá snažia presadzovat' pokračovania známych značiek na rozdiel od nových IP. Totiž ten, napriek svojim nespochybnitel'ným kvalitám, predal iba 1,6 miliónov kusov. A áno, je to málo...

...Aj ked' v tomto prípade je slovo málo dost' relatívny pojem. Pre vývojárov, akými sú pol'ský CD Projekt, je predaj 1,6 milióna vel'kým úspechom a dôvodom na otváranie šampanského. V prípade SquareEnix je to však sklamaním.

A nielen to. Dokonca aj HitmanAbsolution, ktorý nepredstavuje masový žáner, napríklad sandbox v SleepingDogs, predal 3,2 milióna kópií a aj to je považované za neúspech. Aj ked' to znie trochu divne. A vrcholom je TombRaider, od ktorého vydania uplynul len čosi viac ako mesiac a predal 6 miliónov kusov.

Podl'a predstavitel'ov SquareEnix, a ich dnes už bývalého šéfa, sú to „meh' predaje. ZA MESIAC! 6 miliónov kópií! To už prinútilo aj mňa k zamysleniu, kam toto všetko smeruje. Final Fantasy je značka, ktorá už taktiež nefunguje tak, ako by si Square Enix predstavoval, no tu ide skôr o fakt, že fanúšikovia by chceli trochu iné smerovanie, aké im je prezentované v nových dieloch. Predaje klesajú, a tak musí firma stavit' na iné značky, od ktorých očividne čaká viac, ako znesú.
Kde sa práve nachádzame, a hlavne, kam sa takýmto tempom dostaneme. Herný biznis sa totiž neuberá príliš dobrým smerom.



Príčina je jedna. Marketing... A hlavne, neskutočné peniaze vložené do tejto oblasti herného vývoja. Ked' totiž vložíte do hry 200 miliónov dolárov, tak je jasné, že aj takto vysoké predaje, kvôli ktorým by niektorí zabíjali, nezahoja vaše nedostatkom peňazí krvácajúce srdce. Na jednej strane chápem, že náklady na vývoj hry sú úplne iné v Pol'sku, v Ukrajine a v USA, ale aj napriek tomu to až taký vel'ký rozdiel byt' nemôže. Takže snaha o maximalizáciu zisku privádza herných vydavatel'ov do stavu, že im to už v poslednej dobe dost' kruto nevychádza a doplácajú na to hráči, a to opakovaním tých istých populárnych značiek, ktoré vd'aka svojej fanúšikovskej základni predstavujú vidinu istého zisku.

A kto za to môže? Hráči to nepochybne nie sú. Vina leží z vel'kej časti na kravat'ákoch, ktorých máme tak radi. Plus si k tomu prirátajme analytikov, ktorí sú možno kvalitatívne takí dobrí ako náš známy Michael Patcher, ktorého presnost' predpovedí končí na jednocifernom percentuálnom čísle. Ale on je skôr komerčný šašo, ktorý občas trepne nejakú sprostost', aby na seba pritiahol pozornost' hernej obce a aj ked' každý vie, že trepe blbosti, tak sa mu venujú, píšu o ňom a on si tejto pozornosti náležite užíva.

Ked' totiž zamierite na youtube a pozriete si jeho rubriku, tak vidíte pomer like/dislike, no jeho to netrápi, dôležité je, že svojimi gagmi prit'ahuje pozornost'.

Mám na mysli l'udí, ktorí určujú svojou vešteckou gul'ou, aký budget poskytnút' jednotlivým štúdiám na výrobu a aký zase presunút' marketingovému oddeleniu na verejnú prezentáciu hry. Ich ciel'om je nájst' bod, na ktorom „naryžujú' čo najviac papierikov s podobizňou Franklina. A teda nájst' ten bod na grafe, kedy sa investície a výnosy pretnú v čo najvyššom bode. A nakol'ko je tento „vedný odbor' šarlatánsky, tak sa často stane, že títo samozvaní analytici seknú. Sem sa dá zaradit' aj prípad SquareEnix v tomto roku. TombRaider ešte svoje zisky maximalizovat' nestihol, vzhl'adom na nedávny dátum vydania, no tituly Hitman: Absolution a SleepingDogs ich stáli koniec finančného roka v pluse. Je hanba, že v čele herného biznisu stoja títo páni, ktorí prakticky riadia financie týchto firiem a potom si to prostredníctvom reštrukturalizácií, prepúšt'aním, rušením nádejných herných projektov v prospech zabehnutých značiek odnášajú herné štúdiá. Najväčšia sranda ale je, že celé toto je jeden obrovský bludný kruh.

Hypoteticky, aj keby SquareEnix nebol vlastníkom všetkých troch štúdií, zodpovedných za tri vel'ké tituly vydané za tento finančný rok, tak aj tak by museli tieto štúdiá pýtat' peniaze na prípravu týchto titulov od takýchto vydavatel'stiev. Nie, Kickstarter nie je schodná cesta pre prípravu vel'kých AAA titulov, nakol'ko už len výroba Zaklínača 2 stála 8 miliónov, a to na Kickstarteri dosiahne máloktorá hra. A to hovoríme o Poliakoch a nie o Američanoch a Angličanoch, kde sa náklady na vývoj hry šplhajú k trochu iným číslam (pozor, len peniaze potrebné na výrobu, nie na marketing), takže týmto to určite nemôže byt'.

Osobne budem iba rád, ked' Kickstarter zostane doménou indie vývojárov. Aj budúcnost' tohto systému financovania, crowfundingu, je otázna a jeho budúcnost' určia vel'ké (na tieto pomery) tituly, ktoré sa chystajú, ako napríklad Wasteland 2, Project Eternity či StarCitizen.

Kam kráča herný priemysel? Krach ako v roku 1983 sa už asi opakovat' nebude, no mám pocit, že takéto niečo by hernému priemyslu v dnešnej dobe iba pomohlo a otvorilo by oči niektorým l'udom. Lebo skutočne dopadneme tak, že jediné ziskové firmy budú tie, ktoré pôjdu po istých peniazoch s minimálnymi nákladmi, takže na každom jednom filme, ktorý bude prichádzat' do kín, budeme vidiet' reklamu na nejakú "shitnú" hru, ktorá vd'aka propagácii zarobí vel'a a jej vývoj bude stát' len zopár „trápnych dolárov.'

Ked' si to tak zoberieme, ani mi nie je odchádzajúceho CEO l'úto, aj ked' sa snažil presadit' niektoré nové tituly, a hlavne dal šancu takmer zrušenému TrueCrime: Honk-Kong (paradoxne, aj tento titul mal pôvodne vydávat' Activision, ale radšej sa ho vzdal), si za tento stav môže, so svojím tímom „poradcov", sám. Treba sa už len modlit', aby mal jeho nástupca viac rozumu, aby boli spokojní s predajmi 3,6 milióna za mesiac aj oni, aj my, hráči, a to s dostatočnou ponukou kvalitných titulov.

Dominik Farkaš



Garry Schyman

Garry Schyman je americký skladatel' hudby pre filmy, hry či seriály. Narodil sa v roku 1954 a vo sfére tvorby soundtrackov pracuje od roku 1980, kedy zložil hudbu pre seriál Magnum, P.I. No nakol'ko nás zaujíma predovšetkým jeho tvorba v hernom svete, tak sa budeme venovat' primárne jej. >>

Prvou hrou, ktorá niesla v titulkoch meno Garry Schyman, bol titul Voyeur, vytvorený ako jedna z vlajkových lodí pre systém Philips CD-i v roku 1993. V ňom iba potvrdzoval fakt, ktorý si preniesol z filmov a seriálov, že jeho primárnym zameraním je tvorba orchestrálnych soundtrackov, čo ho sprevádzalo aj celú hernú kariéru. Za tento soundtrack získal cenu Cybermania Award za rok 1993, v kategórii najlepší soundtrack.

V medziobdobí pred príchodom pokračovania v roku 1996 (už iba na MS-Dos) pracoval na soundtracku pre Off-World Interceptor od štúdia Crystal Dynamics (tvorcovia Tomb Raider), v roku 1994 pre 3DO, Segu Saturn a Playstation. Potom nasledovala dlhšia pauza, ktorá bola vyplnená tvorbou soundtrackov pre filmy a seriály. Ďalším herným projektom sa stal až soundtrack pre Destroy All Humans! od Pandemic Studios, kde bolo potrebné soundtrackom navodit' atmosféru 50-tych rokov, spojenú s inváziou mimozemšt'anov. To sa mu skvelo podarilo, a tým si zaistil prácu na pokračovaní, logicky nazvaným Destroy All Humans! 2.

Medzitým sa rozrástla spolupráca s Pandemic, kedy v tom istom roku (2006) vydalo štúdio hru Full Spectrum Warrior: Ten Hammers, pre ktorý bol tiež ako tvorca soundtracku zvolený Garry Schyman. Ked' prišiel v roku 2007 Ken Levine, so svojím štúdiom Irrational Games, s ponukou vytvorenia soundtracku pre ich pripravovaný titul Bioshock zasadený do podmorského mesta Rapture. Schyman sa výzvy nezl'akol a pripravil soundtrack mnohými odborníkmi považovaný za najlepší, aký vo svojej kariére vytvoril.

Za tento soundtrack získal mnoho ocenení za najlepší soundtrack či najlepšiu skladbu (Welcome to Rapture).

V nasledujúcom roku bolo vydané tretie pokračovanie série Destroy All Humans!: Pathof the Furon a spolupráca so Schymanom bola samozrejmost'ou. Soundtrack, ktorý vznikol, je prirodzenou evolúciou, držiacou sa v medziach série

V roku 2009 prišla spolupráca so Sony, kedy vytvoril soundtrack k PSP pokračovaniu série Resistance, s podtitulom Retribution. Po ňom nasledovali, v roku 2010, tri soundtracky. Prvým bola hack&slash akcia od Visceral Games, Dante's Inferno, druhým pokračovanie dobrodružstva z Rapture, Bioshock 2, a posledným akčná mech hra Front Mission Evolved od Double Helix Games.

Od roku 2010 nebol vydaný žiaden soundtrack s vyskloňovaným menom Garryho Schymana až do vydania tretej hry s názvom Bioshock, s podtitulom Infinite.



Na úvod by som chcel povedat', že sme fanúšikmi vašej hudby a naozaj si ceníme, že ste si našli čas pre toto interview.

Potešenie je na mojej strane!

Ako sa skladatel' filmovej hudby dostane k hrám? A aký je hlavný rozdiel medzi tvorbou soundtracku k filmom a soundtracku k hrám?

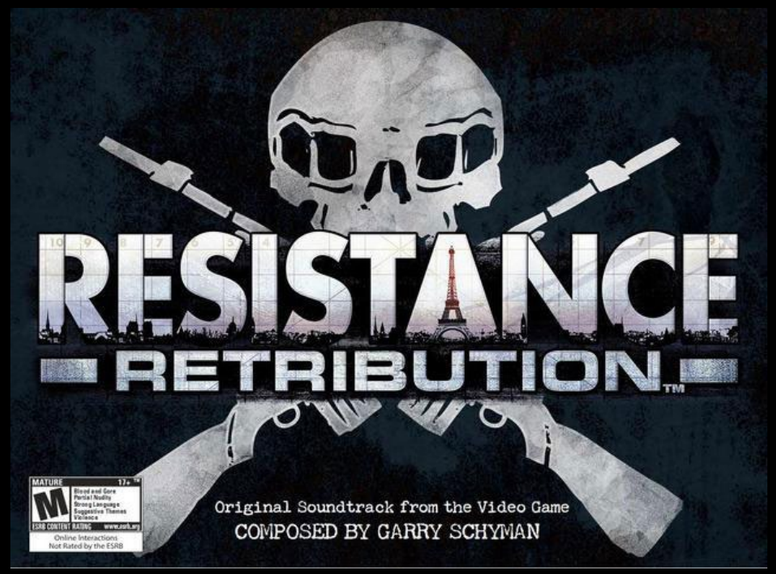
Vždy som túžil po tom, aby som sa mohol živit' písaním hudby a byt' kreatívnym skladatel'om, takže pre mňa to, či ide o filmovú alebo hernú hudbu, nehrá žiadnu rolu. V roku 2004 som dostal šancu zložit' hudbu pre hru Destroy All Humans a na túto príležitost' som sa vel'mi tešil. Zadanie bolo zložit' hudbu pre hru v štýle soundtracku Bernarda Herrmanna z roku 1951 pre The Day The Earth Stood Still. Prišlo mi to ako skvelé zadanie a po tejto šanci som hned' skočil. Komponovanie pre túto hru som si vel'mi užíval a jej úspech mi dal príležitost' skladat' pre d'alšie hry, medzi ktorými je aj Bioshock, ktorý bol zaujímavou tvorivou príležitost'ou. Najviac zábavy a tvorivej výzvy pri písaní hudby som zažil pri skladaní hudby k hrám.

Tieto dva žánre sú si v základe vel'mi podobné. Skladatel'ovou úlohou je zlozit' hudbu, ktorá sprevádza vizuálne médium, pomáha vytvárat' atmosféru a vytvára emocionálne spojenie medzi obrazmi a akciou, ktorú prežíva hráč alebo divák. Rozdiel v nich je hlavne ten, že soundtracky k hrám majú často interaktívny komponent, ktorý vyžaduje viacero techník, ktoré pomáhajú menit' hudbu na základe hráčových rozhodnutí. Myšlienkou je vytvorit' u hráčov pocit, že ich rozhodnutia sú plynulé a že počúvajú skôr hudbu než hrajú hru.

Pre hráčov ste stali najznámejším vd'aka soundtracku k sérii Bioshock. Ako vlastne vznikla spolupráca s Irrational Games?

Pracoval som s Emily Ridgway, ktorá pracovala ako audio direktor na hre Destroy All Humans, a naša spolupráca dopadla vel'mi dobre. So soundtrackom bola vel'mi spokojná, a ked' sa stala audio direktorkou pre štúdio Irrational Games v roku 2006, ktoré v tej dobe pracovalo na Bioshocku, spýtala sa ma, či by som preň taktiež nezložil hudbu. Naozaj to bolo až takéto jednoduché. Iného skladatel'a pre tento projekt ani nikdy nemala v pláne hl'adat'.



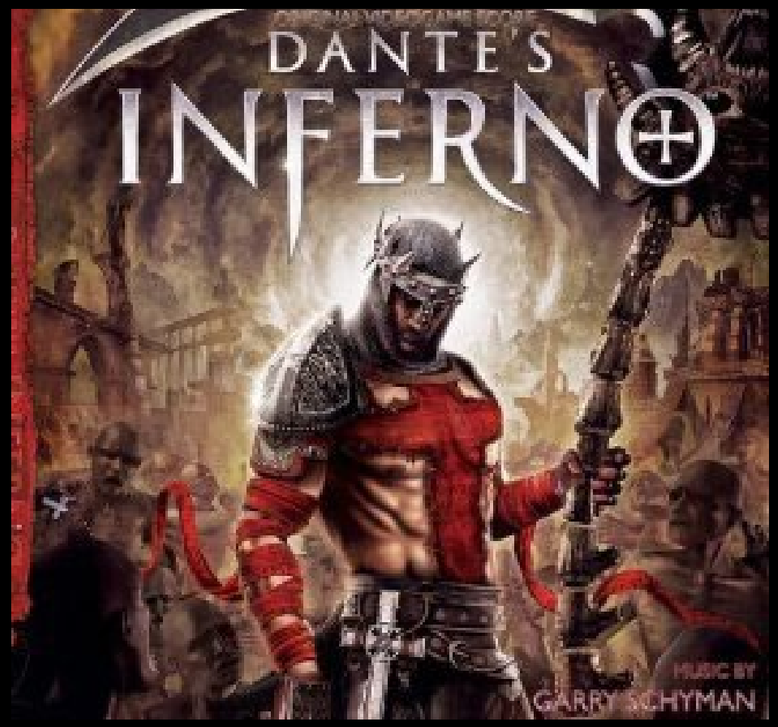


Špeciálna otázka na skladbu Cohens Masterpiece. Ako vzniká takáto náročná piano skladba? Pri jej tvorbe ste sa niekde inšpirovali, či je to všetko vaším dielom?

Bol som požiadaný, aby som napísal hudbu, ktorú by bola schopná zložit' samotná postava Sandera Cohena. Ked'že jeho postava vyzerala byt' zameraná na retro až spiatočnícky štýl, zdala sa mi byt' podobná (nemyslené doslova) Sergeiovi Rachmaninovi, ktorý písal hudbu považovanú vo svojej dobe za staromódnu (hoci bola súčasne považovaná za nádhernú a brilantnú), takže som sa inšpiroval jeho hudbou, ktorá bola nielen staromódna, ale aj vel'mi klavírna a zložitá na hranie. Ako pri akomkol'vek kúsku hudby začnete s prvými notami a začnete vo vašej mysli počut', ako noty d'alej pokračujú. Jednoducho postupujete jednu notu za druhou a pokračujete hudobnou logikou, ktorú určuje predošlá hudba. Je to určitým spôsobom naozaj záhadné a nie som si istý, že to dokážem vysvetlit' lepšie. Bol som proste inšpirovaný kúskom skladby a chcel som vediet', ako skončí. Skladat' túto skladbu bola naozaj zábava.

Aj ked' názvom patrí Bioshock Infinite do rovnakého univerza, príbeh a hlavne prostredie hry je úplne odlišné. Ako sa to prejavuje na soundtracku? A na použitých hudobných nástrojoch a celkovom vyznení hudby?

Hned' v počiatkoch skladania sme sa rozhodli, že soundtrack pre Bioshock Infinite by sa mal, na rozdiel od predošlých dvoch hier, niest' v úplne inom tóne (rozumej duchu) a štýle. Lokácia, doba, postavy a príbeh sú unikátne a iné. Aj ked' som použil strunové nástroje v oboch predošlých Bioshock soundtrackoch, Bioshock Infinite má prevládajúci zvuk, štýl a vel'kost' orchestra úplne diferentný. Zistil som, že malé strunové sekcie (vel'kost'ou zodpovedajúce komornej hudbe) boli tým správnym zvukom pre Inifinite a taktiež pasovali pre dobu, ktorú reprezentoval rok 1912. Štýl je v novej hre taktiež jednoduchší a viac priamy (aj ked' nie vždy) a sústredí sa viac na postavy a vzt'ahy ako na generovanie atmosféry.



Ako prebieha práca skladatel'a pri tvorení soundtracku k hre? Odkial' čerpá inšpiráciu a konzultuje hudobný smer soundtracku s vývojármi?

Inšpiráciou bola hra samotná a, ako som už spomenul, postavy, ktoré sú dôležité pre dej, a taktiež doba, prostredie a pocit nespútanosti bytia v oblakoch a jasného slnka. Potom už len necháte svoj vnútorný hlas, aby vám ukázal správny smer. Vývojári mali, samozrejme, taktiež nejaké svoje nápady, aj ked' nešlo o nič skalopevného. Boli otvorení mojej tvorivej inšpirácii a nehanbili sa (ako to už vždy býva zvykom) povedat', ked' sa im niečo nepáčilo. Je to naozaj proces založený na pokuse a omyle, spojený s hl'adaním inšpirácie pre dané univerzum alebo čohokol'vek, čo do éteru prináša nápady a tvorivost'. Je to zároveň napínavé a miestami aj frustrujúce, ale ked' nájdete tú správnu hudbu, vždy je to pre mňa moment plný nadšenia.

Zo soundtrackov je zjavné, že primárne využívate orchester. Neuvažovali ste niekedy nad nejakým projektom, ktorý by vyžadoval elektronickejšie poňatie?

Mám rozsiahle skúsenosti s prácou s orchestrami, a preto asi taktiež dostávam ponuky na projekty, ktoré sú vhodné na orchestrálne soundtracky. Napriek tomuto sa však cítim perfektne doma aj pri práci s elektronickými inštrumentmi a používam ich vo vel'kom množstve (spolu s akustickými inštrumentmi) pri práci na mojom aktuálnom projekte. Takže odpoved' je áno, mal by som záujem pracovat' na soundtrackoch, ktoré nie sú exkluzívne orchestrálne. Na druhej strane však milujem prácu s orchestrami a myslím si, že stále reprezentujú jeden z najlepších smerov, ako vyvolat' v publiku emócie.

Čo od vás môžeme očakávat' po dokončení hudby k Bioshock Infinite? Existuje už nejaká d'alšia spolupráca, o ktorej by ste nám mohli povedat'?

Asi viete, aký je herný biznis tajnostkársky, takže vám nemôžem prezradit' meno konkrétneho titulu. Čo môžem prezradit', je, že momentálne pracujem na vel'kej hre a taktiež na celovečernom filme, takže sa, našt'astie, vôbec nenudím. Práve som nahral orchestrálny soundtrack pre nadchádzajúci projekt, ktorý by sa mal objavit' v polovici marca tohto roku. Nahrával som v nahrávacom štúdiu spoločnosti Sony tu v LA s fantastickým orchestrom. Takže, áno, orchestrálny soundtrack pre mňa.

Tvorba ktorého soundtracku bola pre vás najväčšou výzvou, a na ktorý ste najviac hrdý?

Originálny Bioshock a Bioshock Infinite boli pre mňa oboje vel'kou výzvou. Obe hry potrebovali naozaj originálny materiál. Do určitej miery by sa dalo povedat', že boli pre mňa ako znovuvynájdením kolesa. Musel som sa oprostit' od všetkých filmových a herných konvencií a prist' s niečím dramaticky originálnym. Takže oboje boli mojimi najväčšími výzvami a taktiež sú medzi mojimi najviac uspokojivými projektmi, ktoré som kedy skladal. Nie je nič lepšie, než pracovat' na niečom, čo vás inšpiruje, vyzýva a nakoniec skončí vel'mi úspešne a hudobne uspokojivo. To je naozaj to najlepšie, čo si akýkol'vek skladatel' môže priat'. Som vel'mi hrdý na oba tieto soundtracky. Taktiež som vel'mi hrdý na môj soundtrack k pre Dante Inferno od EA. Znie naozaj vel'mi unikátne a bol taktiež nádhernou výzvou. Nahrávanie (ktoré prebehlo v Abbey Road Studios v Londýne s Filharmonickým orchestrom) bolo taktiež fantastickou skúsenost'ou pre nahrávanie a produkovanie. Okrem týchto soundtrackov som napísal vel'a iných a prakticky všetky ich považujem za svoje deti, čím chcem povedat', že ich milujem všetky!

Nakol'ko komponujete hernú hudbu, aký je váš vzt'ah k hrám ako takým?

Ked' som začínal skladat' pre hry v roku 2004, som určite hráčom nebol. Ale potom, ako som sa dostal do kontaktu s herným biznisom, som začal hrávat' rôzne hry (hlavne tie, na ktorých som pracoval), aby som lepšie porozumel funkcii ich hudby a čo l'udí na nich zaujíma. Takže zo začiatku to bola jednoducho len snaha lepšie porozumiet' tomu, na čom pracujem. Netrvalo to však dlho a hranie ma začalo naozaj bavit'. Je to úžasný zážitok, ked' hrá človek dobrú hru. Dvakrát som prešiel oba Bioshocky a taktiež som hrával World of Warcraft asi rok. Takisto som vel'kým fanúšikom Portalu, ktorý ma úplne fascinuje. Samozrejme, ked' som zaneprázdnený, je t'ažšie pre mňa si nájst' čas na hranie, takže bývajú aj časy, kedy nemám na hranie vôbec čas. Momentálne sa chystám hrat' Bioshock Infinite a neviem sa dočkat', kedy konečne začnem.

Chceli by ste niečo odkázat' našim fanúšikom a čitatel'om?

Len to, že dúfam, že ich bavia hry a moja hudba. Je to pre mňa št'astie a privilégium, že mám možnost' skladat' pre také nádherné a zaujímavé projekty.

Ďakujeme za váš čas na uskutočnenie tohto rozhovoru.

S radost'ou.

Dominik Farkaš, Juraj Vlha, Branislav Brna



Patríte do Generácie Y?

ČO UROBÍTE AKO PRVÚ VEC, KEĎ SA RÁNO ZOBUDÍTE?



Až 90% zástupcov Generácie Y si na inteligentnom telefóne skontroluje obl'úbené internetové stránky, Facebook a e-maily. Potreba byt' neustále online sa prejavuje v každom aspekte ich života – v škole, v práci, v komunikácii s priatel'mi, aj pri nakupovaní.

Pod pojmom Generácia Y sú označovaní mladí l'udia, ktorí sa narodili najneskôr na začiatku 80-tych rokov minulého storočia. Ich správanie výborne sumarizuje štúdia spoločnosti **InsightExpress**, sponzorovaná spoločnost'ou **Cisco**. Výsledky odhal'ujú správanie mladých l'udí, ich vzt'ah k internetu, k inteligentným telefónom, tabletom a d'alším pripojeným zariadeniam. Pýtate sa, či aj vy patríte do Generácie Y? Prečítajte si zvyšok článku a zistite sami!

Bez telefónu ani na krok

Generácia Y chce prijímat' nové informácie v reálnom čase, neustále. Najčastejšie ich prijíma pomocou inteligentného telefónu, ktorý je obl'úbenejší ako notebook. Zástupcovia Generácie Y preferujú na inteligentnom telefóne jeho kompaktné rozmery a možnost' mat' ho vždy pri sebe. Tri štvrtiny respondentov používajú telefón v posteli, každý tretí aj v kúpel'ni. 90% mladých l'udí po prebudení vstane z postele až potom, ako si skontroluje novinky na internete. Polovica z mladých l'udí telefón bežne používa aj v situáciách, kedy to nie je vhodné – napr. pri večeri s priatel'mi alebo rodinou. Smartfón je pre Generáciu Y 207. kost'ou l'udského tela. Ked' ho nemajú, nie sú vo svojej koži a telefón im chýba.

Prečo sú inteligentné telefóny medzi mladými l'ud'mi také populárne? Schopnost' telefonovat' sa stáva druhoradou, dôležitejšie sú aplikácie, multimediálna zábava a možnost' komunikovat' pomocou sociálnych sietí a instantných komunikátorov. Takmer tri štvrtiny mladých l'udí považuje mobilné aplikácie za súčast' ich života. Využívajú ich každý deň, patria k ich životnému štýlu. Telefón je okrem hračky aj pracovným nástrojom – pre pracovné účely ho využíva štvrtina opýtaných. Mladí l'udia na telefónoch oceňujú aj notifikácie, pričom viac ako polovica respondentov si pravidelne kontroluje svoj telefón, aby neprehliadli dôležité upozornenie. Nežnejšie pohlavie je zvedavejšie, smartfón kontroluje v 85% prípadov.

Online vs. Offline

– ako sa správate na internete a mimo neho?

Približne 87% mladých l'udí má vlastný účet na Facebooku, ktorý pravidelne aktualizuje. Dvaja z piatich aktualizujú svoj Facebook minimálne raz za deň, každý piaty respondent aj viackrát v priebehu 24 hodín. Využívanie sociálnych sietí a online komunikácia však neeliminuje socializáciu a stretávanie sa – viac ako polovica opýtaných trávi viac času osobným stretávaním sa s priatel'mi ako komunikovaním s nimi cez internet.

Anonymita internetu je mocný nástroj, ktorý mnohí používatelia zneužívajú. Takmer všetci mladí l'udia si myslia, že človek sa inak správa v reálnom svete a inak na internete. Necelá polovica respondentov však priznala, že rozdiely v správaní nerobí, bez ohl'adu na prostredie.

Generácia Y patrí medzi hlavných zásobovatel'ov online sveta. Takmer 90 percent mladých l'udí odovzdáva fotografie do internetu za účelom uloženia alebo zdiel'ania s priatel'mi. Popularita videa je zatial' o niečo menšia, na internete ho ukladá 61% opýtaných. Video však aj napriek tomu predstavuje obrovský zdroj dát na internete – každú minútu sa v rámci služby YouTube odovzdá až 72 hodín nového video materiálu.

Preferencia internetu sa prejavuje napr. aj v nakupovaní. Až 90% mladých l'udí nakupuje cez internet, pričom viac ako polovica z nich vymení svoju e-mailovú adresu za zl'avy a výhodnejšie ponuky. Internetové nakupovanie mení spôsob, akým si l'udia vyberajú produkty – viac ako polovica opýtaných sa spolieha na názory iných zákazníkov. Viete si predstavit', že by ste chodili v kamennom obchode a vypytovali sa ostatných, čo si o danom produkte myslia?

Ste súčast'ou Generácie Y?

Generácia Y považuje internet a pripojenie internetu za samozrejmost'. Inteligentný telefón je súčast'ou ich každodenného života, socializácia a zdiel'anie zážitkov prebieha na internete, ale aj mimo neho. Ak ste sa v tomto krátkom zhrnutí a výsledkoch štúdie spoločnosti Cisco našli, potom do Generácie Y patríte.



Zodpovedajte nasledujúce otázky a porovnajte si vaše odpovede s výsledkami Cisco štúdie:

- Preferujete inteligentný telefón alebo notebook?
- Kontrolujete si pravidelne notifikácie vo vašom telefóne?
- Používate telefón aj v spoločensky nevhodných situáciách?
- Sú mobilné aplikácie pre vás dôležité?
- Kol'ko ich pravidelne používate?
- Máte Facebook?
- Ako často aktualizujete váš profil?
- Nakupujete online?





Martin "lordhagen8" Sabol

Ani toto vydanie Generation Magazínu nie je výnimkou a opät' si môžete prečítat' rozhovor s členom našej redakcie. >>

Na začiatok sa nám predstav a priblíž čitatel'om, kto vlastne si.

Som gamer a IT fanúšik. Mám 20 rokov, medzi moje zál'uby patria hlavne hry, potom sú to aj filmy a knihy. Momentálne študujem žurnalistiku na Univerzite Komenského. Hry hrám približne od svojich piatich rokov. Okrem hrania mám rád aj cestovanie.

S hrami si sa stretol už v útlom veku. Ako si sa k nim vôbec dostal a ktoré boli tvoje prvé?

Už v piatich rokoch som dostal svoje prvé PC a v podstate okamžite som zistil, že naňho existujú hry, ktoré ma hned' očarili. Medzi prvé kúsky, ktoré som hral, patrí tuším Prince of Persia, Jazz Jackrabbit, Wolf 3D a mnoho d'alších.

Odvtedy ubehlo už pomerne dost' rokov. Ktoré hry sa za tie obdobie pre teba stali tými najlepšími a naopak, o ktorých nechceš už v živote počut'?

Medzi najlepšie hry, ktoré som mal zatial' možnost' hrat', zarad'ujem: Mass Effect sériu, Metal Gear Solid, Deus Ex: Human Revolution, Zaklínač 1 a 2, Fahrenheit a Starcraft 2. Zlým hrám sa snažím vyhýbat', ale v živote už nechcem vidiet' Deep Black: Reloaded. Mal som tú čest' ho recenzovat'.

Prejdime k samotnému gamesite.sk. Ako si sa dostal k nemu?

O Gamesite som sa dozvedel od redaktora Babliho, ktorý mi na jednom hernom fóre napísal do správy, či nechcem pre Gamesite písat' a odmenou mi bude konzola PS3, na ktorú budem recenzovat' jednotlivé tituly. Dlho som nad odpoved'ou premýšl'at' nemusel.

Ako dlho robíš pre portál? Kol'ko času denne musíš gamesite.sk venovat'?

Na Gamesite už píšem dva a pol roka. Jednotlivé časy sú rôzne, záleží to od môjho vol'ného času, ale aj od toho, kol'ko práce momentálne na gamesite mám.

Pred pár dňami si sa vrátil z Academia Film Olomocu. Aké máš pocity z tejto akcie?

Pocity sú pozitívne. Znova som sa stretol s ostatnými členmi redakcie. Navštívil som nové mesto. Pri prezentovaní českých a slovenských indie hier som mal tú možnost' stretnút' sa aj s niektorými vývojármi či zahrat' si ešte nevydané hry. Samotná akcia tiež mala svoje čaro.

V úvode si spomínal, že rád cestuješ. Ktoré miesta sú tvoje najobl'úbenejšie, resp. ktoré by si rád ešte len navštívil?

Momentálne je mojou vel'mi obl'úbenou krajinou Holandsko, navštívil som tam viacero miest a všetky majú pre mňa svoje čaro. Tieto prázdniny sa tam chystám opät'. Existuje ešte vel'a miest, ktoré by som chcel navštívit', ale najviac ma láka New York, Tokio, Los Angeles a Londýn.

Máš ešte nejaké iné záujmy okrem cestovania a hier?

Rád si pozriem dobrý film, baví ma písat' a v poslednej dobe sa trocha venujem programovaniu.

Ohl'adom filmov, ktoré sú pre teba tie najlepšie?

Je ich strašne vel'a, ale ak mám vybrat' aspoň zopár, tak sú to: Lord of the Rings trilogy, Star Wars séria, Matrix, Oldboy, Tron Legacy, Batman filmy od Nolana, Warrior a mnoho iných.

Ako vidíš svoju budúcnost'? Rád by si ostal v tejto brandži a na tomto pracovnom mieste?

Neviem, či na tomto pracovnom mieste, ale svoju budúcnost' by som určite rád videl v spojení s hrami.

Riadiš sa v živote nejakým mottom?

Ani vel'mi nie, ale stotožňujem sa s tým, že ak človek niečo vel'mi chce, ide si za tým a robí všetko pre to, tak to dosiahne.

Chcel by si sa stat' nejakou hernou postavou? Ak áno, prečo?

Asi ani nie, ale ked' by som mal nejakú vybrat', tak by to bol commander Shepard. Ten pocit, že záchrana celej galaxie závisí odo mňa a každý na mňa spolieha, môže byt' fajn.

Ďakujeme za rozhovor.

Pýtal sa Adam Kollár





GAMESITE DEŤOM

DEŇ DETÍ 2013



V poslednej dobe sa toho v súvislosti s našim herným portálom udialo naozaj mnoho. Prezliekli sme GAMESITE do nových šiat, zmenili sme meno magazínu a predstavili sme svetu nášho maskota. Samozrejme zmien pod povrchom prebehlo ovel'a viac, ale to podstatné, to kvôli čomu a komu to všetko robíme ostalo nezmenené.

Nezmenená ostala aj naša túžba pomôct' tam, kde pomoc z prostredia ako je to naše najmenej očakávajú. Už po šiesty krát sme sa rozhodli podat' pomocnú ruku vo forme zbierky videohier, komixov, knižiek, počítačov, alebo ich komponentov, herných konzol a podobne zameraných darov.

Táto dobročinná akcia nesúca od svojho začiatku názov **GAMESITE DEŤOM** počas svojej naozaj nie dlhej, iba dva a polročnej existencie potešila deti v rôznych zariadeniach.

Rozdali sme stovky hier, ktoré prešli prísnym výberom ich vhodnosti podl'a vekových kategórií, odovzdali sme novšie i staršie herné konzoly, počítačové zostavy a vel'a d'alších drobností, vd'aka ktorým sme mohli byt' svedkami drobných svetielok v detských očiach. A to všetko vd'aka Vám – našim čitatel'om, ktorí sa rozhodli prispiet' a vd'aka skvelej spolupráci s našimi partnermi.

HISTÓRIA A ÚSPECHY PROJEKTU:
2010 = Detský domov vo Valaskej
2011 = Zväz diabetických detí v Košiciach
2011 = Detský domov v Handlovej
2012 = Detská fakultná nemocnica v Košiciach
2012 = Detský domov Centrum Srdiečko v Banskej Bystrici

Touto cestou Vás milí gamesit'áci chceme poprosit' aby ste sa zapojili aj do šiestej dobrovol'nej charitatívnej zbierky GAMESITE DEŤOM. Prispiet' môže každý a to v akomkol'vek množstve, každá hra sa počíta. Okrem hier môžete prispiet' pre Vás nepotrebnými hernými konzolami, staršími, alebo novšími (funkčnými) počítačovými zostavami, prípadne komponentmi, z ktorých budeme schopní zostavit' funkčný počítač, či inými drobnost'ami z herného sveta. Nenechajte to, čo môže potešit' iných zapadnút' prachom a zabudnút' v čase. Akcia GAMESITE DEŤOM – Deň detí 2013 sa uskutoční 1. júna 2013 pravdepodobne na východnom Slovensku. O tom, kam konkrétne zbierka poputuje, sa dozviete neskôr na našej stránke a zo stránok GENERATION magazínu.



V mene celého tímu GAMESITE.SK
Vám vopred vel'mi pekne d'akujeme.

PS: *Pred odoslaním čohokol'vek, prosím, zvážte, či sú vaše príspevky vhodné pre deti v detských domovoch. Vo všeobecnosti je dobré riadit' sa vekovými obmedzeniami uvedenými na obale, všetko od 16 rokov vyššie je nevhodné, rovnako det'om do rúk nepatria násilné a krvavé hry. Všetky hry prejdú cenzúrou tímu GAMESITE SK a vychovávateliek, ktoré sa o deti starajú.*



Interview s vývojármi hry
Dead Island Riptide

Mali sme jedinečnú možnosť ísť do firmy Techland vo Varšave a tam vyspovedať niektorých z vývojárov, pracujúcich na hre Dead Island Riptide. A tak sme ani na okamih nezaváhali a dali sme sa na cestu. Výsledkom je, že si môžete prečítať nasledujúci rozhovor s vedúcim dizajnérom a producentom hry, Jackom Brzezinskym, ako aj s hlavným dizajnérom hratel'nosti, Jakubom Strinskym. >>

Andrzej: Zdravím. Môžeš sa v skratke predstavit' a povedat' nám, akú máš funkciu vo firme?

Jacek Brzezinsky: Som vedúcim dizajnérom a producentom hry Dead Island Riptide, takže som bol zodpovedný za celkovú víziu projektu, dizajn a výsledok.

A: Pod'me sa trochu porozprávat' o samotnej hre. Čo si myslíš, že je najvýraznejším pokrokom oproti prvej hre Dead Island?

JB: Nemyslím si, že by sa dalo hovorit' o jednej špecifickej veci, pretože sme chceli prerobit' celkové poňatie hry, vylepšit' mnoho problémov a pridat' vel'a nových prvkov. Podl'a mňa je rozmanitost' jedným z aspektov hry, ktorý mali hráči radi, takže sme dorobili vel'a rôznych vecí, medzi inými aj príbeh, lokácie, zbrane a opravy užívatel'ského rozhrania.

A: Riptide sa má odohrávat' na tom istom súostroví. Nebáli ste sa, že budú l'udia nespokojní kvôli rovnakému prostrediu?

JB: Zasadenie je podobné, ale myslím si, že práve to bolo jedným z kl'účových prvkov Dead Island. Kontrast medzi krásnym ostrovom a zombie.

A: Do hry bol pridaný takzvaný "HUB Defense". Ide o časti hry, kde sa na určitom mieste bránite pred nájazdom vĺn zombie. Prečo ste sa rozhodli do hry pridat' tento prvok, ktorý je taký podobný žánru Tower Defense?

JB: V skutočnosti to nie je vôbec Tower Defense, ide o úplne iný typ hratel'nosti. Rozhodli sme sa pridat' HUB Defense, lebo sme mali pocit, že sa do zombie hry naozaj hodí. V mnohých filmoch a príbehoch o zombie sa musia preživší opevnit' a ubránit' sa na nejakom mieste, a týchto scén je naozaj vel'a, takže sme ich chceli spracovat' aj v našej hre.

A: Takže HUB Defense má umocnit' atmosféru a posilnit' survival horror aspekt hry?

JN: Presne tak.

A: Dead Island mal naozaj vynikajúci a zábavný systém boja nablízko, avšak v Riptide je dost' propagovaný systém strelných zbraní. Deje sa tak na úkor boja zblízka?

JB: Nepovedal by som, že je kladený väčší dôraz na boj zblízka, vylepšený bol aj ten a pribudlo preň mnoho zbraní a tiež špeciálne útoky, avšak vel'a l'udí nás žiadalo, aby sme spravili niečo ohl'adom strelných zbraní, v pôvodnej hre boli totiž dost' slabé. Preto sme ich prerobili a teraz sú silnejšie a je ich v hre viac.

A: Je Riptide tiež vytvorený pomocou vášho Chrome engine?

J: Áno, hra bola vyvinutá na Chrome engine vo verzii 5.

A: Vedel by si nám uviest' nejakú vlastnost' enginu, ktorú považuješ za najlepšiu, a tiež aj to, ako ste to v hre využili?

JB: Myslím si, že je to otvorený svet a možnost' kooperatívneho hrania štyroch hráčov.

A: Ked' už sme pri tom coope, hra by mala mat' vylepšený systém multiplayeru. Vieš nám o tom povedat' niečo viac?

JB: Pridali sme možnost' komunikácie, aby ste mohli ostatným hráčom jednoducho ukázat' na nejaký bod alebo na vec vo svete, čo značne zlepšuje spoluprácu. Pridané boli aj špeciálne, a naozaj nápomocné skilly, ktoré využijete najmä v multiplayeri, ako napríklad "Group fury".

Andrzej: Ahoj, povieš nám niečo o sebe a o tvojej práci?

Jakub Strinsky: Snažím sa prichádzat' s nápadmi a prinášat' nové veci do hry, vylepšujem prvky z pôvodného Dead Island a pracujem na implementácii týchto vecí a ich vybalansovaní.

A: Prejdime teda k veci. Čo nové môžeme čakat' v RPG systéme?

JS: Malým, ale podstatným detailom je to, že vaša postava začne na pätnástej úrovni, takže už od začiatku môžete pätnást' bodov zdelit' do stromu schopností, a určit' si tak štýl hry. Ak by sa vám však nechcelo rozhodovat', je tu aj systém, ktorý to spraví za vás, a to na základe určitých kritérií. V hre sú, samozrejme, nové skilly, napríklad "Group fury", ktorý zosilní všetkých spoluhráčov, d'alej "Charge" – zhodí ciel' útoku na zem a uštedrí masívne zranenie, alebo skill, ktorý vás ochráni pred zhodením na zem, kým ste vo "fury" móde.

A: Prejdime na prostredie. Sú tu nejaké špecifické miesta, ktoré sú úplne unikátne a nič im podobné sme v Dead Island zatial' nevideli?

JS: Prezradím vám jeden typ, a tým sú takzvané "Deadzones". Tieto zóny sú extrémne nebezpečné, pretože sa v nich nachádza ovel'a väčšie množstvo nepriatel'ov, ako je normálne. Narazíte tu tiež na špeciálne verzie nepriatel'ov, ktorí sú ešte silnejší ako tí typickí, a dokonca aj na minibossov. V každej "Deadzone" je zvýšené riziko, avšak aj odmena.

A: Zmieňuješ špeciálnych nepriatel'ov. Môžeš nám uviest' nejaký príklad?

JS: Za všetkých uvediem príklad "Grenadiera", ktorý po vás bude hádzat' kusy vlastného tela. Je to naozaj obrovský zmutovaný zombie, ktorého projektily sú toxické a spôsobujú plošné zranenie. V hre je, samozrejme, množstvo d'alších nových typov nepriatel'ov, ale nechcem vám pokazit' prekvapenie.

Záverom by som chcel pod'akovat' za poskytnuté rozhovory a popriat' vel'a šťastia do budúcna.

Pýtal sa Andrej Thurzo



Napísal: Patrik Barto

INDIE



Ghost of a Tale

Lionel Gallat býval dozerajúcim animátorom vo filmovom priemysle cez pätnást' rokov a pracoval na snímkach od štúdií ako Dreamworks či Universal Studios. V dnešných dňoch sa ale rozhodol pustit' do práce na vlastnom hernom projekte pod názvom Ghost of a Tale. Hru sa rozhodol predstavit' hráčskemu publiku skrz stránku indiegogo.com, ktorá slúži ako alternatíva Kickstarteru. A pokial' by ste mali po prečítaní tohto článku záujem prispiet' na vývoj, máte možnost', pretože kampaň bude bežat' ešte aj v čase vydania tohto čísla magazínu. O čo vlastne ide?

Hra sa ukázala v traileri predstavujúcom jej alpha stav a už z nej bolo l'ahké vyčítat' inšpirácie, ktoré sám tvorca uvádza na stránke. Hlavným hrdinom bude myš, ktorá sa na začiatku dostane na zdanlivo opustený ostrov Periclave. Zdanlivo, pretože netrvá dlho a myš narazí na nebezpečné nemŕtve potkany. Neozbrojená myš musí nájst' nejakú zbraň, čo sa jej podarí v jednej zo starých lodí rozbitých na útese a my máme následne možnost' vidiet' akciu pripomínajúcu súboje zo Zeldy, Gothicu/Risenu a Dark Souls. Samozrejme, v alpha štádiu nemožno očakávat' zázraky, no už teraz boje pôsobili pekne plynulo, aj ked' možno trochu jednoducho.

Čo však zaujalo väčšinu hráčov najviac je grafické spracovanie a štylizácia, evokujúca svojou pustou atmosférou už spomínaný Dark Souls či hry od tímu ICO. Gallat píše, že tvorba impozantných, filmovo pôsobiacich prostredí a pozadí je jednou z jeho hlavných priorít, a snaží sa tak zachytit' zmysel obdivu, prítomný v tituloch z osemdesiatych a deväť desiatych rokov. Čo sa príbehu týka, ostrov slúži kedysi ako základňa pre armádu potkanov a ako sa ukázalo, stalo sa niečo, čo spôsobilo, že sa z toho stalo ostrov nemŕtvych. A hovorí sa, že vo veži na ostrove sa skrýva obrovský poklad. Počas svojej cesty k veži bude myš nielen bojovat', ale aj behat' a skákat', hl'adat' žurnály a rôzne nápovedy o predošlých udalostiach a iné tajomstvá ostrova.

V konečnom výsledku by malo ist' o férový mix adventúry a akcie s prvkami RPG. Dátum vydania je ešte d'aleko. Tvorca zatial' hovorí o strede až konci d'alšieho roka s tým, že uzavretá beta by sa mala konat' koncom tohto roka. Plány môže ovplyvnit' aj to, ako sa im bude darit' v zbieraní peňazí. Ghost of a Tale vyjde na PC a uvažuje sa aj o Linuxe a Macu.

Dátum vydania: 2014











Z okolitých obrázkov sa vám môže zdat', že sa v tomto texte pozrieme na zúbok trom rôznym hrám spojených v nejakom bundli, ale v skutočnosti ide len o hru jednu.

Tento originálny projekt, ako už názov napovedá, si dal za úlohu previest' hráča vývojom žánru akčných adventúr. Od jednoduchých pixlov minulého storočia, až po trojdimenzionálne záležitosti dnešných rokov. Pôvodne išlo o jednoduchú vec, ktorú Nicolas Cannasse stvoril pre súť'až Ludum Dare za necelých tridsat' hodín. A spomedzi d'alších 1400 súť'ažiacich vyšiel vít'azne. K pôvodnému Evolandu sa následne dostalo cez 300 000 l'udí, čo Nicolasa motivovalo na rozšírenie hry pre oficiálne vydanie.

Na začiatku sa hlavný hrdina ocitne v jednoduchej gameboyovej grafike bez farby a hráčove možnosti sú značne obmedzené. Postupne ale začne odomykat' truhlice, rozmiestnené po celej mape. Čoskoro tak získa schopnost' 2D pohybu, 256 farieb, meč, hudobný sprievod (ktorý sa vydaril) či možnost', ktorá zmenila hry naveky... možnost' uložit' si hru. Celé to sprevádza popisujúci komentár o tom, čo sa vlastne deje a dodáva to punc herného humoru, ktorý dokáže vykúzlit' úsmev na tvári, a aj ho tak nejaký čas udržat'. Zamrzí akurát kratšia herná doba, pohybujúca sa v rozmedzí dvoch až štyroch hodín, a to v závislosti na plnení vedl'ajších úloh. Napriek tomu ide o zaujímavý titul, poskytujúci možnost' zažit' na vlastnú kožu dvadsat' rokov hernej histórie na jedno posedenie.

Dátum vydania: 4. apríl 2013





Quest for Infamy

Sedem členné štúdio Infamous Quests je fanúšikom skutočne oldschoolových point & click adventúr, čo dokazuje aj ich kvalitná práca na remakoch King'sQuest III and Space Quest 2. A ako ostatní nezávislí vývojári aj oni majú záujem o tvorbu hier, ktoré by si sami najradšej zahrali, čo znamená, že ak ste fanúšikom adventúr s RPG prvkami, máte sa na čo tešit'. Nepôjde len o tradičné riešenie hádaniek a problémov, ale aj o súboje, kde budete mat' na výber medzi l'stivým lotrom, majestátnym mágom a brutálnym bojovníkom.

Koncept sa očividne zapáčil aj mnohým hráčom, ktorí Quest for Infamy podporili na Kickstarteri ešte minulý rok a vývojári získali trikrát viac peňazí, než žiadali.

V hre preberieme úlohu Roehma, muža, snažiaceho sa utiect' svojej kriminálnej minulosti, ale ako to v týchto prípadoch býva, nakoniec sa zamotá len do d'alších problémov, len aby hráči mali čo hrat'. Na začiatku dorazí do mesta Volksville, kde sa to všetko dá do pohybu. Roehm nie je žiaden hrdina. Vývojári si dali za ciel' vytvorit' hru, kde by hlavná postava mala bližšie skôr k záporákovi. Titul vyzerá po všetkých stránkach vel'mi sl'ubne, no dátum vydania stále nie je známy, aj ked' sa na ňom pracuje už dlhší čas. Č

akanie si ale môžete spríjemnit' demoverziou, dostupnou na oficiálnej stránke štúdia.

Pri platformách sú potvrdené PC a Mac no porty na iOS, Android a Linux nie sú ešte vylúčené..

Dátum vydania: TBA



Napísal: Juraj Vlha

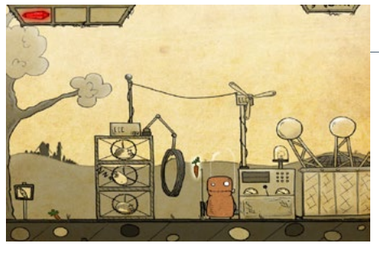
INDIE



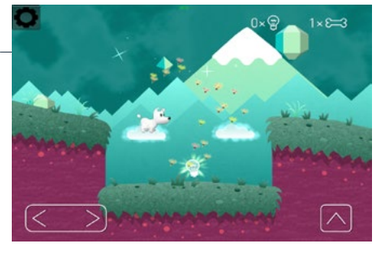
AFO 2013

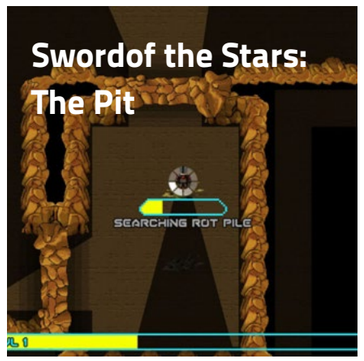
Od 16. apríla ste sa mohli na hlavnej stránke Gamesite dozvediet' o našej účasti na medzinárodnom filmovom festivale AFO v Olomouci.

Okrem všemožných prednášok, filmov a diskusií ste mohli navštívit' aj sekciu AFO play, ktorú sme mali na starosti práve my, redaktori Gamesite.sk. Jej ciel'om bolo predstavit' návštevníkom niekol'ko nezávislých hier, a to hlavne z českej a slovenskej produkcie. Nechýbali najznámejšie hry od Amanita Games na čele s Botaniculou a Machinariom, známe tituly štúdia Rake in Grass (Jets'n'Guns, Crystal Cave, Archibald's Adventures a Northmark) či Miner Wars od Keen Software House. Avšak došlo aj na doteraz nevidené hry a exkluzívne ukážky. Navštívili nás aj slovenskí vývojári zo štúdia Fishcow Studio a po prvýkrát ukázali hratel'nú ukážku point & click adventúry Gomo, o ktorej sme písali už v predchádzajúcom čísle. Demo čítalo približne dvadsat' minút hry a obsahovalo úvod, kde sa dozvieme, že Gomo prišiel o svojho milovaného psíka a musí sa ho vydat' hl'adat'. Došlo aj na jednoduchú interakciu s inventárom a pár logických úloh, ktoré sme my, ale aj návštevníci, v pohode prekonali. Gomo však najviac vynikal unikátnym grafickým spracovaním a naozaj podarenou hudbou. Autorom nechýba ani zmysel pre humor, hned' v prvých pár minútach nájdete niekol'ko vtipných momentov, medzi ktorými vít'azí Gomov pád do starej šachty, počas ktorého uvidíte v podzemí množstvo známych postáv. Prvá hratel'ná ukážka by sa, podl'a slov chalanov z Fishcow Studio, mala dostat' medzi hráčov už čoskoro, rovnako ako aj viac informácií o finálnej verzii. Druhým predstaveným titulom je na prvý pohl'ad jednoduchá hra od českého štúdia Silicon Jelly s názvom Mimpi. Zahrat' sme si ju mohli zatial' len na iPade, ale dostupné budú verzie ako na Android, tak aj na PC. Jej hlavným hrdinom je biely psík Mimpi, ktorého budete musiet' previest' cez fantastický farebný svet plný prekážok. Vel'mi zaujímavým prvkom hry sú logické hádanky, ktoré dajú naozaj zabrat'. Toto spojenie klasickej plošinovky s logickou hrou sa mnohým páčilo a aj naši redaktori si poriadne potrápili mozgové závity. Mimpi by sa k nám malo dostat' v najbližších týždňoch.









Pri prvom pohl'ade na Sword of the Stars: The Pit vám určite napadne niekol'ko oldschoolových titulov, no najviac sa podobá RPG, ktoré otriaslo indie svetom pred dvoma rokmi.

Bol to Dungeons of Dredmor a trošku podobným štýlom sa hrá aj Sword of the Stars: The Pit. Je rovnako náročná a neustále hráča trestá. Okamžite je však zrejmé, že nejde o žiadnu fantasy hru plnú goblinov alebo, ked' už sme pri Dredmore, Digglov.



Celá hra sa odohráva vo svete taktickej stratégie Sword of the Stars z roku 2006. Príbeh ničím nevynikne, v podstate skoro žiadny prítomný nie je. Vašou jedinou úlohou je dostat' sa do najnižšieho poschodia vesmírnej výskumnej stanice a nájst' liek na ničivý mor, ktorý zachvátil l'udstvo. Klišéovitý dej zachraňuje samotná hratel'nost', ktorá tvorí 99% obsahu hry. Dostat' sa aspoň na piate poschodie bude pri prvom hraní nadpozemský výkon, za ktorý môžete byt' na seba hrdí. Na každom rohu na vás číhajú rôzni mutanti a iné príšery, a kdekol'vek sa môže skrývat' nejaká pasca. Okrem toho zo začiatku ani neviete, čo na čo slúži a ani to, ako si vyrobit' základné potraviny či zbrane. Áno, podobne, ako v spomínanom Dungeons of Dredmor, aj tu musíte okrem ukazovatel'a zdravia sledovat' aj hlad.

Samozrejme, pokial' ste dostatočne vytrvalí, každou d'alšou hrou sa zlepšujete a učíte. Navyše získané recepty sa prenášajú, takže po prvých troch hrách by ste už mali byt' vybavenejší. Rovnako sa zvýši aj vaša ostražitost' a dopredu budete vediet' predpokladat', čo nasledujúci t'ah urobíte.

O životnost' hry sa autori dostatočne starajú a na svojom blogu, neustále uverejňujú novinky, na čom práve pracujú a čo pribudne v d'alšom update.

Dátum vydania: 8. marec 2013



DLC Quest

Aj ked' je DLC Quest hra stará zopár mesiacov, nemôžeme si dovolit' ju nespomenút'. V novembri 2011 vyšla na Xbox 360 a v marci 2012 aj na PC.

Avšak až tento marec sa autorovi podarilo hru vydat' na Steame cez Steam Greenlight a obohatit' ju aj o DLC (áno, DLC v hre o DLC, je to niečo ako dlception) s názvom Live Free or Die, ktoré dostanete ku hre zadarmo. A áno, prečítali ste správne, spomenuli sme jediného autora, ktorý má na konte okrem DLC Quest ešte dve d'alšie hry. Humor je hlavnou stránkou DLC Quest. A že si ho užijete dostatočne. Hra paroduje a vtipkuje na účet mnohých iných hier, ale hlavne si robí žarty z aktuálnych praktík rôznych spoločností. Zo začiatku budete asi vyvalení, prečo v hre nie je žiadna hudba, zvuky, chýbajú animácie, a dokonca sa nemôžete ani pohnút' dol'ava. Rovnako chýba aj herné menu, kde by ste túto vec vypli. Pokial' sa však dostanete d'alej, zistíte, že vám chýbajú herné DLC, ktoré vám sprístupnia všetky základné prvky hry. Stačí len mat' dostatok zlatých mincí. Neskôr si budete môct' dokúpit' aj dvojskok, meč, či dokonca rôzne kostýmy, ktoré parodujú Team Fortress. Nechýba ani zombie mód, a dokonca aj vylepšený koniec (žeby odkaz na Mass Effect 3?). Celú hru v podstate môžete dokončit' do jednej hodiny, avšak zábavy si užijete viac než dost'. Na konci celej plošinovky vás čaká vel'ký boss a množstvo klišéovitých rozhovorov. Klasika, ak hrávate väčšinu mainstreamových AAA hier dnešnej doby. DLC Live Free or Die zachádza ešte d'alej a stretnete sa s omnoho bizarnejšími DLC a odkazmi na aféry z herného sveta, ako napríklad nedorobená časť herného sveta alebo prítomnost' komerčných reklám na každom rohu. DLC Quest je naozaj skvelá recesia a zábavná hra na jedno posedenie. Žiadny fanúšik indie hier by si ju určite nemal nechat' ujst'.

Dátum vydania: 18. marec 2013



Dead Island: Riptide

TIE NAŠE ZOMBIE...



ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner: Survival Horor
Výrobca: Techland
Zapožičal: Playman

PLUSY A MÍNUSY:

+ zaujímavý mix žánrov
+ zabíjanie nemŕtvych je zábavné
+ RPG prvky

- absencia inovácií
- zbrane sa rýchlo zničia
- po čase stereotyp

HODNOTENIE:
75%

Zobudit' sa na dovolenke po opici, na slnečnom ostrove, do sveta plného nemŕtvych l'udí. To je proste smola. Ked' však z tohto ostrovu utečiete a skončíte v rukách armády, ktorá vás vidí ako ideálneho ašpiranta na pokusného králika, potom to je fakt v pr...

Dead Island: Riptide začína presne takto. Hráči, ktorí hrali pôvodnú hru, určite vedia, že cesta na slobodu nebola jednoduchá. Zábavná možno áno, ale l'ahká rozhodne nie. Radost' zo slobody nám vývojári dopriali iba počas niekol'kých mesiacov, kedy pracovali na pokračovaní.

Hoci je Dead Island: Riptide prezentovaný ako spin-off, čo znamená, že nejde o klasické pokračovanie, ale iba o odbočku v príbehu, nezávislú kapitolu, priamo nadväzuje na prvý diel. Pobyt na vojnovej lodi, kam sa utečenci po udalostiach z prvej hry dostali, je však pomerne krátky – zombie infekcia nakazí celú posádku a hráči sa po úvodnej polhodinke dostávajú na d'alší ostrov.

V tejto súvislosti dodajme, že prológ ponúka pomerne jednoduchú a priamočiaru hratel'nost', lod' je jeden vel'ký koridor a zombíci sa na popravu hlásia jeden po druhom. Skutočnú atmosféru ponúka Dead Island: Riptide až po príchode na neznámy ostrov, vtedy Dead Island vyloží na stôl všetky karty.

Neviem, kol'kí z vás hrali pôvodnú hru alebo o nej aspoň počuli. Je však možné, že názov Dead Island je vám známy – vývojári zo štúdia Techland vydali výborný trailer, ktorý mal síce s hrou samotnou spoločných iba zombíkov, avšak bol vel'mi atmosférický a výborne spracovaný. Samotná hra, a to platí aj o Riptide, ponúka inú atmosféru.

Dead Island: Riptide je definovaný ako mix survival hororu a akčnej hry s RPG prvkami. Milovníci survival hororu sa teraz určite ironicky pousmiali – hry z poslednej doby, ktoré spadali do tejto kategórie, sú totižto z hl'adiska atmosféry úplne inde ako tituly pred 5-10 rokmi. Ideálnym príkladom je séria Resident Evil, kde sa hororová atmosféra počas poslednej doby (takmer) úplne vytratila. Aby sme uviedli fakty na správnu mieru – survival horor v poňatí Dead Islandu znamená, že hráči bojujú o prežitie a čelia zástupom nemŕtvych. Horor od tejto hry nečakajte, slnečný ostrov alá Far Cry, plný zombíkov, pripomína skôr adrenalínovú dovolenku so zábavnou atrakciou.



Áno, zabíjanie zombíkov je zábavné. A rôznorodé. A niekedy aj nechutné. A s „klincovačkou" v ruke vel'mi štýlové, pretože klince môžete následne zo zombíkov povyt'ahovat' a pozbierat'. Efektívna je aj ostnatá palica. A má vôbec brokovnica zmysel? Broky sú dlhými rokmi overeným liekom voči „zombie chorobe". A, a... a možností je vel'a. Zatial' čo zabíjanie zombíkov nie je ničím novým a ide o klasickú akciu, akú ponúkol Resident Evil alebo Left 4 Dead, Dead Island, vrátane aktuálneho prídavku Riptide, si nás získal vol'nost'ou a možnost'ami, ktoré hráčovi ponúka.



V praxi to znamená otvorený svet s množstvom predmetov – okrem samotných zbraní nachádzate roztrúsené aj „súčiastky", ktoré následne použijete na opravu alebo vytvorenie úplne novej zbrane. Zbraní v tejto hre totižto nikdy nie je vel'a – zombie sú pomerne odolné a zbrane (aj tupé) sa na nich rýchlo otupia, čím strácajú na efektivite. Hráč sa tak nachádza v neustálom kolotoči – zabíja zombíkov, zbiera predmety a zbrane, ktoré po čase treba vymieňat'. Niekomu môže tento herný systém vadit' a z času na čas by sme aj my prijali, ak by zbrane vydržali dlhšie používanie ako niekol'ko mŕtvych zombíkov. Na druhej strane Techland navrhol systém tak, aby hráča nútil využívat' dostupné zdroje na maximum. Mimochodom, zbrane sú rozdelené podl'a vzácnosti rovnako ako v Diable, čo určite poteší milovníkov akčných RPG.

S akčným RPG má Dead Island: Riptide spoločného viac – každý zo šiestich hrdinov má špecifické vlastnosti a štýl boja. Zabíjanie = zisk XP = levelovanie a vylepšovanie týchto vlastností. Nečakajte žiaden zložitý vývoj, po získaní novej úrovne si vylepšíte jednu vlastnost' a bojujete d'alej. Nato, že je herný svet zamorený nemŕtvymi, ponúka pomerne dost' questov.

Okrem hlavnej príbehovej línie môžete plnit' vedl'ajšie úlohy a pomáhat' aj ostatným „ešte l'ud'om". Ak by sme zveličovali, nazveme Dead Island: Riptide „Skyrimom so zombíkmi", toto prirovnanie je však dost' pritiahnuté za vlasy.

Na druhej strane asi najlepšie prezentuje to, čo vám Riptide ponúka. Otvorený svet je menší ako v prípade Skyrimu, boj je však v princípe podobný, hlavne ak bojujete s rôznymi palicami a inými zbraňami nablízko. Vtedy nám zabíjanie zombíkov pripomenulo boje s kostlivcami v kobkách Skyrimu. Prirátajme si k tomu množstvo úloh, obchodovanie s predmetmi a zbraňami, obchodníkov, vylepšovanie a tvorenie nových predmetov a zrazu zistíme, že Dead Island: Riptide toho v princípe ponúka viac z kategórie Skyrimu ako z hier typu Resident Evil alebo Left 4 Dead. Klasický Skyrim však od Dead Islandu skutočne nečakajte.

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



Práve táto atypická kombinácia predstavuje hlavný dôvod, prečo by ste mali Dead Island: Riptide vyskúšat'. Popravde, takúto hru sme ešte nehrali – hoci v Dead Islande nájdete kopu známych prvkov, s ktorými ste sa stretli už inde, v takejto kombinácii sa objavujú prvýkrát, respektíve v prípade Riptide druhýkrát.

Dead Islandu nechýba zábavnost' akcie, otvorenost' RPG, slnečný ostrov a ani zombíci. Zabudli sme ešte na kooperatívny multiplayer, vd'aka ktorému je zabíjanie zombíkov ešte zábavnejšie. Na druhú stranu, kto by po úspechu L4D vydal zombie hru bez multiplayeru? Ak sa pýtate, či som písal o pôvodnom Dead Islande alebo o novinke s podtitulom Riptide, táto recenzia bola naozaj o tomto nepriamo-priamom pokračovaní. Riptide je prakticky totožný ako predchodca a novinky sú viac-menej iba kozmetického rázu.

Ponuku dostupných hratel'ných charakterov rozšíril nový hrdina, s tým súvisia aj nové schopnosti + nové schopnosti pre starých hrdinov. Herný ostrov je taktiež iný a zajazdíte si aj v člnoch. Autori pridali d'alších zombíkov a tým sa pomaly dostávame na koniec zoznamu zmien. Hratel'nost' je zachovaná a takisto aj herná atmosféra. Je to zlé? Ťažko povedat', ale na takomto princípe funguje aj séria Call of Duty a hoci sa niektorí st'ažujú, tak CoD hrá (skoro) každý.

Dead Island: Riptide je Dead Island na inom ostrove a s rozšírenou hernou ponukou. Ak ste pôvodnú hru hrali a bavila vás, pokračovanie či skôr samostatný datadisk vás nesklame. Ak ste sa s týmto zaujímavým herným mixom ešte nestretli, smelo Riptide vyskúšajte aj bez znalosti pôvodnej hry. Nebudete o nič ukrátení.

Roman Kadlec







BioShock: Infinite

ÚCHVATNÝ VÝLET DO OBLAKOV

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner: FPS
Výrobca: Irrational Games
Vydavateľ: 2K / Cenega
Zapožičal: GameExpres.sk

PLUSY A MÍNUSY:

+ široká variabilita hrania
+ vyvážený obsah, skvelá hratel'nost'
+ výborný príbeh
+ opät' hra s presahom filozofie

- nič podstatné

HODNOTENIE:
100%



Trvalo štyri roky, kým bol BioShock: Infinite dokončený. Nástupca prvej hry, ktorá vytrela zrak ako kritikom, tak aj miliónom hráčov, je však konečne tu. Tentoraz nás zavedie do mesta Columbia, vznášajúceho sa vo vzduchu. Nepôjde o žiaden idylický výlet, ktorý rýchlo vyfučí z hlavy. Prečo je výlet do Columbie nezabudnutel'ný?

Dlhy nie sú príjemnou záležitost'ou ani v roku 1912. Booker DeWitt si to uvedomuje. Zadlžený až po uši dostane poslednú šancu na vykúpenie – vycestovat' do lietajúceho mesta Columbia a odniest' odtial' dievča, Elizabeth, do New Yorku. S problémami tejto úlohy Booker počíta. Avšak nie s tým, že je Elizabeth držaná vo väzení pod ochranou gigantického mechanického tvora menom Songbird. Takisto nevedel o tom, že je dcérou Zacharyho Comstocka, zakladatel'a mesta Columbia a zároveň náboženského fanatika. Netušil ani to, že sa časom začne riešit' aj jeho nanajvýš záhadná minulost', ktorá hrá dôležitejšiu rolu, než sa na prvý pohl'ad zdá.

Booker taktiež definitívne nepočítal s faktom, že Elizabeth nie je len tak hocijakým dievčat'om. Predsa len nedostane bežný človek do genetickej výbavy možnost' ohýbat' realitu a vytvárat' vstupy do iných svetov. Odkedy sa s ňou Booker stretne, pochopí, že útek z mesta bude všetko, len nie prechádzkou ružovou záhradou. Ako sa ich cesta posunie d'alej, odchod z Columbie bude až na poslednej kol'aji.

Duo Booker a Elizabeth je kl'účové. Istá forma chémie medzi hlavnými postavami priam presakuje z hry a časom hráč pochopí, že nielen vd'aka výborným dialógom mu záleží na Elizabeth. Je to jej skvele naprogramovaná AI (najväčší pokrok od Eliky v Prince of Persia), spätost' so svetom, reagovanie na in-game prostredie, osud a sympatický look.

Hra vám nikdy nepreberie kontrolu nad postavou, nikdy vám svojvol'ne nepustí cut scénu a nikdy vás dialógmi neotravuje. Dokonca nevnucuje ani prehl'ad o pozadí deja a motívoch jednotlivých vedl'ajších postáv. Kto chce celé pozadie príbehu (ako aj rôzne postavy deja) pochopit' hlbšie, môže sa započúvat' do audio nahrávok. Často bez fragmentu z nich hráč nepochopí, prečo vlastne chce militantná skupina Vox Populi zvrhnút' zakladatel'a mesta Comstocka alebo prečo vlastne masy l'udí nasledovali Comstocka do Columbie. Môže sa to javit' ako dôležité vynechanie faktov, no hra samotná skrátka nikoho nechce niekam tlačit'. Scenár na vás nikdy nevybafne stovky viet a siahodlhé dialógy, vždy ide po troškách a nechá vás mnohé veci vyvodzovat' z toho, čo vidíte vôkol seba. Propagandistické plagáty a mesto v plameňoch často povie viac ako hromada sumarizačných viet.

Ešte dlho pred vydaním nám autori z Irrational Games prízvukovali, že hoci má hra v názve BioShock, prepojenie s príbehom prvej hry je len vel'mi vol'né a rovnako je to aj s hratel'nost'ou. Zatial' čo podmorský Rapture z prvých dvoch dielov prichystal pre hráča klaustrofobické scény s temnými farbami a boje v stiesňujúcich interiéroch, vzdušná Columbia sa spolieha na zásady doslovne opačného charakteru. Plachtiace mesto má vytýčený herný priestor pre hráča takmer výhradne v exteriéroch s pastelovými farbami. Prvý vstup do mesta ohromí každého zobrazením raja v oblakoch. Ako to však bolo aj s Rapture, muž, ktorého vízia dala mestu vzniknút', je vo svojom jadre nebezpečný fanatik a nech je jeho dielo akékol'vek majestátne, niekde v ňom je rozklad a raz sa prihlási k slovu.

Rapture hráč navštívi, ked' už je „po smrti". Columbiu navštívi na vrchole svojej slávy a sleduje jej rozpad, zapríčinený fanatickým náboženstvom a rasovými problémami. V Rapture to bola látka Adam, ktorá zotročila l'udstvo do bezduchých maniakov, aj preto je politický a demagogický konflikt v Columbii uveritel'nejší. Hlavný scenárista hry a zároveň kreatívny režisér projektu, Ken Levine, verne zobrazuje rasizmus, udalosti s ním súvisiacimi a zároveň ho verne odsudzuje. Columbia je dielom fanatika, ktorý pokladá otcov zakladatel'ov Ameriky za modly. Columbia samotná je snahou byt' tým vytúženým americkým snom, ktorý v USA nikdy nenastal v kombinácii s extrémizmom. BioShock: Infinite je jednoducho príkladom, ako zhodnotit' a kritizovat' rôzne stránky histórie, jej nálad a trendov. Vd'aka tomuto postupu Infinite opät' prináša do herného sveta a príbehu značnú dávku filozofie, ktorú hráč objavuje.

Kvôli exteriéru herného prostredia boli vývojári nútení pozmenit' základnú schému hratel'nosti a priniest' do nej množstvo noviniek. V prostredí sa nestratíte a hoci je väčšina prestreliek s viacerými úrovňami pohl'adu (od zeme až po strechy), prehl'ad o bojisku máte vždy.

V navigácii po týchto viacúrovňových strelniciach vám pomôže originálny systém vzdušných kol'ajníc, na ktoré sa pomocou háka napojíte. Samotné kol'ajnice vás pritom v ničom neobmedzujú, môžete z nich striel'at', zvolit' si príslušnú rýchlost' a zoskočit' kedykol'vek sa vám zachce.

Náplň hratel'nosti zostala v zásade bez zmeny, no zato jej mechanizmy sa dočkali menšej renesancie. V prvom rade so sebou nemôžete nosit' kvantum strelných zbraní. Tentoraz so sebou nosíte len dve zbrane, čo vyzýva k starostlivejšiemu výberu výbavy a zároveň podporuje faktor hráčovej slobody v hraní. Pokial' si totiž do prestrelky vezmete „odstrel'ovačku" alebo RPG, pravdepodobne si nájdete vyvýšené miesto a na protivníkov budete číhat' s deštruktívnou silou v rukách. Ak sa chopíte rotačného gul'ometu, vyrazíte si priamo do centra akcie. S brokovnicou to platí tiež. Samopale zasa vyzývajú k progresívnemu, no stále opatrnejšiemu postupu vpred. Dôležité je, že nech si už vyberiete čokol'vek, hra zostáva adekvátne vyvážená. Pomer strel'by a pokojnejších pasáží je vhodne rozvrhnutý a hoci som narazil na zopár vel'kých až vyčerpávajúcich súbojov, nikdy neprekročia nad rámec zvolenej obt'ažnosti.

Ked' som spomínal hráčovu slobodu v hraní, narážal som však hlavne na faktor špeciálnych síl. V pôvodných dvoch hrách boli tieto špecifické sily známe ako plazmidy. Tentoraz hráč používa tzv. Vigory. Energiu k ich používaniu dodáva zasa nápoj Salt. Princíp používania týchto síl, ktorých je dokopy osem, je rovnaký ako v prvom BioShocku. Všetky Vigory so sebou môžete nosit' a dve mat' neustále pripravené k použitiu. Čo sa týka mocí týchto Vigorov, poteší zmena ich katalógu. Len dva Vigory sú ekvivalentmi plazmidov, a to elektrický a ohnivý Vigor. Všetky ostatné sú novinkami a



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



patrí medzi ne vodný Vigor, ktorým môžete splavit' nepriatel'ov preč či si ich k sebe pritiahnut', alebo je tu aj vynikajúci Charge Vigor, deštruktívny nájazd na nepriatel'a, končiaci úderom vášho háka. Smrtiacimi novinkami je aj možnost' vypustit' krvilačné vrany. Plusom tiež je, že nie všetky Vigory sú na všetkých nepriatel'ov účinné.

Vigory aj zbrane si môžete vylepšovat'. Infinite tento koncept trochu mení, odstraňuje odlišné platidlá na vylepšenie síl či žiadne platenie na vylepšenie zbraní (predtým ste si ich vylepšovali jedným použitím špecifických automatov). Každý Vigor a každá zbraň sa teraz dá vylepšit' za často nemalú sumu. Prejavuje sa to navýšením vašich financií. V prvom BioShocku bolo maximum 500 dolárom. Za túto sumu si v Infinite nie ste schopní často ani vylepšit' Vigor do mocnejšej podoby. Zároveň však nie je bežné nosit' si so sebou okolo 5000 dolárov. Preto je dôležité si vylepšit' najmä tie schopnosti a zbrane, ktoré používate najčastejšie. Samozrejmost'ou je aj potreba dokupovat' si náboje, Salt či zdravie, pokial' na žiadne nenarazíte.

Elizabethina schopnost' ohýbat' realitu a prinášat' do nej veci z iných realít, nie je len scenáristickou a príbehovou hračkou. Tzv. otváranie sĺz je jednou z esenciálnych súčastí hratel'nosti. Ste v prestrelke, v prostredí vidíte zopár sĺz. Jedna z nich vám do sveta vpraví napríklad box s lekárničkami. Hoci ich potrebujete, čelíte presile. Našt'astie vidíte slzu, ktorá do sveta vloží raketového alebo gul'ometového automatona – stacionárneho robota, fungujúceho na spôsob automatického gul'ometu či raketometu. Všetky možnosti sú lákavé, no použit' môžete v danú chvíl'u iba jednu. Hned' ako jednu slzu otvoríte, stále môžete nariadit' Elizabeth otvorit' d'alšiu, no za cenu zatvorenia práve otvorenej.

Doplnenie zdravia a Salt je okamžité. Vezmete ich len vtedy, ked' to bude potrebné. Tento nový systém umožnil zmenu ovládania, ktorá vedie k lepšej kontrole nad postavou. V prípade ohrozenia vám je Elizabeth stále poruke a vo chvíl'ach núdze vám hodí zopár nábojov, fl'aštičku Salt či lekárničku. Návrat do hry sprostredkuje bud' ukážka Elizabeth, ako vás oživuje, alebo otvorenie dverí v Bookerovej kancelárii ned'aleko miesta, kde ste zomreli. Navrátite sa s čiastočne obnoveným zdravím, avšak v rámci zachovania obt'ažnosti aj vaši nepriatelia.

Nepriatelia dostali do vienka mnohé odlišnosti a skvelú AI. Okrem klasických, jednoduchších tu narazíte na zopár t'ažších nepriatel'ov, no skutočnými orieškami sú tzv. „heavy-hitters‘ nepriatelia, ktorí sú obdobami bossov. Patrí medzi nich Handyman, ktorého šialené pohyby vás hned' vyburcujú k úteku a ktorému skutočné poškodenie spôsobíte až strelami do srdca. Okrem Handymana je tu Siren, až strašidelne pôsobiaca ochranka v istej časti hry, ktorá po jej vyrušení aktivuje smrtiacu mini armádu „bábkových tiel‘. Podobne funguje aj duch, ktorý v jednej časti hry povolá mŕtvych. Zabrat' dá aj motorizovaný patriot, robot s rotačným gul'ometom. Samozrejme, stále môžete mŕtvoly padlých obrat' o náboje, peniaze či iné veci. Osobitnou lahôdkou je režim 1999, ktorý vám ponúkne extrémne t'ažkú hru ako mnohé old school klasiky.

Dizajn a uveritel'nost' poletujúceho mesta v oblakoch boli inšpirované dobovými výjavmi, oblečením a hoci nie vždy historicky adekvátnym duchom (o genetike v roku 1912 vel'a rečí nebolo, Vigory sú nereálne). L'udia v uliciach žijú a vôbec každá časť mesta vás, podobne ako svojho času Rapture, ohromí svojou zarážajúcou reálnost'ou. Akurát s jedným rozdielom – hráč navštívil Rapture, ked' bolo mesto mŕtve. Columbia žiari životom a s pomaly nastupujúcim rozkladom. Štyri roky sa na vývoji podpísali a vidno to na niektorých skutočne hrozne low-res textúrach.

Odhliadnuc od týchto opomenutel'ných chýb je grafika vel'mi krikl'avá a nakol'ko je to len sprostredkovatel' herného zážitku, tieto textúry skutočne nič nepokazia. Dôležitý je predsa kvalitný dizajn. Ocenit' treba rýchlost' hry aj v obrovských prostrediach a v prestrelkách neklesá framerate, čo signalizuje dobrú adaptáciu softvéru na konzoly.

Osobitne vydarený je aj soundtrack s dobovými piesňami. Je t'ažké vybrat' pre moderného diváka dostatočne zaujímavé piesne z obdobia začiatku 20. storočia s tým, aby ho nenudili. Tím vývojárov to zvládol. Originálna hudba od Garryho Schymana sa podiel'a na ukážkovej atmosférickosti.

Záverečné hodnotenie

BioShock: Infinite má nábeh na hru roka. So svojou vybalansovanou hratel'nost'ou a naratívom ukazuje posun v adaptovaní filozofie a umenia do AAA hier i revolučný pokrok v programovaní AI spoločníka. Nesmieme zabudnút' ani na malebne nadizajnovaný, uveritel'ný svet plachtiaceho mesta Columbia. Vyzdvihnút' treba komplexný, výborne napísaný príbeh s rozuzlením. Hru odporúčame všetkými desiatimi.

Jozef Andraščík







Resident Evil 6

ZOMBIE A PODOBNÁ HÁVEĎ SÚ SPÄŤ

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner: TPS
Výrobca: Capcom
Zapožičal: Cenega

PLUSY A MÍNUSY:

+ cut scény
+ herný obsah
+ dĺžka hry
+ atmosféra
+ kooperačný režim

- quick time eventy
- kamera
- inventár

Po šiestich mesiacoch od vydania konzolových verzií sa k PC hráčom konečne dostal najnovší diel série Resident Evil. Na rozdiel od toho piateho sa Capcom konečne rozhodol zbavit' paškvilu menom Games for Windows LIVE a nahradil ho Steamworks. No predsa sme nečakali pol roka len na túto zmenu. Alebo áno?

30 hodín nabitých akciou a emóciami

Po prvej polhodine vás z miery vyvedie grafické spracovanie, ktoré je, no, trošku horšie, než som očakával. Príbeh je typicky "Resident Evilovský". Nadnesený, plný drsných replík a fráz, amerikanizmov a dokonalých cut scén. Celá zápletka sa točí okolo novej epidémie, ktorá si za obet' vzala aj prezidenta USA. Počet nakazených l'udí rapídne rastie. V tom istom čase sa v Číne objavuje úplne nový vírus (C-virus), s ktorým bojujú agenti BSAA na čele s Chrisom. Opísat', o čom vlastne je Resident Evil 6, bez toho, aby som čokol'vek vyzradil, je celkom výzva, pretože v hre sa to tu hemží cut scénami a príbehovými zvratmi.

Kampaň sa autori rozhodli oproti dnešným štandardom poriadne predĺžit'. Hra vám zaberie približne tridsat' hodín čistého času. Nie je len jedna, ale hned' štyri s ôsmimi hratel'nými postavami. Okrem starých známych ako Leon či Chris pribudli aj úplne nové, ktoré za menovanými vôbec nezaostávajú. Počas Leonovej kampane, ktorá najviac pripomína horor, hlavne kvôli neustále tmavému prostrediu, vás bude sprevádzat' sexy Helena, zatial' čo ku Chrisovi pribudol d'alší BSAA agent, Piers Evans. V tretej kampani sa stretnete so žoldnierom Jakeom Mullerom a špeciálnou agentkou Sherry Birkin, ktorej úlohou je Jakea priviest' na americkú pôdu. Štvrtou dvojicou je tajomná Ada Wong a postava s menom Agent.

Do hry bola však pridaná ako neplatené DLC, a tak ju vôbec neuvidíte počas cut scén a jediný dôvod, prečo sa v hre nachádza, je, aby sa aj posledná kampaň dala hrat' aj v kooperačnom režime. Prepojenie týchto





štyroch kampaní Capcomu vyšlo na výbornú a scény, kde sa postavy z rozdielnych kampaní stretnú, sú perfektné. Fakt, že za každú dvojicu je herný štýl mierne odlišný a ponúka rozdielny zážitok, je len čerešnička na torte.

Priznám sa, že nerozumiem, prečo je vlastne všade tol'ko negatívnych ohlasov v spojení so šiestym dielom. Chápem, že fanúšikom pôvodných hier a tradicionalistom prekáža odklon od hororu a zameranie na akciu, strel'bu a quick time eventy. Lenže... To všetko prišlo už s piatym dielom, ktorý bol dokonca ovel'a svetlejší a "hororovost'" bola nulová. Rovnako aj quick time eventov bolo požehnane. Napriek tomu mal Resident Evil 5 hodnotenia výborné.

Po stránke hratel'nosti došlo k mnohým zmenám

Väčšinu času, ktorú nestrávite sledovaním videí, budete striel'at' zombie a rôzne monštrá, stvorené C-vírsom, pomenované J'avo. Oproti predchádzajúcim dielom je väčší dôraz kladený aj na boj zblízka. Každá postava má sadu základných útokov, ktoré vedia byt' smrtel'nejšie než olovo. Primárne ked' stojíte v presile pomaly sa hýbajúcich zombíkov. Najúžasnejšie útoky má jednoznačne Jake, ktorý nemá problém vlastnými rukami zložit' čokol'vek, čo sa mu postaví do cesty. Všetky animácie sú pochopitel'ne vrcholne prehnané a pôsobia "awesome".

Typický japonský pohl'ad na akciu. Pokial' sa vám tento štýl nikdy nepáčil, Resident Evil ani nezapínajte. Do hry pribudlo aj niekol'ko manévrov uhýbania. Pokial' na vás beží nebezpečný nepriatel', môžete uskočit' do strany ako v mnohých iných hrách. Pokial' zostanete na zemi ležat', môžete pokračovat' v strel'be a dokonca sa aj kotúl'at' zo strany na stranu. Ak by ste pochybovali, áno, všetky pohyby sú sprevádzané dokonalými animáciami. Nepoteší však fakt, že počas bojov a hlavne rýchlych pohybov zvykne kamera hnevat' a niektoré pasáže sa lepšie hrajú na gamepade. Týka sa to najmä utekania pred helikoptérou alebo únikom z potápajúcej sa ponorky.





Vel'a z pohybov prebieha aj cez nenávidené quick time eventy, ktorých je hra presýtená. Našt'astie je v menu položka, vd'aka ktorej sa dá polovica z nich vypnút' a ostanú len tie najhlavnejšie. Zmien sa dočkal aj inventár. Bohužial', k horšiemu. Jeho ovládanie je dost' krkolomné, a to hlavne na klávesnici, respektíve myške, pretože ho ovládate kolieskom. Vytratilo sa aj devät' políčok, do ktorých ste mohli presúvat' náboje či zbrane zo spoločného inventára, ako to bolo v pät'ke. Namiesto toho môžete mat' pri sebe zbraní tol'ko, kol'ko ich autori do hry zakomponovali. Stačí ich len nájst'. Zbierate náboje, granáty a liečivé rastlinky.

Frustrujúce je občas aj prepínanie zbraní počas akcie, ktoré vyvoláte stlačením klávesy G, pretože sa často v hektickom momente pomýlite a stisnete F. Tak sa vaša postava ocitne s granátom v ruke namiesto samopalu. Taktiež zmizlo aj vylepšovanie zbraní. Namiesto neho za nazbierané peniaze alebo body nakupujete špeciálne schopnosti, zvyšujúce odolnost', presnost', silu zbraní a podobne. Naraz však môžete mat' aktívne len tri, čo vás núti zvažovat', ktorý upgrade je pre vás momentálne najvhodnejší.

Okrem kampane si môžete zahrat' aj tradičný mód Mercenaries, v ktorom získavate body za najrýchlejšie zabíjanie nemŕtvych. Na PC je prítomná aj exkluzívna verzia Mercenaries s podtitulom No Mercy. V ňom je približne dvakrát tol'ko nepriatel'ov a je ovel'a frenetickejší. Novinkou je Agent Hunt, v ktorom môžete v koži monštra alebo zombie vstúpit' do hry iného hráča a otravovat' mu život. Mód, v ktorom strávite najviac času, bude co-op, ktorý zároveň ponúka aj najviac zábavy. Na rozdiel od piateho dielu ho navyše môžete hrat' aj lokálne, čiže jeden hráč na myši a klávesnici, pričom druhý je s gamepadom. Či už lokálne alebo online, budete sa parádne bavit'. Vd'aka odstráneniu Games for Windows LIVE zmizli akékol'vek problémy s pripojením, takže by ste nemali narazit' na komplikácie. Ďalšie multiplayerové módy by mali do hry pribudnút' časom ako DLC a pokial' ste si hru vopred objednali,dostanete ich všetky zadarmo. Vel'mi dobrý krok zo strany vývojárov.

Graficky to mohlo byt' aj lepšie

Postavy tu síce vyzerajú perfektne, o tom niet pochýb, avšak niektoré textúry prostredia sú vel'mi biedne a kolidujú s inak výborným spracovaním. Oproti konzolám bolo pridaných množstvo svetelných efektov, odrazov a, samozrejme, nechýba ani niekol'ko úrovní anti-aliasingu. Čo sa týka zvukov, nie je čo vytknút'. Japonská precíznost' a úchylnost' pri tvorbe zvukov monštier je už povestná.
To isté platí aj o dabingu, ktorý je na vel'mi vysokej úrovni.
Vd'aka dabérom pôsobia Chris a Leon ešte viac "badass". Soundtrack dokopy obsahuje 150 skladieb na štyroch diskoch. Kúpit' si ho môžete napríklad na iTunes za 3000 yenov, čo je približne 24 €.



Ako to celé uzavriet'?

Aj ked' som sa pri hraní vel'mi bavil, pri každých pár veciach, ktoré ma nadchli, sa objavilo niečo, čo ma vyslovene iritovalo. Samozrejme, pokial' hráte v kooperačnom režime, miera zábavnosti rapídne rastie. Portovanie je z určitého uhla pohl'adu poriadne "odfláknuté", ale zachraňuje to Steamworks a snaha neustále opravovat' všetky chyby. Pri Resident Evil 6 jednoznačne platí, že obsah vyhráva nad obalom. Udelím hre teda objektívnejšie hodnotenie, a zároveň vám potajme prezradím, že v skutočnosti to hodnotenie vidím o pár percent vyššie. Pokial' sa vám páčil piaty diel, máte sériu radi, ste fanúšikom Capcomu a ich hier, nevidím dôvod, prečoby si hra nezaslúžila aj o tých 10% viac. Avšak, ak mám byt' aspoň trošku objektívny, také hodnotenie jednoducho dat' nemôžem.

Juraj Vlha

HODNOTENIE:
73%

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

Luigi's Mansion 2

KEĎ INŠTALATÉR CHYTÁ DUCHOV

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: 3DS
Výrobca: Nintendo
Zapožičal: Conquest
Žáner: Arkáda

PLUSY A MÍNUSY:

+ kvalitná hratel'nost'
+ hra je zábavná
+ vizuálna stránka a animácie
+ puzzle
+ systém chytania duchov
+ dlhá kampaň a multiplayer
- absencia checkpointov
- opakované chodenie rovnakými okalitami
- miestami frustruje

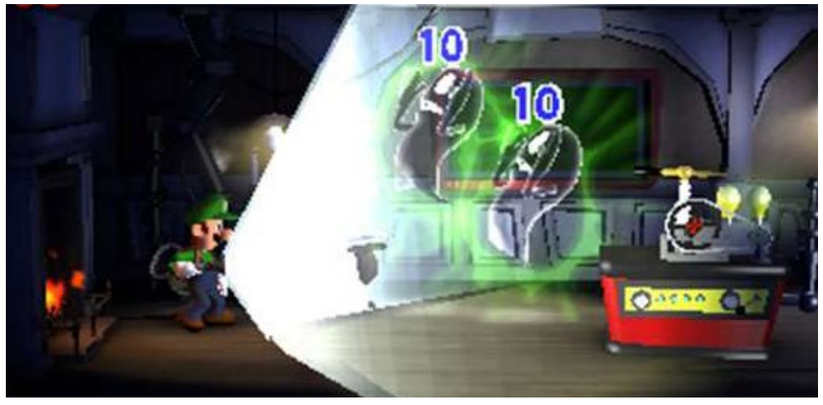
HODNOTENIE:

90%



Fúzatého talianskeho inštalatéra Mária pozná každý, kto aspoň trocha pričuchol k hrám. Jeho brat Luigi je však väčšinou odsúvaný do ústrania. Tento raz však Luigi smútiť nemusí, najnovší počin od Nintenda, Luigi's Mansion 2, je, ako už z názvu vyplýva, celý venovaný Luigimu. Klasickú "skákaciu" arkádovku nečakajte, tentokrát pôjdeme lovit' duchov.

Do Evershade Vallye zavítali duchovia a niekto ich musí zastavit'. Chtiac-nechtiac, Luigi sa musí zhostit' tejto úlohy. Nebude na to úplne sám, pomáhat' mu a navigovat' ho zo svojho kresla bude profesor E. Gadd. Na hlboký príbeh ako z pera Stephena Kinga ani nemyslite. Na druhej strane si myslím, že od tejto hry príbeh ani nikto nečakal. Luigi's Mansion 2 vás má predovšetkým zabavit', a to mu ide skutočne skvele. Duchovia sa udomácnili v piatich sídlach, ktoré bude musiet' Luigi postupne vyčistit'. Kým sa tak stane, ubehne približne 15 až 20 hodín, čo je úctyhodná herná doba. Hra začína v zámku a Luigi bude proti duchom bojovat' so zariadením zvaným Poltergust-5000, čo je v podstate vysávač, ktorým budete vstrebávat' duchov. Súčast'ou Poltergusta-5000 je baterka a tiež ultrafialové svetlo. To všetko poslúži na chytanie duchov, ktorí sa potulujú naprieč všetkými oblast'ami. Súbojový systém je pomerne jednoduchý. Klasických duchov je potrebné najprv oslepit' baterkou a potom začat' vysávat'. Pri chytaní ducha držíte tlačidlo určené pre t'ah a pohybujete sa opačným smerom ako duch. Pritom sa ešte aj dobíja akýsi urýchl'ovač, ktorý po naplnení a stlačení tlačidla "A" pripraví ducha o väčšiu časť života. V hre nájdeme väčšie množstvo duchov, ktorí sa od seba líšia vel'kost'ou života a vlastnost'ami. Niektorí napríklad nosia okuliare, čiže svetlo baterky ich neoslepí a najprv je nutné okuliare strhnút'.





Ďalší na vás budú útočit' rýl'om a iní sú zase neviditel'ní. Horšie je, ak na vás útočia viacerí duchovia z rôznych tried, vtedy sú nutné aj rýchlejšie reflexy a uhýbanie sa.

Ultrafialová baterka má tiež svoj význam a tým je objavovanie toho, čo vol'ným okom nevidno. Rôzne dvere, skrine a predmety je možné odhalit' náhodným svietením. Mnohokrát slúži aj pri riešení rôznych puzzle. Poltergust-5000 okrem nasávania dokáže aj vyfukovat' a obe vlastnosti sa využívajú aj pri likvidácii pavučín, zberu peňazí z t'ažko dostupných miest, alebo aj pri odhal'ovaní nových miest.

Luigi's Mansion 2 nie je len o bojovaní s duchmi, do hry je zakomponované tiež slušné množstvo hádaniek a puzzle, ktoré je nutné riešit' pre postup hrou. Pri väčšine z nich je potrebné využit' Poltergust-5000 v kombinácii s inými predmetmi a sem-tam vaša sivá kôra mozgová bude potrápená. Pri hraní poteší, že každé sídlo je iné, vyznačuje sa svojimi špecifickými znakmi. Budovy sú tiež pomerne rozsiahle, každá obsahuje zopár poschodí s väčším množstvom izieb. Izby budete prehl'adávat' aj kvôli peniazom, za ktoré si vylepšujete svoj Poltergust-5000. Okrem peňazí sú poskrývané aj gemy a zlaté kostičky, ktoré sú dôležité. V prípade straty života vám kostička doplní život na 100% a pokračujete, akoby sa nič nestalo. Horšie je, ak kostičku nemáte. Vtedy vám po prečerpaní celého života neostáva nič iné, ako reštartovat' level.

Áno, celý level, v hre totiž nie sú checkpointy. To ja osobne považujem za dost' vel'ký kameň úrazu, ked'že sa mi stalo niekol'kokrát, že ma zabil Boss na konci levelu, a tak som musel opakovat' 30 minútový level úplne odznova. Mierne mi tiež vadilo presúvanie sa viackrát cez rovnaké lokality, je to síce logické, ked'že sa hra odohráva v budovách, ale viacerým to môže prekážat'.

Po prejdení slušne dlhej kampane zábava nekončí. Luigi's Mansion 2 obsahuje aj hru viacerých hráčov, kde si spoločne môžu zahrat' naraz štyria hráči. Multiplayer ponúka tri módy, Hunter, Rush a Polterup. Pri každom z nich si zvolíte stupeň náročnosti a počet poschodí, ktoré chcete absolvovat'. Ciel'om v Hunter móde je pochytanie všetkých duchov v čo najrýchlejšom čase. Rush vás donúti hl'adat' východ za prítomnosti časového limitu, chytanie duchov vám pridáva cenné sekundy. Napokon v móde Polterup sa zmeníte na stopára, v ktorom budete prostredníctvom ultrafialovej baterky hl'adat' neviditel'ných duchov-psov. Multiplayer je možné hrat' online, ale aj lokálne, ak sa vo vašej blízkosti nachádza človek s Nintendom 3DS. Dokonca je možné hrat' jednotlivé módy aj sám, no v štvorici sa zábava násobí.

Autori si zaslúžia pochvalu aj za vizuálnu stránku a animácie. Grafika je podarená a k hernému štýlu sa presne hodí. Obsahuje tiež množstvo pôsobivých efektov a napríklad s Luigim sa uvidíte aj v zrkadle. Ruka v ruke s grafikou idú aj animácie. Tie, hlavne v podaní Luigiho, vyvolávajú úsmev na tvári, hlavne ak sa zl'akne a vykoná nejakú grimasu či zvláštny pohyb.

Dovolím si tvrdit', že Luigi's Mansion 2 je jednou z najlepších hier na vreckovú konzolu od spoločnosti Nintendo. Chytanie duchov je zábavné, rovnako ako objavovanie nových oblastí či riešení hádaniek. Vizuálnou stránkou a animáciami ulahodí hra aj oku. Zamrzí však absencia checkpointov a stále chodenie cez rovnaké miesta. Nebyt' týchto nedostatkov, známka by šla ešte vyššie. Ak vlastníte Nintendo 3DS, tak utekajte do obchodu pre túto hru. Ak ešte náhodou nie ste vlastníkom tejto konzoly, tak Luigi's Mansion 2 je d'alším dôvodom, prečo by ste sa ním mali stat'.

Martin Sabol



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

Army of Two: The Devil's Cartel

„DOUBLE OR NOTHING"



ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner: TPS
Výrobca: EA Montreal
Zapožičal: EA

PLUSY A MÍNUSY:

+ zničitel'né prostredie
+ co-op
+ úprava postáv
+ vizuál a audio

- level dizajn
- príbeh
- AI
- okresanie všetkých zaujímavých prvkov
- nuda
- málo obsahu
- loadingy

HODNOTENIE:
40%

Ak máte po dohraní pocit prázdnoty, ako keby ste si pustili včerajší diel SuperStar, tak nie je niečo v poriadku. Niektorí síce vravia, že inovácie sú potrebné, no tu sú skôr na škodu. Niekto by mal vysvetlit' štúdiu EA Montreal, že slovo „inovácia" nemusí nutne znamenat' zoškrtanie všetkého, čo bolo na sérii dobré a ako náplast' ponúknut' Frosbite 2 engine.

Príbehovo ide o pokračovanie, no znalost' predchodcov nie je potrebná. Salem a Rios d'alej vedú svoju spoločnost' žoldnierov a práve prebieha prijímanie nováčikov. Takže v hre nebudete hrat' za túto podarenú dvojicu, ale do opatery sa vám dostanú práve dvaja nováčikovia s „originálnymi" menami: Alpha a Bravo. Vašou misiou je chránit' kandidáta na starostu v mexickom meste La Puerta, kde vládne drogový kartel La Guadana. Predtým však absolvujete prológ pät' rokov pred udalost'ami, kvôli vytvoreniu zápletky. Tá je jednoduchá, dejové zvraty je cítit' na míle dopredu, a tak by hratel'nost' mala byt' t'ahákom.

A tu sa objavia problémy. V prvom rade, nikdy nehrajte túto hru sami. Chápem, že hra je stavaná na hranie pre dvoch hráčov, no aj tak to autorov neospravedlňuje, ako zúfalo nudné je hranie kampane, ak hráte s AI, ovládaným Bravom. Ten je vyslovene tupý, nebojí sa stát' v otvorenom priestore, kde je jeho jediným št'astím to, že ho autori obdarovali dost' vysokým počtom HP. Navyše je jeho riadenie orezané na kost' a spočíva v troch príkazoch, na ktoré občas aj tak kašle. No ani v co-ope to nie je žiadna sláva. Tvorcom totiž napadlo zničit' všetky klady, ktoré ponúkali predchodcovia a nahradili to tuctovost'ou. To znamená, že zanikli všetky sprievodné znaky, ktoré robili z tejto série v rámci žánru niečo viac ako iba štandardnú kooperatívnu striel'ačku. Zmizol agro meter, ktorý v predchodcoch označoval, kto z dvojice je viac pozorovaný nepriatel'om, aby ten druhý mohol nepozorovane pristúpit' k nepriatel'om zboku. Ten nie je nahradený ničím, a tak sa stráca pocit, že ste tím. Rovnako zmizla možnost' „tagovat'" nepriatel'ov na ich kooperatívnu likvidáciu, spoločné odstrel'ovanie a d'alšie chut'ovky, ktoré urobili z predchodcov kvalitné hry.

A náhrada? Spomalenie času pri vykopnutí dverí, ktoré dnes obsahujú už aj „budgetovky" žánra striel'ačiek. Relatívne otvorenejšie prostredia predchodcov, ktoré umožňovali kryciu pal'bu a následné obchádzanie nepriatel'ov, nahradil lineárnejší dizajn, kde sa na miesto rozmýšl'ania, ako nepriatel'a obíst' a napadnút' z pozície, z ktorej to nebude čakat', sa musíte prebit' d'alej hrubou silou. Je to vidiet' v pasážach, pri ktorých treba dobyt' stanovištia tzv. MMG – gul'ometu, ktorý je chránený pancierom a jeho jediné slabé miesto je vzadu. V minulých dieloch by to vyzeralo asi takto: Hráč A by svojím postavením a krycou pal'bou pritiahol pozornost' na seba, zatial' čo druhý by sa v relatívne otvorenom priestore prekl'učkoval za jeho chrbát a popravil ho. V Devil's Cartel? Neviete, po kom bude gul'omet striel'at', nemáte ho ako obíst' a ak sa vám to podarí, tak pravdepodobne vd'aka tupej AI. Dokonca zmizla možnost' brat' rukojemníkov (získavat' tým nad nepriatel'mi d'alšiu taktickú výhodu).

Medzi to najlepšie patria prestrelky s kartelmi v uliciach mesta, pomalé kroky v katakombách, kde hra doslova prikazuje spolupracovat' tak, že jeden drží pištol' s baterkou a druhý striel'a to, čo objavíte. Alebo sú tu pasáže, kde sa dvojica rozdelí a jeden sadne do vrtul'níka s gul'ometom, zatial' čo druhý robí eskortu dôležitej osobe. No na takúto hru je to príliš málo, nakol'ko zvyšok je naplnený slabými prestrelkami s protivníkmi, ktorí nerobia problém ani na najt'ažšej náročnosti. Autori totiž do hry implementovali Overkill mód. Ten napĺňate zbieraním bodov za zabitia, čím tímovejšie zabitie, tým viac bodov a okrem toho ešte dostávate d'alšie body za špeciálne úlohy (zabitie všetkých nepriatel'ov po vyrazení dverí...).

Po aktivácii Overkillu ste nesmrtel'ní, získavate výbušné náboje, ktoré devastujú okolie a spomal'uje sa čas. Overkill môže aktivovat' každý z hráčov osobitne, alebo ho môžu aktivovat' naraz pre dvojnásobný efekt. Potom sa z oboch vojakov stávajú vraždiace beštie, ktorým nerobí problém vyvraždit' celú armádu nepriatel'ov.

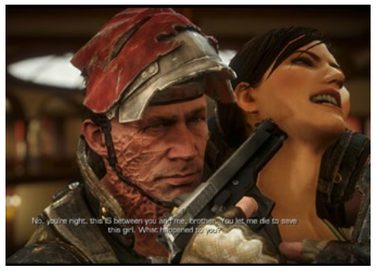
Vtedy sa dáva do popredia čiastočne zničitel'né prostredie, ktorým Frosbite 2 engine disponuje. Ten totiž nahradil starčeka v podobne Unreal 3 Enginu, no myslím si, že negatíva nového enginu zatieňujú pozitíva. Áno, grafika je krajšia, prostredia sú rozmanité, osvetlenie je výborné a deštrukcia je pekne spracovaná, aj ked' nemá žiaden významný vplyv na hranie a prostredie ako také.

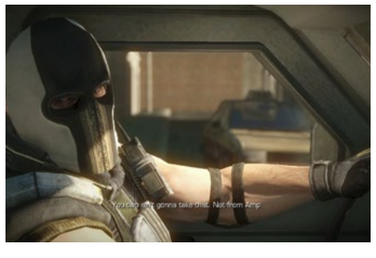
Problém je v tom, že kvôli náročnosti enginu bolo herné prostredie zúžené. Navyše je hra kúskovaná na malé pasáže, po ktorých vám ukáže, kol'ko peňazí ste zarobili zabíjaním nepriatel'ov v tejto misii. Horšie však sú „loadingy", ktoré sú dlhé, časté a vo vel'kom sa vyskytujú aj počas misií pri prechode do d'alšieho segmentu kampane, čo pôsobí maximálne rušivo. Navyše modely postáv nie sú excelentné. Audio je vel'mi kvalitné, ozvučenie zbraní výborné a dabing je tiež na úrovni. Škoda, že predpotopné reči vojakov sa v tomto prípade takmer nedajú počúvat'. Takisto nepríjemne prekvapí splitscreen v hre, ktorý nečakane zmenšil vel'kost' obrazu, takže nevypĺňal ani celú polovicu. Hra obsahuje aj „levelovací" systém. Počas misií zarábate doláre, za ktoré si kupujete nové oblečenie pre vašu postavu, vylepšujete zbrane prostredníctvom masívnej sekcie, kde si zo základných zbraní môžete vytvorit' zaujímavé kúsky. Do zmeny vzhl'adu postavy patrí jeho brnenie, tetovanie a maska. Tú si môžete upravit' prostredníctvom prednastavených výtvorov, alebo sa zahrat' na umelca a vytvorit' si vlastnú masku.

Ďalšie prekvapenie si pre nás autori pripravili v sekcii multiplayeru. Tá neexistuje, aj ked' existovala v predchodcoch. K dispozícii máte šest' hodín kampane. Jediné, čo po tom môžete robit', je opakovat' tú istú kampaň za ciel'om zlepšenia skóre.

Je nepochopitel'né, prečo sa autori rozhodli íst' touto cestou, ked' kvalitatívnu latku im postavili prvé dve hry série. Na miesto toho zhodili sériu pod úroveň konkurencie. Odobrali zaujímavé prvky, ktoré séria obsahovala a nenahradili to ničím, čo by sa dalo označit' ako dostatočná náhrada. A tak tu máme 6-hodinové dobrodružstvo, ktoré nezachraňuje ani co-op, príbeh ho ešte viac potápa a všetko je zaklincované nudou. Hra sa dá t'ažko odporučit' niekomu, dokonca ani fanúšikom série, nakol'ko tretí diel stratil svoju tvár.

Dominik Farkaš





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



ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: Apple iOS
Žáner: endless runner
Výrobca: Bee Square
Vydavatel': App Store

PLUSY A MÍNUSY:

+ chytl'avé
+ ovládacia schéma
+ podarená grafika
- chýba hlbšia náplň
- časom môže omrziet'

HODNOTENIE:

70%

Run Sheldon

NEKONEČNÝ BEH S KORYTNAČKOU

Nezávislé štúdio Bee Square prináša na všetky iOS zariadenia titul zo žánru takzvaných "endless runner" hier, ku ktorým sa zarad'uje aj populárny Temple Run. V hre Run Sheldon sa chopíte úlohy korytnačky a vašou úlohou je zabehnúť čo najd'alej. Hra je už dostupná zadarmo na digitálnom App Store obchode.

Ciel' hry je jasne stanovený už v úvode. Dostat' sa čo najd'alej. Vaším zverencom je malá korytnačka Sheldon, bežíte s ňou ako o život smerom zl'ava doprava. Do cesty sa vám budú priplietat' zajace, ktorým je potrebné sa vyhýbat', prípadne skočit' na nich zhora. V opačnom prípade vás to bude stát' život.

Pri vašom behu si prezriete viacero prostredí, napríklad trávnaté plochy, vodopády či vznášajúce sa platformy, ktoré sa striedajú po niekol'kých odbehnutých metroch.

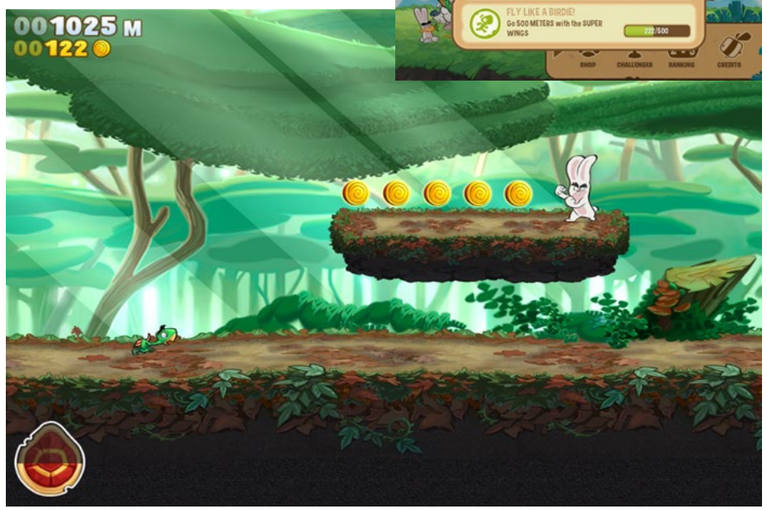
Herný svet je posiaty zlatými mincami, ktoré je dôležité zbierat'. Za tie si potom kupujete rôzne vylepšenia, alebo sa vykúpite zo smrti. Sheldon disponuje len jedným životom, stačí malá chyba a je koniec. Ak však máte dostatočný počet mincí, zaplatíte a hra pokračuje d'alej. Čím d'alej postupujete hrou, tým je vaše vykúpenie do sveta živých drahšie.

Na ovládanie je hra jednoduchá, tým pádom je určená širokému publiku. Ťuknutie po displeji vyvolá skok a pridržanie prsta znamená väčší skok. Ovládanie si rýchlo osvojíte. Jej chytl'avost' spôsobí, že sa od nej len t'ažko odtrhnete a stále sa budete pokúšat' prekonávat' vlastné skoré. Prístupnost' širokému publiku a chytl'avost' hry jednoznačne chválime.

Aby sa priamočiary beh o niečo oživil, boli do hry pridané power-upy. Tie sú náhodne rozhádzané a ich zobratie vám umožní lietat' či odrážat' sa vo vzduchovej bubline. Power-upy môžete následne vylepšovat' za zozbierané mince. V hre sa nachádza aj viacero druhov nepriatel'ov. Niektoré zajace stoja na mieste, iné utekajú proti vám a d'alšie do toho ešte aj skáču. Počas behu plníte aj viacero výziev, ktoré vám zvyšujú level. Výzvy pozostávajú z rôznych úloh, napríklad je potrebné zabehnút' 1000 metrov alebo chytit' v jednom behu určitý počet power-upov. Po grafickej stránke je hra vel'mi pekná. Kreslenú grafiku vhodne dopĺňajú animácie postáv a dobre sa na to pozerá. Škoda, že hre chýba nejaká hlbšia náplň, takto je možné, že po určitom čase môže prestat' bavit'. Na druhej strane sa zozačiatku budete bavit' a ked'že je zadarmo, tak sa určite oplatí minimálne hru vyskúšat'. Fanúšikom sociálnych sietí bude po vôli aj integrované prepojenie s Game centrom, Facebookom a Twitterom.

Martin Sabol







The Walking Dead: Survival Instinct

NESPRÁVNE DOJENIE DOBREJ ZNAČKY

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner: FPS
Výrobca: Terminal Reality
Zapožičal: KON TIKI

PLUSY A MÍNUSY:

+ námet
+ TV dabléri
+ dĺžka

- spracovanie námetu príbeh
- žiadna motivácia pre hráča
- technické spracovanie
- nuda

HODNOTENIE:
30%



V posledných rokoch sa vd'aka produkcii spoločnosti AMC uchytil v televízii známy seriál The Walking Dead, na motívy staršieho populárneho komiksu. Seriál ukončil už tretiu sériu a darí sa mu. To isté platí aj pre komiks, ktorý stále patrí k tým vyhl'adávanejším. Čo má ale komiks a TV seriál spoločné s paškvilom Survival Instinct, ktorý si hrdo vložil do názvu text „The Walking Dead"? Iba jedno, niekomu zarába peniaze. Nie preto, že by to bola dobrá hra, ale preto, lebo má rovnaké meno ako kvalitný seriál a skvelý komiks. Viac v recenzii.

Survival Instinct robí licencovaným hrám hanbu. Je protipólom peciek ako Batman: Arkham City, ktoré zvolené univerzum obohacujú správnym spôsobom. Mohlo však íst' o výborný balíček pre fanúšikov najmä TV seriálu. Hráme predsa za jednu z postáv, Daryla Dixona, a sme svedkami jeho príbehu prežitia zombie apokalypsy od jej počiatku. Stretávame sa aj s jeho rovnako známym bratom Merleom. Dokonca obidvoch dabujú aj ich skutoční protagonisti zo seriálu, a to bezchybne! Na papieri to vyznieva ako super námet na hru z univerza. Námet a dabléri TV seriálu je však to najpozitívnejšie, s čím sa v hre stretnete.

Hra zakopáva Survival Instinct takmer vo všetkom, no najzásadnejšiu chybu spravili tvorcovia pri motivácii hráča. V každej misii získavate rôzne náboje, zbrane, dopracujete sa aj k mýtickej Darylovej kuši, no nič z toho vám v podstate pri boji netreba. Hra očakáva, že budete tichí a použijete jej mechanizmy určené na stealth hru. Ako totiž zistíte, strel'ba je prakticky zbytočná. Hoci je účinná najmä na dial'ku, len láka väčšie skupinky chodcov. V tomto prípade je aj útok s nožom zblízka už skôr samovraždou, nakol'ko ked' na vás zaútočia viacerí nepriatelia, výsledkom je bud' vaša smrt', alebo otravná animácia, v ktorej po jednom zabíjate nepriatel'ov bodnutím do hlavy. Obidve možnosti sú ako nudné, tak aj frustrujúce. Ked'že strel'ba je zbytočná a k stealthu nič nevyzýva, čoskoro pochopíte, že najlepšie je jednoducho utekat' na určenú lokalitu a aj tí zombíci vás po čase prestanú prenasledovat'.

A tých pár zvyšných? Stačí si poskočit' na auto a po jednom ich dobodat' k smrti. Sú predsa takí tupí, že sa nevedia ani len natiahnut', aby vás dostali, len si postávajú pod autom v nádeji, že zostúpite a ich vzpierajúce sa ruky vám kriticky ublížia len vašou vinou.



Načrtol som nulovú motiváciu hrat' túto FPS. To však platí aj pre levely samotné. Skutočne vás žiaden príbeh nedrží. Hra je len o posúvaní sa po lokalitách, ktoré zahŕňajú občas lepšie, občas horšie nadizajnované prostredia.

Príbeh je inak nuda. Autori skúsili okorenit' ono cestovanie možnost'ou výberu cesty a destinácie, ale nech už idete kamkol'vek a akokol'vek, máte z toho len d'alšiu plochú misiu o utekaní cez strelnicu preplnenú chodcami. Nemení na tom nič ani snaha o inventár a jeho spravovanie. Musíte totiž zbierat' rôzne veci, najmä palivo do vášho auta. Ked' vám náhodou dôjde palivo počas cesty, hra vás zavedie do malinkej lokality alebo akoby pitstopu, kde vás kompas navedie k tomu, čo potrebujete (zvyčajne poval'ujúce sa sudy s palivom).

Súčast'ou spravovania inventára je starostlivost' o vašu skupinu. Tu je však motivácie rovnako ako šafranu. Preživší nemajú žiadnu osobnost', neprehodia žiadnu vetu ani v prípade, že ich chladnokrvne vyhodíte zo skupiny, čo znamená vydat' ich napospas zombie. Môžete ich, samozrejme, v každej lokalite poslat' na prieskum okolia a udat' im úlohu, napr. nájst' jedlo, palivo do auta alebo náboje.

Bohužial', nie je žiaden dôvod, prečo si ich nechat' nažive (a nielen preto, že sú asi tak zaujímaví ako pavučina v pivnici). Ak by ste ich hoc aj poslali na prieskumnú misiu a našli vám palivo, netreba vám ho. Ak vám dôjde, hra vás predsa navedie do spomínaných pitstopov. Rozhodne nie je núdza o nejaké nemé tváre a ekonomiku v inventári. Je to totiž taká nuda, že to väčšinou preskočíte. Našt'astie, hra zaberie len približne štyri a pol až päť a pol hodiny, čo je v tomto výnimočnom prípade plus. Tam, kde totiž nie je motivácia, nie je ani zábava.



Záverečné hodnotenie

Koláž menom Survival Instinct je hrou tvorenou na dojenie značky. Bohužial', robí svojej značke len hanbu. S otrasným vizuálnym spracovaním, nezaujímavými hernými mechanizmami, nechytl'avou hratel'nost'ou, zbytočnými prvkami inventára a hlavne bezciel'nost'ou diania v krátkej kampani jednoducho degeneruje na najnižšiu úroveň aj tie najmenšie známky kvalitnejších prvkov hratel'nosti. Námet bol pritom taký sl'ubný. Zostali len skvelí dabléri a snaha uživit' sa na odkazoch a mene. Survival Instinct nezabaví ani FPS milovníkov, a dokonca ani fanúšikov značky. A to je vel'mi zlé.

Jozef Andraščík

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

Monster Hunter 3 Ultimate

Monster Hunter 3 Ultimate je rozšírenou verziou hry Monster Hunter Tri a rádovo už siedmou hrou kultovej série Monster Hunter. Ide o hru, ktorá má lojálne zastúpenie po celom svete a najmä sa teší obľube medzi hráčmi v Japonsku. Paralelne s vývojom Monster Hunter 3 Ultimate na WiiU sa spoločnosť Eighting postarala o vývoj aj na 3DS. V tejto recenzii sa zameriame práve na ňu. Dokáže Monster Hunter uspokojiť hladných fanúšikov aj na 3DS?

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: 3DS
Žáner: Action role-playing
Výrobca: Eighting
Na recenziu poskytol: www.conquest.cz

PLUSY A MÍNUSY:

+ stovky zbraní a výzbroje
+ cez 200 questov
+ kompatibilné s WiiU
+ stále je čo robiť
+ živý svet
+ obrovská hra
- ovládanie
- chýbajúci multiplayer
- z počiatku troška mätúce a komplikované

HODNOTENIE:

85%

KULTOVÁ HRA PRVÝ RAZ NA 3DS



Len si to predstavte. Už nastal ten moment, na ktorý ste sa tak pilne pripravovali. Konečne ste vystopovali tú potvoru, za ktorú vám bola ponúknutá nemalá odmena. Nebol v jaskyni, ako ste si mysleli, ale vyšiel von hľadať potravu. Zacíti vás a nevie, či ste jeho predátor, tak pre istotu začne vrčať. Ako tak čupíte a pomaly začnete tasiť svoju zbraň, nervózne začne hrabať nohami a hlučne sa po vás rozbehne. Boj sa začal. Lenže vy ste naňho prišli pripravení a máte svoju zásobu lektvárov a sadu na opravu svojej zbrane. Tá sa môže hodiť, pretože skoliť tohto giganta môže pokojne trvať desiatky minút. Boj je vyrovnaný a obidvaja krvácate, ale zdá sa, že vaša korisť už dlho nevydrží. Dýcha ťažko, vláči sa a sem-tam sa dokonca snaží utiecť. Nastal čas skoliť ho a vrátiť sa naspäť s ďalšou trofejou. Netušili ste však, že celý boj sledovali malé jaštery, ktoré sa teraz rozhodnú využiť vaše oslabenie a vašu korisť vám uchmatnúť...

Monster Hunter sa vrátil a s ním aj hodiny a hodiny zábavy. Ide o komplexnú a hlbokú hru, ktorá vás hodí priamo do diania a privíta vás vo svojom živom svete. Nováčikovia môžu byť množstvom obsahu až ohromení, avšak zrozumiteľné tutoriály, ktoré sú poskytnuté pri prvých questoch, vás naučia základné koncepty, na ktorých je hra stavaná. Po prekonaní prvotných lekcií sa vám svet otvorí a zo zbierania hríbov a chytania rybičiek postupne prejdete na lov menších bylinožravcov, až sa eventuálne prepracujete k lovu tých najobávanejších gigantov, čo vám prinesie slávu a peniaze.

Hoci ide o rozšírenú verziu pôvodnej Monster Hunter Tri na Wii, v Monster Hunter Ultimate 3 sa vám dostane podstatne nového obsahu. Pôvodné questy sú pozmenené a doplnené o nové, poskytujúc tak cez sto hodín hrania. Tiež je pridaný aj lov pod vodou, škála zbraní je rozšírená na 12 typov, z ktorých má každá ešte niekoľko desiatok variácií a stretneme aj nové monštrá v úplne nových oblastiach. Monster Hunter sa žiadnym spôsobom nesnažil, čo sa obsahu týka, udržať sa na uzde a je neuveriteľné, aký obrovský svet sa zmestil do 3DS cartridge-u. Každý jednotlivý quest a každá výprava je zážitok sám o sebe a bude od toho závisieť aj vaša príprava a taktika boja. Ináč sa postavíte k lovu mláďaťa mierumilovného bylinožravca ako k lovu mäsožravého alfa samca, ktorý si chráni svoju svorku.

Monštrá sú dostatočne odlišné a budete stále študovať a skúšať nové taktiky, výbavu a postupy, a keď nakoniec natrafíte na ten správny, dostaví sa pocit dobre odvedenej roboty, ktorý vás bude držať v hre. Boj je o to zaujímavejší, že nevidíte život svojich koristí a či ste zvolili správny štýl boja, musíte usúdiť z jeho správania. Monster Hunter 3 Ultimate poskytuje vysokú úroveň prispôsobenia si štýlu hrania.

Zber surovín a vylepšovanie svojej výstroje je práve tou činnosťou, z ktorej sa veľmi ľahko stane závislosť a keď nebudete loviť, budete behať po rôznych kútoch sveta hľadajúc jednotlivé materiály na vytúžené vylepšenie. Samozrejme, niektoré sú viac exotickejšie ako ostatné, ale budete mať možnosť obchodovať so zámorskými obchodníkmi, ktorí občas zakotvia vo vašom prístave. Široká škála výstroje vám umožní nájsť si presne ten štýl boja, ktorý vám vyhovuje, a hru budete môcť prejsť svojím preferovaným vkusom. Veľkým plusom je aj plne nastaviteľná spodná obrazovka 3DS-ka, kde si môžete svoje najčastejšie využívané funkcie spúšťať na dotyk.









Lov a plnenie úloh je podstatnou náplňou hry, avšak dôvod, prečo budete túto hru stále hrať, je hĺbka jej sveta. Hra je poňatá humorným štýlom a spoznáte postavy ako napríklad náčelníka kmeňa, ktorý si vás obľúbi a bude vám od začiatku pomáhať, prasiatko v plienkach, ktorému môžete meniť oblečenie podľa vášho uváženia alebo kocúra-námorníka s francúzskym prízvukom, ktorý sa rozhodne stať sa kuchárom potom, čo zistí, že trpí morskou chorobou. V žiadnom prípade však nejde o hru, ktorá by bola detská. Je to skôr dôsledok japonskej kultúry, ktorej "úlety" sú príjemné a humorné. Svet obsahuje rôznorodé oblasti, od púští po zamrznuté hory. Všetky sú nádherne prepracované. Keď sa zoberie do úvahy veľkosť a hĺbka tohto sveta, tak je grafika vrcholne uspokojivá.

Vzhľad vášho lovca si budete môcť aj relatívne prispôsobiť vášmu vkusu, čo bude ale v konečnom dôsledku jedno, nakoľko väčšinou budete aj tak najmä odetí v brnení. V pozadí bude hrať príjemná hudba dopĺňanázvukmi okolitej prírody, ktorá výborne pasuje do danej atmosféry. Ak má 3DS verzia jednu nevýhodu, tak je to ovládanie kamery. Ovládanie trpí obzvlášť závažnými nedostatkami a najmä v hre pod vodou, ktorá je vyslovene frustrujúca. Hoci je tento nedostatok odstrániteľný použitím Circle Pad Pro, ktorý hra plne podporuje, bez neho sa budete niekedy musieť pekne zapriecť.

Na vašich cestách a loveckých výpravách sa k vám môžu pripojiť aj priatelia, ale iba ak budete v jednej miestnosti, teda multiplayer cez internet nie je podporovaný. Vašu postavu si však môžete hocikedy preniesť do WiiU verzie Monster Hunter, kde môžete pokračovať vo svojich cestách a tam už multiplayer možný je.

Verdikt

Stovky zbraní a brnení. Nespočetné množstvo monštier, niektorých až v gigantickej veľkosti. Hodiny trvajúce lovecké výpravy a boje. Živý a dynamický svet, v ktorom je stále čo objavovať. Ide o plnohodnotného Monster Huntera na vašej 3DS konzole, ktorého vám silno odporúčame. Hru môžete hrať na svojom 3DS alebo na WiiU, ktoré sú medzi sebou plne kompatibilné a svojho lovca môžete striedať medzi týmito dvoma konzolami. Už čoskoro sa pozrieme aj na Monster Huntera 3 Ultimate na WiiU. Na 3DS sme s ním však vrcholne spokojní.

Adam Zelenay

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

Metal Gear Rising: Revengeance

LIBERÁLNE SEKANIE

Odklon od špionážnej akcie je v sérii Metal Gear novinkou. Hideo Kojima sa tentokrát spojil s tímom Platinum Games, aby spoločne vzdali hold Raidenovi, kybernetickému ninjovi, rozpoltenému bojovníkovi za spravodlivosť.

MGR: Revengeance sa odohráva niekol'ko rokov po udalostiach z Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots. Raiden pracuje pre PMC (Private Military Company) spoločnost' Maverick momentálne na zákazke pre jeden africký štátik. Ciel'om je nastolit' poriadok a stabilitu v regióne.

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS3
Žáner: blesková ackia
Výrobca: Kojima Productions
Platinum Games
Zapožičal: gameexpres.sk

PLUSY A MÍNUSY:

+ Zandatsu a spomal'ovanie času
+ deštrukčný model prostredia
+ žiadne framedropy
+ takmer filmový zážitok
+ intenzita akcie
+ kustomizácia
+ rozšírenie MG univerza
+ prekúmanie charakteru Raidena
- herná doba
- stealth sekvencie
- privel'a "telefonovania"

HODNOTENIE:

85%



V rukách dvoch štúdií

Ak ste hrali niektorú z Metal Gear hier, tak už asi viete, čo vás čaká po príbehovej stránke. Hideo Kojima znovu prináša mix politických intríg, sprisahaní, nezmyselností vojny a kritiky kapitalizmu a vojny všeobecne. Okrem toho množstvo precízne nastrihaných animácií, presýtených príbehovými dialógmi. A vel'a volania s kolegami z Mavericku. Vel'a, vel'mi vel'a telefonovania. Ale naozaj vel'a. Vývoj samotnej hry bol v rukách Platinum Games, autorov neskutočne prehnaných, ale zábavných akčných hier Vanquish a Bayonetta. Je jasné, že medzi zmieňovanými hrami a MGR l'ahko nájdeme paralely – najvýraznejšie je práve spomal'ovanie času.

Nie je prekvapením, že táto dualita v prístupe dvoch štúdií spôsobuje aj isté problémy. Napríklad akcia je neskutočne svižná a rýchla, v ostrom kontraste s kvantami dialógov a "telefonátmi" – každý si má s Raidenom čo povedat' a aj uprostred misie sa jednoducho musia donekonečna vykecávat'. Ešte aj umierajúci porazení bossovia majú tendenciu dlho rozprávat'. Ak nepatríte k skalným fanúšikom MGS hier, asi sa vel'mi rýchlo skamarátite s tlačidlom na preskakovanie dialógov. Nielen, že hra krásne funguje aj bez týchto obkecávačiek, ale masívne sa spolieha na znalosti z Metal Gear univerza, bez ktorých sa dialógy stávajú t'ažko dekódovatel'nými.

Aj hratel'nost' je trochu zvláštne ovplyvnená dvomi odlišnými prístupmi. Do šialene intenzívnej akcie od Platinum sa vyslovene nehodia občasné pokusy o stealth, ktoré sem Hideo naočkoval. Ved' aj tak, stealthové rozsekanie nejakého robota na kusy sprevádzajú zvuky trhaného kovu, kvílenie mechanických častí a následná explózia. Čo je na tom stealthové? Snaha o integráciu prikrádania sa do hry je podl'a nás len pokusom o hlbšie prepojenie s univerzom Metal Gear, ale nie je tu namieste.

Ale inak je to bomba, páni!

Nezaoberajme sa už podivnými (z)javmi v hre. A rozhodne sa nimi nenechajte zmiast'. MGR je akciou nabitá a do každého vlákna presiaknutá hra. Ak nemáte radi vel'a rečí, jednoducho preklikajte všetky animácie a dialógy a ostane vám čisté jadro v podobe krásne vybrúseného herného diamantu Akcia je svižná, protivníkov požehnane, boss-fighty zábavné. Hra sa s ničím nebabre a podl'a hesla "all killers, no fillers" do všetkého vhupne hlavou napred. Za zhruba päť hodín čistého herného času obletíte zemegul'u, zajazdíte si na motorke, skrotíte si mechanického psa, rozpárate cez štyri stovky protivníkov, zahráte sa na samaritána, zohráte kl'účovú úlohu vo vel'kej konšpirácii, budete s mečom bojovat' proti "mechom" o vel'kosti paneláka a postavíte sa tvárou v tvár americkému kapitalizmu.

Ak budete sledovat' aj príbeh, objavíte rozpoltenú Raidenovu osobnost', obohatíte sa o nové poznatky z univerza Metal Gear, a dokonca je tu aj možnost' precvičit' si mozgové závity na viacerých politicko-filozofických tézach, ktoré Hideo Kojima tak rád do svojich hier vkladá. Pozor na to, väčšina z nich dáva zmysel a dokonca je aj pravdivá, séria Metal Gear je vo svojej podstate manifestom pacifizmu a liberalizmu. Ale to by chcelo inú, akademickú diskusiu.

Akcia, akcia, akcia

Raiden hned' od začiatku vládne samurajským mečom. Hoci v základnej ponuke sú len dva útoky (silný a slabý), nikdy sme nemali pocit, že volíme medzi rýchlym, ale slabým, a pomalým, ale silným útokom. Prepájanie rozličných pohybov je krásne plynulé, pričom dynamicky vznikajú kombá. Jeho pohyb po bojisku sa dá skôr prirovnat' k baletnému predstaveniu – s takou eleganciou švihá mečom.

Trochu divná je absencia "úskokov" – Raiden sa nevie útokom vyhýbat', uskakovat'. Namiesto toho sa musíte naučit' "vykrývat'" útoky protiúdermi mečom. Je to technika, ktorú sa musíte precízne naučit' zvládat', posunút' l'avý joystick smerom, odkial' ide útok, a stlačit' štvorček. Paradoxne je to zároveň tlačidlo pre l'ahký útok. Naučit' sa vykrývat' útoky chce trochu cviku a môže byt' pre niekoho frustrujúce. Pritom zníženie náročnosti na "easy" spôsobí to, že hra asistuje pri vykrývaní a hra sa stáva až príliš l'ahkou. Nezvládnutie vykrývania je v prvej polovici hry ešte tolerované, ale ručíme za to, že posledných pár bossov nie je možné inak porazit'.

Samozrejme, že na vás hra chrlí kvantá a kvantá nepriatel'ov. Od najjednoduchších, kyberneticky modifikovaných žoldákov cez vrtul'níky, kyborgov, Gekkov a inú, pre Metal Gear typickú háved', až po bizarné kolosálne mechanizované obludnosti vyprodukované vojnovou ekonomikou. Ich likvidácia je čistým pôžitkom, našt'astie sa pohybujú rýchlo,





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



zo všetkých strán a pokúšajú sa vás obkolesit' tak, aby nebolo l'ahké ich zasiahnut'. V konečnom dôsledku však všetci dopadnú rovnako.

Najlepšou zábavou, ktorá asi nikdy neomrzí, je "Zandatsu" – teda moment, ked' sa spomalí čas a môžete svojho protivníka precízne naporcovat' na kusy. Vyznačí sa na ňom pritom špecifické miesto a ak sa vám ho podarí trafit', dostanete sa k vytúženej odmene – k jeho chrbtici. Šťavy z mechanizovanej chrbtice sú pritom pre Raidena životne dôležité, dobíja si z nich energiu a uzdravuje sa. Prepnút' sa do "režimu meča" môžete vlastne kedykol'vek a čas spomalit' vždy, ked' máte naplno dobitú energiu, ale len niektorých protivníkov môžete rozseknút' hned' – ostatných treba najprv trochu oslabit'. Seká sa pritom pravým joystickom. Je to vyvážený a zábavný systém, ktorý z rozsekávania protivníkov na kusy robí kl'účovú hernú mechaniku.

Na konci každého levelu hra automaticky ponúkne možnost' modifikovat' Raidenove kybernetické telo. Za nazbierané body si môžete dokupovat' rôzne vylepšenia – nové telá, nové sekundárne zbrane, väčšie baterky, viac životnej energie, naučit' sa nové techniky boja... Nájdete tu užitočné aj pekné vylepšenia, avšak nič z toho však nemá na hru taký vel'kÝ vplyv, ako vaše schopnosti. Nebola by to japonská hra, keby ste v nej nemohli nazbierat' hromadu vecí. Zbierate tu všetko možné, od artworkov, 3D modelov, granátov, zbraní cez VR misie až po upgrady pre Raidenovo telo a odt'até ruky vybraných protivníkov. Vylepšovanie schopností a zbieranie vecí v hre sú motiváciou pre opätovné hranie – ked' už nie pre zábavu samotnú ani kvôli hlbšiemu pochopeniu trochu uleteného príbehu, tak aspoň pre možnost' nazbierat' úplne všetko v hre a naplno preskúmat' jej možnosti.

Filmové kompozície a technologický zázrak

Ak by ste chceli, aby vaša hra mala úchvatne spracované scény a animácie, a aby celá pôsobila ako jeden vel'kolepý film, mali by ste sa obrátit' na pána Kojimu. Rovnako, ako to dokazuje v každej svojej hre od MGS2, aj MGR je takmer filmovým zážitkom. Súboje s bossmi sú nádherne komponované a najmä pri najnižšej náročnosti, ked' netreba vel'mi riešit' techniku hrania (aka: button masher), sme mali z hrania pocit ako pri sledovaní filmu.

Modely väčšiny postáv sú vel'mi detailne spracované a hlavne dobre naanimované. Zamrzí však, že niektoré postavy sú dost' odfláknuté. Napríklad Doktor je vymodelovaný vel'mi jednoducho.

Fascinujúci je však "režim meča" a spomal'ovanie času. Rozsekávanie pohybujúcich sa objektov a postáv na malé kúsky podl'a l'ubovôle je postrach všetkých procesorov. Napriek tomu sa vývojárom podarilo optimalizovat' engine tak, že staručká PS3, na ktorej sa hra recenzovala, všetko s prehl'adom zvládala bez framedropov, mrznutia či iných podobných nepríjemností. Je to malý technologický zázrak. Potom l'ahko odpustíme, že niektoré prostredia sú trochu nudné a že nie každá postava je dokonale vymodelovaná.

Koniec dobrý, všetko dobré

Spolupráca Kojima Productions a Platinum Games sa prekvapivo vydarila. Iste, hra má svoje muchy, hlavne vd'aka rozdielnym prístupom k tvoreniu hier u oboch štúdií, ale považujeme ich za kozmetické detaily. V jadre MGR ponúka kvantá skvelej zábavy a dokonale vybrúsenej akcie.

Ak by sme to mali vyjadrit' v jednej vete, tak celá hra na nás pôsobí ako keby sa ONI (Bungie, 2001) zrazila s Vanquish (Platinum Games, 2010) zrazili dokopy so sériou Metal Gear. Výsledok sme si vychutnávali plnými dúškami. Nemusí to byt' však pre každého.

Pavol Ondruška

GAMEBOT
VTIAHNE ŤA DO SVETA HIER!
HEJ TY!
PRÍĎ SA NA NÁS POZRIEŤ
WWW.GAMEBOT.SK



Castlevania: Lords of Shadow – Mirror of Fate

DRAKULOV HRAD V 2D

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner: akčná adventúra
Výrobca: MercurySteam
Zapožičal: www.conquest.cz

PLUSY A MÍNUSY:

+ atmosféra
+ návrat ku koreňom
+ zvuk
+ hratel'nost'
+ príbeh

- levelovanie
- menenie zbraní
- príbeh len pre fanúšikov

HODNOTENIE:
80%

Mirror of Fate predstavuje most medzi Lords of Shadows a starými Castlevaniami, a hoci nie je prevratnou hrou a už vôbec nie revolučnou Castlevaniou, ide o vel'mi dobre spracovanú hru na 3DS, ktorú by vám nemala chýbat' vo vašej zbierke.



Fanúšikovia nadčasovej klasiky Castlevania sa dočkali. Opät' vyšlo d'alšie pokračovanie tejto legendárnej série, ktorá sa preslávila svojimi nezabudnutel'nými postavami a svojím dojímavým príbehom plnom zrady, nenávisti a pomsty. Keby ste sa spýtali väčšiny fanúšikov Nintenda DS, ktoré sú ich obl'úbené hry, Castlevania by sa určite vyskytla v top pät'ke.

Ďalšia séria s názvom Lords of Shadow – Mirror of Fate má tvorit' most medzi predošlým Lords of Shadow a ešte nevydaným Lords of Shadow 2. Ide o vôbec prvú Castlevaniu na Nintendo 3DS a potom, čo táto hra zozbierala 12 E3 ocenení a nominácií ako "Najlepšia 3DS hra", "Najlepšia handheld hra" alebo "Najlepšie z E3", nevedeli sme sa už dočkat', asi tak ako vy, ako si ju spustíme v našom 3DS-ku. Ak túto hru ešte nemáte alebo váhate, či si ju zadovážit', čítajte d'alej a pokúsime sa vám vaše rozhodnutie zjednodušit'.

Príbeh

(Pozor! Nasledujúci odstavec obsahuje spoilery k predošlým Castlevania hrám.)

Celá séria Castlevanie sa skladá z desiatok hier, každá so svojím vlastným príbehom, ktorý je určitým spôsobom napojený na ostatné, čo v konečnom dôsledku pôsobí vel'mi chaoticky a aj najväčší hardcore fanúšikovia v tom strácajú prehl'ad. Našt'astie má séria Lords of Shadow znovu naštartovat', respektíve začat' novú kapitolu celej série.
V predošlej hre Lords of Shadow sa Gabriel Belmont, člen rádu Bratstva Svetla, rozhodne pomstit' svoju zavraždenú životnú lásku Marie a popritom dat' dohromady stratené kúsky Božej Masky (God Mask), ktorá má spojit' nebesá s l'udským svetom, čím, ako Gabriel dúfa, vráti spät' svoju stratenú lásku k životu. Po dlhej sérii udalostí plnej zrád sa Gabrielovi podarí zničit' tajomné zlo, o ktorom na začiatku ani netušil, avšak nepodarí sa mu Marie vrátit' medzi živých. Práve naopak, na svojej ceste musel vypit' upírsku krv, ktorá mu dala ohromné schopnosti, ale na oplátku ho premenila na upíra a vyvolala v ňom zlo, ktoré bolo skryté v jeho duši. Takto zmenený Gabriel na seba prebral rolu nového Lorda Drakulu, skryl sa v opustenom hrade a ticho čakal.

Mirror of Fate začína troška retrospektívne a dozvieme sa, že Marie mala s Gabrielom diet'a, ktoré pred Gabrielom utajila, pretože Bratstvo predpovedalo Gabrielovu premenu. Dej v Mirror of Fate sa odohráva 25 rokov po Lords of Shadow a opisuje udalosti Gabrielových potomkov Trevora, Simona a Alucarda.
Dej poskytuje silný motív celej hre a nenechá vás l'ahostajných voči osudu hlavných hrdinov.

Hratel'nost'

Hry Castlevania boli vždy najmä prvotriedne 2D skákačky, ktoré sa odohrávali v obrovských labyrintových priestoroch. Predošlý Lords of Shadow spravil malú odbočku od tejto šablóny a presunul sa do trojdimenzionálneho priestoru s lineárnym dejom, čo ubralo klasickému zážitku. Mirror of Fate sa však vrátil spät' k svojim pôvodným základom.
Opät' budete prechádzat' Drakulov hrad v 2D a budete objavovat' rôzne tajomstvá Drakulovej pevnosti, riešit' ich hádanky a, samozrejme, zabíjat' nepriatel'ov svojím bičom amagickým krížom. Tento pocit objavovania je spravený neuveritel'ne uspokojivo a hrad pôsobí temno a opusteno.

Na svojej ceste nájdete aj rôzne mŕtvoly rytierov, ktorí sa snažili Drakulu zabit', dozviete sa ich príbehy a ako prežívali svoje posledné chvíle medzi živými, čo oživuje atmosféru samotného hradu. Ten nie je zd'aleka taký vel'ký ako v predošlých sériách, ale stále má čo hrášom ponúknut' a zvedavost', že čo sa skrýva v d'alšej miestnosti, vás bude nútit' hrat' d'alej. Príbeh sa bude odohrávat' v rôznych fázach, každá za jednu z troch postáv, ktorá poskytne na celé dianie svoju perspektívu. Hoci majú postavy odlišné schopnosti, hrajú sa vel'mi podobne a poskytnú vám rovnaký zážitok. Boj je však všeobecne slabšou stránkou Mirror of Fate.
Kým predošlé série sa sústredili na pestrú škálu schopností a hordy nepriatel'ov, v Mirror of Fate je nepriatel'ov podstatne menej a schopnosti sú vopred dané.

Boj spočíva v kombinácii silných krátkych útokov alebo dlhých slabších, a, samozrejme, rôznych úhybov a manévrov a občasných quick-time eventov. Vaši nepriatelia na vás budú náhodne vyskakovat', avšak je ich žalostne málo a viac budete objavovat' zákutia hradu, ako bojovat'. Škála stupňov náročnosti je široká a nie je moc konzistentná, to znamená, že v jednom momente zabíjate všetko bez problémov a v druhom momente stále umierate. Boje s bossmi sú však zábavné, vaše útoky si budete musiet' presne načasovat' a sú aj v správnom stupni náročnosti, takže väčšinou vám chvíl'u potrvá, kým nepriatel'a skolíte. Časté save-pointy však troška uberajú z náročnosti hry, čiže pokojne si môžete súboj s bossmi rozdelit' na rôzne pasáže, čo neocenia hardcore hráči. Mirror of Fate poskytuje aj RPG systém levelovania a vývoja vašej postavy, ten je však plytký a v podstate zbytočný, pretože novo získané kombinácie útokov sú zbytočné a skôr ostanete pri základných útokoch, ktoré stačia na prejdenie celej hry.

Grafika a zvuk

Návrat do 2D Mirror of Fate len prospelo a nové možnosti 3DS-ka zvýrazňujú čaro tohto žánru. Ide o vel'mi pekne spracovanú 2D hru ktorá sa len občasne premietne do 3D. Animácie sú v poriadku, hoci framerate pri akčných scénach niekedy výrazne klesne. Niekedy sa objavia aj komiksové scény, ktoré správnym spôsobom oživujú príbeh.Výborne spracovaný hrad je doplnený prekrásnym orchestrálnym soundtrackom, na 3DS-ko až neštandardným, pridávajúc k temnej atmosfére. Bohužial', 3DS má svoje technické obmedzenia a reproduktory to občas nezvládnu a začnú duniet' a šušt'at'.

Verdikt

Mirror of Fate má vypĺňat' príbeh medzi Lords of Shadows a zatial' ešte nevydaných Lords of Shadow 2. Táto skákačková adventúra, hoci nie je klasická Castlevania, je však podarenou hrou, ktorá hráčom poskytne super plošinový zážitok plný emotívneho príbehu, sympatických postáv a prekrásnej hudby. Hoci nie je prevratnou hrou, a už vôbec nie revolučnou Castlevaniou, ide o vel'mi dobre spracovanú hru na 3DS, ktorá by vám nemala chýbat' vo vašej zbierke.

Adam Zelenay



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

Sniper: GhostWarrior 2

Zle zložená puška

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Výrobca: City interactive
Na recenziu poskytol: COMGAD

PLUSY A MÍNUSY:

+ CryEngine 3
+ simulácia strieľania
+ niektoré pasáže
+ lákavý obal

- umelá inteligencia
- nevyužitý engine
- systém ukladania
- otrasné postavy
- renderované filmíky

HODNOTENIE:

60%

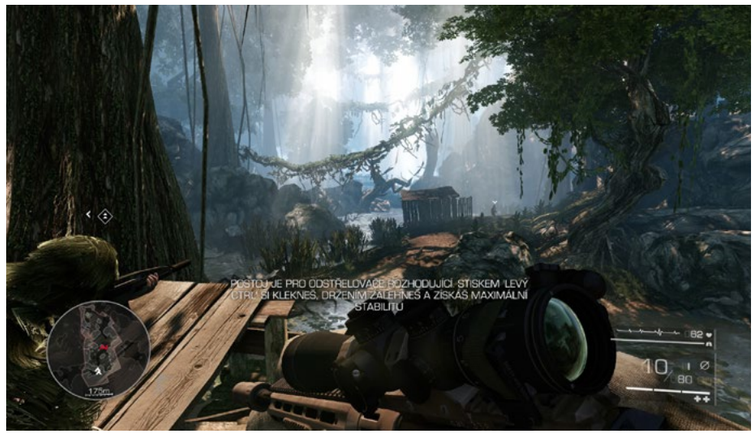


Ked' pred dvoma rokmi v lete vydalo pol'ské štúdio City Interactive hru Sniper: GhostWarrior, každý si myslel, že to bude d'alšia nepodarená hra, ako sa to od tohto štúdia očakáva. To sa ale nestalo a vydali priemerne dobrú hru s perfektnou crysis grafikou, tichým postupom a tupou AI. Po celkom dobrom úspechu sa štúdio rozhodlo vydat' druhé pokračovanie, ktoré malo jednotku prekonat'. Stalo sa tak? Dočítate sa v našej recenzii.

Okolo druhého pokračovania hry boli dost' vel'ké očakávania aj u mňa, na ukážkach a prezentáciách hra vyzeral a dokonale, no akonáhle hru spustíte, začína vám to dochádzat'. Ako starý dobrý výrok hovorí, grafika nie je všetko a v tomto prípade sa to naozaj potvrdilo. Prvý odfláknutý celok je dĺžka kampane, ktorá trvá štyri hodiny aj so zdržovaním. Na začiatku hry sa zhostíte role profesionálneho snipera Andersona, ktorý v Srbsku a v d'alších krajinkách pátra po Biologickej zbrani, úhlavnom nepriatel'ovi a nakoniec po... To je prekvapenie.

Hra je rozdelená na dve časti, z ktorých sa jedna odohráva v minulosti a druhá v súčasnosti. Aj ked' sa autori snažili vytvorit' dobrý príbeh, vo výslednom efekte vás vôbec nezaujme a scenár nemohol mat' viac ako šest' strán. Obzvlášt' ked' príbehové filmíky sú také hrozné, ale o tom až neskôr... Ked' sa prvýkrát pustíte do hrania, ako prvé vás uchváti grafika, ktorá využíva CryEngine 3. Teoreticky by sa dalo o hre povedat', že má slušnú grafiku so slušným enginom, no ten miestami nie je vôbec využívaný, čo je obrovská škoda. Niektoré prostredia pôsobia skvele, iné sú suché ako v alpha verzii. Ďalší rok vývoja by určite hre prospel.

Hra vám zo začiatku ponúka na výber tri stupne náročnosti. Na najl'ahšej to máte, samozrejme, najl'ahšie, ked'že na optike máte červené očko, ktoré vám ukazuje, kam (aj vo vetre, aj pri vzdialenosti) gul'ka dostrelí. V t'ažších stupňoch túto pomôcku nemáte, rovnako ani zobrazovanie nepriatel'ov na mape. V sniper hre by ste určite čakali viac vol'nosti, no celá hra je jeden scriptovaný tunel. Pozdvihnút' sa však musí prispôsobenie vetra a tepu na vyšších stupňoch náročnosti, ktorý sa následne odvíja na samotnej strele. Ked' striel'ate na viac ako jeden kilometer, musíte sa sústredit' a brat' do úvahy všetky okolnosti, čo perfektne pridáva na reálnosti. No na druhej strane AI je celkom tupá a ked' začnete







poplach na nejakom mieste, nepriatelia, stojaci asi dvadsat' metrov pred vami, sa tvária, že nič nepočuli. Okrem vašej sexy pušky (pri ktorej vám nefunguje ani dvojnožka) máte v zálohe ešte aj bondovskú pištol' s tlmičom, pri ktorej, ked' niekoho strelíte do nohy, okamžite zomrie. Zázrak! Nakoniec pre absolútny tichý postup vlastníte nôž, ktorým nepriatel'a prepichnete odzadu. Ak vás však nepriatelia uvidia, okolo minimapy sa natiahne červený pásik, ktorý znázorňuje stupeň odhalenia. Potom vám nezostáva nič iné, ako bojovat'. Po chvíl'ke vás aj tak dostanú, ked'že vy si ako profesionálny sniper nemôžete zmenit' druhú zbraň na samopal.

Ako sme už spomínali, CITY interactive stavilo v pokračovaní na moderný CryEngine 3, ktorý na prvý pohl'ad pôsobí solídne, no autori niektoré miesta úplne zanedbali. Bud' neladia farby, alebo sú totálne zle navrhnuté. Ked' už majú k dispozícii takýto prvotriedny engine, nemôžeme sa dopátrat' k riešeniu, prečo totálne odflákli príbehové filmíky. Spracovanie výzoru postáv je načisto otrasné, animácie úst sú nechutne umelé a vaša postava je taká škaredá, že si budete niekedy myslieť, že hráte za obluduzz Pána prsteňov.

Niektoré scenérie sa ale naozaj celkom dobre podarili, no tých je vel'mi málo alebo si ich dost' málo užijete. Obzvlášť ked' si uvedomíte, že celá hra je rozdelená na tri krátke akty. V prvom sa nachádzate niekde v džungli, v druhom v Sarajeve a v tret'om v zasnežených horách na hranici.

Medzi najlepšie momenty patrí, ked' sledujete strelu v spomalenom čase na vel'ké vzdialenosti. Tie sa vám väčšinou vyskytnú, ked' sa v danom úseku zabijete posledného nepriatel'a. Okrem bežného chodenia sú v misiách aj časti, ked' ste palebná podpora z väčšej vzdialenosti a máte rozloženú pušku na dvojnožke. Taktiež by bolo super, keby hra obsahovala co-op. Prijalo by to rozhodne vel'a hráčov, ovel'a viac, ako suchý multiplayer, ktorý hrá aj tak málo l'udí, a ktorý sa konkurencii nemôže rovnat'.

Okrem kampane a multiplayeru hra obsahuje aj strelnicu, kde si môžete vyskúšat' svoj skill. Na dojme zlej hry pridáva časť aj systém checkpointov, ktorý je navrhnutý nehorázne zle a dúfajme, že to patch opraví. Ked' vás zabijú kilometer d'aleko od bodu A, vy sa objavíte kilometer dozadu, čo sa pri viacnásobnom opakovaní stáva otravné.

Zhrnutie

Pokračovanie nádejného prvého dielu rozhodne nesplnilo svoje očakávania. Hra bola prezentovaná nádhernou grafikou, ktorá však nie je úplne využitá. Niektoré prostredia sú nádherné, no z iných vám príde zle. Príbehové filmíky sú v nehoráznej kvalite a animácie postáv sú na úrovni hry z roku 2003. Samotný príbeh sa snaží priniest' hlbší zmysel, no ten je z väčšej časti iba na okrasu. Najkvalitnejšia stránka hry je simulácia striel'ania, ktorá sa približuje skutočnosti hlavne na vyšších stupňoch náročnosti, kde vám nič nepomáha, a vy sa musíte riadit' smerom vetra, tepom a d'alšími faktormi. Prvý diel bol od začiatku za dobrú cenu, no pri pokračovaní sa cena zdvojnásobila a čo je najhoršie, neodpovedá kvalite.

Vo finálnom verdikte je táto hra "dobrá" no nemá nič viac, čo by vás zabavilo viac ako na sedem hodín.

Ján Kaplán





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

Sniper Elite: NaziZombieArmy

ZOMBÍCI SÚ UŽ VŠADE!

Spoločnosť Rebellion sa v posledných rokoch skloňuje najmä so značkou Sniper Elite, ktorá však nebola taká úspešná, ako by si autori želali. Aby značka úplne neupadla, vývojári museli hru oživiť. Otázkou však bolo, čo revolučné alebo originálne by mohla hra ponúknuť. A máme tu zombíkov. Zasa.

Zombíci? Fakt? Neoriginálnejší nápad tu už byť nemohol. Veď sa omieľajú v každej druhej hre. Prečo chce mať každý vo svojej sérii zombíkov? WalkingDead, Dead Island, DeadRising, Left 4 Dead...V každom názve je spomenuté slove „dead", teda smrť. Žiadny príbeh nečakajte, je tu len malý náznak, ukázaný v úvode hry. Berlín je obkľúčený zo všetkých strán a pred Hitlera sa postavia všetci vyššie postavení generáli, ktorí prežili. „Je koniec, Adolf," povie jeden z nich a Hitler vyhlási, že je čas použiť plán Z. Najväčší nemecký vodca sa tak spolčil s diablom len kvôli tomu, aby udržal Nemecko.

Hlavnú úlohu opäť zohráva KarlFairburne, známy akosniper, ktorý zmenil históriu. S ním prechádzate piatimi kapitolami, v ktorých stretnete množstvo nemŕtvych, občas sa budete musieť zastaviť, vystreliať horu zombíkov a následne pokračovať ďalej. To isté sa opakuje vo všetkých kapitolách, a tak prichádza pocit stereotypu a nudy. Hru pre jedného hráča som zhrnul veľmi rýchlo, nakoľko je titul zameraný na online kooperáciu, kde je to už o niečom inom. Zavoláte si troch kamarátov, s ktorými prechádzate tými istými kapitolami ako v hre jedného hráča.

Postavy sú štyri, avšak neprekvapivo ani jedna z postáv nie je žena. Feministky, prosím, neubite ma, ale reálne si neviem predstaviť blondínu s veľkým poprsím, ako drží sniperku, s ktorou odpaľuje hlavy zombíkov. S postavami žiadne príbehové spojenie nie je, teda ide iba o vizuálnu zmenu.

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: TPS
Výrobca: Rebellion
Vydavateľ: Rebellion

PLUSY A MÍNUSY:

+ atmosféra
+ zábava
+ coop
- technické chyby
- hra jedného hráča

HODNOTENIE:

77%



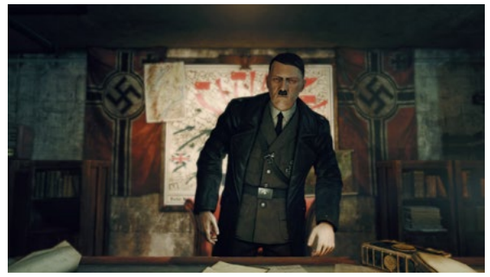
POČAS HRANIA POČUJETE V POZADÍ ZÚFALÝ HLAS HILTLERA, KTORÝ ZNIE TROŠKU AKO VOLDEMORT Z HARRYHO POTTERA



Jeden má na hlave baranicu, takže zrejme R us, ďalší má na uniforme nemecký vlajku, z toho dedukujem, že to bude Nemec... Žiadne iné spojenie s postavou nie je, dokonca nemajú ani iné zbrane či vlastnosti. Jednoducho vám môže byť jedno, za koho hráte.

Herný model hry by sa dal charakterizovať ako kopírka série Left 4 Dead od spoločnosti Valve s tým, že je hra zameraná na strieľbu z diaľky, a to pomocou sniperky. Teda, ocitnete sa nejakom bezpečnom mieste, kde je množstvo zbraní a nábojov. Otvoríte dvere a pred vami sa objavia tisíce nemŕtvych. Takto pokračujete ďalej, niekedy musíte splniť aj nejakú vedľajšiu úlohu, napríklad dostať kanistre s benzínom k nákladiaku či jednoducho „vystreliať všetko, čo vidíte". Pri druhej spomínanej úlohe musíte zabiť každého jedného zombíka, pretože stačí, ak zabudnete na jedného a dvere do „safehousu" sa jednoducho neotvoria. Zombíkov môžete zabíjať, ako len chcete. Arzenál je vcelku veľký a rozmanitý. Pred začiatkom každej kapitoly si vyberiete tri typy zbraní a k nim si ešte vezmete doplnky ako granáty, nášľapné míny či dynamity. V prvom rade pri sebe musíte mať stále sniperku, ako druhoradú zbraň môžete mať samopal alebo brokovnicu, a ak by vám nestačilo ani to, na tretom mieste máte klasickú pištoľ, napríklad Colt či Revolver.

Nábojov máte síce na začiatku málo, no dajú sa získať veľmi ľahko, a to z mŕtveho zombíka. Ak zabijete nemŕtveho „peknou" strelou buď do hlavy, alebo do srdca, objaví sa vám takzvaná kill kamera, čo je v podstate to, že vidíte celú cestu náboja, od výstrelu zo zbrane až po zapichnutie sa do zombíka. Celé je to v spomalenom zábere a v momente, keď sa náboj zrazí z telom nakazeného, vidíte röntgenovo, čo znamená, že máte možnosť vidieť orgány vašej obete a následný priestrel zombíkom. Občas to však dosť otravuje, najmä v situáciách, keď sa na vás rúti obrovská horda nemŕtvych a vy len slepo striePate a killcam sa ide zblázniť, pretože zachytáva každý jeden priestrel.



Spomínaný killcam sa najprv vypnúť nedal, no autori vypočuli prosby hráčov a túto možnosť pridali v prvom update. Ten vyšiel niekoľko dní po vydaní hry a je pekné, že sa autori o hru starajú a snažia sa hru upraviť tak, aby sa hráčom páčila. Občas sa pobavíte na nejakom tom bugu, keď sa mŕtvy zombík zasekne a ostáva stáť na vlastných nohách aj po viacnásobnej smrti. V dnešnom svete, kde už zombíkov pozná aj moja stará mama, sa hovorí, že ak nemŕtveho netrafíte do hlavy, môže sa opäť prebudiť. Toto je zakomponované aj v tejto hre, takže snažte sa mieriť na hlavy, aby vás potom nejaký ten nakazený neprekvapil zozadu.

Graficky je hra na prvý pohľad pekná, nakoľko beží na UnrealEngine 3. Keď však hru hráte dlhšie, začnete si všímať nedostatky niektorých textúr. V hre nájdeme aj pekné architektonické výtvory ako Berlínska knižnica či katedrála, ktorá bola urobená fakt detailne a na najvyšších detailoch si to vskutku užijete. Nad celým Berlínom je opar, čo vytvára skvelú atmosféru a dodáva vám pocit strachu. Hudobná stránka hry tvorí ešte lepšiu atmosféru a niekedy prekvapí úplne šialenými zvukmi. Počas hrania počujete v pozadí zúfalý hlas Hiltlera, ktorý znie trošku ako Voldemort z HarryhoPottera.

Keď sa povedalo, že v novom diele Sniper Elite budú zombíci, veľa ľudí bolo skeptických, pretože dať do hry takú neoriginálnu vec, sa často nevypláca, a dokonca to vyzerá len ako ryžovanie na značke. Taký je názor väčšiny, no keď si zapnú hru a vyskúšajú ju v coope, názor sa ihneď zmení. Je to totiž obrovská zábava, a nabyvše, ak máte dobrú partiu, s ktorou pri hraní aj komunikujete, zabudnete na všetky technické nedostatky a hru si naozaj užijete.

Dávid Tirpák



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

Asus Taichi 21

Ultrabook na druhú



ZÁKLADNÉ INFO:

Cena: Taichi 21 - 1.450 €; Taichi 31 - 1.580 €
Výrobca: Asus
Na recenzovanie poskytol: sk.asus.com

PLUSY A MÍNUSY:

+ výkon
+ 2×FullHD displej
+ príslušenstvo
- batéria
- cena

HODNOTENIE:

90%

Ultrabooky na trhu ešte vel'mi rozšírené nie sú, môže za to hlavne cena a nižší výkon. Výrobcovia sa ale nevzdávajú a snažia sa zaujat', ako sa len dá. Po pomerne úspešnej kombinácii ultrabooku a tabletu od firmy Lenovo s názvom Yoga ukazuje svoje riešenie tejto problematiky i ASUS. Ten však nestavuje na čo najlacnejšie riešenie, ale snaží sa o maximálne pohodlie užívatel'a a čo najväčší prínos dotykového displeja. Na trh prichádza ASUS TAICHI, ktorý je osadený dvoma FullHD displejmi na veku ultrabooku.

Prvé dojmy

Na to, že sa k nám dostavil menší model, teda 11, 6-palcový, s označením 21, bola škatul'a väčšia, ako sme očakávali. Po otvorení sme si však svoje pripomienky o jej vel'kosti museli prehodnotit', výrobca nám toho zabalil viac, ako sme pri notebooku zvyknutí , čoho si, samozrejme, ceníme. Okrem minimalistickej nabíjačky a stroja nám pribalil i puzdro na nosenie, špeciálne dotykové pero a celú radu vecí, napríklad handričiek, pások na káble a rôznych nálepiek či manuálov.

Robustná konštrukcia

Prvý nás, samozrejme, zaujal samotný ultrabook. Po otvorení prišlo celkom nepríjemné zistenie, že displej lemujú niekol'ko centimetrové okraje. Je pochopitel'né, že výrobca k tomu má svoje dôvody, ako napríklad pevnost' veka či priestor pre hardvér a batériu. Ale displej v tomto prípade mohol byt' predsa len väčší.

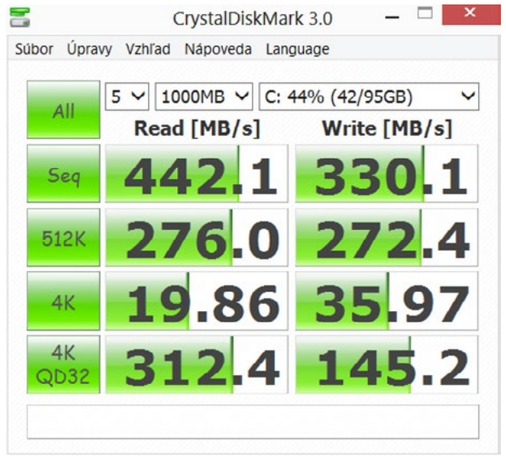
Na pevnost' konštrukcie nemôžeme povedat' krivé slovo. Jediné, čo sa nám na konštrukcii trocha nepozdávalo, je, že veko je hrubšie ako základňa ultrabooku. Potom to pôsobí tak, že je to len nejaká klávesnica pripojená k tabletu. Problémový je ak kĺb, ak je totiž ultrabook otvorený, pôsobí uchytenie displeja pomerne labilne, displej sa l'ahko pohybuje a pri otrasoch sa nám kýve. Na druhú stranu, kĺby sú dostatočne silné na to, aby skomplikovali otváranie jednou rukou tak, že sa nám pri otváraní zdvihne i základňa.

Okraje okolo displeja majú predsa len nejakú výhodu a tou je väčšia plocha pre klávesnicu, ktorá zabezpečuje pohodlie pri písaní, čo podporuje i nastavitel'né podsvietenie. Pod klávesnicou sa už klasicky udomácnil click-pad. Pod dotykovým displejom nájdeme len jedno, aj to len dotykové, tlačidlo Windows. Ostatné ovládanie budeme musiet' zvládnut' pomocou maximálne desiatich prstov alebo použitím špeciálneho pera, ktoré nám ukazuje polohu kurzora pred tým, než sa displeja dotkneme.



Dvakrát FullHD

To, čo malo byt' jedným z hlavných lákadiel, sa v niektorých veciach premietlo až k záporom. Hovorí sa o tom, že FullHD na jedenástich palcoch je úplná zbytočnost', ktorá navršuje cenu. Bohato by stačilo HD+(1600×900). Už v systéme je predvolený 125% zoom, aj pri tom musíme pri menšom texte žmúrit' na monitor, aby sme zistili, čo je tam napísané. Metro rozhranie je na toto rozlíšenie prispôsobené a nemôžeme sa sťažovat'. Ak však od metra prejdeme k bežným aplikáciám, akými sú Google Chrome alebo Explorer, tak je v tabletovej verzii problém sa vôbec na niečo trafit'. V 13-palcovej verzii je to už, samozrejme, lepšie, no stále to nejaké obrovské využitie nemá.



Prekvapivý výkon

Označenie i7 na ultrabooku síce o niečom hovorí, ale že sa v kombinácii s Intel HD 4000 dokáže



ŠPECIFIKÁCIE:

Procesor: Intel® Core™ i7-3517U / i5-3317U
Operačný systém: Windows 8 / Windows 8 Pro
Rozmery / Hmotnost': 306,6 × 199,3×17,4 mm / 1,25kg
Displej: Tablet: 11.6" 16:9 s dotykom 10 palcami NB: 11.6" 16:9
Rozlíšenie: Tablet: FHD (1920×1080) NB: FHD (1920×1080)
Rozhranie:1 × mini VGA port, 2 × USB 3.0, 1 × micro HDMI 1.4, ovládanie hlasitosti
Hard disk: SATA III SSD 128GB/256GB
Batéria:35Wh (až 5 hodín)

ASUS TAICHI 31
Procesor: Intel® Core™ i7-3517U / i5-3317U
Operačný systém: Windows 8 / Windows 8 Pro
Rozmery / Hmotnost': 339,2×228×17,4 mm / 1.55kg
Displej: Tablet: 13.3"16:9 s dotykom 10 palcami NB: 13" 16:9
Rozlíšenie: Tablet: IPS FHD (1920×1080) NB: IPS FHD (1920×1080)
Rozhranie:1 × mini VGA port, 2 × USB 3.0, 1 × micro HDMI 1.4, SD čítačka kariet, ovládanie hlasitosti
Pevný disk: SATA III SSD 128GB/256GB
Batéria: 53Wh (až 7 hodín)



transformovat' na malý herný stroj, je príjemné prekvapenie. Samozrejme nečakajte, že to rozbehá najnovšie pecky na maximálnych detailoch, ale na občasné odreagovanie sa od práce bohato postačí.
Konkrétne sme skúšali online multiplayerovú FPS Battlefield Play 4 Free, s ktorou si poradil i na najvyšších detailoch vo FullHD rozlíšení.

Pochválit' treba i SSD disk, ktorý sa stará o bleskový štart systému. Z vypnutého stavu sa na pracovnú plochu dostaneme za menej ako desat' sekúnd, ak nemáme šetriaci režim, tak sa to drží okolo šiestich sekúnd. Nie je to high end SSD disk, ale ponúka celkom schopnú rýchlost', ktorá takejto konfigurácii postačí.

Osobne som sa zo začiatku bál pri riadnom zat'ažení prehrievania, ale nič také výrazné neprišlo. Notebook sa síce pri hraní zahrial, ale nedosiahlo to nepríjemných hodnôt.

Ultrabook disponuje širokou konektivitou, síce z portov tu nájdeme len 2×USB 3.0, audio jack, micro HDMI a mini VGA, ale výrobcovia nám, našt'astie, zabalili i redukcie na ethernet, HDMI a VGA. Z tých bezdrôtových je obsiahnutý Bluetooth 4.0 a Wi-Fi. Trocha nás však sklamala



Wi-Fi anténa, ktorá má kratší dosah ako bežný notebook a tam, kde normálny notebook ide stabilne na 50% signálu, nám už TAICHI vypadávalo.

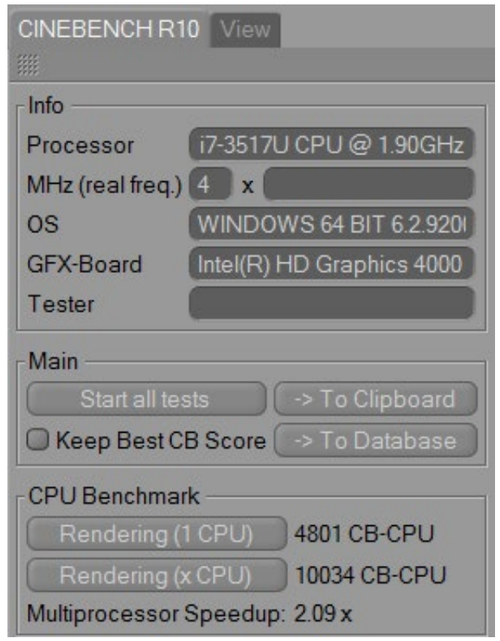
Windows 8 Pro a dve obrazovky

Netreba zabúdat' ani na systém, do ktorého Asus poskrýval pár svojich programov. Asi najhlavnejšia je obrazovka na prepínanie jednotlivých módov , do ktorej sa snažil napchat' čo najviac užitočných vecí. Celkom sa mu to podarilo a po stlačení tlačidla so vzorom Taichi sa nám spustí obrazovka, kde vieme ovládat' šetrenie energie, pozorovat' stav disku a hlavne menit' jednotlivé módy. Aby ste si nemysleli, že je tu len ultrabook alebo tablet, tak Asus z toho vyt'ažil čo najviac.
K dispozícii je i mód zrkadlenia, kde sa na oboch obrazovkách zobrazuje to isté alebo mód rozšírenia obrazoviek, kde získame dve rozličné obrazovky. Tieto funkcie majú dobré využitie napríklad pri prezentáciách. Okrem toho je na l'avom boku ešte tlačidlo, ktoré určuje, či sa po zavretí má prepnút' do módu tabletu. Windows 8 Pro ponúka všetky funkcie bežného počítača. Je tu normálna, 64-bitová verzia, na ktorej by nemal byt' problém rozbehat' akýkol'vek program či už z internetu alebo z Microsoft obchodu.

A čo multimédiá?

Asus sa chváli audio systémom Bang & Olufsen ICEpower®, ktorý sa, bohužial', dá pochválit' iba vtedy, ak je ultrabook na pevnej podložke a sedíte za ním. Akonáhle sa od neho vzdialite alebo sa dostanete do iného uhla, zvuk je vo vel'kej miere skreslený. Na počúvanie hudby je teda lepšie si dat' slúchadlá.

Ak sa však dostaneme k videokonferenciám, tu je to už iná káva. Zariadenie je vybavené dvoma kamerami - tá na strane tabletu ponúka až FullHD rozlíšenie s 5MPx fotoaparátom a automatickým zaostrovaním, na strane ultrabooku si budeme musiet' vystačit' s bežnou HD-720p kamerou. Každá kamera má i vlastný mikrofón.



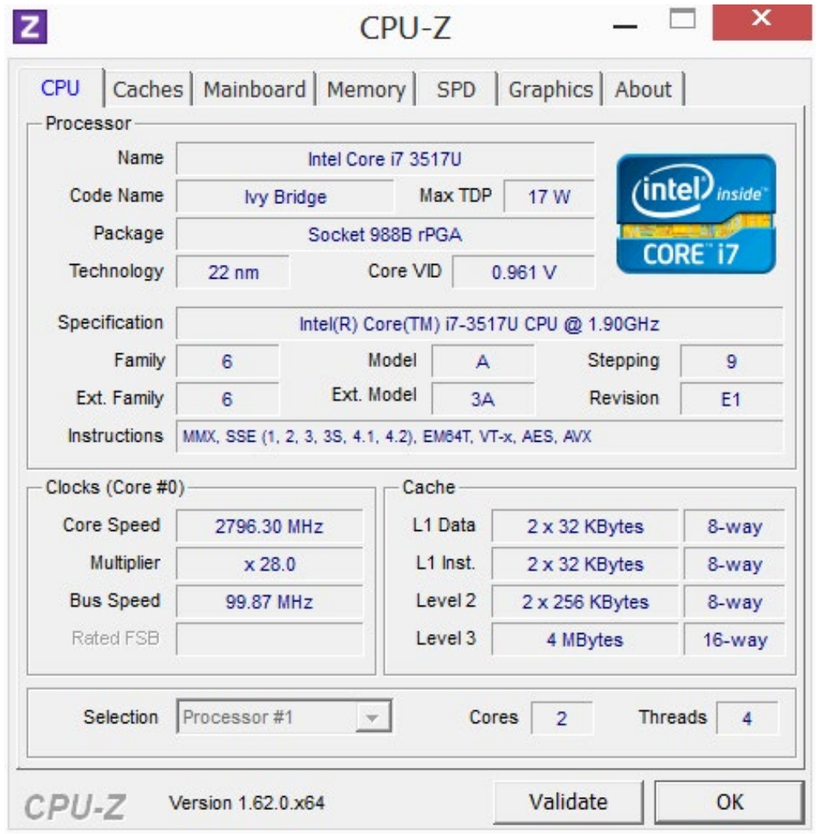
Prázdne sl'uby s batériou

Vel'kým problémom pre tablet či ultrabook je batéria. Pri testovanej, 11,6-palcovej verzii výrobca sl'ubuje až pät' hodinovú výdrž batérie pri bežnom používaní. "Skypovaním" alebo surfovaním na internete sme sa dostali maximálne k výdrži dve a pol hodiny, čo je už málo i na bežný notebook, nieto na tablet či ultrabook. Pridáme jas, vypneme šetrič energie a dostaneme sa k hodnote jedna hodina tridsat' minút. Pri našej verzii za to sčasti môže procesor i7, ktorý je energeticky náročnejší. Pri 13-palcovom modeli by to malo byt' lepšie, osadená batéria má kapacitu 53Wh namiesto 35Wh.

Verdikt

Asus Taichi je d'alší zaujímavý kompromis medzi tabletom a ultrabookom, nedá sa však povedat', že by konkurenciu v nejakej značnej miere ochromil. Dva FullHD displeje navršujú cenu, ktorá je na našom trhu vel'mi podstatný faktor. Prečo míňat' 1500€ za 11-palcovú verziu Taichi, ak za nižšiu cenu môžeme mat' najlepšiu konfiguráciu 13-palcovej Yogy od Lenova? Ako nápad sa dá Asus Taichi hodnotit' vel'mi kladne, no dieru do sveta, na rozdiel od rady Zenbook, neurobí.

Eduard Čuba





Logitech Ultimate Ears Air Speaker

ZÁKLADNÉ INFO:

Cena: 299 €

Na recenzovanie poskytol:
Logitech
www.logitech.cz



PLUSY A MÍNUSY:

+ kvalitné prevedenie
+ obsluha
+ kvalita zvuku

- nie najlepšia vol'ba pre počúvanie dnešnej hudby
- absencia DO pri prehrávaní hudby bez Wi-Fi

HODNOTENIE:
85%

Značka Ultimate Ears je považovaná za modlu hudobníkov a producentov. Je výsledkom iniciatívy bubeníka Alex Van Halena a Jerry Harveya, koncertného zvukára kapely Van Halen. Chceli dosiahnut' maximúlnu vernost' zvuku v slúchadlách do uší, ktoré používali ako odposluchy na koncertnom pódiu. V roku 2008 firmu odkúpil Logitech za slušných 38 miliónov dolárov a začlenil ju do svojho portfólia s podmienkou, že kvalita zvukovej reprodukcie bude aj nad'alej prvoradá. Air Speaker je prvou dokovaciou stanicou Logitechu pod značkou Ultimate Ears a zároveň aj prvým otvoreným repro systémom značky UE.

Po dizajnovej stránke sa Air Speaker t'ažko hodnotí. Jeho dôstojný vzhl'ad totiž nikoho neurazí, no s najväčšou pravdepodobnost'ou ani nikoho zvlášt' neohromí. Na druhej strane sa tento "univerzálny look" hodí prakticky do každého prostredia, bez ohl'adu na nábytok, na rozdiel napríklad od konkurenčného Zeppelinu dvojice Bowers/Wilkins, ktorý môže na konzervatívnejších užívatel'ov pôsobit' (napriek svojej jednoduchosti) až príliš extravagantne. Celkový dojem dotvára solídne spracovanie a ušl'achtilé materiály, doplnené troma (neoznačenými) kovovými tlačidlami - zapnutie, stlmenie (MUTE) a







regulácia hlasitosti. Vzadu je umiestnený port na pripojenie ethernetového siet'ového kábla, 3.5 mm jack pre stereo vstup (AUX) a konektor napájania.

Reproduktor s iOS zariadeniami možno prepojit' dvoma spôsobmi - manuálne, prostredníctvom 30-pinového Apple konektoru, alebo bezdrôtovo cez Wi-Fi siet'. Tá prvá možnost' žial' predstavuje čiastočný problém pre majitel'ov iPhone 5. generácie alebo majitel'ov tabletov iPad 4. generácie, pretože tie sú vybavené novými lighting konektormi, čo si vyžaduje d'alšiu investíciu do Apple redukcie (zhruba 40 Euro). Spojazdnenie zariadenia pomocou Wi-Fi je však vel'mi jednoduché. Spárovanie cez siet' s telefónom/tabletom je záležitost'ou iba pár sekúnd, pretože na tento účel využíva Logitech jednoduchú aplikáciu umiestnenú bezplatne na App Store. Samotné prehrávanie hudby využíva funkciu Apple AirPlay, ktorá slúži na streamovanie mediálneho obsahu medzi iOS a d'alšími zariadeniami. Takto ostáva kvalita prehrávania za každých okolností nezmenená (zvuk sa (na rozdiel napr. od bluetooth) prenáša protredníctvom dátovej siete bez akejkol'vek kompresie "v surovom" stave, čím sa eliminujú všetky skreslenia).

Kvalita zvuku je vskutku vynikajúca a rozhodne nezostáva nič dlžná povesti značky UE. Pochopitel'ne reálny výkon audiosústavy sa nedá odhalit' pri počúvaní modernej samplovanej hudby presýtenej umelými efektmi a basmi, ktoré pripomínajú skôr programované otrasy ako dunivé hlboké vibrácie. Rozhodne to nebolo myslené urážlivo. Považujte to skôr za priatel'ské varovanie. Pokial' torižpreferujete elektronické žánre, predovšetkým dubstep či drum and bass, investícia do Air Speaker by bola vo vašom prípade zbytočná, pretože jeho zvuk oceníte najmä na "živej" hudbe, kde má každý nástroj svoje nezastupitel'né miesto.

Skutočne čistú reprodukciu a prirodzený zvuk tvorený bezchybne definovanými výškami a mäkkými basami najviac doceníte pri počúvaní starej školy a samozrejme pri prehrávaní skutočne kvalitných nahrávok.

UE Air Speaker sa samozrejme dá využit' aj na všedné a rozmanité počúvanie hudobných žánrov od A po Z, kde zachová nadpriemerný prednes každého tónu, ale pri zmieňovanej elektronickej hudbe nepodá očakávaný výsledok. Pri vysokej hlasitosti (nad 70%) sa tu začnú prejavovat' skresl'ovania a deformáciu zvuku, ktoré sme však nespozorovali pri žiadnej z testovaných akustických nahrávok.

Logitech UE Air Speaker sa solídnym prevedením a verným zvukovým podaním radí na popredné miesta v hodnotiacich rebríčkoch. Pred jeho kúpou však rozhodne zvážte, či dokážete svojími hudobnými preferenciami naplno využit' potenciál tohto zariadenia.

- mm -



Prestigio MultiPad 7.0 ULTRA+ & MultiPad 8.0 ULTRA DUO

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: prestigio
Cena:
MultiPad 8.0 ULTRA DUO
- 165€
MultiPad 7.0 ULTRA+
- 100€

PLUSY A MÍNUSY:

+ cena
+ 8.0 ULTRA DUO - batéria
+ 8.0 ULTRA DUO - výkon
+ 8.0 ULTRA DUO - USB host, HDMI out
+ obchod s knihami
+ aplikície
+ 8 a 16 Gb rozšíritel'nej pamäte: micro SD

- displej



Lacní konkurenti

Pár rokov vzad bol tablet vymoženosť tých majetnejších. S technologickým pokrokom a dopytom po lacných zariadeniach na trhu sa čoraz viac značiek začína orientovať na kategóriu low-end, v ktorej síce nepokoria kvality svetoznámych výrobcov ako Apple, Samsung či Asus, ale rozhodne ich prebijú cenou.

V tomto sektore si už dlhší čas drží stabilnú pozíciu firma Prestigio, ktorá ponúka širokú škálu zariadení, ktoré síce podkopávajú ceny svetoznámych výrobcov, no na rozdiel od podaktorej čínskej konkurencie myslia i na kvalitu a životnosť zariadenia. Firma do svojho repertoára nedávno zaradila zariadenia MultiPad 7.0 ULTRA+ & MultiPad 8.0 ULTRA DUO, ktoré na svoju cenu ponúkajú solídny výkon a dobrú výdrž batérie.

MultiPad 7.0 ULTRA +
55%

MultiPad 8.0 ULTRA DUO
90%

Prvé dojmy

Ked' sa nám do rúk dostal balík s oboma tabletami, dost' nás zarazila hmotnost' celého balenia. Po bližšom pohl'ade sa zistilo, že zdrojom hmotnosti nie sú samotné tablety, ale trochu obšírnejšie príslušenstvo. Hlavne pri 8-palcovom stroji treba pochválit' to, že nám výrobca pribalil aj praktický obal. Okrem toho nás celkom zarazili aj adaptéry na nabíjanie zariadení. Ked' sme si mysleli, že bežné adaptéri už dávno vyšli z módy, zostali sme zarazení, že väčší tablet cez microUSB nenabíjeme. Pri 7-palcovej verzii sa nám to však podarilo.

Konštrukcia

Ked'že cena väčšieho súrodenca je takmer dvojnásobná oproti menšiemu, je t'ažké nejako súhrnne hovorit' o ich konštrukcii. Začnime s menším modelom, ktorý sa na regáloch vyskytuje s cenovkou okolo 100€. Lacnejšia konkurencia k tabletom ako Nexus 7 dobre padne do ruky a zmestí sa aj do zadného vrecka nohavíc. Konštrukcia pôsobí celkom solídne, no pri bližšom preskúmaní sme rýchlo našli prvé slabiny.

Zadná strana, ktorá na prvý pohl'ad pôsobí celkom solídne, je stavaná len z tenkého plastu. Ked' naň pritlačíme, registrujeme vlnenie na displeji. Konštrukcii sa nedá vel'mi verit'. Stačí pozabudnút', že máme v zadnom vrecku tablet, a už z neho môžu byt' dva.

Druhý kúsok je na tom už podstatne lepšie, aj ked' hmotnost' cez 500 gramov nie je práve najvhodnejšia pre každodenné nosenie. Konštrukcia je však podstatne pevnejšia. Široké rohy síce pôsobia trochu rušivo, ale dá sa to prežit'. Pri tomto modeli treba pochválit' praktické puzdro, ktoré v sebe skrýva dotykové pero, chráni displej a dokonca tablet reaguje na zaklapnutie alebo otvorenie puzdra.

Hlavný problém

Reč je o displeji, ktorý nielenže používa technológiu, na ktorú sa snažíme čo najrýchlejšie zabudnút' spolu aj s jej mizernými zornými uhlami, ale je tu použité rozlíšenie, nad ktorým už aj pri smartphone mnohí ohrnú nos. Menšia verzia nesie rozlíšenie 800×480 pixlov, čo spôsobuje kostrbatý text

a nepohodlie aj pri hraní hier či pozeraní filmov, nieto ešte pri surfovaní internetom či dokonca čítaní kníh. Displej ničí celý zážitok z práce s tabletom, rozhodne nie je vhodný na čítanie textu, zvládne nejakú tú hru či film, no je to dost' bieda. Samozrejme, treba sa pozriet' i na cenovku a zamysliet' sa, čo také by sme chceli za necelých 100€.

Model s ôsmimi palcami rovnako používa technológiu TFT s nízkymi zornými uhlami. Rozlíšenie sa však má lepšie a dovol'uje aj celkom pohodlnú prácu s internetom či dokonca čítanie. Tentoraz sa použilo rozlíšenie 1024×768 pixlov, ktoré bolo osadené i v zariadeniach ako napríklad iPad 2.







Pod kapotou

Displej síce ako hardvér sklamal, no zvyšná časť je na cenu týchto tabletov celkom na úrovni. Menší disponuje jednojadrovým procesorom, pracujúcim na frekvencii 1GHz, ktorému sekunduje 512 MB RAM. Síce to nie sú nejaké astronomické čísla, no na tablet v tejto cenovej kategórii nie je zlý. Zaručuje to pomerne plynulý beh systému, aj ked' sem-tam sa stretneme s nejakými t'ažkost'ami, ktoré nám ovládanie skomplikujú, no za tú cenu si viac nemôžeme želat'. Pre používatel'a je pripravená interná pamäť 8GB, z ktorej si niečo ukrojil operačný systém, no priestor sa dá jednoducho rozšírit' microSD kartou.

Drahší model je, samozrejme, osadený výkonnejším hardvérom, no opäť, na svoju cenovú kategóriu je dvojjadro o frekvencii 1,6GHz a 1GB operačnej pamäte celkom slušné. Interná pamäť v tomto prípade dosahuje až 16GB a dá sa rozšírit' microSD kartou, ako aj možnost'ou pripojenia USB kl'úča pamäte cez USB host vd'aka pribalenej redukcii.

Nechýba Wi-Fi, s ktorým sme sa pri menšej verzii stretli s problémami (odpájanie od siete, slabší príjem signálu). Je škoda, že výrobca do tabletov neintegroval Bluetooth, čo sa dnes považuje už za štandard.

Jelly Bean a Ice Cream Sandwich, no s malými muchami

Ďalším prvkom, ktorým sa snaží výrobca zaujat', je Android 4.1 Jelly Bean a Android 4.0 Ice Ceam Sandwich. Pridané funkcie i dizajnová stránka sú výhodou, no pri menšom modeli by sa možno z hl'adiska výkonu bolo lepšie uskromnit' s nižšou verziou. Reakcie systému sú niekedy pomalé a sem-tam sa niečo zasekne. Pár bugov sme našli i vo verzii 4.1, no nejde o nič vážne. Treba pochválit' to, že Prestigio sa o svojich zákazníkov stará a prevádzkuje obchod, ktorý ponúka viac ako 620 000 kníh. Okrem toho ponúka i zbierku aplikácií, prispôsobených pre tieto zariadenia, ktoré si môžete zadarmo stiahnut'.

Multimédiá

Výrobca tvrdí, že jeho zariadenia zvládnu video v Full HD, škoda však, že ani jeden z nasadených displejov tento potenciál nevie využit'. Väčší

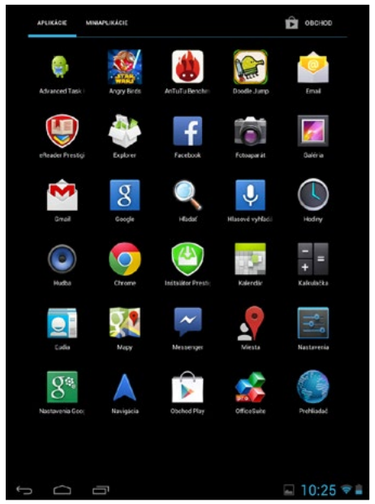
ŠPECIFIKÁCIE:

MultiPad 8.0 ULTRA DUO:
Rozmery: 207 × 164 × 11.5mm
OS: Android 4.1 Jelly Bean
CPu: Dvojjadrový procesor ARM Cortex-A9 - 1.6GHz
GPU: Štvorjadrový grafický procesor
1 GB RAM
Displej: 8,0" kapacitný, multidotykový displej s rozlíšením 1024×768 pixlov
Pamäť: 16GB interná flash pamäť
Webkamera: Kamery na prednej a zadnej strane (0,3 Mpx | 5,0 Mpx)

MultiPad 7.0 ULTRA+
Rozmery: 192 × 116 × 10,7mm
Uhlopriečka displeja: 7,0" | 17,8cm
Rozlíšenie: 800 × 480 obrazových bodov
Technológia displeja: TFT LCD, kapacitný, multidotykový
Procesor: A13 ARM Cortex A8, 1,00 GHz
Grafický procesor: Mali 400 MP
Napájanie: Li-Pol batéria, 3200 mAh
OS: Android™ 4.0
Wi-Fi: 802.11 b|g|n
Pamäť: 512 MB RAM | 8 GB NAND flash
Webkamera: predná, 0,3 mil. obrazových bodov
Rozširujúce sloty: pamäťová karta microSD™ s kapacitou až 32 GB







súrodenec je však vybavený výstupom HDMI, pomocou ktorého vieme obraz vyviest' na televízor. Postačí však na sledovanie seriálov v bežnej kvalite či pozeranie videí na internete.

Oba modeli sú vybavené web kamerou pre video hovory. Väčší sa pýši i zadným fotoaparátom s rozlíšením 5MPx, fotky síce nie sú žiadna sláva, ale na občasné fotenie to postačí. Predsa len fotit' s tabletom nevyzerá práve najlepšie.

Slušný výkon alebo nie?

8-palcový model sa nedal zahanbit' ani v benchmarkoch a dosiahol až prekvapivo dobré výsledky. Síce pri modeloch ako Nexus 7 stále mierne zaostáva, no nie o vel'a, výkonovo pokoril i Samsung Galaxy note a lepí sa na päty modelu Asus Transformer Prime. Menšiemu súrodencovi sa až tak nedarilo a padol hlboko do kategórie low end. Pokoril ho i staručký Samsung Galaxy S.

Batéria - vel'ké plus alebo?

Vyššia hmotnost' pri 8-palcovom modeli naznačuje, že tam musí byt' niečo naviac. Výrobca si dal na batérii skutočne záležat' a namontoval batériu s kapacitou 6000MAh. Síce je to na úkor hmotnosti a rozmerov, no tablet s dobrou výdržou sa za takúto cenu nestratí. Po takmer troch dňoch bežného používania nám stále zostalo 42% batérie. Občasné prehliadanie internetu, facebook a sem-tam nejaká hra. Hodnota 6000 mAh je oproti konkurencii niekedy až dvojnásobná. Nemusíte sa bát', že vám cez noc nabitý tablet počas dňa ukončí službu.Menší model akosi na hmotnosti nenabral. Zrejme zato môže i šetrenie na batérii. Kapacita je len o niečo viac ako polovičná a s hodnotou 3200 mAh sa dá zaradit' len k priemeru.

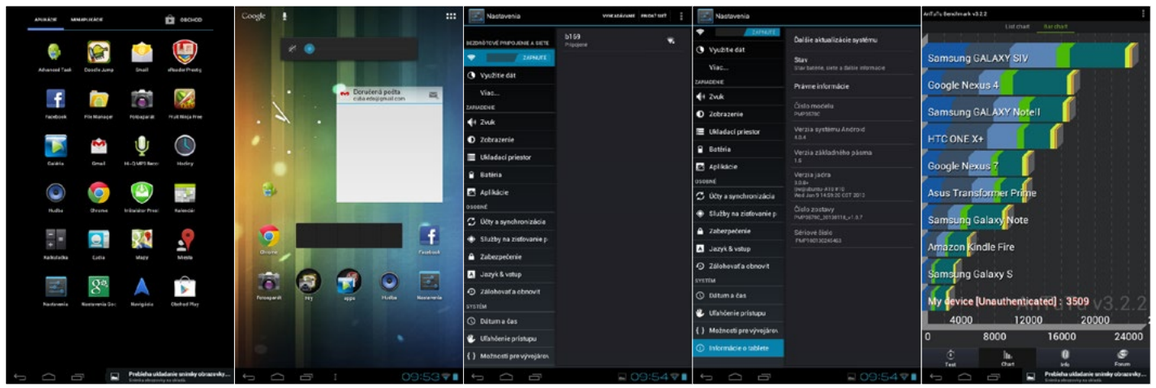
Verdikt

S modelom MultiPad 8.0 ULTRA DUO sa firme Prestigio opät' podarilo vyrobit' cenovo dostupný kompromis, ktorý sa určite zapíše medzi tie lepšie modeli. Kombinuje slušný výkon, prijatel'ný displej, nový systém a skvelú výdrž batérie.

Pri modeli MultiPad 7.0 ULTRA+ t'ažko povedat', či je dobrý alebo zlý. Ak sa na neho človek pozrie bez toho, aby si všímal cenu, nezaujme ho a povie si, že ide o d'alší nevydarený tablet s biednym displejom a nízkym výkonom. Ked' však prihliadne na cenovku a pozrie si, čo sa za túto cenu dá zohnat', tak sa dá zaradit' k priemerným tabletom za 100€.

Eduard Čuba

Zapožičal: **www.prestigio.sk**



Logitech diNovo mini keyboard

Miniklávesnica ku PS3 a HTPC do obývačky





ZÁKLADNÉ INFO:

Cena: cca 90 €

Na recenzovanie poskytol:
Logitech
www.logitech.cz

PLUSY A MÍNUSY:

+ vysoká kompatibilita
+ jednoduché spárovanie
+ výborná ergonómia
+ výdrž batérie
- kvôli malým rozmerom môžu mat' užívatelia s väčšími prstami problem pri písaní

HODNOTENIE:
80%

Logitech diNovo mini je, ako už názov napovedá, klávesnicou skutočne kompaktných rozmerov. Radí sa primárne do skupiny multimediálnych pomocníkov a doplnkov pre obývačkové HTPC, herné konzoly Playstation 3 alebo moderné Smart televízory.

Pod priesvitným plastovým krytom sa ukrýva klasická QWERTY klávesnica s vystúpenými podsvietenými klávesami tvorenými mikrospínačmi. Najvyšší rad ovládacích prvkov obsahuje až osem tlačidiel pre prehrávanie multimediálneho obsahu a na boku nájdete aj malý okrúhly touchpad, ktorý sa dá prepnút' z klasického snímacieho dotykového režimu do módu d-pad - ovládanie pomocou navigačných šípok. Podsvietené písmená sú aj v tme vel'mi dobre čitatel'né. Vyžarované svetlo nie je agresívne a preto ani v úplnej tme zbytočne net'ahá oči. Klávesnica sa ku zariadeniam pripája prostredníctvom USB kl'úča, no napr. v prípade PS3 môžete pri batérii prepnút' malý prepínač a pripájat' sa prostredníctvom zabudovaného Bluetooth rozhrania s dosahom presahujúcim vzdialenost' 10 metrov. Batéria má podl'a výrobcu výdrž až 30 dní na jedno nabitie a nám neostáva ako súhlasit'. Hoci sme ju testovali iba dva týždne, nepodarilo sa nám ju ani pri aktívnom využívaní podsvietenia klávesnice vybit'.

diNovo mini je plne kompatibilná s PlayStation 3 a okrem alternatívy za dial'kové ovládanie pre Blu-ray nahrádza aj Dualshock ovládač pri písaní dlhých správ, čo iste ocenia priaznivci online hrania bez headsetu. Ako vel'mi praktická sa ukázala aj počas prehliadania internetu na PS3, kde kombinácia tuchpadu a klávesnice predstavuje naozaj komfortné riešenie.

Klávesnica sa v súčasnosti postupne "dopredáva". Logitech ju pomaly vyrad'uje zo svojich cenníkov a zatial' nie je plánovaný žiadny priamy nástupca. Ešte pár mesiacov sa však dá objednat' u mnohých predajcov a preto s jej kúpou rozhodne dlho neváhajte. Pre priaznivcov multimediálnej domácej zábavy je Logitech diNovo mini rozumnou investíciou.

- mm -

Zalman ZM-NC3000S

Chladenie notebooku s otáznikmi

ZÁKLADNÉ INFO:

Výrobca: Zalman
Na recenzovanie poskytol:
Zalman
Cena: od 40 €

PLUSY A MÍNUSY:

+ dizajn
+ váha
+ spracovanie
+ nízky hluk

- obrátený regulátor
- otázna účinnost'
- cena

ŠPECIFIKÁCIE:

Rozmery:
365 × 400 × 60 mm
Hmotnosť: 1,2 Kg
Materiál: hliník + plast
Hlučnosť:
17 ~ 23dBa ± 10 %
Vstupné napätie:
5V (typ USB)
Farba: čierna
Ventilátor: 220 mm
Ložisko: klzné ložisko
Počet otáčok:
620 ~ 720 ot./min. ± 10 %

HODNOTENIE:
70%

Ked' sa povie Zalman... Áno, každému znalému ihned' napadne chladenie. Od chladenia procesorov, grafických kariet, skriniek a vodného chladenia nám Zalman ponúka aj chladenie vo forme funkčného celku - podložku na notebook. Je však podložka tichá, l'ahká, skladná a naozaj chladí efektívne?



Podložka pod notebook sa stala v posledných rokoch malým fenoménom. Pri zvyšujúcom sa zahrievaní hlavne herných, multimediálnych a profesionálnych notebookoch vznikla nová sortimentná skupina. Momentálne ich predáva viac ako pätnást' výrobcov, čo je už nezanedbatel'ná konkurencia. Zalman, ako popredný výrobca chladiacich zariadení, poskytol do testu model ZM-NC3000S, ktorý bol so svojím sesterským produktom ZM-NC3000U predstavený v apríli 2010. Niekomu sa môže zdat', že je to dávno, ale vývoj chladenia nepostupuje takou rýchlost'ou ako ostatné komponenty z IT odvetvia.

PRVÉ DOJMY

Po prebratí zásielky som ihned' využil závesné ucho na škatuli, v ktorom bol prístroj uložený. Je to zanedbatel'ná vec, ale poteší pri prenášaní. Po vytiahnutí polystyrénom obopnutého chladiča sa v škatuli nachádza aj 66cm dlhý čierny USB kábel, dodávajúci chladiču príkon 5V, a používatel'ská príručka v anglickom i kórejskom jazyku (možnost' stiahnutia z internetu). Slovenčina alebo čeština chýbajú. Používatel'ská príručka je rovnako aj pre sesterský model, aj pre model ZM-NC2000NT.

Chladič je určený pre 17-palcové notebooky. Tomu sú uspôsobené aj rozmery 365(d) × 400(š) × 60(v) a hmotnost' 1,2kg, ktorá sa zdá byt' pocitovo nižšia. Výrobok je zhotovený z čiernej farby hliníka a plastu. Hliník slúži na odčerpávanie teploty z tela notebooku, kde leštený plast po okrajoch slúži na uchopenie chladiča a je takisto dizajnovým prvkom. Zo spodnej strany je plast matnej farby. Chladič je naklonený smerom k užívatel'ovi, kde je naspodku výrazné logo spoločnosti spolu s mottom.

Sesterský model ZM-NC3000U je vybavený tromi USB portami a jedným mini USB portom. Takisto obsahuje 5V vstup na napájanie, ale nabíjačka k nemu dodávaná nie je.

VZHL'AD A DIELENSKÉ SPRACOVANIE

Ihned' vás zaujme chlad čierneho pieskovaného eloxovaného hliníka, ktorému dominuje 1 300 otvorov pre lepšie chladenie celého notebooku. Po otočení na rub uvidíte jeden 220mm vel'ký ventilátor. Využíva klzné ložisko. Ventilátor je pomalo-bežný s regulovatel'nost'ou otáčok od 620 do 720 otáčok za minútu. Regulátor sa nachádza na zadnej strane chladiča, spolu s dvomi USB vstupmi, z ktorých jeden slúži na napájanie. Výber je na vás, oba sú vstupno-výstupné. Posledným prvkom na zadnej strane je ešte tlačidlo zapnutia a vypnutia. Z vrchnej strany sú v horných rohoch na l'avej a pravej strane gumové prúžky proti zošmyknutiu notebooku. To isté, ale skoro v celej dĺžke chladiča, sa nachádza aj na spodnej strane. Štyri gumové prúžky sú aj po rohoch na spodnej časti chladiča. Zadné sú vyklápacie, na zvýšenie výšky zadnej strany chladiča.

Podložka pôsobí moderným dojmom, je dobre uchopitel'ná, nie je t'ažká a hlučnost' by mala byt' v rozmedzí ± 17 – 23dBA, čo je skoro nepočutel'né spektrum zvuku na úrovni ruchu okolia. Predná hliníková mriežka sa mierne prehýba, čo však nespôsobuje problém. Vrchná časť mriežky sa však od tela chladiča trochu odlepuje, čo však môže byt' chybou testovaného modelu, ked'že bol asi predmetom viacerých recenzií. Plasty nevŕzgajú a pôsobia pevným dojmom. Čo však zamrzelo? Regulátor otáčok. V mieste, kde má byt' minimálna výška otáčok, je maximálna výška otáčok a naopak. Je to výrobná chyba, ktorá môže/nemusí obsahovat' viacero kusov z výroby. Model na testovanie túto chybu obsahoval, preto aj hodnotenie bude znížené o tento nedostatok.

TEST

Testu sa zúčastnili tri notebooky. Starší 15-palcový low-end Fujitsu Siemens Amilo Pro V2030 s procesorom Intel Celeron M370 na 1,5@1,6GHz, 1MB L2 cache, 1x256MB DDR2 zdiel'anej RAM, 40GB SATA disk s chipsetom VIA VN800. Operačný systém bol použitý Windows XP SP3 32 bit.

Novší multimediálny 18,4-palcový Acer Aspire 8930 s procesorom Intel Core 2 Duo P8600 na 2,4GHz, 3MB L2 cache, 2x2GB RAM, 2x320 GB SATA disk s grafickou kartou Nvidia GeForce 9700M GT s 512 MB RAM a ovládačom 314.22. Operačný systém bol použitý Windows 8 64 bit.

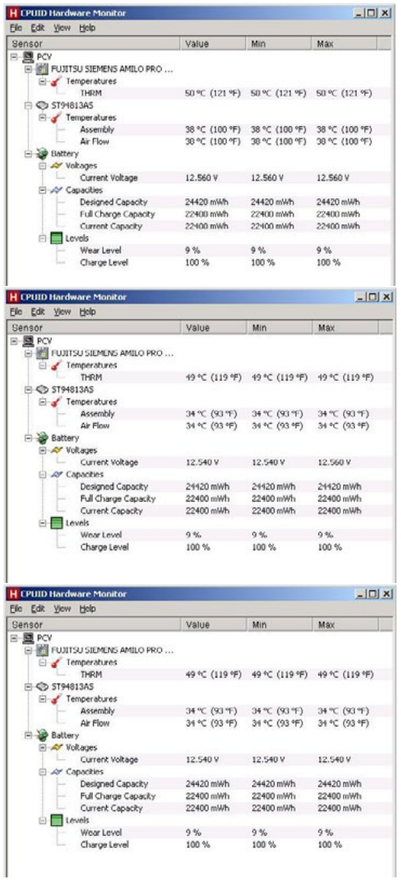
A novší kancelársky 15,4-palcový Toshiba Satellite C660-1CT s procesorom Intel Pentium P6200 na 2,13 GHz, 3MB L2 cache, 1x2GB a 1x1GB RAM, 320GB SATA disk s grafickou kartou ATI Mobility Radeon HD5470 s 512 MB RAM a ovládačom 8.783.3.0. Operačný systém bol použitý Windows 7 SP1 64 bit.

Metodika testovania spočívala v spustení notebooku a zahriatia sa na najvyššiu prevádzkovú teplotu v čase nečinnosti. Teplota sa odčítala pomocou nástroja CPUID Hardware Monitor na meranie teploty komponentov. Potom bol použitý chladič na najnižších otáčkach a na najvyšších otáčkach v nečinnosti notebooku. Následne sme notebooky zat'ažili programom. Pri prvom modeli sme použili Prime95, vzhl'adom na integrované grafické jadro na základnej doske a relatívne zastaraný model. Pri druhom a tret'om modeli sme použili 3DMark 11 na zát'až aj grafického jadra. Prime95 sme použili na najnižších a najvyšších otáčkach chladiča, dokým sa neustálila najvyššia/najnižšia teplota v programe. 3DMark 11 prebehol štandardným testom cez demo Ice Storm a Cloud Gate, vrátane počítania fyziky pri druhom modeli. Pri tret'om modeli prešiel test aj DX11 demom Fire Strike. Nakoniec zát'ažou prešli všetky tri notebooky aj bez použitia chladiča. Test prebehol pri izbovej teplote, cca 24°C

Fujitsu Siemens Amilo Pro V2030

Ako je vidiet' na priložených obrázkoch, chladenie po spustení a ustálení počítača v čase nečinnosti malo teplotu 50°C na základnej doske a 38°C na harddisku. Pri nízkych alebo aj vysokých otáčkach sa zníži teplota snímača na základnej doske o 1°C (50->49°C). Nie je to práve vysoká hodnota. Pri harddisku je pokles až o 4°C (38->34°C), čo je už pokles meratel'ný. Teplota procesora alebo integrovaného grafického jadra neboli možné zmerat' vzhl'adom na neexistenciu teplotných snímačov.

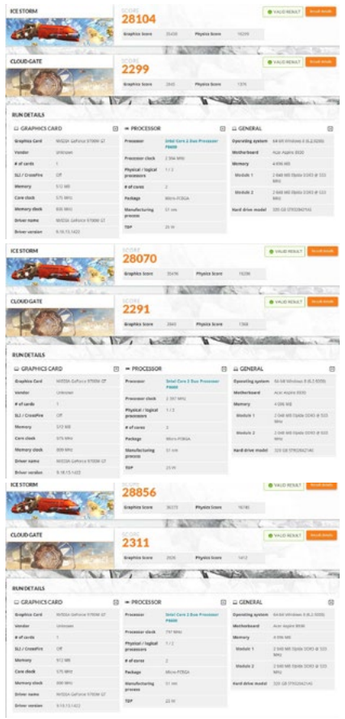
Pri spustení programu Prime95 sme dosiahli teplotu 66°C na základnej doske a 34°C na harddisku pri chladiči zapnutom na nízkych otáčkach. Pri vysokých otáčkach sa teplota znížila o 1°C na základnej doske, ale harddisku sa zvýšila teplota o 1°C. Tieto odchýlky sú na hranici merania, preto ich môžeme považovat' za totožné. Pri plnej zát'aži sme namerali 66°C, resp. 35°C na oboch meraných komponentoch, čo je rovnako na úrovni odchýlky merania.



Acer Aspire 8930

Pri multimediálnom notebooku máme viac informácií z programu. Na základnej doske štyri snímače, dva na procesore (sú však nefunkčné – nemení sa im hodnota pri rôznej úrovni zat'ažení), po dvoch na diskoch a snímač na grafickej karte. Teploty sa celkovo na všetkých komponentoch pohybovali ± 5° okolo hodnoty 50°C. Teplota po aplikovaní chladiča na nízkych otáčkach sa znížila o 1-8°C v závislosti od komponentu, čo je vel'mi dobrý výsledok. Po zvýšení otáčok na maximum sa teplota znížila o d'alšie 1-2°C. Výborné. Po zat'ažení programom 3DMark

11 a aplikovaní chladiča na minimálne otáčky sa komponenty zahriali na vysoké teploty, pri zvýšení otáčok na maximum sa teplota znížila o 0-1°C, čo je v rámci chyby merania.



Pri zat'ažení sa komponenty ohriali o d'alších 2-5°C, čo pri grafickej karte na 91°C je už blízko nebezpečnej hranici prehrievania. Dlhodobé vysoké zat'aženie by mohlo viest' k zníženej životnosti.

Toshiba Satellite C660-1CT

Notebook Toshiba pri stave nečinnosti vedel pracovat' pri teplote 41-43°C na procesore, 33°C na harddisku a 45°C na grafickej karte. Po aplikovaní chladiča s rôznou intenzitou ventilácie teploty poklesli maximálne o 1°C na všetkých testovaných komponentoch. Pri zát'aži a aplikovaní chladiča sa teplota vyšplhala na priemerných 58°C na procesore v maxime teploty, 37°C pri harddisku a 63°C pri grafickej karte.

S intenzívnejšími otáčkami sa teplota meratel'ne neznížila. Bez chladiča sa teplota zvýšila o 2-4°C na procesore, o 2°C na harddisku a 3°C na grafickej karte.

Z testu nám vyplýva niekol'ko základných skutočností.
Pri nečinnosti alebo pri bežnej práci na internete alebo s kancelárskym balíkom sa teplota odvíja na základe meraného notebooku. Fujitsu Siemens asi vzhl'adom na vel'kost', riešenie odvodu tepla z notebooku a zát'aži iba procesorovej časti nevedel dostatočne znížit' teplotu, maximálne o 1°C, prípadne o 4°C na harddisku.
Pri notebooku Acer to bol opak. Chladič vedel znížit' teplotu až o 10°C. A to ešte trochu trčal, lebo chladič je dimenzovaný na 17-palcové notebooky. V zát'aži oba notebooky vedeli znížit' teplotu len o 1°C. Je to spôsobené zát'ažovým testom, kedy sa komponent zahreje tak, že hreje bez väčšieho ohl'adu na vonkajšiu teplotu. Toshiba vedela znížit' teplotu v nečinnosti len minimálne, zato v zát'aži sa jej podarilo znížit' teplotu v priemere o 3°C.

ZÁVEREČNÉ HODNOTENIE

Z chladičov notebookov mám celkovo rozporuplné dojmy. Výrobcovia dimenzujú notebooky do istých tepelných situácií, ktoré by mali zvládnut'. Dodatočný chladič zníži teplotu, ale podl'a testov to nie je v každom prípade. Dielenské spracovanie a dizajn sú na vysokej úrovni, čo kazí len trochu sa odnímajúca horná časť hliníka od tela chladiča, čo považujem za chybu opotrebovanosti alebo horšieho zaobchádzania predchádzajúcich recenzentov. Čo odpustit' nemôžem? Regulátor otáčok ventilátora, ktorý má maximum a minimum výšky otáčok obrátene. Kladom je aj naozaj nízka hlučnost' až nepočutel'nost' ventilátora. Z testov nám vychádzajú najlepšie výsledky ochladzovania pri nečinnosti s notebookom Acer Aspire 8930, kde sme namerali skvelé zníženie teploty o 10°C na vysokých otáčkach. Zaujímalo by nás



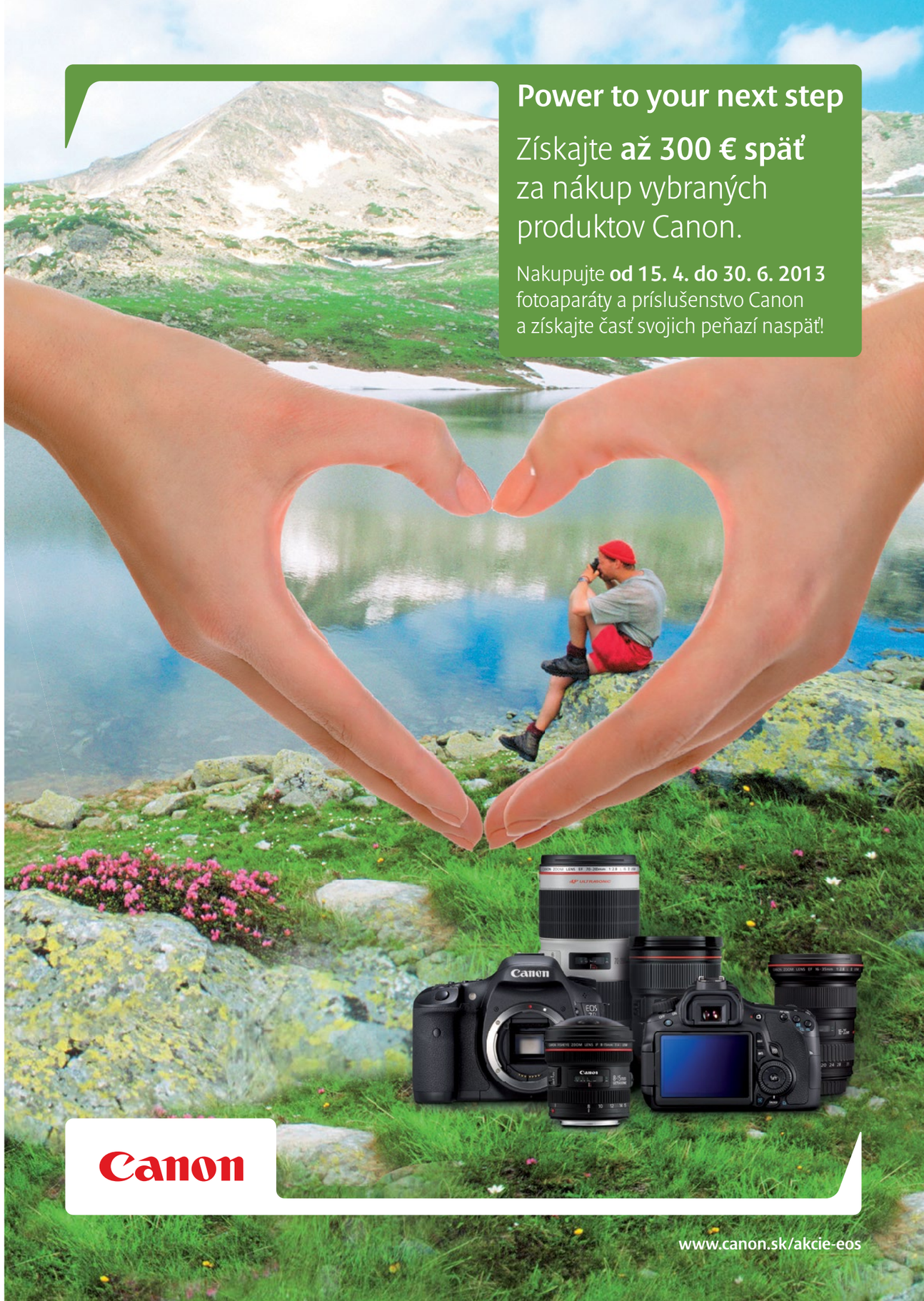
viac, ako si chladič poradí v zát'aži, ale tu sú výsledky na úrovni chyby merania v prípade Fujitsu-Siemens a Aceru.
V prípade Toshiby badat' meratel'ný pokles teploty o približne 3°C.
Cenovo je najväčší cenový boj v hladinách od 20-30€ a 30-40€. Zalman ZM-NC3000S od 40€ len začína, čiže sa radí k vyššiemu radu produktov s prémiovejšou cenovkou. Ak by ubral na cene 10€, bol by vel'mi schopný kandidát na pomer cena/výkon. Zalman je výrobok, ktorý je určený l'ud'om, ktorí nechcú mat' notebook priamo na kolenách alebo ho chcú mat' mierne nasmerovaný k sebe pre lepšiu ergonómiu. Pre tých, ktorí chcú skutočné chladenie, tých pár stupňov smerom nadol notebook nezachráni (situácia môže byt' iná v čase horúčav). Odporúčanie znie: nedávajte si notebook do lona alebo pod perinu a ušetríte si vel'a problémov.

Marek Štubniak

Za poskytnutie notebooku Acer Aspire 8930 do testu d'akujeme Patrikovi Šteisovi.

Za poskytnutie notebooku Toshiba Satellite WWC660-1CT do testu d'akujeme Gabrielovi Kozákovi.





Belkin Screencast AV4

ZÁKLADNÉ INFO:

Cena: 250 €
Zapožičal: Belkin

PLUSY A MÍNUSY:

+ bezdrôtový prenos signálu
+ vysoká kvalita obrazu a zvuku
+ l'ahká inštalácia
- v balení jeden HDMI kábel
- vyššia cena
- kvalita obrazu pri prekážke

ŠPECIFIKÁCIE:

Rozhranie: 4x HDMi
Dosah:
- 30 metrov pri priamej vzdialenosti
- 10 metrov s prekážkou
Vlastnosti:
- podporované Full HD
- 5.1 kanálový zvuk
- dial'kové ovládanie
- l'ahká inštalácia (plug-and-play)

HODNOTENIE:
85%



Máte po krk neporiadku z množstva káblov v obývačke? Vaše nočné mory môže aspoň sčasti vyriešit' zariadenie od Belkinu s názvom Screencast AV4.

Čo je to ten Screencast AV4?

Ked'že zariadenia pracujúce na bezdrôtovom princípe sú dnes v móde, nejde o nič iné, ako o adaptér, resp. vysielač umožňujúci bezdrôtové prepojenie až štyroch zariadení obsahujúcich HDMI porty, ako napr. bluray prehrávače, herné konzoly, domáce kiná či set-top boxy.

Balenie

V balení sa toho dá nájst' pomerne vel'a. Okrem spomínaného vysielača v ňom nájdeme jeho náprotivok, s ktorým adaptér bezdrôtovo komunikuje, teda prijímač. Samozrejme, nesmú chýbat' napájacie káble, jeden HDMI kábel, kábel obsahujúci štvoricu infračervených snímačov, dial'kový ovládač, CD s manuálom a schému zapojenia.

Dizajn a kvalita spracovania

Screencast AV4 dizajnovo neurazí, no ani príliš nenadchne. Vysielač aj prijímač sú dizajnovo identické, odlišujú sa hlavne v rozmeroch. Vysielač má rozmery 235×145×35mm a prijímač 175×132×35mm. Okrem vel'kosti je rozdiel azda len v povrchovej úprave, menší prijímač má svoj povrch lesklý. Obe zariadenia sú čiernej farby a sú vyrobené z plastu. Jednofarebné prevedenia narúša strieborný pásik, ktorý škatul'ky lemuje po celom ich obvode. Oživenie dizajnovej fádnosti má na starosti chladenie zariadení, ktoré je umiestnené na ich vrchu a svojím tvarom pripomína samotné prístroje.

Čo sa ich samotného tvaru týka, príjemne prekvapí ich hrúbka a oblé tvary. Kvalite spracovania sa nedá čo vytknút', no myslím, že to nie je ani nič neočakávané. Ako som spomínal, vysielač aj prijímač sú dizajnovo identické a svojimi rozmermi aj tvarom pripomínajú router, prípadne set-top box. Viac prezradia obrázky.

Ako to funguje?

Funguje to vel'mi jednoducho. Základným princípom je prenos video a audio signálu do vašej televízie prostredníctvom bezdrôtovej siete, v ktorej obe zariadenia komunikujú. Takýmto spôsobom sa prenáša ako video, tak i zvuk. Samozrejme, s podporou Full HD rozlíšenia a priestorového zvuku 5.1. Výrobca sl'ubuje dokonca podporu 3D, a to všetko s dosahom až 30 metrov. Samozrejme, táto vzdialenost' závisí od rôznych prekážok v ceste a v závislosti od toho môže byt' menšia. Obe zariadenia pritom komunikujú prostredníctvom siete wifi na frekvencii 5GHz.



Inštalácia

Prvým, jednoduchším krokom môže byt' pripojenie prijímača k vašej televízii pomocou HDMI kábla, napr. toho z balenia. Druhým krokom je prepojenie vysielača s vašimi zvolenými zariadeniami, opät' HDMI káblom. Treba pripomenút', že v balení sa nachádza len jeden HDMI kábel, preto budete musiet' siahnut' po svojich zásobách. V prípade, že televízor máte od ostatných zariadení oddelený v inej izbe, prípadne prehrávače, domáce kiná, set-top boxy či konzoly máte schované v uzatváratel'ných skrinkách, pre ich funkčnost' je potrebné umiestnit' infračervené snímače pred infračervené senzory vašich zariadení a druhú stranu kábla pripojit' do vysielača. Samozrejme je potrebné obom škatul'kám dodat' „šťavu', zapojit' ich do zásuvky a zapnút'. Obe zariadenia sú spárované už z výroby, takže žiadna náročná inštalácia sa nekoná. Po zapnutí televízie si stačí len zvolit' jazyk a pomenovanie predvol'by pre váš Screen Cast AV4. Samozrejme, o tom, ako pri zapojení a inštalácii postupovat', nájdete všetko potrebné v priloženom návode.

"Treba mi to?"

Treba mi vôbec ten Belkin Screencast? Túto otázku by ste si mali položit' hned' na začiatku. Pokial' máte vašu televíziu umiestnenú na podstavci, myslím, že by nemal byt' problém nejako rozumne káble poukrývat'. Tento spôsob zapojenia mi príde vhodnejší do obývačiek, v ktorých je televízia zavesená na stene. No aj v takom prípade by som si položil otázku, či mi vôbec takéto zariadenia chýba, pretože existuje mnoho líšt na stenu, do ktorých sa dajú napájacie či prepájacie káble ukryt'. Ak však nemáte hlboko do vrecka a chcete kráčat' s dobou, kúpou Screencast AV4 nič nepokazíte.

Dojmy

Dojmy zo samotného použitia nie sú zlé. Ťažko sa privel'mi k tejto téme rozpisovat', snád' postačí len kratšie zhrnutie. Tak, ako to deklaruje aj výrobca, zariadenie si poradí s prehrávaním bluray filmu vo Full HD rozlíšení bez problémov, dokonca aj s priestorovým zvukom. Rovnako dobré výsledky Belkin dosahuje aj pri 3D formáte. Ak mám porovnat' kvalitu obrazu pri klasickom zapojení všetkých zariadení cez HDMI kábel a cez Belkin Screencast AV4, subjektívne, žiaden rozdiel nie je vidiet'. Obraz aj zvuk si zachovávajú totožnú kvalitu, hĺbka, farba či ostrost' obrazu je rovnaká. Treba však podotknút', že je tomu vtedy, ak sú vysielač aj prijímač blízko pri sebe. V prípade, že medzi ne postavíte prekážku v podobe steny, teda zariadenia máte v rôznych izbách, nastáva s kvalitou signálu problém. Full HD video stráca na kvalite, miestami sa objavuje "kockovanie" obrazu, dochádza k sekaniu zvuku. Osobne, neviem si celkom predstavit' zmysel takéhoto umiestnenia, no beriem do úvahy, že niekto môže uprednostnit' takéto riešenie. V takomto prípade, respektíve, ak chcete zariadenia úplne schovat' do skrinky či šuplíka, je potrebné pred zariadenia ovládané prostredníctvom ovládačov využívajúcich infračervené žiarenie umiestnit' kábel s koncovkou v podobe infračerveného snímača, ktorý umožní, že ho budete môct' ovládat' aj vtedy, ak nebude v priamom dosahu ovládača. V takom prípade sa tejto úlohy zhostí vysielač. V prípade, že budete chciet' prepínat' medzi jednotlivými zdrojmi, poslúži vám k tomu miniatúrne dial'kové ovládanie, ktoré obsahuje len tri tlačidlá, OK pre vstup do menu a potvrdenie, šípku nahor a nadol pre výber zdroja. Jednoduchšie dial'kové ovládanie som nevidel, všetko je fakt vel'mi jednoduché.

Ked'že obe zariadenia medzi sebou komunikujú prostredníctvom wifi na frekvencii 5GHz, je potrebné dbat' na to, aby sa v blízkosti nenachádzalo d'alšie zariadenie, ktoré pracuje na rovnakej frekvencii, napr. router, pretože môže dôjst' k vzájomnému rušeniu frekvencie a tým pádom aj k degradácii obrazu. Pre zariadenia pracujúce na inej frekvencii má Screencast AV4 od Belkinu pochopenie



Záverečné hodnotenie

Belkin Screencast AV4 je jednoduché, no vel'mi šikovné zariadenie, ktorého účelom je zbavit' vás neporiadku pochádzajúceho zo spleti káblov vo vašej obývačke. Umožňuje redukcii až štvorice HDMI káblov smerujúcich do vašej televízie na jeden, čo oceníte najmä vtedy, ak máte televízor zavesený na stene. Výrobca udáva správnu funkčnost' až do vzdialenosti 30 metrov, avšak bez prekážok v podobe stien, čím sa táto vzdialenost' výrazne znižuje. Treba zdôraznit', že pre sledovanie Full HD filmov, ktoré si vyžadujú vysoké dátové prenosy, je potrebné mat' prijímač a vysielač čo najbližšie k sebe. V prípade, že by medzi stála prekážka v podobe steny a väčšej vzdialenosti, dochádza k rozpadávaniu obrazu, ktoré sa so zväčšujúcou vzdialenost'ou zväčšuje. Preto je vhodnejšie ich umiestnenie xv jednej izbe. V takom prípade poskytujú kvalitu obrazu a zvuku na rovnakej úrovni, ako cez klasické prepojenie zariadení s televíziou pomocou HDMI káblov. Jedinou nevýhodou je, vzhl'adom na cenu zariadenia, prítomnost' len jedného HDMI kábla v balení, zvyšné, až štyri HDMI káble, si budete musiet' zabezpečit' sami.

Miroslav Konkol'



CREATIVE WP-350

Trendy slúchadlá bez zamotaných káblov

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Creative
Dostupná cena : 99,99 €

PLUSY A MÍNUSY:

+ dizajn a váah
+ kvalita prevedenia
+ výdrž batérie
+ prenos dát cez bluetooth

- pomer cena/výkon
- slabší zvukový prejav

ŠPECIFIKÁCIE:

Slúchadlá:
Menič: 34 mm neodymový magnet
Kmitočtová odozva: 18 Hz - 22 kHz
Impedancia: 32 ohmov
Citlivosť: 102 dB/mW
Bezdrôtová technológia: Bluetooth 2.1 + EDR
Zvukový kodek: aptX, SBC
Prevádzový dosah: až 10 m

Mikrofón: Integrovaná všesmerový
Napájanie: nabíjacia lithium-iónová 3,7 V 240 mAh
Doba nabíjania: 1 hodina
Doba prehrávania: 8 hodín
Doba hovoru: 9 hodín

Hmotnosť: 108 g

HODNOTENIE:

70%



V septembri 2012 ste si mohli prečítať recenziu vyššie radeného modelu od rovnakého výrobcu, s modelovým označením WP-450. Od tohto modelu sa súčasný líši len dizajnovým prevedením, technické špecifikácie sú skoro navlas podobné. Od svojho predchodcu WP-300 získal súčasný "neviditeľný" mikrofón, ktorý umožňuje komunikovať s mobilným telefónom.

Bolo to mojím snom ešte predtým, ako vôbec vznikli bezdrôtové slúchadlá. Zamýšľal som sa, ako to, že ešte nevymysleli niečo, aby som nemusel dve minúty prácne rozmotávať káblik od slúchadiel? Bolo to dávno-pradávno, pred viac ako desiatimi rokmi, kedy technológia Bluetooth ešte len začínala a aj trh s prenosnými prehrávačmi započal svoju éru, a kedy aj mobily boli z dnešného pohľadu viac "dumb" ako "smart".

BALENIE

Na balení vás zaujme obrázkový zoznam podporovaných zariadení, použitý kodekaptX a prenos, zabezpečujúci pomocou technológie Bluetooth spolu s Clear Speech Engine. Už pri kúpe môžete do balenia nahliadnuť pomocou výklopného veka, pod ktorým nájdete samotné slúchadlá. Tu reálne uvidíte ich veľkosť, ako aj veľkosť náušníkov.

Po vybalení okrem slúchadiel samotných nájdete jeden metrový čierny USB kábel na dobíjanie slúchadiel, cestovné vrecko a bezpečnostné pokyny k používaniu. Manuál tu pribalený nebol, čo predpokladáme bola chyba v samotnom testovacom balení alebo návod už je dostupný len na internete. V balení sa nenachádza žiaden softvér a nie je dostupný ani cez internetovú stránku výrobcu.

Čo sa v balení nachádza je voucher na stiahnutie audioknihy z audible.com, ktorému prešla platnosť 31.12.2010. Vyskúšal som a o prechádzaní úkonov pri registrácii som skončil pri zadaní kreditnej/debetnej karty, takže možnosť tejto ponuky tu asi stále existuje. Takisto pre vlastníkov značky Creative je možnosť získať 35 skladieb z portálu emusic.com.

VZHĽAD A DIELENSKÉ SPRACOVANIE

Čo vás ihneď zaujme, je nízka váha slúchadiel. Iba 108g čistej váhy. Paráda. Slúchadlá sú čiernej farby a tesne nad náušníkmi je po oboch stranách hliníkové lemovanie. Hlavový most je tenučký, so šírkou iba 1,7cm, z vrchnej časti potiahnutý koženkou až po vysúvací kĺb. Zo spodnej strany je penová výstelka. Spomínané vysúvacie kĺby sa dajú vysunúť o 4cm v siedmych stupňoch z každej strany, sú z čierneho plastu a z vonkajšej strany je na nich potiahnutý hliník. Náušníky sú z vonkajšej strany z lesklého čierneho plastu, po bokoch z matného čierneho plastu a z vnútra je vidieť a hmatať príjemnú koženku, ktorú budete mať na ušiach. Náušníky majú rozmery 4,5×6×3cm (š×v×h) a sú otočiteľné o viac ako 90 stupňový uhol, a to kvôli zabezpečeniu ľahšiemu prenášaniu napríklad v spomínanom vrecúšku.

Ľavý náušník obsahuje z bočnej strany len mikro USB konektor na nabíjanie, LED indikátor stavu úplne nabitých slúchadiel a z prednej strany nápis Creative. Pravý náušník toho obsahuje viac. Z bočnej strany to je ovládanie hlasitosti pomocou dvoch separátnych pogumovaných tlačidiel a "neviditeľný" mikrofón. Mne sa ho podarilo nájsť ! Na prednej strane je umiestnené ovládanie všetkého druhu. Multifunkčné tlačidlo na zapnutie/



vypnutie zariadenia, spárovanie, prijatie/odmietnutie/prebratie hovoru, konferenčný hovor a aj samotné zahájenie hovoru. A to sme hovorili len o jednom tlačidle ! Ďalej sa tu nachádzajú tlačidlá na spustenie/pozastavenie prehrávania hudby a výber nasledujúcej skladby spolu s pretočením dopredu, a predchádzajúcej s pretočením dozadu. LED svetlo blikaním informuje zelenou farbou o nadviazaní spojenia s posledným spárovaným zariadením. Pomalé blikanie modrým svetlom hovorí o úspešnom spárovaní zariadenia a rýchlo blikajúce svetlo o možnosti nadviazať nové párové zariadenie. Dvakrát zablikanie modrou značí stlmenie mikrofónu počas hovoru. Červeným blikaním sa slúchadlá vypínajú alebo v nich dochádza batéria, čo budete počuť aj pípaním v dvojminútových intervaloch.

Celkovo pôsobia slúchadlá príjemným moderným vzhľadom, sú ľahké na nosenie, a ak ich aj náhodou nemáte na ušiach, ale iba na krku, príjemná penová výstelka vám dopraje pocit, že ich budete mať radi aj v tejto polohe.

KONEKTIVITA A TECHNOLÓGIE

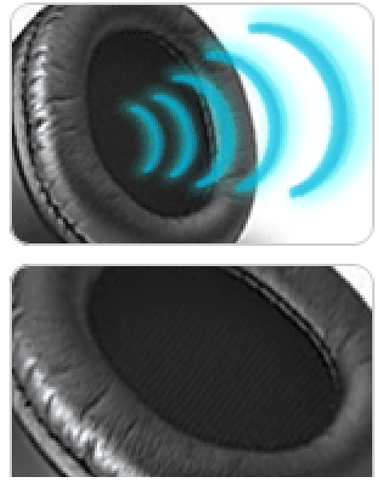
Creative stavil na prenos medzi zariadením a slúchadlami na technológiu Bluetooth oproti Wi-Fi. Táto technológia je energeticky nenáročná a podporuje ju už skoro každé zariadenie. Bluetooth je tu vo verzii 2.1 s podporou EDR (EnhancedData Rate), A2DP (bezdrôtový stereofónny prenos), AVRCP (dial'kové ovládanie), HSP (profil pre slúchadlá s mikrofónom) a HFP (profil pre hands-free). Tieto funkcie zabezpečia komfortné využívanie slúchadiel na maximálne vysokej úrovni.

Slúchadlá sú vybavené aj technológiou Clear Speech Engine, ktorá má na starosti potlačenie okolitého hluku a zlepšenie zvukovo-mikrofónnych vlastností. Spomeňme ešte technológiu od spoločnosti CSR s názvom aptX. Táto technológia umožňuje podľa výrobcu kvalitu zvuku na úrovni CD kvality (16-bit, 44,1kHz) a nízku odozvu. Technológia však nie je až taká rozšírená. V súčte možno napočítať približne 100 zariadení, ale z tých, ktoré nás naozaj zaujímajú, to sú len smartphony (napr. HTC One S/V/X, Motorola RAZR, Samsung Galaxy SIII/Note II) alebo tablety (Samsung GalaxyTab 7/Note 10.1), prípadne niektoré prenosné reproduktory od Nokia, Beats by Dre alebo Sony. Pre použitie so zariadeniami od Apple musíte použiť prídavný modul BT-D5 za celkom vysokú cenu 40€ (na Slovensku sa dá kúpiť aj za 30 €) a aj to len pre zariadenia s 30-pinovým konektorom. S novou generáciou s konektorom Lightning tu možnosť neexistuje. V prípade použitia s počítačom si môžete zakúpiť USB prijímač/vysielač BT-W1 alebo BT-D1 za obdobnú cenu.









V prípade použitia operačného systému OS X je táto technológia dostupná od verzie Snow Leopard. V prípade nevyužitia tejto technológie sa použije kodek SBC (LowComplexitySubbandCoding), ktorý je od verzie A2DP 1.3 natívne podporovaný.

DOJMY Z POUŽÍVANIA

Po niekoľkodňovom používaní som prišiel na nasledujúce skutočnosti. Slúchadlá sú naozaj ľahké a v tomto ohľade vás vôbec neobťažujú v nosení na hlave alebo na krku. Sú skladné a otáčanie náušníkov je komfortné a bez akýchkoľvek bariér. Po približne pätnástich minútach sa však ozýva menšia bolesť na ušniciach, čo je spôsobené tým, že náušníky neobkolesujú celé ucho, ale tlačia na ušnice. Výrobca mienil zakryť kompletne celé ucho, mne sa

však po dlhšom nosení ozýva pobolievanie. Na krku je nosenie príjemné a slúchadlá určite nespadnú, obkolesujú celý krk. Vysúvací kĺb pracuje správne, nezasekáva sa a umožňuje predĺžit' vertikálne slúchadlá o 4cm na každej strane, vd'aka zaobleniu je toto predĺženie približne 2cm. Spracovanie v kombinácii koženka, plast, hliník a pena je príjemné na dotyk a sú kvalitne dielensky spracované, aj čo sa týka ohybného kĺbu.

"Ach jaj, všetko je také skvelé, až na ten zvuk!"

Je naozaj škoda, že musím potvrdit' zvukové kvality vyššej rady WP-450, ktoré ostali nezmenené. Špecifikácie sú totožné s vyššou modelovou radou až na chýbajúci kodek FastStream, preto aj zvuk je rovnako plechový. Basová linka je nevýrazná a pri maximalizácii hlasitosti reproduktory nestíhajú reprodukovat' zvuk v čistej kvalite. KodekaptX som nemohol využit', nakol'ko som toto zariadenie nemal. Zvuk som testoval cez počítač s OS Windows 8 a s pripojeným USB MSI BToes 2.0 (3X Faster). Používal som na to prehrávač iTunes 11.0.2v žánroch dance, electro, hip-hop, oldies. Zvuk bol nevýrazný a dlhodobým používaním naozaj aj ten najväčší pozitivista zistí, že to nie je to, čo očakával. Pozeranie seriálu tiež neoslnilo. Otestoval som aj dve hry: Driver San Francisco a HardReset, ale... Už asi viete, čo chcem povedat'.



Pri prenosných zariadeniach som využil zariadenia mobilných telefónov na otestovanie možnosti telefonovania a prenosu zvuku na dlhšie vzdialenosti. Každý mobilný telefón (Nokia 6280, HTC Wildfire, iPhone 3GS, iPhone 5) sa so slúchadlami spároval bez problémov. Zvuk bol rovnaký ako na počítači a zariadenie v jednej izbe a počúvanie v izbe druhej nerobili slúchadlám problémy až na občasné "cuknutie", kedy prehrávaná skladba nestihla preniest' dostatok dát do slúchadiel. Zásek bol menší ako 0,5s. Ovládanie na pravom náušníku je intuitívne a l'ahko sa používa.

Slúchadlami som vedel hovor prijat'/ odmietnut', ale aj vytočit' pomocou jedného stisku multifunkčného tlačidla cez VoiceControl na iPhone 3GS alebo ovládat' telefón cez Siri v prípade iPhone 5. Strata signálu nebola žiadna ani pri prechode z jednej izby do druhej počas telefonovania. Hovor mal však zníženú kvalitu či už pre toho, kto volal (spôsobené odrazmi od stien zaznamenávané "neviditel'ným" mikrofónom v slúchadlách), ako aj pre toho, kto prijímal. Výdrž batérie a doba nabíjania súhlasia so špecifikáciou výrobcu. Jedna hodina na nabíjanie je krásna pri osem hodinovom prehrávaní alebo deväť hodinovej dobe hovoru. Výdrž zabezpečuje 3,7 V Li-ion batéria s kapacitou 240mAh.Aj ked' sa vám teraz bude zdat', že budem zrovnávat' hrušky s jablkami, chcem, aby ste mali predstavu, ako asi slúchadlá zvukovo vyznievajú. Do testu som zaradil drôtové štupl'ové Apple Earphones z iPhone 4S, Apple EarPods z iPhone 5, neznáme štupl'ové slúchadlá (nie, že by to boli nejaké „lacňáky", ale sú staré približne 2 roky, ale na značku a model už si neviem spomenút'), profesionálne DJ-ské Ultrasone DJ1 a hráčske bezdrôtové CreativeSoundBlaster Tactic3D Omega Wireless (v recenzii už čoskoro). Ak by som mal zoradit', ktoré z nich podali najvernejší reprodukovaný zvuk, poradie by bolo nasledovné:

1.-2. miesto CreativeSoundBlaster Tactic3D Omega Wireless a Ultrasone DJ1
3. miesto Apple EarPods
4. miesto neznáme štupl'ové slúchadlá
5. miesto Creative WP-350
6. miesto Apple Earphones

http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=QCi7RuvCRvU



Čakali ste neznáme štupl'ové na konci, že? Sám som bol prekvapený, lebo napríklad Earphones som považoval za celkom slušné štupl'ové slúchadlá, až kým som počul zvuk z EarPods. Bol to obrovský skok dopredu. Slúchadlá WP-350 sa vyšplhali len na 5. Miesto, a najlepšie slúchadlá sa skrátka nezaprú, a to v podaní hráčskych Creative a profesionálnych Ultrasone pre DJ-ov.

Záverečné hodnotenie

Očakávania boli obrovské. Nosit' len tak bez drôtov hudbu a ovládat' telefón v jednom zariadení je proste paráda. Pohybovanie sa bez dodatočného zariadenia je vel'mi návyková vec. Hlasové vytáčanie hovoru na telefóne pomocou jedného tlačidla je jednoduché a funguje bez problémov. Výborné dielenské spracovanie a nízka váha robia z týchto slúchadiel perfektného spoločníka na cesty. Jednoduché párovanie zariadenia a výdrž batérie je tiež výborná. Ale... Ide o slúchadlá a zvuk je tu podstatný. Zvuk je nízkej kvality, s nedostatočnou basovou linkou a plechovým ozvučením. A cena? Odporúčaná cena je 100€ vrátane poštovného, čo je trochu privel'a. Môžete však nájst' slovenských internetových predajcov, ktorí ponúkajú zariadenie pod 60€, čo už neznie tak zle. Ak máte prioritu v bezdrôtovosti a l'ahkej možnosti ovládat' svoj mobil, tento výrobok je pre vás. Ak očakávate verný zvuk, radšej si dajte štuple do uší (v zmysle slúchadiel). Očakávania od nástupníckej rady sú vysoké. Hlavne ten zvuk.

Marek Štubniak

Platinová edice se speciálním bonusem:
OBOUSTRANNÝ EROTICKÝ PLAKÁT
ZAKLÍNAČ 2
VRAHOVÉ KRÁLŮ
PLATINOVÁ EDICE
18+ www.pegi.info
PROFESIONÁLNÍ ČESKÁ VERZE CZ
The Witcher® je obchodní značka CD Projekt S. A. Hra Zaklínač © CD Projekt S. A. Všechna práva vyhrazena.
Hra Zaklínač je založena na díle Andrzeje Sapkowského. Všechna ostatní autorská práva a obchodní značky jsou majetkem příslušných vlastníků.
PC DVD ROM
CDPROJEKT RED
COMGAD

Creative Sound Blaster Tactic3D Omega Wireless

Lahôdka pre herných "fajnšmekrov"

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Creative
Dostupná cena: 199,99 €

PLUSY A MÍNUSY:

+ dizajn
+ kvalita prevedenia
+ hudobný prednes
+ "multiplatforma"
+ technológie

- vyššia cena
- malé drobnosti

ŠPECIFIKÁCIE:

Slúchadlá:
Menič: 50 mm neodymový magnet
Frekvenčná odozva: 20 Hz - 20 kHz
Impedancia: 32 ohmov
Citlivosť: 102 dB/mW

Mikrofón: Kondenzátorový s potlačením okolitého hluku
Frekvenčná odozva: 100 Hz - 6,5 kHz
Imepadncia: < 2 200 ohmov
Citlivosť: - 40 dBV/Pa
Vysielač USB: USB 2.0
Rozhranie: bezdrôtové 2,4 GHz ISM pásmo bez kompresie

HODNOTENIE:
95%

Lahôdka pre ozajstných hráčov! Pre multiplatformových hráčov! A to sme ešte nehovorili o zvuku a bezdrôtovosti s použitými pokročilými technológiami a ... Máte sa na čo tešit'!

Ked' sa povie Creative, každému hráčovi hned' napadne Sound Blaster. Zvuková karta, ktorá miešala karty, hlavne v 90-tych rokoch 20. storočia, ale aj po roku 2000 rôznymi prelomovými technológiami v oblasti počítačového zvuku. Po príchode integrovaných zvukových kariet, osadených na základných doskách, ktoré kvalitou dostačujú aj pre občasných hráčov, sa tento segment trhu začal zmenšovat'. Mnohí predpovedali dedikovaným zvukovým kartám umieračik. Chcelo to diverzifikovat' ponuku a ponúknut' hráčom niečo, čo doposial' ešte nemohli počut'. Jedna vetva sa ubrala v roku 2010 smerom k herným slúchadlám, začínajúc od Sound Blaster Tactic3D Alpha/Sigma. Neskôr uvedenými Sound Blaster Tactic360 Sigma/Ion urobila radost' hráčom konzoly Xbox 360 a slúchadlá Sound Blaster Tactic3D Wrath Wireless boli neskôr uvedené pre PC a Mac.
Avšak čo ak hráč má doma aj konzolu aj PC, prípadne Mac? Potom sú tu pre neho multiplatformové slúchadlá, predstavené v januári 2011 a uvedené do predaja v novembri toho roku pre PC, Mac, Xbox 360 a PS3. Skvelé, že?



VZHĽAD A DIELENSKÉ SPRACOVANIE

Na kartónovo-priesvitnej škatuli vás ihned' zaujme robustnost' slúchadiel. Neviete sa dočkat' ich vybalenia. Po vybalení samotných slúchadiel vás čaká ešte vel'a drobného príslušenstva. Najdominantnejším prvkom sa stáva konštrukcia, ktorú si zložíte, aby ste vytvorili celočierny efektný stojan na slúchadlá a aj bezdrôtový USB vysielač. Stojan má spodnú časť plastovú na uloženie vysielača. Dve kovové špajle vystupujú zo zadnej strany, ktoré držia horný plastový držiak na slúchadlá s nápisom Sound Blaster. Bezdrôtový USB vysielač má z prednej strany dvojsmerný prepínač na nastavenie výstupu pre PC alebo konzoly. Zo zadnej strany je vstup na USB pre 1,6m USB to micro USB kábel na dátový prenos, micro USB výstup na nabíjanie slúchadiel s pomocou 0,4m micro USB to USB kábla a výstup na 3,5mm stereo audio kábel do RCA pre konzoly.
Z vrchnej strany žiari modrý nápis Sound Blaster, slúžiaci ako tlačidlo na synchronizáciu. Ďalej v balení nájdete ovládač hlasitosti, vstavaný v kábli pre Xbox 360. Pomocnou rukou budú návody na rýchle používanie v sedemnástich jazykoch, vrátane slovenčiny a češtiny. Návod na zapojenie slúchadiel do konzoly, ak ste pripojení pomocou HDMI, je taktiež k dispozícii. V slovenskom návode sú však viditel'né preklepy, na ktoré by sa mohol niekto pozriet' a opravit'.

Slúchadlá sú objemnejšej vel'kosti a vzbudzujú rešpekt a vysoké očakávania. Sú čiernej farby a z väčšej časti plastového vyhotovenia. Hlavový most je v hrúbke 6mm. Na hornej strane hlavového mosta nájdete nápis Tactic3D, pod ním koženkovú výstelku o hrúbke 1,1cm.
Po bokoch sa nachádza nápis Omega a z vnútornej strany skrutky, pod ktorými sú uložené batérie. Nápisy L a R sú čiernej farby pre pravú a l'avú stranu smerovania slúchadiel. Je ich t'ažko vidiet', čo umožňuje t'ažšiu identifikáciu smerovania slúchadiel, ak k nemu nie je pripojený mikrofón. Odporúčal by som bielu farbu. Nižšie sú výsuvné kĺby z vonkajšej strany potiahnuté hliníkom, ktoré môžete použit' na nastavenie dĺžky hlavového mosta o dĺžke 3,3cm z každej strany a v 9 stupňoch. Samotné mušle sú z vonkajšej strany priesvitného plastu, dajú sa otočit' do viac ako 90 stupňového uhla, pod ktorým sa nachádza nápis Sound Blaster a osvetl'uje ho po bokoch modré žiarenie alebo blikanie. Z vnútornej strany je koženka, ktorá je príjemná na dotyk a je pohodlná na ušiach. Reproduktory sú potiahnuté čiernou siet'ovinou. Pravá mušl'a na boku neobsahuje žiadne ovládacie prvky, zato na l'avej je ich dostatok. Konkrétne ide o tlačidlo zapnutia/vypnutia podsvietené modrou farbou, tlačidlá na nastavenie hlasitosti a tlačidlo na úplné stíšenie zvuku podsvietené červenou farbou. Malé tlačidlo mierne zapustené do slúchadiel má za úlohu resetovat' párovanie. Párovan ie je nastavené primárne už z výroby a je možné mat' spárované len jedno zariadenie v jeden moment. Okrúhly vstup slúži na pripojenie odnímatel'ného mikrofónu a gumová krytka ukrýva pripojenie micro USB konektora na nabíjanie slúchadiel a 3,5mm jack na pripojenie ovládača hlasitosti k ovládaču pre Xbox 360.

Tlačidlá na ovládanie zvuku sú vhodne umiestnené, lebo môžete celou dlaňou uchytit' mušl'u a palcom znížit' alebo zvýšit' hlasitost'. Predné tlačidlo na úplné stlmenie zvuku je menej pohodlné na nahmatanie, ale je to o zvyku.

SOFTVÉROVÁ VÝBAVA A ZVUKOVÝ PREDNES

Výrobca odporúča neinštalovat' ovládače po zistení pripojenia nového hardvéru, ale stiahnut' si ich z internetu. Tu chce zabezpečit' najaktuálnejšiu možnú verziu ovládača a softvéru pre čo najdokonalejší zvukový zážitok. Ja som testoval produkt s ovládačom vo verzii 1.1.1 na OS Windows 8 64 bit so softvérom Sound Blaster Tactic(3D) Control Panel 1.0.0.0, ktorý však nie je dostupný v slovenskej ani českej lokalizácii. Po otvorení programu môžete v úvodnej záložke nastavit' hlasitost' zvuku a mikrofónu. Pomocou tzv. TacticProfile je možné si uložit' všetky nastavenia zvuku, pridat' k nim obrázok a zdiel'at' s inými hráčmi, alebo ich nastavenia importovat', prípadne zvolit' si zo šestnástich predvolených nastavení. Medzi predvol'bami nájdete aj profily na hry ako Call of Duty, FIFA, World of Warcraft, Quake a iné. TacticProfile je naozaj užitočná vec, ktorú ocenia mnohí hráči. Na pravej spodnej strane je možnost' overit' si nabitie batérie v slúchadlách a dostupné odkazy na facebook fan stránku Sound Blaster Gaming a web stránku soundblaster.com. Program je navrhnutý na použitie aj s dotykovými panelmi pomocou technológie LiveTouch.Druhá najzaujímavejšia záložka THX TruStudio Pro umožňuje nastavit' technológie na zlepšenie kvality zvuku:

- Crystalizer – opravuje výšky a basy v reálnom čase, ktoré boli narušené kompresiou zvukového formátu
- Surround – umožňuje nadobudnút' pocit, že zvuk sa šíri zo všetkých smerov
- Speaker – alebo aj Bass, ktorý zvýrazňuje nízke tóny
- Dialog Plus – zvýrazňuje hovorené slovo pred okolitými ruchmi pre lepší zvukový vnem pri multiplayerových akciách
- Smart Volume – zaznamenáva zmeny v hlasitosti a postupne hlasitost' zvyšuje alebo znižuje

Technológia Smart Volume ma až tak neoslovila, lebo práve nerešpektuje náhle zmeny v intenzite hlasitosti. Dopĺňa ich v miestach, kde už je zvuk znížený a naopak. S ostatnými technológiami som vel'mi spokojný, dá sa s nimi pohrat' a dopriat' si ten najvernejší zážitok pre tú konkrétnu činnost', ktorú práve vykonávate. Nad nastaveniami je aj integrované video s priestorovým zvukom, kde môžete jednotlivé technológie otestovat'. Na konci videa vás čaká známe logo THX, ktoré sprevádza priestorový zvuk, ktorý tak máme radi.

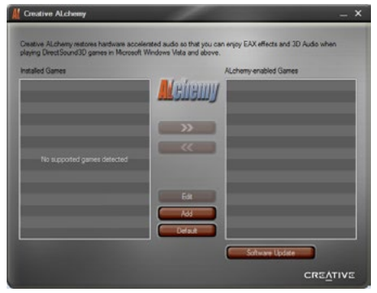


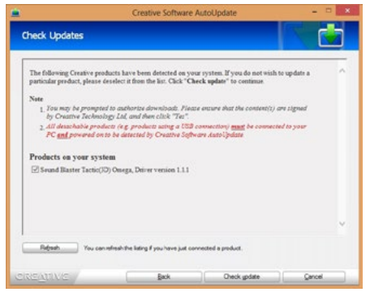
Program má v ponuke aj ekvalizér s desiatimi úrovňami nastavenia zvuku a takisto desiatimi prednastavenými profilmi. Plus je možnost' uložit' si aj vlastné nastavenia. Zaujímavé je, že názvy profilov sú v slovenskom jazyku. Najzábavnejšia je technológia VoiceFX, ktorá moduluje zvuk, ktorým hovoríte











do mikrofónu. S devätnástimi prednastavenými profilmi si užijete kopu zábavy. Samozrejmost'ou je uloženie si vlastných nastavení, ktoré sa ovládajú pomocou ôsmich regulátorov.

Posledná záložka slúži na zmenu farby programu, prípadne celej témy programu. Zaujímavost'ou je, že druhá možnost' pre nastavenie témy je určená na konzoly, ktorej prevedenie pripomína Xbox 360. Pod touto vol'bou je "vyšedené" miesto, ktoré asi bolo určené pre konzolu PS3. Príjemným osviežením je nastavenie intenzity a pulzu osvietenia mušlí. Farba je len modrá, avšak efektná.



Po úvodnom nastavení vás môže ohromit' vel'mi čistý a kvalitný zvukový prednes, ktorý obstojí aj v hlasitosti vytočenej na maximum pri neskreslenom zvuku. Pri naozaj vysokej intenzite hlasitosti sa vám bude chviet' aj koža okolo uší, čo zabezpečujú 50mm FullSpectrum neodymové meniče. O prenos dát sa stará bezdrôtová technológia TacticLink v 2,4 - 2,5 GHz ISM pásme, ktorá by nemala byt' ovplyvnitel'ná statickým rušením a mala by disponovat' nízkou latenciou. Áno, potvrdzujem. Po byte sa môžete prechádzat' bez straty signálu (zo dva razy som zaznamenal slabé prerušenie signálu). Test prebehol v štyroch možných situáciách použitia slúchadiel: hry, hudba, film a VoIP komunikácia.

Hry

Test prebehol vo vybraných hrách Serious Sam 3, Driver San Francisco, Dishonored, Assassins Creed 3 a Hard Reset. Zvuk bol čistý, basy pri explóziách a zrážkach boli verné s dunivým nádychom, výšky ostali verné priezračnému zvuku. Najviac sa slúchadlá prejavili pri hre Serious Sam 3, kde ste mali pocit, že naozaj hráte za postavu v samotnej hre, dokázali ste určit' smerovanie protivníkov a stále ste si vraveli: "Tak ešte jeden level a už končím'". Silno návykové.

Creative ponúka aj program ALchemy na hry, ktoré využívajú niektorú z radu technológií EAX pre efekt priestorového zvuku. Program je bez slovenskej alebo českej lokalizácie. Je potrebné vlastnit' zvukovú kartu Sound Blaster a operačný systém Windows Vista a vyšší. Avšak táto technológia je na ústupe, ked'že je už možné bez problémov počítat' zvuk pomocou procesora bez dodatočného čipu na spracovanie zvuku. Hry po roku 2010 túto technológiu už nevyužívajú.

Hudba

Používal som prehrávač iTunes vo verzii 11.0.2 v žánroch dance, electro, hip-hop a oldies. Pomocou technológií THX TruStudio Pro je zvuk plný svojím prednesom a priestorový dojem dotvára pocit kvalitného hudobného prednesu. Po vypnutí technológií počujete zas úplne niečo iné, horšie, takže odporúčam mat' technológie zapnuté.

Film

Na ozajstné overenie priestorového zvuku som siahol na DVD film, podporujúci technológiu Dolby Digital (DD) 5.1. Avšak našiel som len česko-slovenskú komédiu Zítra to roztočíme, drahoušku...! Priestorový zvuk oproti stereo zvuku bol viac priestorový, čo je asi jasné a nemožno od post-processing DD 5.1 čakat' vel'a. No zvuk bol uchu viac lahodnejší. Otázka znie, čo ak zapnem technológiu Surround na DD 5.1? Odpoved': Zvuk je "ešte viac priestoroví". Čiže simulácia priestoru bola využitá aj pomocou DD 5.1 aj za pomoci Surround.

VoIP:

Testoval som pomocou programu Skype vo verzii 6.1. Prenos hlasu bol na výbornej úrovni, odstraňoval okolitý ruch a bol čistý pre volaného. Ja som mal takisto priezračný zvuk v slúchadlách a pocit plného ozvučenia.

http://www.youtube.com/watch?v=lRdX3Fk2cak

ZÁVEREČNÉ HODNOTENIE:

Ak ste ozajstní hráči, potom vlastníte aj PC i konzolu. Alebo dve. A taktiež ak hráte aj multiplayer hry, tak tieto slúchadlá sú potom práve pre vás. Robustnost', primeraná váha, dizajn, dielenské spracovanie vás zaujmú ihned'. Odnímatel'ný mikrofón a čistý zvuk robia tieto slúchadlá výnimočné. S podporou technológií THX na zvýraznenie priestorového zvuku, zlepšenie basov a výšok atakujú tieto slúchadlá na špic. Sú pohodlné na nosenie na hlave, krku a nebolia vás z nich uši. A cena? Odporúčaná cena výrobcom je bez centu 200€, vrátane poštovného. No ak skúsite slovenské internetové obchody, môžete sa dostat' aj na príjemných 120€, čo už môže byt' zaujímavé pre nejedného hráča. Ak požadujete od svojich slúchadiel maximum a multiplatformovost', práve ste našli víťaza.

Poznámka:
Test prebehol len na platforme PC. Mac, Xbox360 ani PS3 možnosti zrecenzované neboli, avšak by nemali mať vplyv na výsledky a závery recenzie.

Marek Štubniak

Súťaž s portálom GAMESITE.SK VÁŠ HERNÝ SVET

1. Cena - zberateľská edícia hry Dead Island Riptide
2. Cena - Hra Dead Island Riptide + prívesok mačeta + kľúčenka + nálepka na auto + figúrka + tričko
3. Cena - Hra Dead Island Riptide + prívesok mačeta + kľúčenka + nálepka na auto + figúrka + tričko
4. Cena - prívesok mačeta + kľúčenka + nálepka na auto + figúrka + tričko
5. Cena - prívesok mačeta + kľúčenka + nálepka na auto + tričko

DEAD ISLAND RIPTIDE

Pokračovanie obľúbenej zombie FPS akcie. Dejiskom Riptide je vedľajší ostrov Palanai z rovnomenného súostrovia ako základná hra, takže nebudete hrať v starom známom prostredí, ale ani nečakajte nejaké drastické zmeny v type džungle. Príbeh totiž nadväzuje na udalosti predchodcu, kedy sa po evakuácii helikoptérou vírus rozšíri medzi posádkou vojenskej lode.

Zažijete tropické záplavy vďaka novému systému počasia a vylepšenému enginu. Po týchto monzumoch podniknete na pramici nebezpečné výpravy na rozvodnených riekach s plávajúcimi zombíkmi, resp. zmutovanými dovolenkármi. Hra sa opäť zameriava skôr na súboje na blízko, na rozdiel od prestreliek v neskoršej fáze pôvodného Dead Island. Občas tiež budete stavať barikády v pevnostiach a pomocnú ruku k dielu nielen tam priloží nový, piaty člen tímu so špeciálnymi schopnosťami.

Hráči pôvodného Dead Island majú možnosť si naimportovať vypracované postavy a ich štatistiky.



Súťažiť môžete priamo na http://www.gamesite.sk/sutaze.html , kde nájdete aj podmienky súťaže.

GENERATION

Zalman ZM-GM1

Chladní Kórejci predstavujú hernú myš

ZÁKLADNÉ INFO:

Typ: herná myš
Vyrobil: Zalman
Dostupná cena : 25 €

PLUSY A MÍNUSY:

+ dizajn
+ rozlíšenie lasera
+ pozlátený konektor USB
+ programovatel'né tlačidlá
+ použitie závaží

- väčšia vel'kost'
- softvérové nedostatky
- lokalízácia pre SR a ČR

ŠPECIFIKÁCIE:

Senzor: laser
Rozhranie: USB
Rozmery: 125x84x38 mm
Dĺžka kábla: 1,8 metra
Počet tlačidiel: 7
Rozlíšenie: až 6000 DPI
Frekvencia snímania: 12 000 FPS
Životnosť tlačidiel: 5 000 000 stlačení
Hmotnosť: 85 g

HODNOTENIE:

70%





Ked' sa povie Zalman, každému znalému ihned' napadne chladenie. Kvalitné chladenie procesorov a grafických kariet sú doménou tohto kórejského výrobcu. Ak by sme porozmýšl'ali, niektorým by napadli aj PC skrinky a zdroje. Je to všetko? Nie! Zalman neustále rozširuje svoju ponuku hardvéru a príslušenstva. Tentoraz sa pozrieme „na zúbok" jedinej laserovej hráčskej myške v ponuke.

Ked' sa pozrieme na webovú stránku najväčšieho internetového predajcu spotrebnej elektroniky na Slovensku, zistíme, že ak si chceme vybrat' myš, máme na výber z necelých šest' stoviek kusov od rôznych výrobcov. No my sme hráči, preto nám nebude vyhovovat' väčšina. Výber sa zužuje na hráčskych 140. Pravý hráč chce mat' len to najlepšie, preto siaha po drôtovej verzii (130 kusov) a menej ako polovica z nich je s laserovým snímačom. Požadujeme presnost', preto sa rozhodneme pre rozlíšenie viac ako 4000 DPI. Už sme naozaj blízko. Vyberáme si...

PRVÉ DOJMY

V polovici februára 2012 spoločnost' Zalman vydala štvoricu myší, medzi ktorými je aj súčasná recenzovaná. Budúci majitelia budú mat' v rukách ako prvé škatul'u, ktorá sa otvára zboku pomocou dvoch kruhových zipsov. Tie sú nalepené o škatul'u lepidlom, ktoré je menej silné ako samotný suchý zips, preto vám po častejšom otváraní a zatváraní môže ostat' suchý zips prilepený jeden o druhý. V škatuli nájdete recenzovanú myš, okrúhlu kovovú škatul'ku s deviatimi závažiami, uloženými v tvrdej pene, mini CD a používatel'skú príručku. Ak sa rozhodnete ihned' vytiahnut' závažia zo škatul'ky, potom si vyhrad'te pät' minút na otvorenie, lebo veko je naozaj pevne spojené s dnom škatul'ky. Mini CD obsahuje ovládač myši + softvér a používatel'skú príručku v ôsmich jazykoch. Slovenčina alebo čeština chýbajú.

Rovnako je to aj s papierovým manuálom, využívajúcim iba angličtinu a kórejčinu. Návod nie je dostupný ani z domovskej stránky výrobcu, a to v žiadnej jazykovej mutácii. Softvér a ovládače stiahnuté z internetu a tie na mini CD sú totožné, a to prvá verzia vydaná výrobcom. Žiadna aktualizácia vydaná dosial' nebola.

VZHĽAD A DIELENSKÉ SPRACOVANIE

Po pripojení 1,8m dlhého USB kábla s pozlátenou koncovkou vás ihned' zaujme blikanie myši modrou farbou a čierny klavírny lak z hornej strany, ktorému sekunduje titánová farba po bokoch. Myš (125×84×38mm, 85g) je 7-tlačidlová, pozostávajúca z klasickej trojky pravého a l'avého tlačidla a stredového stláčacieho kolieska. Na l'avom boku je dvojica tlačidiel, slúžiaca primárne na pohyb vpred a vzad. Pod kolieskom je do trojuholníka tvarované tlačidlo plus a mínus, slúžiace na nastavenie rozlíšenia laserového snímača. Zo spodnej strany je namiesto batérií úložný priestor pre deväť závaží. Priestor je podsvietený modrou farbou a z krytky je prilepená mäkká pena, zabraňujúca pohybu závaží. Krytka je akoby vytvarovaná na otváranie pomocou mince, ale pomocou dvoch palcov si poradíte aj bez pomôcky. L'ahkému pohybu myši po stole pomáha pät' teflónových podložiek (aj ked' na obrázku je napísané, že materiál je guma, tak teraz neviem. Uveril by som skôr gumenému materiálu).







Výrobca použil laserový snímač s rozlíšením maximálne 6000 DPI od spoločnosti Avago s označením ADNS-9500 LaserStream, čo je druhý najvyšší rad snímača od tohto výrobcu, určený pre hráčov. Snímač vie zachytit' 12 000 obrázkov za sekundu. Pravé a l'avé tlačidlo vydávajú „cvakavý" zvuk, čo však nie je na škodu. Utvrdzuje to používatel'a o vykonaní úkonu. Stredové tlačidlo je krokovacie, čo mnohých poteší. Niekoho však môže sklamat' absencia iba jednosmerného stláčania kolieska smerom do vnútra. Bočné stlačenie nie je možné. Tlačidlá po l'avej strane sú určené na pohyb vpred a vzad. Mne však vyhovuje viac, ak tlačidlo vpred je na pravej strane myši. Tým pádom by ste mohli celý palec využit' na vrátenie sa vzad a nemusíte krčit' palec k sebe. Pravá strana by slúžila na posun o stranu vpred. Je to však asi o zvyku. Tlačidlá plus a mínus slúžia na zmenu rozlíšenia snímača v krokoch 800, 1600, 2000, 2400, 3200, 5000 a 6000.

SOFTVÉR

Po pripojení myši do USB systém sám rozpozná myš stiahnutím generického ovládača z internetu od Microsoftu, preto je myš ihned' k dispozícii aj s podsvietením. Nie je problém ani so staršími Windows XP 32 bit či novými Windows 8 64 bit. Po nainštalovaní softvéru Gaming Mouse Config si môžete nastavit' myš úplne dopodrobna. Softvér je však iba v anglickom jazyku. V prvej záložke Main Config je možnost' nastavenia si všetkých tlačidiel na špecifické operácie s maximálne desiatimi nastaveniami, kde nechýba aj pokročilé nastavenie pre klávesové skratky, multimediálne príkazy alebo nahratie makra. Obnovovacia frekvencia snímania je v troch úrovniach: 125, 500 a 1000 Hz, čo predstavuje odozvu na hranici 1ms. Rozlíšenie snímača sa dá nastavit' v siedmich krokoch od 800 po 6000 DPI. Všetky nastavenia sa dajú uložit' do troch profilov. Nastavenie svetelnosti myši je v nastavení Color Control. Podsvietenie

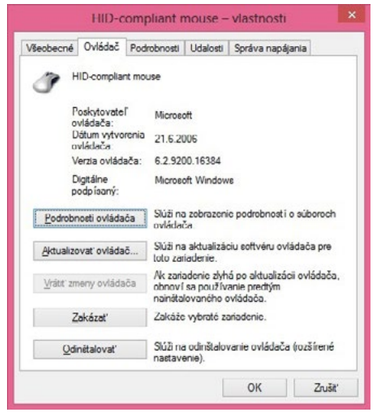


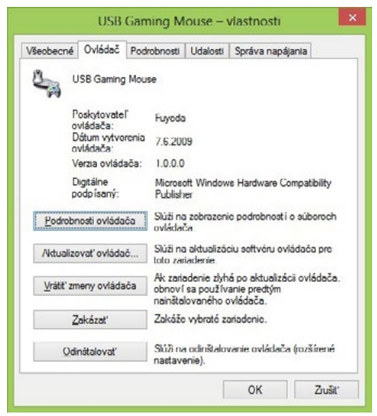




je len jednofarebné, modré. Iná farba sa nastavit' nedá. Nastavit' sa dá intenzita svietenia v troch krokoch a pulzovanie v štyroch krokoch vrátane vypnutia. Nízke pulzovanie je pri znižovaní osvetlenia viditel'ne blikajúce, čo nepôsobí dobre. Pokročilé nastavenia, Advaced Setting, slúžia na nastavenia senzitivity myši a rýchlosti rolovania kolieska dvojkliku. Posledná záložka Support/Updates slúži ako odkaz na domovskú stránku výrobcu pre potreby podpory alebo aktualizácií. Škoda, že odkaz nie je priamo odkazovaný na sekciu podpory, ale len na prvotný kontakt so stránkou s výberom regiónu stránky. Preto má potom toto tlačidlo nepresný názov. Vyhnete sa však v prípade prenosu stránky na iné umiestenie chyby 404 – stránka nebola nájdená.

Po desiatkach rôznych nastavení chýba už len jedno. Tlačidlo Apply (Použit'). Ak si chcete vyskúšat' rôzne nastavenia, vždy ich musíte potvrdit' tlačidlom OK a potom znovu spustit' aplikáciu.





TEST

Po pripojení myši sa ihned' začnú st'ahovat' tri ovládače myši od Microsoftu. Testované boli systémy Windows XP SP3 32 bit, Windows 7 SP1 32 bit a Windows 8 64 bit. Myš začala ihned' pracovat' bez problémov na všetkých testovaných systémoch. Primárny test prebehol na systéme Windows 8 64 bit. Do počítača sa stiahli generické ovládače HID-compliant mouse 6.2.9200.16384 od Microsoftu. Zaujímavost'ou je, že sa popritom stiahli aj rovnaké ovládače pre klávesnicu. Po inštalácii softvéru od Zalmanu pribudol ešte ovládač USB Gaming Mouse od vydavatel'a Fuyeda vo verzii 1.0.0.0.

Práca vo Windows je príjemná v rozlíšení snímača 2000 DPI. Vyššie rozlíšenie kurzor myši "rozpohybuje" do vysokej rýchlosti, čo je menej presné pri práci alebo prehliadaní internetu. Rozmery myši sú na moju menšiu dlaň trochu privel'ké, ale nie až tak, aby to bolo nepohodlné. Závažia som použil dve, ale aj so všetkými deviatimi sa pracuje dobre. Bez závaží je myš naozaj l'ahká, až je to neprirodzené. Teflónové podložky sa l'ahko kĺžu po lakovanom stole. "Cvakavý" zvuk neprekáža pri hraní hier, možno pre niekoho, kto by bol prítomný s užívatel'om v izbe, by sa mu cvakanie zdalo prihlučné. Tlačidlá plus a mínus na zmenu rozlíšenia snímača fungujú bez ohl'adu na spustenú aplikáciu, teda aj v hrách.

Herný test prebehol v hrách Serious Sam 3, Assassins Creed 3 a Hard Reset. Pri prvej hre som nemal pocit, že potrebuje vyššie rozlíšenie snímača ako 2000 DPI. Vyššie rozlíšenie bolo na mňa až príliš rýchle. Pri Assassins Creed 3 som použil 2400 a v Hard Reset 5000 DPI. Vyššie rozlíšenie už pre mňa nemalo význam. 6000 DPI využijú hráči FPS hier alebo profesionáli, či už herní alebo grafickí. Myš na mňa urobila celkovo pozitívny dojem.



ZÁVEREČNÉ HODNOTENIE

Kórea ide vpred a spoločnost' Zalman nezaostáva. Rozširuje svoje portfólio zariadení pre hráčov a robí to dobre. Jeden z najpresnejších laserov, flexibilná váha vd'aka závažiam, teflónové/gumové podložky a softvérovo programovatel'né tlačidlá robia z tejto myši skvelého pomocníka pre hráčov. Pozlátená koncovka, aj ked' neviem s akým presným efektom, pridáva tejto myši punc exkluzivity. Naopak vel'mi t'ažko otváratel'né/zatváratel'né puzdro na závažia, tlačený návod iba v dvoch jazykoch (na internete nedostupný vôbec) a chýbajúce tlačidlo „Použit'" v Gaming Mouse Config znižujú hodnotenie, aj ked' to nie sú prvky, ktoré by primárne ovplyvňovali chod myši. Môže to zachránit' cena.

Zalman ZM-GM1 konkuruje naozaj pomerom cena/výkon výborne. Internetový predajcovia ju ponúkajú od 25 € vyššie, čo je naozaj lákavé. Parametrovo podobné myši sa pohybujú od 45 € vyššie. Takže, ak niekto povie Zalman, už si predstavíme aj myš !

Marek Štubniak







EVGA GTX 650

Testovali sme grafiku EVGA GTX 650 Ti Boost SC

ZÁKLADNÉ INFO:

Cena: 174 €
Výrobca: Evga

SPECIFIKACIE:

Grafický čip:
GeForce GTX 650
Výrobca GČ: Nvidia
Chladenie: aktívne
Rýchlost' GČ: 1072 MHz
Vel'kost' pamäte:
2048 MB
Typ pamäte: GDDR
Zbernica: 192 bit
DirectX: 11.1
Pixel shader : 768
Vertex shader: 768

HODNOTENIE:
92%





Novinka od NVIDIE je skvelou kartou pre stredne náročného hráča. V prevedení od EVGA prináša navyše prémiovú kvalitu a nadštandardnú záruku.

Ked' koncom minulého roka uviedla NVIDIA svoju GeForce GTX 650 Ti, odniesla si pochvalu za slušnú kartu strednej triedy, zvládajúcu hry aj vo Full HD rozlíšení. Dnes sa dá kúpit' už za menej ako 120 eur, čo z nej stále robí cenovo výhodnú kartu nižšej strednej triedy. Výkonom ale stráca na vel'mi obl'úbený Radeon HD 7850, oproti ktorému je vyšší model GeForce GTX 660 zase drahší.

Správny krok

V Kalifornii sa preto rozhodli uviest' novinku, ktorá zaútočí presne na silnú stránku ponuky AMD. GeForce GTX 650 Ti Boost má podobnú cenu, je stále energeticky nenáročná, no výkonnostne má navrch. NVIDIA jej predaj navyše podporuje slušným balíkom pre hráčov. Znova sa tak dostávame do starých dobrých časov, kedy bol softvérový bundle dôležitým doplnkom k hrám. Dnešný hráč si tak okrem karty môže domov doniest' (presnejšie stiahnut' do počítača) jednu alebo viacero z aktuálnych herných noviniek. Novodobé preteky s hrami začala NVIDIA, ked' ku kartám ponúkala vynikajúce akčné RPG Borderlands 2 a neskôr nový Assasins Creed. V AMD odpovedali trojicou titulov Hitman, FarCry 3 a Sleeping Dogs, ktorý neskôr vystriedala trojka Tomb Raider, Bioshock a Crysis 3.

Aktuálne poslednou odpoved'ou NVIDIE pri hrách je pripravované Metro: Last Light, ktoré bude firma dávat' ku všetkým kartám GeForce GTX 660 a vyšším. Pre zvyšné modely je pripravený slušný balík kreditov pre Free 2 Play hry World of Tanks, Hawken a Planetside 2.

Staré dobré jadro GK106

NVIDII sa jadro GK106 vydarilo, ked'že sa nachádza v úspešných modeloch GTX 650 Ti a GTX 660. Nová GeForce GTX 650 Ti Boost má trochu klamlivé značenie, nakol'ko je svojimi parametrami bližšie k modelu GTX 660 ako ku GTX 650 Ti. Počet aktívnych CUDA cores je síce zrovnatel'ný s pomalším modelom, no zvyšné parametre sú totožné s GeForce GTX 660.Novinka má teda presne 768 výpočtových jednotiek, 24 ROP jednotiek, 192-bit širokú pamät'ovú zbernicu a v základe dva gigabajty vlastnej pamäte. Dostupné sú, samozrejme, aj lacnejšie verzie s jedným gigabajtom a aj drahšie modely s vyššími pracovnými frekvenciami.

Spotreba sa pri bežnej práci v systéme pohybuje pod hranicou desiatich wattov. V zát'aži má GeForce GTX 650 Ti Boost spotrebu len niečo cez sto wattov, pričom nami testovaná verzia si zapýtala ešte trochu viac. Môžu za to vyššie pracovné frekvencie, kvôli ktorým je na tom ale spotrebou horšie ako konkurenčný Radeon HD 7850.

EVGA GeForce GTX 650 Ti Boost SC

Nám sa do rúk dostala práve prémiová, výkonnejšia verzia karty, s dvoma gigabajtmi pamäti. Výrobcom je známa spoločnost' EVGA, ktorá si zakladá na pridanej hodnote v podobe trojročnej záruky, ktorú je možné predĺžit' na 5 alebo až 10 rokov. Cena začína už na ôsmych dolároch, výsledná suma závisí od hodnoty karty a dĺžky celkovej záruky.

EVGA ale ide v záruke d'alej a ponúka aj to, čo pri iných výrobcoch nenájdete. Unikátny Step-Up program umožňuje do 90 dní od nákupu výmenu karty za vyšší model, platí sa len cenový rozdiel medzi kartami. Balenie karty je bežné, okrem samotnej karty v škatuli nájdete inštalačné CD s ovládačmi, návod na používanie, adaptér z DVI na D-SUB, redukcia napájania a chýbat' nemôže nálepka na skrinku.

Samotná karta je dizajnovo verná referenčnému riešeniu z vyšších modelov. Samotný chladič svojou dĺžkou výrazne presahuje PCB a s 24,5cm pripomína skôr High-end model ako zástupcu strednej triedy. Karta pri inštalácii zaberie dva sloty, čo je ale v danej cenovej kategórii vcelku bežné. Pri obrazových výstupoch výrobca nešetril, okrem dvojice DVI portov tu je jeden DisplayPort a jeden HDMI konektor vo verzii 1.4 a s podporou 3D.

S vyšším výkonom

Nie je to po prvýkrát, čo sa stretávame s kartou vybavenou rozmerovo väčším chladičom, ako je samotné PCB. Minimalizácia výrobných nákladov zatial' nedokáže zmenšit' aj chladič, ktorý navyše musí bez problémov zvládnut' aj vyššie pracovné frekvencie. Superclocked verzia karty má totiž základnú frekvenciu navýšenú o skoro 100MHz a pri Boost režime dosahuje až 1137MHz. Navyše EVGA dodáva ku karte špičkový softvér na úpravu výkonu, a zároveň akceptuje záručnú opravu aj v prípade poškodenia karty pri pretaktovaní. Tu je jasné, že chladič nemôže zaostávat' a musí zvládnut' schladit' jadro karty aj pri dlhodobom zat'ažení. Medená kontaktná plocha je určená výhradne pre jadro, pamät'ové čipy a regulátor napätia je napojený na základňu chladiča priamo. Vnútorné rebrovanie je dostatočne husté, o prísun studeného vzduchu sa stará jeden ventilátor.



Hlučnost' chladenia je nízka a pri bežnej práci kartu prakticky nie je počut'. Pri zát'aži sa hlučnost' zvýši len nepatrne, pričom sa otáčky výrazne nemenia ani pri dlhodobom hraní náročných hier. Teplota jadra je pri práci v systéme ukážková, výsledkom len mierne prekračujúcim hranicu tridsiatich stupňov. Pri zát'aži sa teplota výrazne zvýši, za čo môže pomerne konzervatívne nastavená automatika chladenia. Crysis 3 dokázal po hodine hrania zahriat' jadro na 78 stupňov, čo je ale stále dobrá hodnota. Zvýšenie otáčok teplotu zrazí aj o vyše 15 stupňov, no hlučnost' chladenia tu už môže byt' obt'ažujúca.

Taktujeme

Od výrobcom pretaktovanej karty netreba mat', ohl'adom d'alšieho možného zvýšenia výkonu, zbytočne prehnané očakávania. Superclocked verzia má oproti referenčnému riešeniu mierny náskok a nebráni sa ani miernemu zvýšeniu frekvencií pre jadro a pamät'. Výsledná hodnota tu, samozrejme, závisí od konkrétneho kusu jadra, použitej základnej dosky a účinnosti chladenia.

Nami testovaný kus bolo možné pretaktovat' až na frekvenciu 1142MHz, pamäte zvládli zvýšenie na slušných 600MHz. Extrémny nárast výkonu ale nečakajte. Ak hra nebola hratel'ná pred dodatočným zvýšením frekvencií, lepšie to nebude. Vyššie frekvencie umožnia zapnút' dodatočný efekt, prípadne vyhladzovanie hrán.

Treba si uvedomit' aj nutnost' zvýšenia otáčok ventilátora. Chladič nie je zlý, no štandardne pracuje s ciel'om dosiahnutia nízkej hlučnosti. Vyššie otáčky sa stratia cez deň, prípadne počas hrania so slúchadlami na hlave. Nočné ticho ale nie je priatel'ské a odhalí každý decibel navyše.



Je to podarená karta

GeForce GTX 650 Ti presne zapadá do medzery, v ktorej sa až doteraz dobre darilo konkurenčnému AMD. Novinka jej, takpovediac, berie vietor z plachiet a potenciálneho kupca vie zaujat' nielen výkonom, ale aj cenou a technológiami.

EVGA tu ako prémiový výrobca pri len mierne vyššej cene ponúka skoro 100MHz navyše a celé to dopĺňa ukážkovou zárukou. Karta sa navyše nebráni d'alšiemu pretaktovaniu a v niektorých prípadoch dobieha aj drahšiu GeForce GTX 660. Ak kartu porovnáme s klasickou GeForce GTX 650 Ti, dostaneme sa k až o tretinu vyššiemu výkonu. EVGA za sebou s prehl'adom necháva konkurenčný Radeon HD 7850, výrazne horší Radeon HD 7790 hádam ani nemusíme spomínat'. Vo výsledku si karta od nás zaslúžene odnáša strieborný tip, nakol'ko jediným slabším miestom je priemerný chladič.

Matúš Paculík



Logitech FabricSkin Keyboard Folio

LOd príchodu prvého iPhone a nástupu prvej generácie iPad sa mení tradičný spôsob obsluhy počítačov. Postupne sme prichádzali na to, že nepotrebujeme klávesnicu, myš a ani stylus. Na všetko sme začali používat' prsty.

Písanie a kreslenie na displejoch nám ale nevydržalo dlho a do módy opät' prichádzajú doplnky, ktoré nás vracajú do čias pred príchodom iPadov.

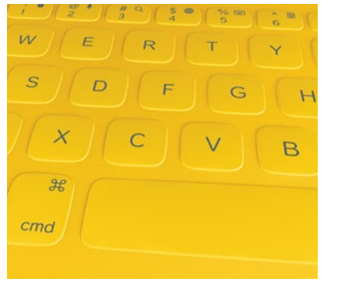
Vel'a renomovaných výrobcov začalo vyrábat' pre tablety špeciálne klávesnice, ktoré sú často kombinované aj s nejakým ochranným obalom. Za všetkých stačí spomenút' firmy ako Zagg, Logitech alebo Belkin, ktoré majú v ponuke niekol'ko rôznych modelov a neustále vyvíjajú nové a nové riešenia. V konečnom dôsledku s nimi naberie tenký tablet takú hrúbku, akú mali pred pár rokmi netbooky.

Zatial' posledný vel'mi netradičný dizajn predstavil pred pár dňami Logitech v podobe nového radu periférií s označením Logitech Keyboard Folio a najnovšie aj Logitech FabricSkin Keyboard Folio - obaly s novou extrémne nízkou klávesnicou. Boli navrhnuté tak, aby chránili obojstranne váš tablet s jeho dotykovým displejom a zároveň ho doplnili o ušl'achtilý textilný obal a nové farby, ktoré budú v súlade s vaším osobitým štýlom.

Logitech Folio sa k vášmu iPadu pripojí cez Bluetooth a prináša pocit dôverne známych, tradičných kláves v plnej vel'kosti vrátane funkčných klávesových skratiek pre iPad. Pomôže vám tak prekonat' obmedzenia pri písaní na klávesnici na displeji, no svojou neuveritel'nou štíhlost'ou.

Puzdro Logitech FabricSkin Keyboard Folio prináša prvú klávesnicu s Bluetooth pripojením, ktorej klávesy sú hladko zapustené do pot'ahu na vnútornej strane. Tlačidlá majú plnú vel'kost' a poskytujú vám hmatovú spätnú väzbu, na ktorú ste zvyknutí, ale v novšom a štíhlejšom prevedení. Klávesy sú tvorené ako keby „bublinkami" na povrchu. Vonkajší povrch materiálu použitého na puzdro má pot'ah, ktorý odpudzuje kvapaliny a pomáha tak zachovat' nový vzhl'ad puzdra po dlhší čas. Skryté magnety držia váš iPad v dvoch praktických polohách – bezpečne tablet fixujú v polohe pri písaní a zaist'ujú, aby puzdro ostalo zatvorené, ked' ho budete prenášat'. Ďalší stupeň ochrany a pohodlia.

Mení sa tablet na počítač?









Magnetické uzávery fungujú ako obaly SmartCover. Zmenšujú riziko poškodenia vášho tabletu pri prenášaní a šetria výdrž jeho batérií vd'aka funkcii okamžitého zapnutia a vypnutia. Znamená to, že sa tablet automaticky prebudí ked' otvoríte kryt a prejde do režimu spánku ked' ho zavriete. Použité vyspelé materiály a čistý industriálny dizajn sú potom už len malou čerešničkou na torte.

Spoločnost' Logitech nadviazala spoluprácu s poprednými svetovými dizajnérmi, ktorej ciel'om bolo nájst' príjemné materiály a odvážnu paletu farieb, ktoré by skombinovali s čistým dizajnom. Výsledkom je klávesnica a puzdro Logitech FabricSkin Keyboard Folio v škále farieb od modrej (Electric Blue) a šedej (Urban Grey), až po červenooranžovú (Mars Red Orange) a čiernu (Carbon Black) a taktiež výber širokej škály materiálov od nehladenej kože po jemne tkanú bavlnu.

„Vd'aka starostlivému výberu farieb a materiálov, ktoré prebúdzajú naše zmysly a prehovárajú k našej osobnosti, spoločnost' Logitech dosiahla toho, že mat' iPad je opät' jedinečným zážitkom," povedala Beatrice Santiccioli, svetovo uznávaná dizajnérka a odborníčka na farby. *„Ja som do procesu tvorby vniesla svoje znalosti z oblasti farieb a dizajnu, aby som Logitechu pomohla s inšpiráciou pri výbere materiálov a pri tvorbe palety farieb, ktoré budujú silné emocionálne prepojenie s rôznymi životnými štýlmi l'udí."*

Je síce pravda, že to vyzerá elegantne (kožený obal spraví svoje) a tablet je vd'aka obalom ovel'a lepšie chránený pri transporte alebo náhodnom páde, no takto sa z neho už stáva niečo iné ako tablet. V podstate je to už taký polovičný notebook aj ked' samozrejme ide o úplne iné zariadenie. Konvertibilné notebooky, ktoré prišli ako d'alší krok v evolúcii po ultrabookoch, defacto nie sú nič iné ako tablety s klávesnicou, na ktorých len beží väčší operačný systém a majú notebookové porty. Celá tá "evolúcia" spočíva len v pridaní dotykového displeja a dlaždicového rozhrania pre obsluhu prstami.

Ako volitel'ný doplnok pre naozaj každý tablet sa dá dokúpit' dotykové pero. Väčšina z nich síce nie je certifikovná priamo výrobcami tabletov, ale fungujú a ich použitie je pre nás vel'mi prirodzené. Postupne tak prichádzame na to, že ten stylus a klávesnica predsa len nie sú pre prácu tak zbytočné ako sa pôvodne zdalo. Od malička sa učíme kreslit' perom (ceruzkami), v škole sa ním učíme písat' a potom sa dostanete k počítačom a tabletom a máte zrazu začat' používat' prsty, myši a klávesnice?

Marek Líška









ZÁKLADNÉ INFO:

Seven Psychopaths, 2012,
Veľká Británia, 109 min
Komédia/krimi/dráma

Réžia: Martin McDonagh
Hudba: Carter Burwell
Obsadenie: Colin Farrell, Sam Rockwell, Christopher Walken...

Na recenziu poskytol:
Magic Box Slovakia

PLUSY A MÍNUSY:

+ herecké výkony
+ výborné tempo
+ križovanie žánrov, paródia tradičných klišé
+ technická stránka

- nevyváženost'
- z filmu sa dalo vytrieskat' viac

HODNOTENIE:
80%



Sedem Psychopatov

KVALITNÁ PSYCHOPATICKÁ ČIERNA KOMÉDIA

Minuloročná jeseň sa v kinách neniesla len v znamení novej Bondovky. Uznávaný britský režisér Martin McDonagh totiž práve v tomto období uviedol na strieborné plátna už svoj druhý celovečerný film. Sedem psychopatov je po V Bruggách (2008) d'alšou vydarenou multižánrovou čiernou komédiou, ktorá vás nenechá chladnými.

Martin McDonagh má jednoducho štýlové filmy. Paradoxom je, že si tento štýl vydobýjajú stavaním na osvedčených základoch podobných filmov. Presne toto sa deje aj v Siedmych psychopatoch. Hlavný hrdina tohto pozoruhodného príbehu, Ír Marty (Colin Farrell), píše scenár k filmu s rovnomenným názvom.

Pri písaní to už niekedy tak býva, že Martyho postihne spisovatel'ská kríza. Nevie si ujasnit', akí psychopati v jeho filme budú figurovat' a čo bude ciel'om filmu. Našt'astie, inšpirácia príde sama od seba v jeho priatel'ovi Billym (Sam Rockwell) a jeho partnerovi Hansovi (Christopher Walken), ktorí si zarábajú kradnutím a následným vrátením psov za peňažné odmeny. Biznis sa im ale pošramotí vo chvíli, ked' unesú psa gangsterovi Charliemu (Woody Harrelson). Ten rozpúta pátranie aby svojho roztomilého psíčka získal spät'.

Bizarná prepojenost' udalostí púta diváka až do konca. Režisér McDonagh svojím britským režijným umom (a netradičným humorom) obohacuje príbehové zasadenie do L.A. do nevídaných rozmerov. Siedmi psychopati svojím žánrovým rozmerom a vypointovaným scenárom pripomínajú americký Pulp Fiction (1994). Nejde pritom o žiadnu nefalšovanú gangsterku. Gangster tu je len jeden a aj ten pôsobí ako jeho slabý odvar. V kombinácii s výslovne nevypočítatel'nými postavami je však protivníkom, ktorý na divákovej tvári vyčaruje snád' všetky druhy grimás. Postavy však sú, ako inak, predovšetkým dielom scenáristu, v tomto prípade opät' McDonagha, ktorý si scenáre k svojim filmom píše sám.

A podobne ako v predchádzajúcich snímkach, aj Psychopati sú pozitívne poznačení dlhou prácou a poctivou prípravou množstva riadkov, z ktorých skutočne požehnaný počet je hodný hláškovania. Dôležitým detailom komediálnosti filmu je tiež parodovanie tradičných klišé z rôznych žánrov, ako napr. westernu a akcie (finálna prestrelka) či únosových filmov (unesený je pes).

Navzdory kvalitnej réžii a nulovej nude sa však Psychopati potlkajú s jedným t'ažším problémom. Vyváženost'ou a to viacrozmernou. Vo filme je viacero scén (cintorín, pustenie nahrávky, klimax udalostí filmu), ktoré evokujú pocit, že sú tou hl'adanou sol'ou k vrcholovému bodu filmu. Nuž, vrchol môže byt' len jeden a ten skutočný potom nezanecháva tak silný pocit, na aký mal nábeh. Zámer





tvorcu je síce rozpoznatel'ný aj pri ostatných scénach, ale to nič nemení na tom, že ich vybudovanie sa v zvolenom štýle rozprávania (t.j. chronologickom) jednoducho nehodí a ruší impulzy z predošlých obrazov. Nevyváženost' sa tiež odráža v samotnej, na prvý pohl'ad zložitej, štruktúre filmu. Marty totiž píše scenár k filmu, ktorý vlastne nikdy neuvidíme, a ktorý výsledne nie je tak dôležitý ako ho v snímke režisér prezentuje. Bezpochyby je písanie scenára dôležitý element príbehu, ale nie taký dôležitý ako osobné konflikty postáv, ktorým nevyváženost' emócií rozhodne nepristane. Film pripomína jazdu v luxusnom aute po hrbol'atej ceste...

Posledný odsek recenzie bol viac menej negatívny, no so zvyškom filmu je to rozhodne opačne. Môžem len pochvalne zdvihnút' palec nad tým, že z rozpočtu 15 miliónov USD dokázal Martin McDonagh vytrieskat' produkčne vel'mi kvalitný film. Nielen, že zaujme oko vd'aka výborne spracovaným scénam, ale použitím výborného nasvietenia je zároveň farebne hravým, pútavým filmom. Napriek kríženiu žánrov od komédie až po krvák, je tu vybalansovaný kamerový strih a opät', vzhl'adom k rozpočtu, prekrásne efekty. Pochvala patrí aj hudbe. Na prvý pohl'ad skladatel' Carter Burwell toho vel'a nespravil, no základná hudobná téma s komediálnym podtónom je s filmom pevne zviazaná a to s jeho zábavnými i vážnejšími pasážami.Hercov som si naschvál nechal na záver. Herecké výkony sú totiž nosnou čast'ou konečného dojmu akéhokol'vek filmu. Aktérska posádka Siedmych psychopatov tento dojem zlepšila najzásadnejšie. Colin Farrell, osamelý človek medzi psychopatmi, je vo svojej hlavnej roli jednoducho skvelý a dokazuje, že vie hrat' aj rozvetvenejšie charaktery. Osobitnou kategóriou sú hereckí majstri Walken a Rockwell. Woody Harrelson, čoby gangster, je len čerešničkou na torte v celom tom profesionálne hrajúcom tíme. Ako to už býva, ak sú jednotlivé postavy napísané skutočne skvelo, aj ich hranie sa stáva t'ažšie a v konečnom dôsledku si ho pozorovatel' väčšmi vychutná.

Záverečné hodnotenie

Sedem psychopatov je film, ktorý si t'ažko nejde neužit'. Martin McDonagh len potvrdzuje, že po svojom výbornom debute nezaspal na vavrínoch. No zato trochu zaspal pri varení. Finálny film je napriek výborným produkčným kvalitám, fantastickým hereckým výkonom a zdatne zvládnutom mixovaní viacerých žánrov, značne nevyvážený. Fajn námet sa rozvíja, no miestami nesprávnym spôsobom. Nič to však nemení na tom, že Sedem psychopatov je výbornou čiernou komédiou, ktorú môžem len a len odporučit'.

Jozef Andraščík



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

ZÁKLADNÉ INFO:

Hobit: Neočakávaná cesta, 2012, USA/Nový Zéland, 169 min
dobrodružný/fantasy

Réžia: Peter Jackson
Hudba: Howard Shore
Obsadenie: M. Freeman, S. Hunter, P. Hambleton, E. Vespe, I. McKellen, J. Nesbitt, J. Thomas, J. Callen,...

Na recenziu poskytol:
Magic Box Slovakia

PLUSY A MÍNUSY:
+ výprava
+ soundtrack
+ zachovanie obsadenia
+ vyhratie sa s charaktermi
- čudná adaptácia
- prehnaná bombastickost'

HODNOTENIE:
70%



Hobit: Neočakávaná cesta

„EPICKÁ" VÝPRAVA Z ROZPRÁVKY

Úctyhodne sfilmovaná trilógia Pána Prsteňov (2001, 2002, 2003) sa dala ešte zniest'. Avšak z jedinej knihy pre maloletých vytvorit' trilógiu, no to sme ešte nejedli. Netušíme, o čo vlastne ide režisérovi P. Jacksonovi. Tým, že poňal Hobita tak vel'kolepo ako Pána Prsteňov, je značne znepokojujúce...

Principiálnym problémom je vrtkavé uchopenie knižnej predlohy a jej samotná interpretácia režisérom. Vlastne to ani nie je interpretácia, ale prispôsobenie príbehu a jeho znásilnenie v prospech paradigmy či vzorca, vytvoreného Jacksonom pri predchádzajúcich filmoch Pán prsteňov: Spoločenstvo prsteňa (2001), Pán prsteňov: Dve veže (2002), Pán prsteňov: Návrat král'a (2003).

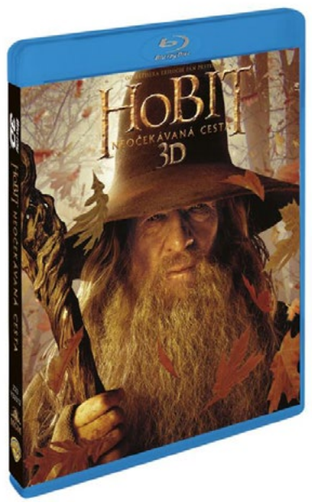
Stalo sa jednoducho to, že sa z predlohy zoškrtalo mnoho príznačného. Didaktika a poučovanie sa vytratilo. Po rozprávkovosti ani nechyrovat'. Zdravá a Tolkienom tak trochu umiernená dobrodružnost' sa premenila na Smrtonosnú pascu (1988) vo fantasy ponímaní. Hravost' sa objavuje ako kvapka v mori. Pokora na bode mrazu. To všetko bolo nahradené stálou a na niektorých miestach značne preafektovanou, nútenou fantastikou so štipkou mytológie.

Je pravda, že sa film drží zubami-nechtami predlohy (ved' čo iné režisérovi zostáva), no je značne variovaný, pozliepaný (útok vlkov a Goblinov prebiehal súčasne) a všemožne predlžovaný (vítanie trpaslíkov u Bilba). Za účelom lepšieho vykreslenia prostredia, charakterov, myšlienok to asi nebude, alebo...?

Hobit: Neočakávaná cesta sa snaží byt' bombastickým, dospelejším, uhladenejším, plastickejším, opravdivejším, no na úkor primárneho účelu Tolkienového diela, ktoré vychádzalo z mnohých zdrojov. Z mosta doprosta, snažia sa nás nalákat' do kín na pohyblivé zázračné obrázky s „úžasnými" efektmi, no bez akejkol'vek funkcie. Míňa sa účinku metóda epických, rýchlych, klesavých a stúpavých efektov či kamery a vlastne vôbec nepôsobia na emóciu prijímatel'a.

Naše výhrady ako také by sa dali s určitost'ou prehliadnut', odoslat' akosi do teplých krajín, pokial' by reálne išlo o úplne diferentné nazeranie na predlohu. Avšak ked' scenáristi presne, verne kopírujú repliky jednotlivých postáv (napríklad rozhovor o fráze „Dobré ráno"), divák a zároveň čitatel' začína byt' značne zmätený, pretože vníma následne snímok ako inscenáciu, čím práve film nie je. Ak pôjde o znalca predlohy, nastane uňho iba lacné vyhl'adávanie totožných scén s publikáciou, čo však ostane stále len na úrovni „bazárového úsmevu".

Herecké výkony a tým pádom aj oživenie „papierových hrdinov" je tu na jednej strane zobrazené vcelku vierohodne, aj ked'





v istých úsekoch hercom dost' krikl'avo „utečú opraty z úlohy". Potom to pôsobí tak, ako ked' herec v divadle nachvíl'u vystúpi zo svojej úlohy. Áno, je tu prítomná snaha zachytit' uveritel'nejšie príbeh jedného Hobita (bez farebných čiapočiek, detských spevov l'ahkých „riekankových" piesní a nenásilných scénok).

Martin Freeman v úlohe Bilba je vel'mi sympatický, no je ako-tak zväzovaný knižným Bublíkom a zarážajúco mu dodáva absolútne inú perspektívu. Tým pádom sa tu mieša detskost' hlavného charakteru s obsedantno-kompulzívnou poruchou. Rovnako pôsobia aj samotní trpaslíci, tí majú raz rozmer spontánnych, zvedavých detí a zároveň sú aj chlapmi s tendenciou fantastických hrdinov. Nenásilný, nevtieravý, takmer inštrumentálny soundtrack sa spolu s klasickou výpravou a prirodzenými, decentnými, neheroickými kostýmami výborne dopĺňajú a vytvárajú tak plnokrvnú atmosféru Stredozeme, čím sa lepšie snímok približuje k emočnému vplývaniu na diváka.

Hobit: Neočakávaná cesta sa napriek čudnej hybridizácii dobrodružného, fantasy žánru s inscenačnou tendenciou i nepeknému kozmicko-pompéznemu filmárskemu trucu- vrtochu môže včlenit' do kategórie divácky obl'úbenejších kúskov. Výprava, hudobný podklad, „stará" herecká zostava a modifikácia charakterov dávajú film do relevantného plusu, avšak sme na pochybách, či ho opätovne diváci dobrovol'ne vzhliadnu.

Lenka Macsaliová





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

ZÁKLADNÉ INFO:

Cloud Atlas, 2012, USA

Réžia: Tom Tykwer, Lana Wachowski, Andy Wachowski
Hudba: Johnny Klimek, Tom Tykwer, Reinhold Heil
Hrajú: T. Hanks, H. Berry, J. Sturgess, H. Weaving, H. Grant, B. Whishaw, J. Broadbent, S. Sarandon, K. David...

Na recenziu poskytol:
Magic Box Slovakia

PLUSY A MÍNUSY:
+ masky
+ pútavost' príbehu
+ akcia
+ hudba
+ kulisy
- doslovnost' pri odhal'ovaní pointy
- „komické" segmenty

HODNOTENIE:
85%



Cloud Atlas

FILMOVÁ UDALOSŤ DESAŤROČIA. ILÚZIA ČI REALITA?

Kniha, ktorá si od svojho vzniku niesla status nezfilmovatel'ná, sa predsa len dočkala svojho uvedenia na vel'ké plátna, najnovšie aj na blu-ray disky.

Náročnej úlohy dodat' príbehu pohyb a aj jedinečnú audiovizuálnu formu sa zhostila režisérska dvojica Lana a Andy Wachowski spoločne s Tomom Tykwerom. Kto iný mal väčšie právo chopit' sa tejto výzvy, ako režiséri svetového mena? Lana a Andy si fanúšikov filmu získali už svojimi staršími, naozaj výnimočnými dielami, akými bola trilógia Matrixu (1999-2003), či filmom s revolucionárskym nádychom V ako Vendeta (2005). Nemecký režisér Tom Tykwer si uznanie a povedomie cinefilov získal hlavne snímkami ako Lola beží o život (1998) a atmosférickou drámou vraha s dokonalým čuchom Parfum: Príbeh vraha (2006).

Všetko je prepojené. Oficiálne „heslo", ktorým sa film prezentuje po celom svete, sa nevzt'ahuje len k samotnému príbehu. Jedná sa o naozaj rozsiahly projekt, do ktorého boli zapojené okrem rodných krajín režisérov, teda Nemecko a USA, aj Hong Kong a Singapur. Natáčanie spojilo nielen krajiny, ale aj hercov rôznych národností do jedného univerza. Ciel'om bolo po rokoch vytvorit' európsky vel'kofilm, ktorý by divákov zaujal. Film však nevzbudil očakávaný záujem, svojimi tržbami sa ani zd'aleka nepriblížil úspešnému Matrixu, a tak sa zapísal medzi menej divácky obl'úbené snímky režisérskeho tria. Napriek tomu však množstvo divákov, ktorí film videli, nešetrí chválou a Atlas mrakov odporúčajú všade, kde sa dá. Filmoví kritici sa naopak v tomto smere rozchádzajú. Jedni považujú film za inovatívny, iní zas tvrdia, že pracuje s formálnymi princípmi, s ktorými pracovalo už mnoho diel pred ním. Kde je pravda?

Najskôr sa pozrime na rovnomennú knižnú predlohu, ktorá bola nominovaná na niekol'ko prestížnych ocenení: medzi nimi napríklad na Booker Prize, Arthur C. Clarke Award či Nebula. Šest' príbehov z rôznych období l'udstva má svojich šest' rôznych rozprávačov, ktorých osudy čriepkovito pozorujeme, a z ktorých skladáme finálny obraz o prepojených osudoch a posolstve, ktoré sa nám snažia predat'. Prvý príbeh mladého právnika z roku 1849, bojujúceho o život na svojej lodi, čítame z denníka. Neskôr sa stretávame so skladatel'om, ktorý sa snaží prerazit' vo svete hudby a napísat' svoje jedinečné hudobné dielo. Jeho osudy nám naopak sprostredkovávajú listy, ktoré píše svojmu mladému milencovi. V roku 1973 sa mladá novinárka stretáva s tajomstvom, kvôli ktorému prichádza o život mnoho l'udí a zist'uje, že teraz je v ohrození aj ona. Štvrtý príbeh zo súčasnosti rozpráva o starnúcom nakladatel'ovi, ktorý sa snaží sám zachytit' svoj život na listy papiera. S umelo vytvorenou ženou, ktorá je rovnako ako jej spoločníčky odsúdená k otrokárstvu v druhej polovici 22. storočia, sa stretávame v piatom príbehu. Na záver spoznáme muža, ktorý sa vd'aka sérii





udalostí bude musiet' zamysliet' na vierou svojho l'udu a bojovat' o život svojich blízkych v postapokalyptickom svete.

Skutočne bohatý obsah, čo poviete? Ako som už načrtol, každý z príbehov je rozprávaný iným štýlom, prvé dva príbehy sa obmedzujú na denník a listy; tretí, štvrtý a šiesty sa výrazne líšia štýlom, akým sú vyrozprávané; piaty je objasnený formou rozhovoru a spomienok vybavujúcich sa počas neho. Pre filmové účely museli byt', alebo jednoducho boli, tieto štýly do istej miery zmenené, čo fanúšikov predlohy asi vel'mi nepotešilo, rovnako ako fakt, že niektoré osudy boli zásadne pozmenené či skrátené, pričom z posolstiev knihy zostala samotná kostra. Ked'že každý z príbehov je rozprávaný diametrálne odlišne od druhého, podobný postup by sa žiadal aj pri filmovom spracovaní. Audiovizuálna verzia príbehu nám však prináša odčlenenie jednotlivých celkov len na úrovni žánru. Denník a listy sú síce zachované, ale len ako vedl'ajší prvok jednotlivých scén. Zo života nakladatel'a v štvrtom príbehu sa stala komédia, ktorá miestami prechádza do strojenosti až trápnosti. Napriek tomu filmu dokážete odpustit' jeho nízku úroveň najmä pre jeho strhujúci zvyšok. Historická dráma, sci-fi, l'úbostná dráma, thriller, komédia, psychologické podobenstvo. A to všetko v jednom filme. Kto by odolal?

Každá z častí je prepojená s tou druhou. Denníky sa objavujú v časti s listami, listy v roku 1975 číta novinárka, ... Všetko so všetkým súvisí, všetko je ovplyvňované všetkým. V úvode sa s každým hrdinom stretávame v krátkej sekvencii, ktorú tvoria najviac napínavé a zlomové okamihy z ich životov, čím si tvorcovia od prvých minút získavajú všetku našu pozornost' a záujem o vývoj príbehu. Spočiatku síce divák nemá potuchy ako spolu jednotlivé príbehy súvisia (pokial' nepatrí k tým extrémne vnímavým), no vd'aka očakávaniu film s najväčšou pravdepodobnost'ou ani po hodine neobjasnených súvislostí nevypne.

Jednotlivé epizódky sú prepojené na základe jednak obrazových podobností, ako aj podobností akcie. Prechody pôsobia prirodzene, ked'že hudba mnohokrát prechádza z jedného príbehu do druhého. Divák môže sledovat' zjavné i menej zjavné paralely medzi epizódami. Prečo divákom príde Atlas mrakov inovatívny? Viacúrovňový príbeh nie je ani v klasickej kinematografii ničím neobvyklým, rovnako ako spätné rozprávanie (piaty príbeh). Preto nie je možné hovorit' o zlomovej zmene v rozprávaní, i ked' tvorcovia tento pomerne častý jav znásobili. Film ako celok sa po analýze javí, so všetkými zákonitost'ami a zvratmi, ako bežný hollywoodsky šablónový film. Ilúziu novátorstva spôsobujú len zmeny žánrov, ktoré však nie sú natol'ko výrazné, ako by si knižná predloha vyžadovala. Hoci väčšiu časť filmu nechápeme súvislosti medzi jednotlivými úrovňami, na záver sa nám všetko spojí do jedného relatívne uceleného diela a s nadšením konštatujeme že sme pochopili pointu a hlavnú myšlienku filmu. Znamená to, že sme nadmieru inteligentní a pozorní diváci? Ale kdeže! Hlavný rozprávač nám po častiach ústrednú myšlienku rozpovie sám, rečnícke otázky postáv a ich vnútorné monológy nás privedú k správnemu rozlúsknutiu tohto orieška.

Tvorcovia skrátka jednoducho vedeli, čo robia. Vystavali film, v ktorom určite nájdete aj svoj obl'úbený žáner, vložili do neho banálne a všeobecné posolstvá, a k tomu všetkému vás, ako čerešničku na torte, nechali mysliet' si, že patríte medzi génionv a extrémne vnímavých divákov. Napriek tejto účelnosti a skrytej šablónovitosti sa jedná o nadmieru pútavý, profesionálne zvládnutý a dlhodobý filmový zážitok, ktorý si pravdepodobne budete mat' chut' čo najskôr zopakovat'. Nízke hodnotenia filmových kritikov považujem za prejav nesúhlasu s prezentáciou filmu ako vel'diela. Prečo nepriznat', že je Atlas mrakov len jedným z výborne zvládnutých filmov?

Bluray disk bohužial' neponúka žiadne bonusové materiály, avšak určite poteší nielen tradičná vysoká kvalita obrazu, ale i zvukovej stopy v českom dabingu.

Matúš Slamka

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

ZÁKLADNÉ INFO:

Trouble with the curve, 2012, 111 min.

Réžia: Robert Lorenz
Hrajú: Amy Adams, Clint Eastwood, Justin Timberlake, John Goodman, Matthew Lillard, Scott Eastwood, Robert Patrick, Matt Bush, Ed Lauter, Chelcie Ross, Erik Thirsk, Rus Blackwell, Bo Gentry, Rigo Sanchez, Tom Nowicki

Na recenziu poskytol:
Magic Box Slovakia

PLUSY A MÍNUSY:
+ herecké výkony
+ nostalgia spojená s Eastwoodom
+ sympatické postavy
+ tradičná žánrová kvalita
- bez originálnosti
- jednotvárnost' postáv

HODNOTENIE:
75%



Späť v hre

POSLEDNÝ ZÁPAS CLINTA EASTWOODA

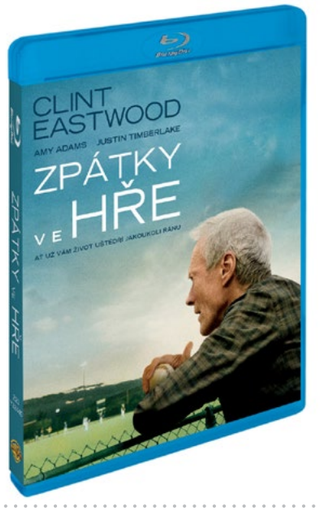
Slováci vedia o baseballe asi tol'ko, čo Američania o výrobe bryndze, no napriek tomu majú filmy s touto tematikou na Slovensku pomerne vel'kÝ úspech. Dôvodom bude pravdepodobne namiešanie ostatných dejových liniek a filmových postupov do koktailu, ktorý je osviežujúci aj pre športového laika. Ako to len tí mladí režiséri, robia?

Ked' hovorím mladým, mám na mysli mladým profesionálne. Na prvý pohl'ad by sa mohlo zdat', že Robert Lorenz skutočne patrí medzi začiatočníkov, ked'že snímok Trouble with the curve predstavuje jeho režijnú prvotinu, no pravda je inde. S hviezdou svojho filmu Clintom Eastwoodom spolupracoval už v minulosti – a to ako asistent réžie pri filmoch Absolute Power (1997) či Million Dollar Baby (2004). Spolupráca sa zjavne obom zapáčila natol'ko, že vytvorili vlastný projekt, za ktorý sa v žiadnom prípade nemusia hanbit'.

Názov tejto recenzie som zámerne zvolil dvojznačne. V prvom rade preto, že sa pravdepodobne skutočne jedná o poslednú rolu (o mesiac) už osemdesiattriročného Clinta Eastwooda. Ak patríte k fanúšikom jeho hereckého umenia, rozhodne by ste si nemali nechat' ujst' ani tento kúsok. Svoju postavu v ňom ešte stále stvárňuje presvedčivo a s citel'ným stotožnením. Druhým dôvodom je istá paralela medzi Clintovou postavou Gusa a postavou Pepika (Miroslav Krobot) z českej športovej komédie Okresní přebor – Poslední zápas Pepika Hanáka (2012). Obe postavy sú nútené kvôli svojim zdravotným problémom, spojeným so starnutím, opustit' svoju kariéru týkajúcu sa športového sveta. Zatial' čo v prípade Pepika je jeho problém a psychický stav odl'ahčený prvkami komédie, Gusov rozpad zdravia a problémy spojené s jeseňou života prežívame intenzívnejšie a do väčšej hĺbky. Naviac sa so starnutím vynára nikdy nedoriešený konflikt s dcérou, ktorý Gusa, aj napriek tomu že si to nechce priznat', t'aží ovel'a viac, ako čokol'vek iné.

Hoci spomínaný český snímok prevyšuje rovinou komediálnou, Trouble with the curve vyrovnáva skóre romantickou linkou. Klišéovitou, no účinnou. Romantický príbeh Gusovej dcéry s bývalým baseballovým hráčom nám prináša všetky staré známe konvencie bez väčšieho náznaku jedinečnosti, preto je možno dobré odsunút' túto úroveň stranou. I ked' nepôsobí rušivo a niektorí diváci si možno nedostupnú Amy Adams a vysmiateho Justina Timberlakea vychutnajú viac ako ja. Napriek tomu by som však pripísal väčšiu váhu prehodnocovaniu hodnôt, života a opätovnému hl'adaniu cesty medzi opustenou dcérou a príliš hrdým otcom.

Námet by si vyžadoval v danom žánri viac inovačného nádychu, no vzhl'adom na to, že bol náš filmový príbeh prvotinou Randyho Browna, dá sa aj jeho predvídatel'nost' ospravedlnit'. Randy sa rozhodne môže vypracovat' na kvalitného scenáristu. V budúcnosti by si však mal dat' pozor na pomerne dost' jednotvárne postavy. Spomínate si na nezabudnutel'ný film Gran Torino (2008), taktiež s Clintom v hlavnej úlohe? Hoci sa rozoberaná snímka bohužial' nemôže kvalitatívne porovnávat' s týmto dielom, aj vd'aka kameramanovi Tomovi Sternovi, ktorý natáčal oba počiny, stojí pevne na nohách. Po hudobnej stránke režisér nemal čo pokazit'. Hudbu zveril do rúk Marca Beltramiho. Ten opät' zvolil úplne bežné diegetické melódie, ktoré sa na prvé počutie nelíšia od tých z iných romantických drám.





Nečakajte romantiku ako z Madisonských mostov (1995), ani oduševnenú drámu zo zákulisia baseballu, akú sme videli v snímke Moneyball (2011), nominovanou na Oscara. Určite aj samotní tvorcovia vedia, že neprišli s ničím objavným, čo by zásadne rozvírilo vody kinematografie. Napriek tomu, nie je stratou času posadit' sa a vychutnat' si príbeh, ktorý pohladí na duši a pozorovat' skúsený výkon Clinta Eastwooda, na ktorom, povedzme si úprimne, celý film stojí.

Blu-ray verzia nám ponúka dva bonusy, ktoré patria k bežnej výbave viacerých diskov. Rozhovor nazvaný Späť v hre: Cesta na vrchol režiséra Roberta Lorenza a Clinta Eastwooda rozoberá ich dvadsat'ročnú spoluprácu vo filmovej brandži. Druhý rozhovor, Späť v hre: Lásky v hre, je zas neformálny rozhovor medzi filmovými zal'úbencami Amy Adams a Justinom Timberlakeom. Tí nám prezradia, ako sa so svojimi postavami stotožnili. Či si divák užije aj bonusový materiál v HD a akú bude mat' ponuku tituliek, o tom rozhodne konkrétny typ blu-ray disku, ktorý si zadováži.

Matúš Slamka





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

ZÁKLADNÉ INFO:

Here Comes the Boom, 2012, USA, 105 min
Komédia / rodinný

Réžia: Frank Coraci
Hudba: Rupert Gregson-Williams
Obsadenie: Kevin James, Salma Hayek, Henry Winkler...

Na recenziu poskytol:
BONTONFILM

PLUSY A MÍNUSY:
+ herecké výkony
+ nostalgia spojená s Eastwoodom
+ sympatické postavy
+ tradičná žánrová kvalita
- bez originálnosti
- jednotvárnost' postáv

HODNOTENIE:
55%



Profesor v ringu

BOX, ŠKOLA I HUDBA A AJ TAK ŽIADNA SLÁVA

Režisér Frank Coraci zastáva vo filmografii USA pozíciu režiséra najmä rodinných komédií. Po finančnom úspechu jeho Zoošetrovatel'a (2011) v hlavnej úlohe s Kevinom Jamesom bolo jasné, že dostane peniaze aj na d'alší film. A tak bol do kín v USA minulý rok uvedený Profesor v ringu opät' s Kevinom Jamesom v hlavnej roli. Bohužial', finančný úspech je jediný významnejší v súvislosti s touto rodinnou komédiou.

Ked' sa učitel' biológie Scott Voss (Kevin James) dozvie, že stredná škola nemá dostatočný rozpočet na vedenie pár školských programov, vrátane hudobného, rozhodne sa spravit' všetko pre to, aby učitel' hudby Marty (Henry Winkler) nedostal padáka. Zhodou okolností zistí, že pokial' bude boxovat' v MMA, pomôže škole získat' potrebné peniaze, 48 000 dolárov. Hoci si jeho úmysel mnohí, ako aj zdravotná sestra Bella (Salma Hayek), spojujú s bláznovstvom, Scott do toho ide tak či onak. Jeho činy spustia inšpiráciu u študentov a senzáciu radosti.

Pokial' u vás horný odsek pripomenul v motíve potrebných peňazí vynikajúceho Warriora (2011) a zamyslenie nad tým, či ho cielene nevykráda, hned' vám to môžem potvrdit'. Warrior je však kvalitatívne na úplne inej, d'aleko vyššej méte. Faktom je, že celý námet Profesora v ringu je brak. Takýto typ príbehu sa dá využit' len tak ako Hollywood používa desiatky jemu podobných, t. j. neoriginálne, neslávne a najmä tuctovo. Snímok rozohráva viacero podpríbehov (láska so zdravotnou sestrou, riaditel' školy, šéf reštaurácie, emigranti snažiaci sa o získanie občianstva), aby svoj príbeh okorenil o väčší počet postáv. Pravdou je, že všetko sú to zbytočnosti s jediným účelom – skončit' ako každý americký film, ktorý nikoho neprekvapí, nikoho nezaujme a hlavne, slúži len na konzumné účely a od reality je vzdialený svetelné roky. Žiadna príbehová línia nemá št'avu, hlbšiu pointu či akýkol'vek tvorivý vklad režiséra snažiaci sa o ozvláštnenie filmu, resp. vybočenie zo zaužívaných klišé. Bohužial', niet sa čomu čudovat', presne takýto typ filmov s tisíckrát videným rozuzlením a pointou tak ohovorenou je v Hollywoode vždy potrebnou dojnou kravou na nasatie rýchlych peňazí bez žiadnych umeleckých hodnôt.

Frank Coraci film točil tiež s jednou osobitou snahou, vzdat' hold hudbe. Však to pre ňu sa Scott odváži vstúpit' do ringu. Tento úmysel sa viac-menej podaril. Hudba je dôležitou zložkou zážitku a pomimo tej zloženej od Gregson-Williamsa, zaujme hlavne skvelým výberom licencovanej hudby krásne zladenej s obrazom. A je počut' skutočne všeličo, až zamrzí, že je to jediná hodnotná vlastnost' filmu z naratívnej stránky (významne sa na nej hudba podiel'a). Ked' už som načal pozitívnejšiu časť filmu, prejdem k tej d'alšej. Za celú dĺžku snímky sa





nedostaví nuda. Ani na chvíl'u. Tento fakt je vytýčovaný takmer na každom podobnom hollywoodskom filme a zväčša má dobrý základ. Ako aj tu. Film je zostrihaný a zrežírovaný na produkčne nadpriemernej hodnote (t. j. s dobre využitým rozpočtom), čím sa potvrdzuje, že Hollywood netočí filmy zle a ani netočí vyložene zlé filmy, ale točí ich bez inovácií a srdca. Svoje rozprávačské postupy v týchto prípadoch v podstate nevylepšuje.

Osobne sa mi vo filme nepáčilo miestami nevhodné použitie šedivejších farieb. Profesor v ringu má značný komediálny tón, a to spolu so sivými farbami vel'mi neladí. Ked'že som spomenul komediálny tón, prejdem k hercom, ktorý ho úspešne vytvárajú. Henry Winkler je kvalitný herec. Salma Hayek napriek vyššiemu veku stále plní úlohu krásavice (a aj presvedčivo hrá). No najvýraznejší je Kevin James v hlavnej úlohe. To, že sa mu s režisérom dobre pracuje je z filmu cítit'.

V každej scéne je ako doma, ako učitel' pripomenie mnohé plusy i negatíva zo školských lavíc a ako priemerný boxer vystrúha v mnohých situáciách úsmev na tvári. Zároveň je to najmarkantnejší rozdiel medzi zmieneným Warriorom, ktorý svoj hlavný konflikt a ciel' buduje na značne reálnejších a hlavne existenčných problémoch. Takáto komediálna fraška, akou je Profesor v ringu, svojho inšpirátora nedosahuje ani po päty.

Záverečné hodnotenie

Profesor v ringu nie je zlý film. Jeho slabinou je ale to, že je len d'alším prírastkom k rodine hollywoodskych rodinných komédií. To znamená, že príbeh nijako neobohacuje, je predvídatel'ný ako pohyby planét, t'ažko nabudí pocit, že je reálny a hlavne má tisíc ráz videnú pointu. Divák vie, do čoho ide, čo môže očakávat' a to aj dostane – jednoduchú nadpriemernú komédiu, ktorá ho zabaví a v momente ked' sa objavia titulky na ňu zabudne. Má však aj nezanedbatel'né plusy ako tradične výborné produkčné kvality Hollywoodu, výborný soundtrack a dobre zvolenú a hrajúcu paletu hercov.

Jozef Andraščík



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



ZÁKLADNÉ INFO:

Rise of the Guardinas, 2012, 90 min.

Režie: Peter Ramsey
Scénář: William Joyce, David Lindsay-Abare
Hrají: Chris Pine, Alec Baldwin, Hugh Jackman, Jude Law, Isla Fisher, Dakota Goyo

Na recenziu poskytol:
Magic Box Slovakia

PLUSY A MÍNUSY:
+ animace
+ vyvážená dávka humoru a napětí
+ film pro celou rodinu
- dabing

HODNOTENIE:
75%

Legendární parta

LEGENDÁRNÍ OCHRÁNCI BAVÍ A DOJÍMAJÍ

Studio Dreamworks, kde vznikl Shrek a Madagaskar slaví další diváckÝ úspěch. Snad je to smlouvou s Walt Disney Studios, která jim zajišťuje distribuci nebo mimořádným produkčním odhadem na úspěšné snímky. Nicméně animák Legendární parta je další kvalitní ukázkou animace i scénáře.

Vezmeme to po pořadě. Jack Frost je mladý floutek, který neviditelně pobíhá po světě a pro zábavu zmrazuje kde co. Zábava je vůbec jeho celodenní devízou. To se změní ve chvíli, kdy si ho k sobě na Severní pól zavolají tzv."ochránci". Vypadá to, že Měsíc si vybral Jacka Frosta jako nového ochránce, a veškerá sranda mu skončila. Partu ochránců tvoří Víla Zuběnka, písečný muž Sandy, Velikonoční Zajda a nikdo menší než Santa, kterému nikdo neřekne jinak než „North". Se svým „nice a naughty" tetováním na každé ruce, North připomíná islandského drsného pracovníka kamenolomu, ovšem po jeho zvolání „Shostakovich!" v jedné scéně filmu, už spíše dědu Mrazíka. Kolem něj se motají skřítkové s rolničkami a Yetti služebníčci. Pravda je taková, že se něco velmi velmi špatného má stát, a North neustále opakuje že to "cítí ve svém břichu", což by mohla být narážka na každoroční vánoční přejíždání. Problémem je záporák Boogeyman, neboli Smůla Černá, jenž je obrazem všech nočních můr, a s oblibou je šíří, stejně jako beznaděj. Z ničeho nic se rozhodl, že nočními můrami ovladne svět, aby na něj děti zase začali věřit, a přestali věřit na dobré "ochránce".

Legendární parta, v překladu Rise of the Guardians, vznikla podle knižní série Williama Joyce „Guardians of Childhood" s podtitulem „The man in the moon". Knižní předloha obsahuje, kromě roztomilých ilustrací, dětsky vděčný příběh o souboji dobra a zla. Na tom příběh stojí i padá, jako nosná kostra ovšem dobře funguje. Scénář je hodně vyparáděný, a pokud ve vás zbylo ještě trochu dětské duše, ani na minutu se nenudíte, ačkoliv je naprosto jasné, jak to asi dopadne. Legendární parta je filmem pro celou rodinu v tom nejlepším slova smyslu. Humor není přehnaně „šílený" ani kýčovitý, k čemuž mají někdy 3D animáky bůhvíproč tendenci. 3D kabát filmu vyloženě sluší. Rychlé prostřihy a spousta akce evokuje nejednu akční počítačovou hru, v klidnějších scénách se můžeme zaměřit na velmi propracovanou „reálnou" mimiku. Zvuk a obraz převážně nahrává Blu-Ray provedení, a to právě již díky zmíněné akční „kameře". Pokud máte tu možnost a chut', je dobré pustit si film v originálním znění. Dabing vás připraví o spoustu vtipů, jemných narážek a hlavně o skvělé hlasové výkony Jude Lawa či Aleca Baldwina. Postavy jsou skvěle vybroušené právě v jejich originálním znění a byla by škoda se o tento zážitek připravit.

Legendární parta je do detailu efektivně propracovaný svět animace, scénář je vyvážeností humoru a napětí. Příběh je ryze naivní a poučný v tom dobrém smyslu, autor předlohy William Joyce ví jak zabavit dětské hlavy a chytnout je za srdce. Filmový příběh není výjimkou, a divák nemá často daleko k dojetí. Díky atraktivnímu zpracování možná i ten dospělý. Parta sice nepromněnila nominaci na letošních Zlatých Glóbech ale získala ocenění v kategorii Animace roku v soutěži Hollywood Film Award v roce 2012. Zaslouženě.

Blu-Ray disk obsahuje dabing i titulky v široké škále jazyků, včetně slovenského a českého. Bonusů je mnoho, převážně interaktivního charakteru. Kromě „Koulování s Jackem Frostem" či „Hraj si se Sandmanem", a mnoha dalších her, nabízí Blu-Ray i komentáře tvůrců, pohled do zákulisí tvorby triků a animace, a ukázky filmů z dílny Dreamworks.

Linda Engelová

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

INTERNETOVÝ OBCHOD S HRAMI

















GAME
EXPRES
http://www.gameexpres.sk















Bratislava (Prievoz), Vyšná 9, 82105. Tel: 0902 49 29 39. Zasielame po celom Slovensku.

ZÁKLADNÉ INFO:

Frankenweenie, 2012, 87 min.

Režie: Tim Burton
Hudba: Danny Efmann
Hrají: Winona Ryder, Catherine O'Hara, Atticus Shaffer, Martin Landau, Martin Short, Conchata Ferrell, Tom Kenny, Charlie Tahan, James Hiroyuki Liao

Na recenziu poskytol:
Magic Box Slovakia

PLUSY A MÍNUSY:

+ stop-motion animace

- příliš "In memoriam"

HODNOTENIE:

50%



Frankenweenie

LÁSKA AŽ ZA HROB

Tim Burton se tematicky vrací na začátek své tvorby a ve svém nejnovějším filmu předkládá publiku škálu vlastních vzpomínek z dětství. I když film opět zahrnuje autorovu tradiční gotickou poetiku, lze z filmu poznat, že je do posledního detailu láskyplně vypiplaný a zároveň je hodně autobiografický.

Tradiční příběh o lásce mezi psem a jeho páničkem, kteří tvoří nerozlučnou dvojku, dostává v rukou Tima Burtona morbidní nádech, když se po smrti psíka rozhodne chlapec vzít osud do vlastních rukou a pomocí elektřiny mazlíčka oživit. Tato hra na Boha však mezi dětmi v malém městečku nezůstane tajemstvím a i ostatní obyvatelé městečka zjistí, že znovuzrození může mít přísterné následky.

Úvodní scéna filmu ve filmu nás jako diváky připravuje na to, že Burton v tomto filmu bude spíše inspirovat a odkazovat ke starým filmovým hororovým dílům (Godzilla, Fantom opery, Netvor z mořské laguny) než by je přejímal a parodoval. Autobiografické prvky vidíme hned na začátku, kdy chlapec natáčí sci-fi film, ve kterém nesmí chybět jeho milovaný kamarád – pes. Pochopíme, že tento film milující chlapec nemá ve svém okolí žádné přátele, a že musí být na svém mazlíčkovi plně závislý. Stejně jako v ostatních Burtonových filmech není hlavní hrdina Viktor součástí kolektivu a autor se snaží o to, aby Viktora kolektiv akceptoval. Nejsem si moc jistá, zda se toto režisérovi podařilo. Ano, Viktor žije ve svém vlastním světě, podobně jako jeho spolužáci, ale je jediný, se kterým se spolužáci moc nebaví a spíše se nad jeho chytrostí ušklíbají. Film je v tomto ohledu tak silný, že jsem hmatatelně cítila Viktorovo zoufalství nad ztrátou jediného přítele, jeho štěstí nad povedeným vzkříšením i strach z vyzrazení jeho tajemství.

V době, kdy se tvůrci i diváci spoléhají na 3D animaci, která je hlavním tahákem do filmových sálů, si velmi vážíme detailně zpracovaného animovaného filmu vytvořeného časově náročnou metodou stop-motion. I když by se dalo argumentovat, že už je dávno překonaná a je zbytečné točit takovýmto způsobem, bez této loutkové animace by neměl film takovou atmosféru hrorů z 30. let, jakou má díky stop-motionu. Postavičky vystupující ve filmu zastupují svým zjevem škálu povahových charakterů, takže hned od prvního pohledu poznáme, kdo je kladný hrdina a kdo záporný. Hororový a morbidní zjev dodávají loutkám především jejich vykulené oči, kruhy pod očima a celkový vyděšený výraz, který podporují zastřené hlasy, jež obyvatelé městečka vyluzují. Oproti tomu je samotné město kontrastem k expresivnímu vzhledu postaviček. Skvěle upravené trávníky, pěkné vilové domy – už toto může být podezřelé. Díky výrazné vizualizaci nedávají autoři prostor pro diváckou fantazii, která se jen nechává unášet příběhem, který je





však na můj vkus až příliš ušlý a veškerá akce je nahromaděna do posledních minut, takže se divák, který se musel naráz probudit, může jen divit, co se to na plátně odehrává a jak k tomu došlo. Příběhu musím bohužel vytknout i to, že přes veškerou poctu starým sci-fi a hororovým filmům zde nezbyl čas na propracování skutečných osobních příběhů. Stále se pohybujeme na povrchu a jen zlehka nahlédneme do charakterů jak hlavních, tak i vedlejších postav. I když filmu chybí hlubší podtext či nějaká filozofická otázka, která by staršího diváka přinutila trochu zapolemizovat, dá se to přenést přes srdce s vědomím, že cílem filmu nebyla filozofie, ale návrat ke vzpomínkám. Film tvořený všudypřítomnou černobílou atmosférou a anti-disneyovský koncept se snadno uhodnutelným příběhem je přímým opakem Burtonovské velko-studiové tvorby z posledních let.

Blu-Ray

Je zajímavé, že i když může být Frankenweenie považován za film pro děti na DVD nenajdeme ani slovenský či český dabing. Na film se můžeme podívat v originále, pouze s českými a slovenskými titulky. Bonusů je hodně. Na disku najdete původní krátký film, dokument o vzniku filmu a další krátká videa. Na film se můžete podívat v obrazových formátech 16:9 / 1,85 :1.

Lenka Vrzalová







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

ZÁKLADNÉ INFO:

Wreck-it Ralph, 2012, USA, 108 min.

Réžia: Rich Moore
Hudba: Henry Jackman
Strih: Tim Mertens
Hrajú: John C. Riley, Sarah Silverman, Jack McBryer, Jane Lynch

Na recenziu poskytol:
Magic Box Slovakia

PLUSY A MÍNUSY:
+ množstvo vtipných scén
+ vydarené referencie na videohry
- schematická zápletka
- hluché miesta v príbehu
- stokrát recyklované

HODNOTENIE:
65%



Ralph Rozbi-to

ANIMOVANÁ NOSTALGIA

Ralph Rozbi-to je hlavnou postavou vo videohre. Teda, hlavnou záporn ou postavou. A tak, ako mnohé iné záporné herné postavičky, je odkázaný na život vydedenca, s ktorým sa kamarátia len ostatné záporné postavy z iných hier.

Už tridsat' rokov poctivo koná svoju prácu v arkádovej hre v jednej nemenovanej herni. Rozbíja výškovú budovu, ktorú potom Felix Oprav-to opravuje. Ked' Felix budovu opraví, Ralpha zhodia obyvatelia zo strechy domu do blata a Felix dostane medailu. Ked' však Ralph rozbije celú budovu, nedostane nič.

Na tridsiate výročie Ralphovej a Felixovej hry všetky postavičky oslavujú. Len Ralpha nikto nepozval. Vtedy sa v ňom niečo zlomí a rozhodne sa získat' si ich priazeň za každú cenu - tým, že aj on vyhrá medailu. Jediný problém - záporné postavy medaily nedostávajú. Preto Ralph uteká zo svojej hry a, ako vo všetkých digitálne animovaných Disneyho rozprávkach, spúšt'a lavínu bláznivých udalostí.

Hlavným aspektom, ktorým sa snaží film diváka zaujat', je tematika videohier - konkrétne tých z retro éry arkádových automatov. Zaujímavé je, že nečerpá priamo z konkrétnych hier ale z vlastných, vymyslených, ktoré zastupujú niekol'ko hlavných herných žánrov - so všetkými klišé s nimi spojenými. Ralphova hra Fix-it Felix, Jr. sa podobá na starého Donkey Konga. Hero's Duty názvom evokuje známu hernú sériu Call of Duty, aj ked' sa hrá skôr ako striel'ačky na kol'ajničkách typu Time Crisis. Sugar Rush je v princípe klon Mariokart. A pre herných fanúšikov tvorcovia pridali do filmu mnoho referencií na iné hry - objaví sa tu Bowser zo Super Maria, Eggman zo Sonica, Blanka zo Street Fightera, Q*Bert, Pac-Man,...

A skutočný obsah?

Problém je, že okrem videoherných referencií nie je Ralph Rozbi-to ničím výnimočný. Znovu sa stretávame s rovnakým vývojom charakterov, aký sme videli v kope predošlých Disneyoviek. Hlavná postava túži po niečom, čoho sa jej nedostáva, a tak poruší pravidlá a uteká za svojim ciel'om. Stretáva pritom inú postavu, ktorá je na tom podobne, ale bojuje so svojim problémom na inej úrovni. To ju donúti prehodnotit' svoj postoj a svoje ciele, a zamysliet' sa nad svojím, často sebeckým správaním. Medzičasom si l'udia, ktorí danej postave krivdili uvedomia ako vel'a pre nich znamenala, a že bez nej nemôžu existovat'. Nasleduje vel'ká kalamita, ked' sa každý pokúša všetko vyriešit' po svojom, ale nakoniec začnú spolupracovat' a všetko dobre dopadne. Čakali ste snád' niečo iné?

Animácia je na štandardne vysokej úrovni spracovania. Narozdiel od starších digitálnych Disneyoviek však Ralph Rozbi-to viac inklinuje k "hyperaktívnemu" dobrodružstvu na štýl Madagascaru.





Každé z prostredí, ktoré Ralph vo filme navštívi, je výrazne vizuálne odlíšené od tých ostatných. Ralphova domáca hra je jednoduchá, s jednoduchými pohybmi, jednoduchými pravidlami a jednoduchými zvukmi aj farbami. Priestor, v ktorom sa postavičky zo všetkých hier stretávajú, pripomína svojou sterilnost'ou menu hracej konzoly. Vymyslená hra Hero's Duty je komplexná striel'ačka s prepracovanou grafikou, ale po vzore hier ako Gears of War sú farby ladené do neprirodzeného odtieňa. A Sugar Rush? To je tá farebne najkrikl'avejšia adaptácia hry Mariokart v lepšej grafike, plná ružovej a iných toxicky cukríkových farieb. A každý z týchto svetov má svoje vlastné pravidlá

Posledný level

Nech sa na to pozeráme akokol'vek, Ralph Rozbi-to v nás zanecháva zmiešané pocity. Tradične kvalitné spracovanie, na aké sme si u Disneyho rozprávok zvykli, znovu nesklamalo. Množstvo referencií na videohry je tak rozsiahle, že prakticky nie je možné všetky referencie a motívy zachytit' pri prvom zhliadnutí. Dokonca, a to je naozaj netradičné, sú charaktery z videohier hodnoverné svojim predlohám. A množstvo vydarených vtipných scén tiež už neodmyslitel'ne patrí k rukopisu digitálnych Disneyoviek, v tomto prípade sú vo filme zakomponované aj vtipné mémy(tu by som skôr použila slovo „meme" pretože je to príliš neologizmus na to, aby bol adaptovaný aj po morfologickej stránke, čiže ostáva nesklonný, príde mi to také násilné) a jedna referencia na Hviezdne vojny.

Ale tuctový príbeh, ktorého schému sme už mnohokrát videli, nedokáže skúsenejšieho diváka poriadne zabavit' a prekvapit' ani len po prvýkrát. Problémom filmu je rozpoltenost' v jeho zameraní - komu je vlastne určený? Deti, ktoré ešte nevideli vel'a Disneyho rozprávok, sa určite aj pri takto jednoduchom a schematickom príbehu zabavia, avšak nebudú a ani nemôžu rozumiet' referenciám na hry z dávnej histórie videohier, či na hry určené dospelému publiku. Dospelého diváka príbeh nemôže uspokojit' a nevyhne sa dojmu hluchých miest, paradoxne uprostred tých najakčnejších scén - zato ho môžu pobavit' odkazy na hernú históriu.

Čo ešte nájdete na disku?

Popravde sme boli trochu sklamaní aj obsahom samotného Blu-Ray disku. V kategórii animovaných filmov je český aj slovenský dabing samozrejmost'ou. Ale čakali sme aj zopár zaujímavých bonusov. Na disku sa nachádza len jeden bonusový krátky film Paperman, ktorý bol tento rok ocenený Oscarom v kategórii krátkych animovaných filmov. To je však všetko. Ak máte možnost' prehrávania 3D obsahu, určite odporúčame siahnut' po 3D verzii filmu.

Pavol Ondruška



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

ZÁKLADNÉ INFO:

Argo, 2012, 120 min (Director's cut: 129 min)

Režie: Ben Affleck
Hudba: Alexandre Desplat
Hrajú: B. Affleck, B. Cranston, J. Goodman, T. Schilling, K. Chandler, A. Arkin, T. Donovan, C. DuVall, A. Barbeau...

Na recenziu poskytol:
Magic Box Slovakia

PLUSY A MÍNUSY:

+ povedené
+ spád, energie a napětí
+ režisérská práce Bena Afflecka

- herecký výkon Bena Afflecka
- retro kníry

HODNOTENIE:
85%



Argo

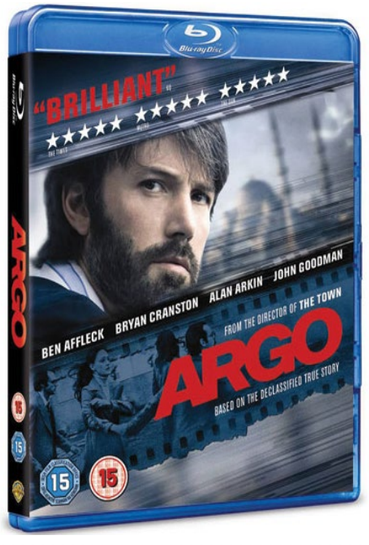
ARGO JE VLASTNĚ SCI-FI!

Politický thriller, drama podle skutečné události, komedie nebo sci-fi? Vše prosím! Ben Affleck do třetice všeho dobrého dokázal, že dobrý thriller může v sobě snoubit více žánrů. Argo je správně drásavé, dojemné, zábavné a neuvěřitelné, až člověka napadne – tohle se vážně stalo?

Další z filmů, kterých se režisérsky chopil Ben Affleck, je jeden z nejúspěšnějších snímků loňského roku – Argo. Tak trochu retro film, který je Affleckovým třetím celovečerním, po Sbohem, baby (2007) a Městě (2010), mu vysloužil ocenění a zařazení mezi uznávané režiséry nové americké vlny. Argo je velmi silným a emotivním snímkem už jen díky volbě tématu a cedulky „podle skutečné události". Divák si jistě řekne, že zachycení revoluce nebo terorismu na středním východě už viděl nesčetněkrát, ale tenhle film je skutečně jiný.

Příběh začíná v Íránu, konkrétně u budovy amerického velvyslanectví roku 1979, který je obklopen běsnícími íránskými radikály. Dožadují se vydání bývalého íránského šáha, který se skrývá v USA a dav tak demonstrativně podpaluje všechny americké symboly a „loví" veškeré Američany v Teheránu. V ambasádě se zatím všichni zaměstnanci snaží přivolat pomoc a zničit citlivá data, ovšem nikdo se k nim nehlásí a pouze s malou ochrankou a slzným plynem se snaží získat drahocenný čas. Rozzuřený dav zatím zdolává jednu překážku za druhou, přičemž Affleck doplnil už tak děsivé představení efektivními záběry z davu, obrazu přidal na zrnitosti a dokázal tak záběrům přidat na autenticitě a mrazivosti. V tomto chaosu zajmou radikálové dvaapadesát rukojmích a jen šesti lidem se z ambasády podaří uprchnout a skrýt se v domě kanadského velvyslance, ovšem o to víc je děsí, že jejich odhalení by vedlo rovnou k popravě.

Oproti úzkostlivému pohledu na vyostřenou atmosféru v Teheránu je nám jako naprostý protiklad nastíněn americký pohled. V kanceláři CIA nikdo nedává této šestici víc, než jeden den a smetou akci ze stolu. Trvá deset týdnů, než se vláda pokusí těmto lidem pomoci a to konstruováním plánů jako například „k hranicím se dostanou na kolech," nebo „hladovějícím černým dětem pojedou zajistit potravu a dobré školy". Je zřejmé, že nikdo z nich nemá o krajině středozápadu ani tušení, když se Tony Mendez (Ben Affleck) zmíní, že v Íránu je zrovna zima a černé děti tam bohužel nemají. Mendez je specialista na exfiltrace a ve výsledku je jeho úkolem, aby šestici lidí z íránského pekla dostal. Zrealizuje tak „nejlepší ze svých špatných nápadů" a to vydávat těchto šest Američanů za filmový štáb, jenž přijel do Íránu natáčet sci-fi jménem Argo, které groteskně pojí všechny kultovní snímky tohoto žánru. Už jen představa, že by takový plán opravdu vyšel, je vlastně tak trochu sci-fi.





Celá přípravná fáze v Hollywoodských studiích je jeden velký výsměch tomuto filmovému centru. John Goodman, který ve filmu ztvárňuje oceňovaného filmového maskéra Johna Chambera, si společně s Alanem Arkinem utahují z Hollywoodu a jeho falešné masky. Větami jako „I opice se naučí režii za den," nebo „Chcete se v Hollywoodu hlásit jako velký šéf a vlastně nic neudělat? To zapadnete," zesměšňují, ale nijak neuráží Hollywood či americký filmový průmysl. Tato vtipná a dost šťavnatá vsuvka plná sarkastického humoru nechá člověka na chvíli odpočinout, aby se mohl nadechnout na další vlnu napětí a očekávání.

Ve filmu se naprosto skvěle mísí humor s těžkou atmosférou dramatu. Nikdy není jasné, kdy ten kratičký okamžik bezpečí skončí a diváka tak film nenechá povolit na ostražitosti. Nudné pasáže dramatu jsou nahrazeny odlehčením v podobě komiky a trapné pasáže komiky naopak vystřídány pohledem na paniku a děs. V Argu tak nechybí ten energický náboj a nenucený dynamický spád dějové linie, na rozdíl od dalšího oscarovému snímku 30 minut po půlnoci (2012) zasazeného taktéž do zemí středního východu. Je sice pravda, že narcistické obsazení hlavní role strnulým Benem Affleckem nebylo zrovna nejlépe voleným tahem, zato vedlejší role, malé i velké, vynikají po všech stránkách. Kromě hollywoodských komických postaviček, které naprosto skvěle plnily svou zábavnou funkci, je nutné podotknout, že právě obsazení vcelku neznámých tváří do rolí šestice Američanů, bylo velmi dobrým tahem. Emocionálně působí skvěle jako jednotlivec i jako skupina, vzájemně se doplňují a tvoří tak velmi funkční pospolitou skupinu, které nejde strach a panika nevěřit.

Argo, natočené podle knihy skutečného Sama Mendeze, se chválí štítkem thriller, ovšem s klidem o něm můžeme tvrdit, že je multižánrovým a opravdu povedeným historickým dramatem, kterému nechybí americká sebeironie ani potřebný náboj. Technicky vzato je film opravdu velmi povedený, jak střih, tak i práce s kamerou jsou řemeslně takřka dokonalé a ve spojení s podmanivou hudbou od Alexandra Desplata vše funguje bezchybně a tvoří tak z Arga jeden z těch poctivých, propracovaných filmů, kterým člověk věří vše. Není divu, že si tento film vysloužil mimo jiné i ocenění akademie v podobě zlaté sošky za nejlepší film. Pohybuje se ve velmi citlivých oblastech a spojuje problematiku morálky, vztahu americké společnosti a právě zemí středního východu nebo i lásku otce k synovi, přičemž není nijak moralistickým snímkem a i klišé jsou zde funkční. Nyní prodloužená verze na Blu-ray navíc všechny tyto vzájemné vztahy rozebírá ještě detailněji, což sice na první pohled může působit zbytečně a zdlouhavě, ale v případě Arga tyto detaily jen dokreslují a vyjasňují všechny okolnosti a dotváří tak ještě dokonalejší celek, který ani chladnokrevné nenechá chladnokrevnými.

Veronika Cholastová







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

>> Aleks Tarn

Ukradnúť Lenina

K početným titulom z ruskej (sovietskej) literatúry, kedysi hojne prekladanej (podstatne menej už po r. 1989), pribudol d'alší, a tak sa menoslov predstavitel'ov tejto nielen na počet autorov obrovskej literatúry u nás rozrástol o d'alšie meno.

Kniha ruského židovského autora Aleksa Tarna (1955) s dosť provokujúcim názvom UKRADNÚŤ LENINA s podtitulom sitzrealistická fantázia vyšla vo vydavatel'stve Marenčin PT a výborne ju preložil Ján Štrasser. A.Tarn sa považuje za izraelského spisovatel'a, píšuceho po rusky. Do r. 1989 žil v Leningrade pod menom Arsenev, vyštudoval Inštitút jemnej mechaniky a optiky, knihy publikoval až po svojom odchode do Izraela.

Výber práve tohto titulu slovenského vydavatel'a zrejme ovplyvnila skutočnosť, že sa v Rusku v posledných rokoch výrazne oživila polemika okolo umiestnenia nabalzamovaného vodcu svetovej revolúcie na Červenom námestí a úmysle tento pamätník zrušiť a odovzdať jeho ostatky zemi. Sám autor určite tento problém, rozdel'ujúci ruskú verejnosť, tiež bral pri písaní svojej knihy do úvahy.

Bizarnú prozaickú nit' začal odvíjať od stretnutia sa po dlhých rokoch štyroch dávnych priatel'ov, štyroch véčok (volali sa Veňa, Vad'ka, Vovočka a Vit'ka), ktoré zosnoval Vad'ka. Ten sa po rozpade ZSSR stal jedným zo zbohatlíckych Novorusov, novodobým oligarchom. Svojich troch kamarátov – plukovníka kremel'skej ochranky, doktora z Izraela a vedca z Dánska pozval do Pitera (Petrohradu), mesta ich detstva, aby tu spolu oslávili svoje päť'desiatiny. Po bujarých prvých spoločných chvíl'ach, strávených v skutočne extravagantných radovánkach, sa poberú na jedno z miest svojho detstva, na starý cintorín. Tu natrafia na mladú gotičku (vyznávačku gotickej mystiky) Lakrimozu a aj po stretnutí s ňou vznikne hyperbizarný nápad, ktorým si chcú uctiť čoraz smutnejšieho plukovníka Vladimíra (Vovočku), lebo pozná štátne tajomstvo - jeho menovca majú v najbližších hodinách odstrániť z mauzólea. Aby mu urobili radosť, tak Vad'ka privolá vrtul'ník a s pomocou špeciálnej sbs-ky múmiu z prísne (?) stráženého posvätného miesta unesú...

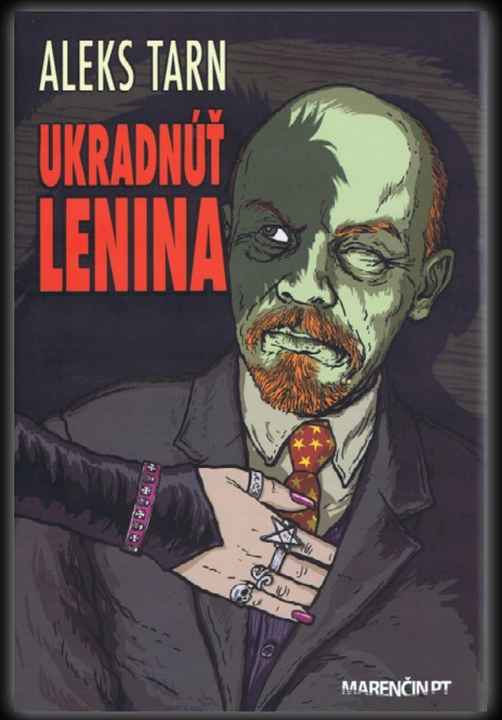
Príbeh má svoje silné i slabé stránky. Fabulačná schopnosť autora je takmer bezmedzná, čo však vedie až k tomu, že z grotesky s humorným nádychom sa stáva ani nie tragigroteska, ale až krutá persifláž či antikomunistický a protiruský pamflet. Lenin ako zombie je tu vykreslený ako krvilačný netvor a Rusi, či už z vyšších kruhov alebo aj tí najobyčajnejší, sú v autorovom podaní degradovaní na takmer stádo alkoholikov a primitívov. Textu vel'mi nepomôžu narážky na romány Il'fa a Petrova, hoci viaceré autorove postrehy či floskuly sú vtipné i výstižné, zaujímavo vyznievajú aj situácie, súvisiace so súčasnou mládežou, ktorú tu reprezentujú mystici a gotici a najmä mladá nezávisláčka Lakrimoza.

Lenže v celkovom vyznení román vyznieva ako odmietanie Ruska a všetkého ruského, či už minulého alebo súčasného. Dosť pokrytecky vyznieva posledná veta románu: „Kolesá vagónu netrpezlivo poháňali rušeň: do-pre-du do-pre-du do-pre-du... a vôkol, za nákladiakmi rozškriabanými chrastami ciest ležala biedna, utýraná, nešťastná zem." Aj iní autori, predstavitelia súčasnej ruskej literatúry, patriaci do rôznych prúdov, nemajú ilúzie o súčasnom i minulom Rusku (rozumej ZSSR), no v ich knihách nechýba snaha o pochopenie toho, prečo sa všetko odohralo v tejto krajine tak, ako sa odohralo.

Prijatel'nejšie preto vyznievajú knihy S. Ulickej, J. Pol'akova, P. Krusanova, V. Aksionova, V. Jerofejeva či V. Vojnoviča, hoci ani títo autori sa nevyhýbajú kontroverzným tónom či pohl'adom na vel'mi zložitú a bolestivú problematiku. A. Tarn však zrejme nechce pochopiť, prečo je Rusko v inej pozícii ako pred rôznymi zlomovými rokmi.

Jozef Špaček

Autor knihy: Aleks Tarn
Počet strán: 272 strán
Väzba: pevná väzba
Jazyk: slovenský jazyk



>> Lukáš Kovanda

Prečo je vzduch zadarmo a panenstvo také drahé

Ekonomické odpovede na neekonomické otázky. Prečo nie. Populárna ekonómia nie je neznámym pojmom ani na Slovensku. Tá, ktorú spracoval Lukáš Kovanda, má k našim životom však o kúsok bližšie.

Publikácia Prečo je vzduch zadarmo vznikla najskôr ako učebný text pre slovenských študentov. Desať kapitol chcelo priblížiť a spopularizovať ekonomickú vedu na príkladoch z bežného života. Poučné a l'ahké čítanie sa nakoniec dostalo aj na pulty, nie len do rúk študentov. Prečo je vzduch zadarmo a panenstvo také drahé vyšlo ako kniha (2013). Ako štyridsať kapitol, štyridsať pohl'adov na to, že ekonomika sa skrýva nielen v banke, ale i v kuchyni, v našich spálňach alebo v politickej orientácií.

Gayovia zvyšujú nájomné. Počas ekonomickej krízy viac trpia milenky, ako milenci. A osem kíl ženskej nadváhy sa rovná 513-tim eurám na výplatnej páske. Možno uvedeným faktom neveríte alebo medzi nimi nevidíte súvislosť. Práve kapitoly populárnej ekonómie, ktoré pripravil Kovanda, súvislosť predchádzajúcim vetám dajú. Kovanda je nielen ekonóm, ale i novinár. Jeho schopnosť písať, no nenudiť, sa odráža práve v tejto knihe. Žiadne ekonomické vysvetlenie alebo bádanie nezachádza do terminológie tak, aby ste ho nemohli pochopiť aj tesne pred spaním.

Knihu otvára Intímna ekonómia, zakončujú ju Ekonomické príbehy. Viac sa orientuje na našu krajinu, prípadne na Českú republiku, aj keď základy textov nachádza Kovanda najmä v zahraničných výskumoch. Kapitoly lákajú svojimi názvami, pikoškami, ale i dĺžkou. Žiadne zbytočné teatrálne úvody, ani zložitý dej. V knihe môžete listovať námatkovo. I keď sa téma populárna ekonómia nájde v každom príbehu, obsahy na seba nenadväzujú.Zaujíma vás, prečo rozvodovosť na Slovensku, aj vo svete tak rapídne stúpa? Kapitola Príbeh tretí, „antikoncepčný': Prečo pilulka plodí karieristky, vám na to dá odpoveď. Pilulka nepriniesla len plánované kočíkovanie. A piráti neboli v skutočnosti až takí „heavy', ako sa to zdá byť vo filmoch, a ako to popisuje Príbeh prvý, pirátsky: Prečo boli piráti v skutočnosti racionálni.

„Starý vtip hovorí o Slovákovi, ktorý sa modlí k Bohu: „Pane Bože, môj sused má kozu a tá mu dáva vel'a mlieka.' Boh ho preruší a vl'údne hovorí: „ A ty, syn môj, by si určite chcel mať tiež takúto kozu, však?' A Slovák nato: „Nie, Bože, ja by som iba chcel, aby tá susedova zdochla."

Dávny vtip potvrdzujú najnovšie ekonomické a psychologické štúdie – l'udia, a zd'aleka nielen Slováci, sa nestarajú ani tak o to, kol'ko majú, ale o to, kol'ko majú v porovnaní s ostatnými."

Titul Prečo je vzduch zadarmo a panenstvo také drahé je osviežením bežných magazínových článkov. Nejde o nafúknutie problému, ale o jeho inú tvár. Možno budete nad súvislosťami krútiť hlavou a nepripustíte si, že detská sedačka v aute chráni životy ratolestí, no dáva l'ud'om odvahu jazdiť rýchlejšie, nepozornejšie. A možno nájdete dobrú tému na večerné posedenie v bare. Pozor – ak si prečítate Kovandu, budete vedieť, že modrookí sa v ňom opijú rýchlejšie.

Kristína Lišková

Autor knihy: Lukáš Kovanda
Vydavatel'stvo: Premedia
Počet strán: 184 strán
Väzba: brožovaná väzba
Jazyk: slovenský jazyk



TESTOVÁNO MUČENO LADĚNO DŮKLADNĚ SE SEZNAMTE

Naslouchali jsme hráčům MMO. Spolupracovali jsme s předními vývojáři. Požadovali jsme přesné technické zpracování.

Výsledek? Dvacet speciálních tlačítek pro hry typu MMO. Intuitivní panel pro ovládání palcem s dvaceti tlačítky. Dokonale navržený snímač. Přesný a výkonný konečný design, důkladně testovaný tak, aby vydržel zatížení, o kterém se vám ani nezdálo.

Nebyli jsme to my, kdo rozhodl, že je připraven. **BYLI JSTE TO VY.**



Logitech® | G-SERIES