Digitálno-Lifestyle magazín pre každého

Číslo 18 / jún 2013 | www.gamesite.sk

GENERATION ON

PREDSTAVUJEME Xbox One

OTESTOVALI SME HP ENVY Phoenix H9-1400ec

MARVEL

IRON MAN 3

© 2013 MARVEL

Súťaže o hodnotné ceny









➔ HRY MESIACA:
Metro: Last Light
Injustice
SOUL SACRIFICE
Fire Emblem Awakening

➔ HARDVÉR MESIACA:
LENOVO IDEAPAD YOGA 13
Belkin WLan Range Extender
POINT OF VIEW MOBII 945
LG Nexus 4

➔ FILMY, KTORÉ ZAUJALI:
Kino: Oblivion
Bluray: Divoký Django
Bluray: Lovci mafie
Bluray: Jack Reacher

➔ TOP TÉMY:
Všetko, čo vieme o Xbox One!
Jason Graves - Interview
Kniha: Prototyp Eva
Kniha: Nebe pod Berlínem

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 Lonščák
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 / Mário Lorenc /Martin Húbek / Martin Sabol / Tomáš Kleinmann / Ján Kaplán / Miroslav Konkol' / Jozef Andraščík / Eduard Čuba / Adam Kollár / Linda Engelová /Lenka Vrzalová / Matúš Slamka / Veronika Cholastová / Adam Zelenay

SPOLUPRACOVNÍCI
Matúš Paculík / Martin Pročka / Marek Líška

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

Titulka
Obrázok z Iron Man 3 © Marvel

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

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

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

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

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

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

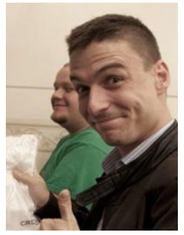
Vydavateľ nenesie žiadnu zodpovednost' za obsah inzerátov, reklamných článov a textov dodaných redakcii tret'ou stranou. Za obsah inzerátov sú zodpovední výlučne len inzerenti, prípadne ich zástupcovia/agentúry.

Žiadna časť magazínu nesmie byť reprodukovaná úplne alebo sčasti bez písomného súhlasu redakcie/vydavateľa. Všetky autorské práva sú vyhradené. Všetky informácie publikované v článkoch sú aktuálne k dátumu vydania. Ceny a 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



Editoriál

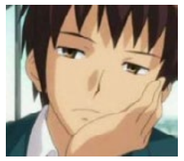
Zábavný priemysel v 21. storočí zažil množstvo inovácií. Ak sa vrátime späť v čase, určite si každý nájde rôzne srdcovky, či už v podobe filmov, kníh, technológií alebo hier. Hoci sa u kníh a filmov toho až tak moc nezmenilo, o nových hračkách v podobe inteligentných telefónov, počítačov, konzol a hier sa to povedat' nedá. Stačí si pozriet', ako hry a telefóny vyzerali v deväť desiatom deviatom. Asi by ste si s nimi neužili moc „srandy" na dnešné pomery (česť výnimkám).

Podobne je to aj s naším projektom Gamesite.sk. Začali sme pred štyrmi rokmi a odvtedy sa toho mnoho zmenilo. Snád' k lepšiemu. Od prvého layoutu, ktorý vyzeral, ako vyzeral, cez prvé kliky od iných l'udí, ako naši známi, až do dnešnej podoby, ktorá zahŕňa množstvo kontentu v podobe písaných článkov, videí, magazínu a rôznych súťaží. Sám by som si ani netrúfol pred štyrmi rokmi povedat', že náš projekt dospeje do takejto fázy. Až s odstupom času sa dá povedat', že za tým všetkým stojí jedna vec, a to neskutočná väšeň k novodobej zábave, či už z uhla nás, redaktorov, alebo vás, našich čitatel'ov... A, pravdaže, Hiro!

A ked'že Hiro nikdy nespí (doslova), môžete sa tešit' na neustále zdokonal'ovanie nášho portálu, nového synčeka v podobe pripravovaného Moviesite.sk a všetok kontent, ktorý pravidelne ponúkame. 1.6. oslavujeme 4 roky od založenia materského portálu v roku 2009. Verím, že d'alších pár rokov to ešte s nami vydržíte.

Tomáš Klajo Kleinmann

Redakcia hodnotí mesiac máj...



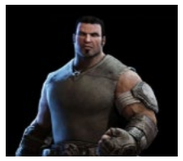
Babli

Celý máj som strávil v moskovskom metre. Najprv som dobehol zameškané a konečne sa dostal k Metro 2033 a hned' na to som sa pustil do Last Light. Mimo to som skúsil aj zopár zaujímavých nezávislých kúskov, ako napríklad Anodyne.



JC

Trochu prekvapujúco, ale PS Vita bola opät' najvyť aženejšou platformou. Okrem Soul Sacrifice som otestoval aj reedíciu hry Dragon´s Dogma (tú však na PS3), s ktorou som si trochu zaspomínal na sériu Gothic.



MarkusFenix

V máji dostali prednost' skúšky. No z nových hier dostalo prednost' Metro: Last Light. Okrem toho som oprášil spomienky na trilógiu Mass Effect a do toho občas dávkoval Borderlands 2. Trochu priestoru dostal aj Battlefield 3 a Monster Burner na WP.

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

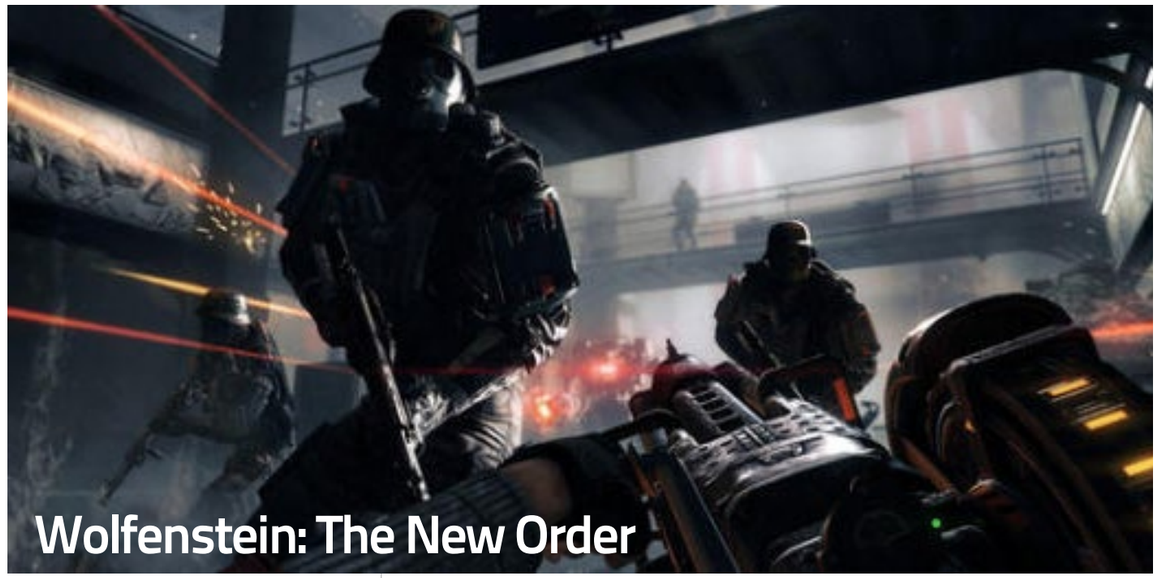


NEWS

>> NOVINKY ZO SVETA HIER

>> *Jozef Andraščík*

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



Wolfenstein: The New Order

V Bethesda Softworks už dlhší čas naznačovali, že vo vývoji majú novú hru. Nikomu by však nenapadlo, že ide o vel'ký návrat slávnej značky. Aj preto bolo ohlásenie Wolfenstein: The New Order v hráčskej obci takým oživujúcim prekvapením. Po vlažne prijatom Wolfensteine z roku 2009 bude snád' presne tým, čo hráči vtedy čakali.

The New Order je zasadený do neblahého roku 1960. Neblahého preto, pretože odkedy nacistické Nemecko vyhralo 2. svetovú vojnu, šíri svoju zvrátenú ideológiu po celej planéte. Je potrebné zasadit' tyranii rozhodujúci protiúder. Vojnový hrdina B.J. Blazkowicz je v tomto konflikte kl'účovou úlohou, a práve zaňho budeme v očakávanej FPS hrat'. Budeme sa pohybovat' v Európe. Príbeh nás zavedie do ohromnej nacistickej pevnosti, v ktorej opät' vd'aka najrôznejším

>> Séria Wolfenstein bola jedným z katalyzátorov masovej popularizácie videohier. Teraz ju čaká next-gen-krok vpred.

superzbraniam nacistov budeme bojovat' s hordami nielen nacistov, ale aj rôznych príšer či robotov zlého režimu. Vývojári prízvukujú, že hra nebude mat', kvôli silnej koncentrácii na vel'kolepú kampaň, hru pre viacerých hráčov. Údajne sa celý vývoj stáča len na úlohu byt' slávnej sérii dôstojným a pyšným nástupcom, hodným svojho mena. O tom, že ide o jednu z najočakávanejších FPS doby hned' po ohlásení, svedčí aj táto historka. Známy dizajnér Warren Spector (podiel'al sa na Deus Ex či System Shocku) na svojom Facebooku napísal, či je vážne treba d'alšej „genericky temnej, monochromatickej FPS, kde sa zabíjajú nacistickí roboti." Jeho názor bol ihned' bombardovaný kritikou zo strany hráčov a bol nútený sa ospravedlnit'.

Hru vyvíja Machine Games štúdio, patriace pod Bethesdu. Štúdio založili l'udia zo Starbreeze štúdia (na triku majú napr. Chronicles of Riddick) ešte v roku 2009. Zostáva len dúfat', že v ich rukách dostanú vel'ké sl'uby splnenia.

Wolfenstein: The New Order vyjde v jeseni 2013 na PC, Xbox 360, PS 3 a neskôr aj na novej generácii konzol.



Survarium

f2p FPS dosiahla alpha štádia

Hoci by si väčšina hráčov priala nového S.T.A.L.K.E.R.-a, kuchtí sa Survarium, multiplayerová FPS. Bude zdarma a v apokalyptickom prostredí. Vývoj má pod palcom ukrajinský Vostok Games. Hra je práve v alpha štádiu testovania (zapojit' sa môžete tiež, stačí navštívit' oficiálne fóra hry). Zatial' je v hre PVP mód, založený na tímovej hre, dve frakcie, lokalita Vostok Radar Station, jedenást' zbraní, tri súpravy vybavenia pre obe frakcie a aj inovatívny systém poškodenia, založený na zónach. Hra bude tiež plne modifikovatel'ná pre moderov. Dátum vydania ešte nie je známy, no hru čakajú ešte d'alšie vylepšenia. Je sa na čo tešit'.



Way of the Dogg

Bizarná bojovka od rappera Snoop Dogga

Dôkaz toho, že známe celebrity niekedy nevedia čo s peniazmi, sa dostal na povrch pri ohlásení bojovky Way of the Dogg. Hlavnou postavou nie je totiž nik iný ako svetoznámy americký rapper Snoop Dogg, mimo iné herec a hudobný producent. Ktovie, kde na nápad prišiel, každopádne vraj má íst' o vel'mi rytmickú a prít'ažlivú st'ahovatel'nú hru. Prvé recenzie ju pokladajú skôr za priemernú bojovku, ani nie zlú, ale ani nie príliš dobrú. Pokial' máte radi hip-hop, nebudete až takí sklamaní z mixu hudby, boja, l'ahkého príbehu a z rôznych postavičiek ako iní. Way of the Dogg vychádza na PSN, XBLA, iOS a systémy Android.

VIEME, ŽE UŽ ČOSKORO...

... zasadneme za volanty v racingovke GRID 2. Okrem ulíc Miami či Paríža prevetráme aj Dubaj. Tvorcovia predstavili mód Eliminator, ktorý je variáciou známeho Last Man Standing módu, v ktorom sa každých dvadsat' sekúnd vylučuje posledný v rebríčku. Najočakávanejšia racingovka roka príde na konci mája.

... sa dočkáme Assassins Creed filmu. Ešte si trochu počkáme, ale je to oficiálne. Film podl'a známej hernej série si strihne svoju premiéru v kine presne 22. mája 2015, v hlavnej úlohe s Michaelom Fassbenderom. Režiséra zatial' nemá, no produkčnú hodnotu mat' bude, ked'že jeho hlavným kino konkurentom bude Avengers 2.

... vyrazíme na simsovskú dovolenku. Nový datadisk k The Sims 3, s podtitulom Island Paradise, totiž hráčom umožní splnit' si sen o dovolenke na ostrove. Vychádza už 25. júna. Na ostrove môžete skúmat' oceán, žit' na jachte či v luxusnom rezorte plnom celebrít, čvachtat' sa vo vode so simíkmi a všeličo iné.

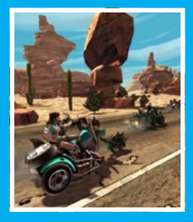
MGR: Revengeance na PC

Kreatívny riaditel' Platinum Games, Jean Pierre Kellams, potvrdil, že spinoff MGS série, úspešná akčná hra Metal Gear Rising: Revengeance, pricestuje aj na hardisky osobných počítačov. A to do konca už tento rok.



Do pekla na motorkách

Deep Silver už v júni vydá st'ahovatel'nú hru Ride to Hell: Route 666, v ktorej sa hráči stanú nefalšovanými členmi motorkárskych gangov v pretekoch z Chicaga do San Francisca. Samozrejme, v pretekoch sa nešetrí gul'kami.



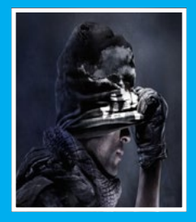
Čaká nás GT 6

Čerstvo odhalená Gran Turismo 6 bude mat' vyše 1200 áut, začne s tridsiatimi tromi okruhmi (každý mesiac nové). Realistickejšie autá a bohaté sociálne možnosti sú samozrejmost'ou. GT6 vyjde už v lete na PS3. Neskôr aj na PS4.



Nové CoD ohlásené

Najnovší diel série CoD ponesie podtitul Ghosts. Je začiatkom novej subsérie, a to kvôli príchodu novej generácie konzol, na ktorú je primárne vyvíjaný (terajšia generácia konzol však nechýba). Príde koncom roka 2013.



CREATIVE PREDSTAVUJE

AIRWAVE HD A AIRWAVE



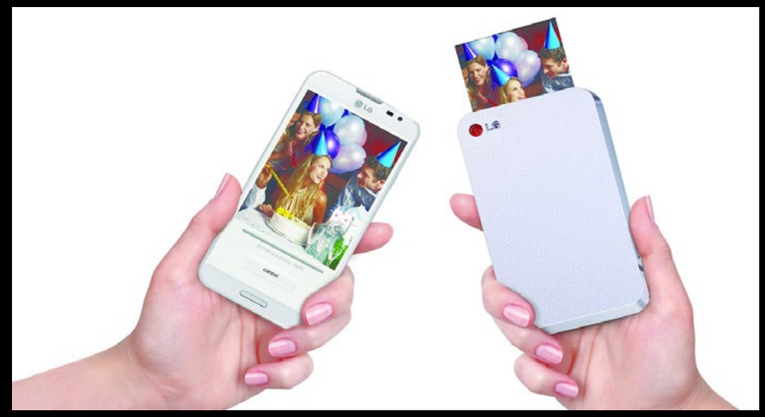
Creative uviedol nové prenosné reproduktory Airwave HD a Airwave, bezdrôtové Bluetooth reproduktory s NFC technológiou, so špeciálne navrhnutými chytrými funkciami pre jednoduché použitie a skvelé audio zážitky. Sú pritom prvé z niekol'kých produktov, ktoré odrážajú nové smerovanie spoločnosti, začleňujúce nový svieži dizajn, ktorý sa bude týkat' mnohých tohtoročných reproduktorov a slúchadiel.

Na rozdiel od elegantnej čiernej a klasickej sivej, reproduktory tiež prichádzajú v rade žiarivých energických farieb – červenej, modrej, ružovej a zelenej. Osobitná pozornost' bola venovaná tomu správnemu dvojfarebnému kontrastu medzi kovovou mriežkou a zadnou časť ou Airwave HD, s matným leskom po stranách a na vrchole. Podobná myšlienka bola zavedená aj do dizajnu Airwave, športového reproduktora s lesklými bočnými stranami, sprevádzanými hladkým perlet'ovým povrchom na prednej a zadnej časti reproduktora. Reproduktory sú prvé z niekol'kých nových produktov Creative, ktoré sú vybavené najnovšou NFC technológiou. Creative Airwave HD, bezdrôtový reproduktor, disponuje viac bodovým pripojením, takže užívatelia si môžu pripojit' k reproduktorom až dve inteligentné zariadenia súčasne – je to ideálne pre užívatel'ov, ktorí vlastnia smartphone aj tablet. Creative Airwave HD – cena je 149,99 EUR, Creative Airwave HD, bezdrôtový reproduktor, poskytuje väčší zvuk a menšiu stopu než Bluetooth reproduktor Creative Airwave. Vd'aka zosilňovaču Creative Super Charged Amplifier sú naladené a uzavreté duálne prémiové ovládače s plným rozsahom, Creative Airwave HD prináša dvojnásobok vynikajúceho zvuku do reproduktorov svojej vel'kosti.

Creative Airwave HD je napájaný vlastnou vstavanou nabíjatel'nou Li-Ion batériou, ktorá poskytuje až sedem hodín prehrávania zvuku. Creative Multipoint technológia umožňuje pripojenie až dvoch zariadení s technológiu Bluetooth k reproduktoru Creative Airwave HD súčasne. Za najnižšiu možnú Bluetooth latenciu a najvyššiu možnú kvalitu zvuku reproduktor Creative Airwave HD vd'ačí podpore aptX zvukového kodeku a AAC kodeku.

Creative Airwave – cena je 99,99 EUR, Creative Airwave, bezdrôtový reproduktor, je vybavený dvoma efektívnymi ovládačmi s plným rozsahom, umožňujúcimi reprodukciu zvuku, ktorá sa rovná ovel'a väčším reproduktorom. Creative Airwave reproduktor je napájaný vlastnou vstavanou nabíjatel'nou Li-Polymer batériou, ktorá poskytuje až dvanást' hodín prehrávania zvuku. Rovnako aj tento reproduktor podporuje aptX kodek a AAC kodek.

LG prináša bezdrôtovú vreckovú tlačiareň



LG uvádza na slovenský a český trh inteligentnú mobilnú tlačiareň LG PD233 Pocket Photo. Tlačiareň LG Pocket Photo umožňuje vysoko kvalitnú tlač fotografií a poskytuje vynikajúcu bezdrôtovú konektivitu. Vd'aka tomu je ideálnym doplnkom smartphonov s operačným systémom Android alebo iOS.

Štýlová tlačiareň LG Pocket Photo patrí svojimi rozmermi 72×120×24mm a hmotnost'ou iba 215 gramov medzi najmenšie a najl'ahšie mobilné fototlačiarne na trhu. Fotografie z LG Pocket Photo majú praktický rozmer (5,1×7,6cm) a ideálne sa hodia na súkromné i pracovné účely. Možnost' opatrit' tlačené fotografie QR-kódmi prináša unikátny spôsob spojenia vašich snímok s online komunitou.

LG Pocket Photo podporuje technológie Bluetooth a Near Field Communication (NFC). Tlačiareň tiež využíva technológiu bezatramentovej tlače značky ZINK. Tá pracuje na princípe využitia tepla na spustenie chemickej reakcie, ktorá spôsobuje zafarbenie papiera ZINK 2.0. V porovnaní s konvenčnými spôsobmi tlače, zachováva systém bezatramentovej tlače ZINK dlhšiu kvalitu snímok a pôsobí proti ich rozmazaniu.

Toshiba pripravuje tablet s čipom Tegra 4



Už minulý mesiac sa objavila prvá zmienka o tablete Toshiba s Tegra 4 procesorom. Bol to benchmark AnTuTu, kde tento tablet dosiahol impozantné skóre 28 058. Dnes sa zariadenie "vynorilo" znovu a tento raz "pózuje" pred fotoaparátom. Väčšina hardvérových špecifikácií pre Toshiba AT10LE-A sú stále vel'kou neznámou, ale vieme, že ho poháňa štvorjadro Tegra 4 s taktom 1,8GHz a je to 10,1-palcový tablet. Už len z výsledku z benchmarku môžeme zistit', že máme čo dočinenia s high-end zariadením. Môžeme tiež potvrdit', že zariadenie bude ponúkat' slot na microSD karty pre rozšírenie pamäte, miniHDMI výstup a stereo reproduktory. Beží na Androide 4.2.1. Viac informácií ešte nie je známych.

Xperia ZR – vode odolný



Nový model od Sony bude, podobne ako high-endový model Xperia Z, vode odolný. Bude mat' 4,6-palcový displej s HD rozlíšením. O výkon by sa mal starat' štvorjadrový procesor spolu s 2GB pamät'ou. Zariadenie bude ešte vybavené 13MPix fotoaparátom a batériou s kapacitou 2300mAh.

Odolná verzia Galaxy S4

Na internete kolujú dohady o odolnej verzii nového Samsung Galaxy S4. Nová verzia má byt' totiž spevnená a odolná voči vode a prachu. Na internete sa už objavili aj zábery, ktoré údajne zobrazujú tento odolný smartphone s popisom Galaxy S4 Active. Samsung sa oficiálne k téme ešte nevyjadril.

Xiaomi Red Rice



Čínsky výrobca predstaví d'alší lacný smartphone. Xiaomi Red Rice má zaujat' hlavne cenou v hladine 130 dolárov. Za málo peňazí však dostaneme štvorjadrový procesor a HD displej s vel'kost'ou 4,7 palca. Na zadnej strane nájdeme fotoaparát s rozlíšením 8MPix. Smartphone bude predstavený v októbri.

Samsung Galaxy Note III

Generálny riaditel' Samsungu oficiálne potvrdil nový Note III. Displej znova narastie, tento raz do vel'kosti 5,9 palcov. Novinka, s Oled displejom, by mala byt' predstavená počas vel'trhu IFA v septembri v Nemecku. Po dizajnovej stránke má novinka čerpat' z dizajnu Galaxy S4.

Kamera už aj na Lomnickom štíte

Spoločnosť Tatry mountain resorts a.s. prišla s požiadavkou na vybudovanie flexibilného kamerového systému, ktorý by slúžil na ochranu majetku a zároveň by sa dal využiť marketingovo napr. pre informovanosť klientov publikáciou kamerových výstupov na webových stránkach.



Zadaním bolo vybudovať systém, ktorý by bolo možné ľahko integrovať do existujúcej dátovej infraštruktúry a súčasne by umožňoval aj rýchle rozširovanie, centrálnu správu s prístupom pre oprávnených používateľov a aplikačné systémy. Role dodávateľa kvalitnej technológie s dlhoročnými skúsenosťami z oblasti integrácie IP kamier a lokálnym (nadštandardným) supportom sa zhostila spoločnosť Canex connections s.r.o. s IP kamerami značky Axis a softvérovým riešením značky WatchSystem.

Rôznorodosť prostredí a použitie kamerového systému vylučovali inštaláciu jednotného typu kamier, pretože kamery sa využívajú na video dohľad v hoteloch, na sledovanie situácií na zjazdovkách, sledovanie aktuálneho počasia a pod.. Testovacia fáza pomohla určiť vhodnosť konkrétnych modelov pre zvolené prostredia a finálny výber napokon zastúpilo 11 typov kamier Axis. Následne už v prvej fáze presiahol celkový počet inštalovaných kamier číslo 130 ks! *„Kvalita kamier Axis a otvorenosť softvérovej aplikácie cWatch slúžia na ochranu nášho majetku a súčasne nám otvárajú ďalšie možnosti v oblasti marketingu a informovanosti klientov,"* povedal Ing. Miroslav Kolhánek, IT manažér spoločnosti Tatry mountain resorts a.s..

Najvyššie položená bezpečnostná kamera v SR

V projekte bolo niekoľko zaujímavých a jedinečných prostredí, v ktorých boli kamery Axis inštalované. Spoločnosť TMR totiž prevádzkuje aj lanovku na druhé najvyššie položené miesto v Slovenskej republike, na Lomnický štít. Inštaláciou vo výške viac ako 2.633 m nad morom sa stala kamera AXIS Q6034-E najvyššie položenou bezpečnostnou kamerou v Slovenskej republike.

„Použité kamery Axis musia odolávať tým najextrémnejším podmienkam, aké na Slovensku máme," povedal Ivan Bod'a zo spoločnosti Canex connections s.r.o. *„Kamery musia denne bojovať s vrtochmi počasia, častými búrkami (ba aj víchricami), bleskami, či prudkými zmenami teplôt a to nielen na Lomnickom štíte, ale napríklad aj na nízkotatranskom vrchole Chopok, ktorý patrí medzi jeden z najveternejších vrcholov v strednej Európe. V tomto špecifickom horskom prostredí však kamery Axis preukazujú výnimočnú odolnosť a vysokú stabilitu."*

Všetky kamery boli napokon zapojené do už existujúcej infraštruktúry TMR. Ďalším možným krokom je posilnenie marketingového a prevádzkového využitia kamier s použitím inteligentných algoritmov pre získanie špecifických informácií o návštevnosti jednotlivých stredísk.

Axis PR



TIP PRE VÁS:

Chystáte sa na výlet? Chcete poznať aktuálne počasie, alebo situáciu na svahu? Pozrite sa do Tatier hoci aj priamo z tabletu, či telefónu! Živé zábery nájdete 24 hodín denne na adresách:
http://www.vt.sk/hory-a-dovolenka/webkamery/
http://www.jasna.sk/hory-a-dovolenka/webkamery/
http://www.tatralandia.sk/webkamery/





VŠETKO, ČO VIEME O NOVOM XBOX ONE

Dlhé čakanie je na konci! Po období plnom dohadov ohl'adom názvu, hrách a technických špecifikácií sa Microsoft konečne rozhodol hodit' celej hernej scéne kost' a zorganizovat' zverejnenie next-gen Xboxu. Po pomalom odpočítavaní sme sa aj dočkali a celý svet pozorne sledoval zverejnenie novej vlajkovej lode cez živé vysielanie. Vážení hráči, máme sa na čo tešit'!



Hned' prvé slová, ktoré sa ozvali z uvítacieho videa, boli:

„Bringing gaming to life, story and emotions.", teda v preklade

„Prinášame hranie, príbehy a pocity k životu."

Žeby d'alší prázdny slogan, ktorý ostane nenaplnený a zabudnutý? Don Mattrick, ktorý prichádza na pódium, hned' vysvetlil, že čo Microsoft sl'úbi, aj splní – alebo sa o to aspoň pokúsi.

Po krátkom zhrnutí Xboxu od jeho prvej generácie až po jeho dnešný 55-miliardový priemysel vysvetlil, že 8-ročný Xbox 360 je už vskutku zastaralá konzola a nový Xbox bude technicky vrcholne vyspelý a jednoduchý na používanie. Po dlhých dohadoch o názve, od Xbox Infinite až po relatívne trápny neXt box, je nový pojem až ironicky jednoduchý: Xbox One.

Po tomto krátkom intre prichádza na scénu Yusuf Mehdi, aby nám ozrejmil funkcie Xbox One. Nemusel to ani vel'mi opisovat' alebo komentovat', pretože Xbox sa v podstate prezentoval sám, a to na základe jeho príkazov. „Xbox, on!" a Xbox sa rozsvietil, s meno na obrovskom monitore. Xbox One reaguje na hlasové príkazy. Ale to nie je všetko, pretože rozozná aj farbu vášho hlasu a na základe toho vám menu prispôsobí podl'a toho, čo ste naposledy hrali, počúvali alebo čo by vás mohlo zaujímat'. Ďalej Yusuf urobil zopár pohybov rukami a Xbox ihned' reagoval a prehadzoval stránky, až kým Mehdi nevyslovil príkaz „Go home!" a ihned' sa objavilo hlavné menu.

Novinkou bude aj tzv. Instant Switching, pri ktorom sa bude dat' striedat' medzi hudbou, televíziou, hrami, hlasovou službou Skype... a najlepšie na tom je, že môžete mat' spustené pokojne aj všetky naraz: teda "skajpovat'" s kamarátom, kým hráte on-line a v pozadí vám znie Mozart, pričom v pravom hornom rohu vám hra váš obl'úbený film.

Cel'kom originálny je aj spôsob, akým Xbox One funguje v tandeme s televíziou. Nielenže môžete menit' programy hlasom alebo si nahrávat' na Xbox vaše obl'úbené pasáže, ale môžete si napríklad nastavit' vášho obl'úbeného hráča NBA a ked' bude pri zápase bodovat', Xbox to zaregistruje a integruje do vašej NBA hry. Taktiež môžete triedit' filmy podl'a toho, na čo máte náladu, čo je obl'úbené u ostatných hráčov alebo čo si Xbox myslí, že by sa vám mohlo páčit'. Na základe vyššie uvedeného je názov Xbox One jasný.

Na pódium d'alej nastúpil Marc Whitten, aby nám čo-to prezradil o technických parametroch. Tie sú postavené na troch pilieroch. Prvý tvorí to, čo v podstate tvorí súčasný Xbox. Druhým je Windows 8 a tretí spája Xbox a Windows dohromady, aby fungovali v tandeme. Ďalej krátko

zhrnul nový Kinect, ktorý je integrovaný už v samotnom Xboxe, a obsahuje state-of-the-art kameru. Najmä však zaujal nový ovládač. Ten sa na prvý pohl'ad nápadne podobal na ovládač z prvého Xboxu, má však obsahovat' až 40 inovácií a zlepšení, ako napríklad impulzívne gombíky, pohodlnejší tvar do rúk alebo nové joysticky, ktoré majú byt' najpresnejšie na trhu. Taktiež bolo spomenuté prepojenie s tabletmi a telefónmi, avšak ešte nie je úplne jasné, ako presne.

Neodmyslitel'nou súčast'ou Xboxu je, samozrejme, Xbox live. Kým na prvom Xboxe bolo použitých 2 000 serverov, na Xbox 360 už 15 000, na Xbox One to bude 300 000 serverov, čo predstavuje globálnu počítačovú silu z roku 1999. Je to pozitívny signál, že Microsoft si uvedomuje žiadanost' kvalitného multiplayeru. Nebolo však povedané, či a ako bude platený nový Xbox live, bolo iba spomenuté, že zostane tak ako doteraz – zrejme aj cenovo.

Po technických špecifikách nasledovala asi najzaujímavejšia časť, a tou boli médiá. Samozrejme, vel'a nám toho pred E3 neprezradili, ale môžeme sa tešit' na novú Forzu, NBA, NFL, FIFA, UFC a vôbec 15 nových exkluzivít, z ktorých osem budú úplne nové franšíze. Ako vel'ké prekvapenie iste prišlo aj oznámenie, že jeden z momentálne najviac oceňovaných režisérov, Steven Spielberg, bude režírovat' nový seriál Halo. Konferencia spomenula, že bude exkluzívny pre Xbox One, čiže zrejme sledovatel'ný len pre jeho vlastníkov. Tým sa samotná prezentácia dostala ku koncu a Don Mattrick všetkým pod'akoval a potvrdil, že Xbox One



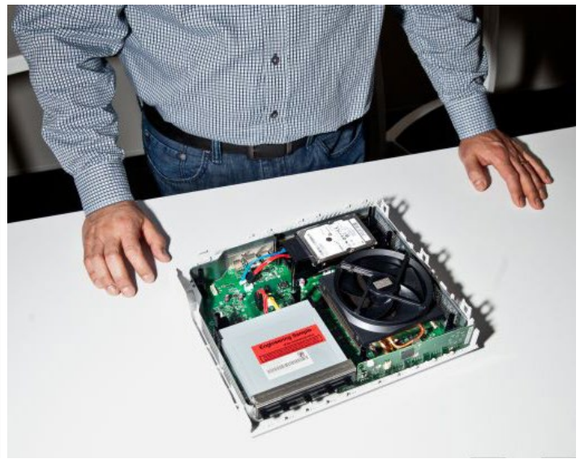
bude vydaný globálne ešte tento rok. Ako sa však hovorí, to najlepšie príde na koniec, a Microsoft si pripravil ešte jednu čerešničku na torte: Call of Duty: Ghosts. To sa bude odohrávat' aj v úplne novom svete, kde sú USA úplne zničené a ich armáda je totálne zdevastovaná. Existujú však tzv. Ghosts, elitní vojaci, ktorí sú poslednou údernou jednotkou, a snažia sa odrazit' dobyvatel'ov svojej kedysi mocnej krajiny. V hre má byt' použitý úplne nový next-gen engine, ktorý na základe ukážky vyzerá viac než sl'ubne. Príbeh má byt' údajne najemotívnejší spomedzi všetkých doposial' vydaných Call of Duty hier, k čomu mu má napomôct' aj nový člen tímu, ktorým bude váš verný vlčiak. Ten bude plnit' nezastupitel'né úlohy.

Vel'ký dôraz bude kladený aj na nový zážitok v multiplayeri. Ten bude dosiahnutý najmä dynamickými mapami, aké sme doteraz nepoznali. V ukážke sme videli stĺp padajúci na auto, ktoré sa kompletne rozpadlo, alebo krásne detailný podmorský svet, ktorý pôsobil ako z National Geographic, kde pred vami uhýbali zvedavé rybičky. Ďalej sl'úbili 100-percentnú kustomizáciu vášho vojaka, funkciu, ktorá momentálne na populárnych FPS hrách z nepochopitel'ných príčin chýba.

Čo na koniec dodat'? Hoci mnoho otázok zostalo nezodpovedaných, Xbox jednoznačne ukázal, že je stále schopný a ochotný figurovat' v súť'aži o najlepšiu konzolu na svete. Vel'kým plusom je nové zameranie na exkluzívne hry a na multiplayer, ako aj nový záber konzoly: byt' v strede našich obývačiek. Nové technické špecifikácie, neuveritel'ne krásne vyzerajúce hry, hlasové ovládanie Xboxu, Halo seriál... nevieme ako vy, ale my sa už nevieme dočkat', aké triky si ešte Microsoft ponechal na už ned'alekú E3.

Adam Zelenay





XBOX ONE

„One, pretože spája hry s vaším tabletom a telefónom, vašu televíziu a obývačku dohromady – všetko do jedného stroja."













Jason Graves

Američan Jason Graves je známy skladatel' videohernej hudby. Jeho začiatky sa datujú od roku 2001, kedy spolu so skladatel'om soundtracku k hre Rage, Rodom Abernethyon, skomponoval soundtrack k titulu The Hobbit na konzolu Nintendo Game Cube. Ten sa niesol v typickom fantasy podklade a oproti terajšej Gravesovej tvorbe vám môže pripadat' netradične. Jason Graves si podl'a vlastných slov vel'mi zakladá na originalite použitých hudobných nástrojov, čo potvrdzuje aj video z čias, kedy komponoval soundtrack k rebootu série Tomb Raider od štúdia Crystal Dynamics.

Je očividné, že na rozbeh a získanie mena potrebuje skladatel' dokázat', že na to má, aby sa mohol posunút' na d'alší level. Gravesovi sa to podarilo až v roku 2007, kedy komponoval pre menej úspešný titul Blacksite: Area 51 (soundtrack bol jedným z mála pozitív) a neskôr aj pre známu sériu Ubisoftu Silent Hunter 4.

Prelomový bol však rok 2008, kde svojím novátorským prístupom všetkých očaril pri soundtracku novej IP od EA s názvom Dead Space. Strašidelné zvuky, podporované sláčikmi z jeho autorského pera, dotvárali jedinečnú atmosféru na lodi USS Ishimura a definitívne tak zaradili Jasona Gravesa medzi elitu videoherných skladatel'ov.

K tomu si pribalil cenu BAFTA za najlepší soundtrack v roku 2008. Vel'a l'udí však považuje tento OST za nepočúvatel'ný mimo hry, no nájdu sa aj l'udia, ktorí si ho vychutnávajú plnými dúškami.

V roku 2009 sa už ponuky hrnuli, a tak v tomto roku skomponoval napríklad OST k RPG Alpha Protocol, k datadisku k Silent Hunter 4, ale aj k titulu od štúdia Time Gate, Section 8. Všetky do väčšej miery potvrdili všestrannost' skladatel'a a otvorili mu cestu k d'alším projektom.

V roku 2010 pokračovala jeho spolupráca s EA a Ubisoftom na tituloch Silent Hunter 5 a Command & Conquer 4: Tiberian Twillight. OST k rozlúčke s C&C univerzom sa niesol v podobnom štýle ako Dead Space, akurát autor zjemnil strašidelné tóny. Soundtrack tak pôsobí prístupnejšie a viac maximalisticky ako ten k hororu od Visceral Games.

Rok 2011 sa niesol najmä v komponovaní soundtracku k pokračovaniu série Dead Space, no popritom stihol Graves skomponovat' aj hudbu k nie príliš vydarenému pokračovaniu série Fear s poradovým číslom 3. Spolu s Timom Wynnom skomponoval hudbu k tretiemu dielu série Dungeon Siege. Popritom pokračovala jeho spolupráca s Ubisoftom, tentokrát na sérii Heroes: Might&Magic, kde dostal na starost' soundtrack k šiestemu pokračovaniu spolu s d'alšími troma skladatel'mi.

V záplave tol'kých titulov si dokázal zachovat' originalitu, čo je v dnešnej dobe vel'mi cenné. Rovnako pokračoval aj v roku 2012 so soundtrackom k hre Resistance: Burning Skies na PS Vita, ktorý zo všetkých najviac pripomína atmosféru Dead Space.

Síce sa môže zdat', že jeden soundtrack za rok je málo, ale Jason Graves počas celého roka usilovne pracoval, aby nám začiatkom roku 2013 priniesol soundtracky v priebehu dvoch mesiacov. Najprv to bolo ukončenie trilógie Dead Space, na ktorú si EA okrem neho privolalo aj d'alšieho skladatel'a, Jamesa Hannigana. Celá séria sa priblížila viac k akcii ako k hororu, čo je citel'né aj na soundtracku.

Ďalším jeho dielom je soundtrack k očakávanému rebootu série Tomb Raider, kde opät' pracoval sám a vydarene doplnil snahu autorov o surový zážitok neznámeho ostrova, na ktorý sa Lara dostane.

Posledným uverejnením projektom tohto skladatel'a je prekvapujúco hudba k DLC rebootu série DmC: Devil May Cry s dodatkom Vergil'sDownfall. Prekvapujúce je to najmä z toho dôvodu, že soundtrack k pôvodnej hre malo na starosti holandské D&B zoskupenie Noisia, čo znamená v praxi absolútne odlišný štýl soundtracku ako v pôvodnej hre.

Momentálne (podl'a zákulisných špekulácií) pripravuje soundtrack k Prey 2 spolu s dvorným skladatel'om Bethesdy, Markom Morganom. Nakol'ko však bol vývoj titulu už dávnejšie prerušený, budúcnost' soundtracku v tomto projekte je viac ako otázna.

Na úvod by som chcel podotknút', že sme vel'kými fanúšikmi vašej tvorby. Ceníme si, že ste si našli čas na toto interview.

S vel'kým potešením! Je to vždy vel'ká zábava bavit' sa o hudbe a hrách.

Stretávate sa s d'alšími skladatel'mi z hernej brandže? Máte nejakého obl'úbeného skladatel'a hernej hudby?

Svet hier, vývoja hier je ovel'a menší, ako si väčšina l'udí myslí. Väčšina mojich dobrých priatel'ov sú taktiež skladatelia, z ktorých mnohí komponujú pre hry. Vždy skončíme spolu, ako to už tak býva, na výstavách ako GDC, AES, SXSW atd'. Inon, Jesper, Jack, Tom, Cris a Sascha, Kevin – všetci sú to skvelí l'udia a dobrí priatelia. Koniec koncov, všetci sme na jednej lodi. Je skvelé mat' skupinu l'udí, s ktorými vás niečo spája, stretávat' sa s nimi a čo je najdôležitejšie, súcitit' s nimi!

Ako prebieha práca skladatel'a pri tvorení soundtracku k hre? Odkial' čerpáte inšpiráciu?

Inšpiráciou je hra samotná. Vývojári sú vždy vel'mi štedrí s conpept artom, scenárom a gameplay videami, takže sa môžem jednoducho ponorit' do sveta danej hry. Väčšinou začínam s hlavnou témou (main theme). Po tom, ako je pevne stanovená, zasielam hudbu vývojárom. Podl'a toho sú hratel'né jednotlivé levely hry. Tento proces môže trvat' od pár mesiacov až po pár rokov v závislosti od vel'kosti hry a množstva hudby, ktorú je pre ňu potrebné zložit'.

Práve sa na trh dostala hra Tomb Raider, ku ktorej ste komponovali celý soundtrack. Konzultujete hudobný smer soundtracku s vývojármi? Ak áno, ako často?

Po tom, ako je stanovený základný hudobný smer, je to zvyčajne skôr o „jemnej diskusii'. Ak ide o dlhší hudobný vývojový cyklus, ako tomu bolo pri Tomb Raiderovi, je tu vel'a štúdiových návštev (či už ich alebo moje), nespočetné hodiny strávené na Skype či telefóne, kedy diskutujeme o rôznych aspektoch hry i ako ovplyvňujú danú hudbu.

Z rôznych obrázkov/videí (hudobný nástroj použitý pri komponovaní OST k Tomb Raider) je zrejmé, že k tvorbe soundtrackov pristupujete trochu inak. Ako vel'mi je pre vás dôležité to, aby boli soundtracky originálne?

Určite áno. Dnešné hry sú vel'mi rozdielne a originálne, takže sa to rozhodne zdá ako správne, aby hudba bola rovnako rozdielna a originálna. Sám som trocha posadnutý učením sa a skúšaním nových vecí, ktoré som nikdy predtým nerobil. Udržuje ma to vzrušeného a inšpirovaného.

Čo od vás môžeme očakávat' po dokončení hudby k Tomb Raider? Existuje nejaká d'alšia spolupráca o ktorej by ste nám mohli povedat'?

Momentálne pracujem na viacerých hrách, ktoré sú v rôznych produkčných fázach, ale, bohužial', som pri nich viazaný tajomstvom. Je tu taktiež pár filmov, na ktorých momentálne pracujem. Tie sa začínajú ukazovat' ako vel'ká zábava. Jeden z nich je thriller s hybridno-orchestrálnym



Obrázok hudobného nástroja, na ktorom vznikal soundtrack k rebootu série Tomb Raider od štúdia Crystal Dynamics.

zvukom, takže mám možnosť hrať trocha na mojich syntetizátoroch a gitarách, čo je vždy zábava. Ďalší je rockovo založený soundtrack, v ktorom hrám na všetky gitary a bicie. Ten je taktiež veľkou zábavou.

Nakoľko komponujete hernú hudbu, aký je váš vzťah k hrám ako takým?

Nehrám tak veľa, ako by som si želal, čo je požehnaním a aj prekliatím, keď je človek súčasťou tohto biznisu. Požehnaním je to, že hrám hry pre svoje živobytie, ale, samozrejme, trávim väčšinu svojho času hraním hier, na ktorých pracujem, čo mi nenecháva toľko času, koľko by som chcel na hranie iných úžasných titulov.

Chceli by ste niečo odkázať našim fanúšikom a čitateľom?

Ďakujem vám veľmi, veľmi pekne za všetku vašu podporu a e-maily! Fanúšikovia hernej hudby patria k jedným z najviac oddaných a vtipných ľudí na svete. Považujem za privilégium možnosť zdieľať s nimi moju hudbu. Ak chcete byť so mnou v kontakte, nájdete ma na Facebooku a Twitteri, takže sa pokojne zastavte a pozdravte. Vaše komentáre ma potešia.

Ďakujeme za váš čas na uskutočnenie tohto rozhovoru.

Dominik Farkaš, Juraj Vlha, Branislav Brna

Holenie je veda

Keď sa obzriete okolo seba, všade je nejaký elektrický prístroj. Nie je prekvapujúce, že technológie úspešne ovládli aj kúpeľňu. Vezmite si napríklad holiaci strojček. Zamysleli ste sa niekedy nad tým, čo vám ponúka oproti žiletke?

Áno, s jedným aj druhým sa oholíte. Ide však o to, ako a s akým komfortom. Z Bratislavy do Košíc sa teoreticky dostanete aj na bicykli, ale bude vám to trvať niekoľkonásobne dlhšie ako vlakom, bude to namáhavejšie a ľahko sa vám môže stať úraz. Podobne je to aj s holením. Elektrický strojček je v porovnaní so žiletkovým oveľa bezpečnejší, pretože riziko porezania je takmer vylúčené a po holení nezostávajú na tvári a krku ranky. Je príjemnejší, keďže menej dráždi pokožku. Je pohodlnejší, lebo ho môžete použiť i tam, kde nemáte vodu. Z dlhodobého hľadiska je dokonca aj lacnejší, pretože elektrina vás vyjde na menej ako kupovanie nových čepelí.

Prešpikovaný inováciami

Elektrický holiaci strojček je výrobok doslova prešpikovaný inováciami. Niet čudo, jeho zdokonaľovanie je predmetom seriózneho vedeckého výskumu v laboratóriách všetkých svetových výrobcov, aby holenie bolo ešte viac pohodlnejšie a precíznejšie. Najnovšie modely holiacich strojčekov Philips sú napríklad vybavené systémom GyroFlex 3D, ktorý pružne prispôsobuje polohu holiacich hláv krivkám tváre. Technológia UltraTrack s drážkami a otvormi na dlhé, normálne a ležiace fúzy sa zasa stará o to, aby holiace hlavy zachytili každý chĺpok. Dvojčepeľový systém Super Lift&Cut Action zdvíha fúzy a umožňuje tak hladké oholenie až pod úroveň pokožky.





Philips SensoTouch 3D – TEST!

Vrcholom technických inovácií je holiaci strojček Philips SensoTouch 3D, ktorý sme si mali možnosť vyskúšať na vlastnej koži. Využíva systém rotujúcich holiacich hláv, ktoré sú oproti planžetovým strojčekom tichšie, trvácnejšie, bezpečnejšie a používaním sa neotupujú. Výrobok má päťúrovňový ukazovateľ nabitia akumulátora, indikátor vybitia a výmeny hlavičiek a presný zostrihovač. V balení nájdete aj nádobku na dezinfekčný roztok, keďže tento elektrospotrebič môžete pokojne umývať pod prúdom vody. Pokiaľ ide o čistenie, výrobca neponechal nič na náhodu a prístroj vybavil technológiou Jet Clean+, ktorý za vás po každom holení vyčistí a namaže čepele a nabije batériu.

Za mokra aj za sucha

Holenie je značne individuálna záležitosť. Každý muž preferuje inú techniku. Preto vás určite poteší, že tento strojček môžete použiť na suchú aj mokrú pokožku, čiže s holiacim gélom alebo penou. Je to zásluhou špeciálneho tesnenia Aquatec, ktoré vám umožní vybrať si preferovaný spôsob holenia. Vďaka vyššie popísaným inováciám ako GyroFlex 3D, Lift&Cut Action či UltraTrack, ktoré všetky nájdete aj v tomto strojčeku, je holenie naozaj veľmi príjemné a dôkladné. Vývoju holiacej plochy SkinGlide Philips venoval veľkú pozornosť a vďaka nízkemu treniu dosiahol, že sa hladko kĺže po pokožke. Aj keď nie ste na rotačné holenie zvyknutý, postačí vám niekoľko pokusov, aby ste našli ten správny grif.



Richard "Coky" Mako

Júnové číslo pokračuje v tradícii predstavovania členov redakcie, a tak sa môžete dozvediet' čo-to z ich súkromia. Tentokrát je to jeden z novších členov redakcie, Coky. Viac však v samotnom rozhovore. >>

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

Moje meno je Rišo. Medzi pozemšt'anmi žijem už dvadsiaty prvý rok a, bohužial', (či chvalabohu?) som študentom Technickej Univerzity v Košiciach, kde študujem odbor priemyselnej elektrotechniky. V Košiciach aj žijem, ale vel'kú časť detstva som strávil u rodičov na dedine (taký zapadákov ned'aleko Trebišova).

Ako si sa stal členom tímu Gamesite.sk?

Na portáli Gamesite síce nepôsobím vel'mi dlho, ale bol som jeho pravidelným návštevníkom. Bol to pre mňa spol'ahlivý a rýchly zdroj o väčšine vecí, ktoré mám rád a vždy tu bola, a je, fajn komunita. Tak sa jedného dňa stalo, že som zahliadol článok, kde Atavius hl'adal posily do tímu, a tak som si povedal, že za skúšku nič nedám. Slovo dalo slovo, napísal som pár skúšobných článkov, hore to schválili, a tak som dnes tu.

Ako by si zhodnotil tých pár mesiacov, v rámci ktorých si súčast'ou tímu?

Prvých pár dní som bol vel'mi skeptický voči tomu, ako to budem zvládat', aký bude zvyšok redakcie, ako ma príjmu, no proste som bol "vyhúkaný" z toho, ako to celé funguje. No hned' som zistil, že redakciu tvorí super parta a s hocičím, čo bolo treba v rámci možností, mi vždy niekto pomohol. Ako nováčik som, samozrejme, začínal na poste novinkára, ktorého v podstate robím aj teraz, ale už sa mi dostalo pocty napísat' nejakú tú recenziu a preview. Ked' som to správne pochopil, tak všetky zožali kladnú odozvu, a to vždy poteší a človeka ženie vpred (d'akujem za milé komentáre pri recenziách). Písanie ma baví, robím to rád a zo srdca. Je to fajn pocit, ak robíte niečo, čo máte radi, a viete, že to robíte pre podobných l'udí, ako ste vy. Bohužial', okrem školy aj pracujem, a tak nemám ani zd'aleka tol'ko času na písanie, kol'ko by som mu venovat' chcel. Každopádne, ako každý rok, tak aj tento rok som si ako pravidelný návštevník Game Expa nedovolil vynechat' takú skvelú akciu, avšak tentokrát, po prvýkrát, nielen ako návštevník. Bola to skvelá skúsenost', s redakciou sme zažili kopec zábavy a je to vždy super stretnút' sa na živo s l'ud'mi, s ktorými ste v pravidelnom kontakte, ale pritom ste sa v živote nevideli. Už teraz sa neviem dočkat' viac takýchto akcií.

Prejdime k samotným hrám. Ako sa z teba stal hráč?

Úplne začiatky si už skoro ani nepamätám. K hrám som sa však aktívne dostal až pomerne neskoro. Moja rodina nikdy nebola vel'mi technicky a moderne založená, a tak som dlho, až do svojich pätnástich rokov, nemal vlastný počítač. To mi však nebránilo sa k svojim milovaným hrám dostat' inými cestami. Spočiatku som dlhé hodiny vysedával u kadejakých známych, ktorým to nevadilo, a užíval si klasiky ako Prehistorik, Dina Blaster, alebo, ked' niekto mal staré konzoly, tak pecky ako Battle City (na ktorom som bol mierne závislý) alebo Kontra.

Ked' sme sa prest'ahovali na dedinu, musel som si nájst' nové "zdroje", a tak som neskutočné hodiny obt'ažoval jedného kamaráta, ktorý bol vtedy asi o sedem rokov starší odo mňa. K nemu vždy smerovala moja cesta zo školy a domov som sa často vracal až za tmy. Jemu to nevadilo a ja som bol rád, že sa mám kde hrat'. V lete som dokonca uňho bol už o siedmej ráno, vyčkával som pod oknom, kedy sa zobudí a pustí ma dnu. A ked' sa nebudil, tak som mu proste začal hádzat' do okna kamienky. A tak ma vždy pustil dnu, on d'alej spal a ja som mal o zábavu na celý deň postarané.

Ked' som však podrástol, moje nároky na hry sa stupňovali a objavil som kúzlo internetových kaviarní (herní). Ach, kol'ko stovák korún som tam nechal. Ale stálo to za to. Problém bol jedine v tom, že najbližšia herňa bola až v Trebišove, a tak sa stalo, že som namiesto hudobnej (hrám na klavír) chodil práve tam, z čoho som ale neskôr mal dost' vel'ké problémy, ked' mi nato prišli. Prišiel však čas konca základnej školy a moja cesta smerovala späť do Košíc, preč od rodičov, ale zato bližšie k hrám. So strednou školou tak prišla aj potreba počítača a, samozrejme, sa na ňom akurát tak hralo.

Tak som sa dostal k prvým naozajstným hrám. Potom to už šlo ako po masle, na notebooku sa to rozbehlo a postupom času som si brigádami zaobstaral Playstation 3 aj s telkou a nedávno som dostaval novú high-end zostavu. Bohužial', iróniou života je, že ked' človek nemá peniaze, má čas, a ked' peniaze má, tak nemá čas na hranie. A tak aj dnes na mňa v skrinke a na Steame čaká už hodnú dobu niekol'ko titulov, na ktoré proste nie je čas, ale snád' sa raz nájde.

Ktoré súčasné hry považuješ za najlepšie?

Aj ked' dnes nie, vel'mi dlhý čas som sa venoval MMORPG, a to hlavne jednému, Lineage II. Do dnes ho považujem za TOP medzi MMORPG hrami, nie však tie najnovšie datadisky, ale práve tie staršie. Je mi to až trochu blbé, ale pri Lineage som strávil more času, dokonca až také, že to ani sám nechcem vediet' (ak by sa to nejako dalo zistit'). Postačí, ak poviem, že som ho hral okolo osem rokov. Počas tejto mojej MMORPG kariéry som však stretol množstvo úžasných l'udí, či už Slovákov alebo cudzincov, s ktorými som dodnes v kontakte a máme výborné vzt'ahy, dokonca som sa s vel'a z nich aj osobne stretol. Bohužial', nie komunita, ale samotný gameplay Lineage časom upadol, a tak som od neho upustil. Skúšal som sa vrátit' späť k MMORPG cez nový Guild Wars 2, ale to už proste nie je ono, a hlavne nie je vôbec čas, ked'že v Lineage som zvykol byt' online viac ako desat' hodín denne. Dnes však milujem všetky RPG-čká, od neopakovatel'ného Falloutu počnúc, až po nekonečný zoznam iných skvelých RPG-čiek, z ktorých spomeniem aspoň The Elders Scrolls sériu, Baldurs Gate, a potom novinky ako Dragons Dogma, Kingdoms of Amalur a iné...

Okrem RPG hier však milujem všetky príbehové hry, a to hlavne tie so skvelou atmosférou, ako napríklad úžasný S.T.A.L.K.E.R alebo Dead Space, Metro či Mass Effect. Nikdy však nepohrdnem ani dobrou striel'ačkou na odreagovanie ako Counter Strike, Battlefield a po novom sa vel'mi teším na novú Armu 3 (na ktorú som písal aj preview), ale hlavne na Natural Selection 2, na ktorý nedám dopustit' a patrí medzi FPS hrami k mojim TOP hrám. Ale v podstate si zahrám všetko, čo ma zaujme, snád' okrem športov, ktoré moc nemusím. V poslednom čase ma ale začínajú prekvapovat' hlavne indie hry a ich skvelé nápady, ktoré často prevyšujú aj vel'a Áčkových titulov.

A naopak, ktoré hry považuješ za tie najhoršie?

Ako som spomenul, nehrávam športy. Ked' chcem športovat', oblečiem sa a idem von. Podobne to je aj s racingovými hrami, kde výnimku tvoria rally hry, ktorých je však, bohužial', málo a ešte menej kvalitných. Strašne nemám rád logické hry, už len tá myšlienka, že by som to mal hrat', ma desí. Ved' pri hraní sa má človek zabavit' a odreagovat' sa a nie rozmýšl'at' o sto šest'. Hlavne v dnešnom svete, kde sa zjednodušuje, čo sa dá, hry už skoro nepredstavujú žiadnu výzvu, čo je škoda. Ten pocit z dosiahnutia niečoho t'ažkého je neopísatel'ný (nechápem, ako som mohol zabudnút' spomenút' pecky ako Demons a Dark Souls). Inak si asi zahrám hocičo. Viac-menej mi proste musí hra sadnút' a vtedy je mi jedno, čo je to za žáner.

Ako vidíš svoju budúcnost'? Si spokojný s tým, čo práve robíš alebo by si sa rád posunul na nejaký vyšší level? Prípadne do inej oblasti?

Hrám chcem určite ostat' verný aj nad'alej. Tak nejako sa už samotné hry, l'udia a veci okolo toho stali súčast'ou môjho života. Stále je to ale len zál'uba a, bohužial', s pribúdajúcim vekom sa kráti čas, ktorý tomu môžem denne venovat'. V prvom rade by som rád doštudoval výšku a potom sa uvidí. Svoju budúcnost' ale pravdepodobne nevidím na Slovensku, aj ked' ho mám nesmierne rád. Ešte radšej však cestujem a spoznávam nových l'udí a miesta. Dúfam, že s Gamesite ostanem čo najdlhšie, pokial' to okolnosti dovolia.

V prípade, že momentálne neštuduješ alebo nerobíš niečo okolo hier, čo napĺňa tvoj vol'ný čas?

Nevybral som si zrovna l'ahkú školu, a tak prevažne svoj čas trávim tam a hned' po škole chodím do práce, z ktorej sa vraciam neskoro v noci. V podstate som práve opísal, ako vyzerá môj bežný deň. Gamesite sa preto často venujem práve zo školy, či už na prednáškach alebo cvičeniach, poprípade písaním vypĺňam diery v rozvrhu. Ak však mám vol'no a je pekne, rád chodievam na túry alebo na korčule. V zime to je zas snowboard a l'adové korčule. Mám vel'kú rodinu, a tak sa snažím aspoň raz za čas každého navštívit' a užit' si trocha pohody. Okrem toho celkom rád plávam, bicyklujem, hrám futbal a šoférujem, ale hlavne rád spím.

Chcel by si sa stat' nejakou hernou postavou?

Pri hraní sa snažím vžit' sa s hlavnou postavou, a tak mi vel'a z nich utkvelo v pamäti natol'ko, že sa stali akýmisi mojimi hernými idolmi. Jedného by som si však vybrat' nedokázal. Favoritmi by boli určite Raiden z Metal Gear Solid, Dante z Devil May Cry, Namikaze Minato a Hatake Kakshi z Naruta a päť'ku uzatvára Altair z Assassins Creed.

Ďakujeme za rozhovor.

Pýtal sa Adam Kollár

Napísal: Patrik Barto

INDIE



Banished

Ak vám v minulosti hry ako Settlers, Caesar alebo Stronghold zabrali ovel'a viac času, než by ste chceli priznat', tak je dost' možné, že o pár mesiacov budete tajit' skutočné číslo hodín, znova strávených za počítačom, pretože Banished sa bude niest' v ich duchu. Ide o dielo jediného človeka, vystupujúceho pod štúdiom zvanom Shining Rock Software a už z obrázkov (a dostupných videí) je jasné, že nejde o žiadneho začiatočníka, pretože Banished vyzerá pôsobivo.

V hre začneme so skupinkou vyhnancov, snažiacich sa začat' odznova v novej krajine len so svojimi šatami a vozom so zásobami. Našou úlohou bude, prirodzene, z toho mála vytvorit' úspešnú, stabilnú a rozrastajúcu sa komunitu. A že to nebude jednoduché, dokazuje príklad priamo od vývojára, v ktorom spomína, že prežitie zimy bude patrit' medzi najväčšie výzvy. Krajčíri môžu ušit' teplé oblečenie, l'udia môžu postavit' domy a pálit' drevo narúbané z ned'alekých lesov. Všetko má ale svoje následky. Rúbanie lesov vyženie lovnú zver a aj ked' môžete zasadit' nové stromy, liečba mnohých chorôb sa dá nájst' iba v starých lesoch. Rovnako farmárčenie na rovnakej pôde po niekol'ko sezónach pôdu zničí. Príliš unáhlené rybárčenie môže ryby po čase úplne vyhubit'. A aj kočovníci, ktorí by sa u vás radi usadili, si nesú svoje riziká, a to v podobe chorôb z d'alekých krajov.

Obyvatelia mesta sú tým najdôležitejším zdrojom pre úspech. V hre neexistujú peniaze, a obchodovat' tak treba pomocou výmeny materiálov a potravín. Taktiež tu neexistujú žiadne limity na to, čo môžete v danom čase postavit'. Stačí, ak máte dostatok materiálu, a nič vám nebráni. Na všetko však treba l'udí. Tí sa narodia, starnú, majú deti a umierajú. Ide o dost' podstatný detail, ktorý iné stratégie zvyknú vynechávat'. Prioritou teda bude podporovat' rodiny, udržiavat' ich zdravé, šťastné (a najedené), aby sa rozrastali. L'udia majú na výber medzi osemnástimi prácami, ako napríklad kováčstvo, lovenie, učenie či uzdravovanie. Hráč bude mat' možnost' to všetko vidiet' vd'aka detailnému spracovaniu diania na mape. V Banished nebudú súboje, sústredit' sa bude na manažment komunity, čiže aj ked' pôjde o komplexnú záležitost', prinesie so sebou príjemnú oddychovú atmosféru. Presný dátum vydania zatial' známy nie je, ale mali by sme sa dočkat' ešte v tomto roku.

Dátum vydania: 2013

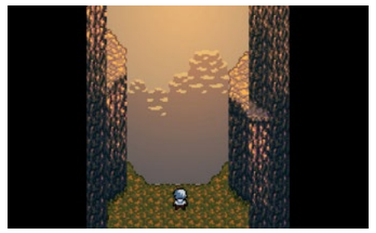






Mnoho hier si už získalo pozornosť vd'aka Pirate Bay. Bohužial', nie spôsobom, akým by si to vývojári priali. V prípade tohto kúsku to ale bolo inak.

Vývojári Sean Hogan a Jonathan Kittaka sa rozhodli využit' reklamný priestor na titulnej strane tejto pirátskej bašty a vd'aka tomu si získali dostatok pozornosti na to, aby uspeli na Steam Greenlight. Samozrejme, to znamená, že hra je na stránke (oficiálne) dostupná, ale rovnako ako vývojári, aj my by sme radšej vyzvali



hráčov na kúpenie. V Anodyne sa klasická Zelda a kultová Yume Nikki spájajú v jedno, a teda ku zvyčajnej hratel'nosti, plnej cestovania a skúmania mapy a dungeonov, pribudne aj snová, surreálna atmosféra.

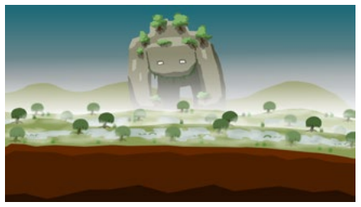
Ovládanie je teda jednoduché, svoju postavu rozhýbeme šípkovými klávesmi a na interakciu s okolím, aj so zbraňami, použijeme C. Jednoduchost' ale rozhodne nevystihuje samotný príbeh. Svet, do ktorého sa v hre ponoríme, je výtvorom podvedomia hlavného hrdinu menom Young. Počas cestovania svetom a stretávania sa s nepriatel'mi, ale aj

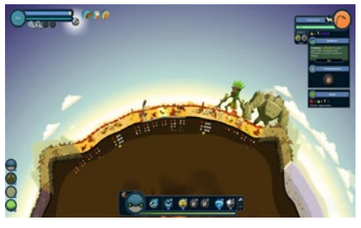


priatel'skými postavami, sa postupne zamotáme do hlbšieho príbehu, ktorý hráča dokáže do seba vtiahnut' vynikajúcim grafickým štýlom a priam relaxačným, atmosférickým soundtrackom.

Ak vás teda zaujímajú hry s trochu komplikovanejším príbehom schopným zobudit' vaše mozgové (a interpretačné) bunky, tak by vám Anodyne rozhodne nemal ujst' pomedzi ostatné tituly vydané v tomto roku.

Dátum vydania: 4. február 2013





Reus

Z dielne holandského štúdia Abbey Games prichádza nová hra na boha. Fanúšikovia tohto, síce populárneho, ale nie vel'mi rozšíreného žánru, sa tak môžu radovat' a zabíjat' čas, zatial' čo čakajú na Godus od Petera Molyneuxa.

V Reus preberieme úlohu štyroch obrov so silami schopnými ovládania prírody. Každý z nich dokáže vytvorit' a udržiavat' istý ekosystém. Moria, lesy, močiare a púšte. Čo však ovládat' nedokážu, sú l'udia. Ich úlohou je zabezpečenie vhodného prostredia, kde by l'udstvo mohlo rozkvitnút'. L'udstvo je ale, prirodzene, chamtivé a prírodné zdroje berie za samozrejmost'. Je na hráčovi a jeho obrovi, aby udržal vo svete rovnováhu, nenechal l'udí, aby sa sami zničili.

Všetko to začína prázdnou planinou, kde daný obor vytvorí obývatel'né prostredie pre budúcich obyvatel'ov, ktorí sa tam onedlho usadia a začnú stavat' svoje prvé obydlia. Hráč bude musiet' postupne pridávat' nové zdroje. Postupne sa bude rozrastat' nielen začiatočná dedina l'udí, ale aj obrove schopnosti a nutnost' rýchlo sa obracat' a dávat' pozor na dianie pri obrových nohách. To všetko, v spojení s jednoduchou, ale sympatickou grafickou prezentáciou, vytvára zážitok schopný udržat' hráčov za monitorom pokojne aj niekol'ko hodín.

Reus si stihol získat' mnoho pozornosti od hernej obce, ktorá ho prijala s otvoreným náručím hned' po vydaní, takže žáner hier na boha si môže pridat' d'alší úspešný zárez.

Dátum vydania: 16. máj 2013



RETRO

Platforma:
PC

Žáner:
Real-time stratégia

Rok výroby:
1998

Výrobca:
Joymania Development



Knights and Merchants : The Shattered Kingdom

AKO ZMANAŽOVAŤ SVOJE KRÁĽOVSTVO

Písal sa rok 1998, zlatá éra videoherného odvetvia, kedy možnosti vývojárov boli obmedzenejšie, hry inovatívnejšie a nešlo len o splnenie kvôt a naplnenie bankových účtov. Electronic Arts mal ešte d'aleko od herného megalomana, akým je dnes, a prvé Call of Duty malo prísť až o štyri roky neskôr. Skrátka, boli to jednoduchšie časy, kedy bol singleplayer hry tým podstatnejším a tí šťastnejší mali možnosť okoreniť si hru cez LAN s kamarátmi.

V tomto roku vyšiel aj prvý diel menej známej, a podceňovanej, stredovekej stratégie Knights & Merchants (ďalej už len KaM) s podtitulom The Shattered Kingdom. V tomto období boli stratégie jedným z najobľúbenejších druhov videohier, a práve vtedy vychádzali aj strategické klenoty ako KKnD 2 : Krossfire (Krush, Kill and Destroy) alebo dnes už legendárny Starcraft. Konkurencia na trhu bola obrovská, ale hra KaM aj tak nezamýšľala konkurovať vyššie spomínaným gigantom. Namiesto toho sa vybrala iným smerom.

Všetky stratégie 90. rokov mali veľa spoločných znakov. Kúsky ako Age of Empires, Command & Conquer či Settlers séria (a, samozrejme, veľa iných) ponúkali vo všeobecnosti kvalitný zážitok v kvalitnom grafickom kabáte, no všetky ponúkali viac-menej to isté. Knights & Merchants, stratégia, ktorá ani tak nedosahovala kvalít jej konkurencie, priniesla na trh niečo úplne nové. Ako každá iná stratégia v tej dobe ponúkala boje, ale, na rozdiel od ostatných, sa rozhodla priniesť niečo navyše, a tým bol veľmi detailný ekonomický mikromanažment.

V KaM nestačí postaviť kameňolom, aby ste mohli stavať budovy, alebo postaviť kováča a hneď vyrábať zbrane. Nič také. Ak ste sa chceli prepracovať k finálnym produktom od vášho rozsiahleho množstva



remeselníkov, najprv ste sa k surovinám museli dostať, spracovať ich a potom ich distribuovať na správne miesta. A toto všetko je len špička ľadovca, ekonomiku a výstavbu vášho mesta ste museli aj časovo naplánovať, keďže nepriateľ neustále striehol za kopcom a čakal na príležitosť napadnúť vás.

Ekonomika, ktorá bola hlavným ťahadlom hry, bola dopĺňaná bojmi vašich vojsk, ktoré ste taktiež museli najprv vyzbrojiť, vytrénovať, a hlavne udržať nažive pravidelným stravovaním. Oproti svojim slávnejším strategickým kolegom KaM neponúkal rýchle a dynamické boje, skôr naopak, išlo hlavne o správnu taktiku, vhodné načasovanie a v niektorých prípadoch vás zachránila len hrubá sila a prevažujúce počty vojakov.

Ak sa okrem premysleného a detailného ekonomického modelu niečím Knights & Merchants vyznačoval, bola to práve náročnosť samotnej hry. Síce ponúkala voľnosť, ekonomika aj boje podliehali časovým obmedzeniam. Pri budovaní vášho mesta sa na vás nepriateľ väčšinou vrhol skôr, než ste boli schopní jeho útok kontrovať alebo zaútočiť neskôr, no v devastujúcej presile.

V Amerike a vo Veľkej Británii sa hra medzi hráčmi nestretla s príliš vrelým prijatím, čo však neplatilo o Európe a zvyšku sveta. V roku 2001 nasledovalo pokračovanie s podtitulom The Peasants Rebellion. Tento raz autori zapracovali viac na príbehu, ktorý síce ostal na približne rovnakej úrovni, ale dostalo sa mu väčšej hĺbky, postáv a celkovo poskytoval hráčom väčší zmysel, prečo vlastne napredovať v kampani. Taktiež nebolo prekvapením, že v roku vydania sa KaM : Peasants Rebellion dostal len do niekoľkých krajín. V roku 2003 si našiel cestu do zvyšku krajín a až v roku 2005, čo už bolo značne neskoro na stratégiu tohto druhu, bola hra vypustená na americký trh, a pre zaujímavosť, nikdy nevyšla vo Veľkej Británii. Pokračovanie prinieslo nové budovy, jednotky, nový príbeh, viac misií, skirmish mód v multiplayeri a vyššie grafické rozlíšenie.

Tretieho pokračovania sa hra nikdy nedočkala, aj keď sa o ňom istý čas šepkalo, no pôvodné dva originály žijú doteraz. Fóra sú ešte stále plné ľudí a fanúšikovia usporadúvajú zápasy medzi sebou. Taktiež sa pracovalo na novodobom remaku, ale jeho stav nie je známy.

Ak máte chuť zaspomínať si na staré dobré herné časy a stredoveké real-time stratégie, plánovanie a taktika sú vašou šálkou kávy, hra Knights and Merchants určite nesklame.

Martin Húbek



Metro: Last Light

VÄČŠÍ, LEPŠÍ, STÁLE SO SVOJOU TVÁROU



ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner: FPS
Výrobca: 4A Games
Zapožičal: Cenega

PLUSY A MÍNUSY:

+ atmosféra
+ audiovizuál
+ prestrelky a možnost' vol'by štýlu hrania
+ uveritel'ný svet
+ rozmanitost'

- malé problémy s audiom
- nedostatky v AI
- Ranger mód ako DLC

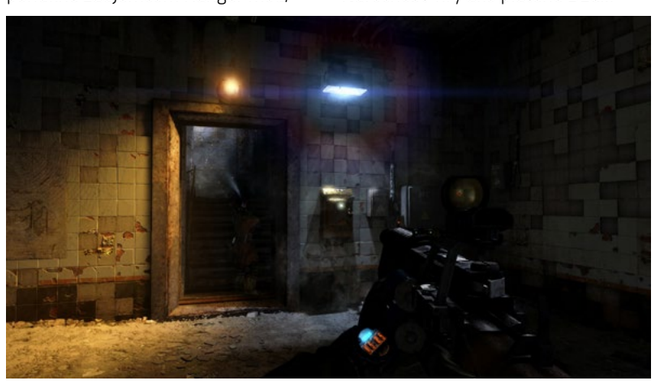
HODNOTENIE:
90%

Tvrdit', že Metro 2033 bolo revolučnou hrou, je príliš odvážne. Avšak povedat', že hra od prakticky neznámych ukrajinských autorov z 4A Games presne spĺňala parametre dané slovným spojením „vynikajúca FPS", je už presnejšie. No o 3 roky neskôr čaká autorov ešte väčšia výzva. Presvedčit', že prvé Metro nebola náhoda a že nám dokážu ponúknut' rovnaký, ak nie lepší zážitok z prostredia postapokalyptického sveta moskovského metra.

Najlepšie je stavat' na vlastnostiach, ktoré sa pri Metre 2033 označovali ako kvalitné. Takže príbeh. Metro: Last Light priamo nadväzuje na predchodcu. Opät' sa vcítime do kože Artyoma, na prvý pohl'ad bežného obyvatel'a moskovského metra, ktorý má však s tzv. „temnými" vzácne spojenie, ktoré ho robí výnimočným. V jednom z koncov prvého dielu hlavný hrdina zlikvidoval raketami miesta, kde žili títo „temní". Teraz si spokojne žije v oblasti D6, prichádza však Khan, aby mu prezradil, že jeden „temný" prežil. Nakol'ko vie o schopnosti Artyoma, verí v to, že „temný" je budúcnost'ou l'udstva. Arytom sa vydá na cestu, aby ho odchytil, no nič nedopadne tak, ako je plánované, čo spúšt'a sled udalostí, v strede ktorých vždy stojí Artyom. V metre hrozí občianska vojna medzi frakciami a „temný" sa zdá ako posledná nádej na jej odvrátenie. Priority jeho chytenia zostávajú. Počas putovania stretne priatel'ské tváre, no aj zradcov, pokochá sa niekol'kým miestami metra. To všetko preto, aby zachránil budúcnost' l'udstva v tomto divnom svete.

Metro: Last Light sa podobne ako predchodca opiera o niekol'ko základných pilierov, ktoré ho odčleňujú od hromady generických akčných striel'ačiek. V prvom rade je to pomalým tempom hrania na rozdiel od šialeného tempa arkádovej konkurencie. Každý výstrel sa počíta, najmä na vyšších náročnostiach.

Na tomto mieste sa zastavím. Vydavatel', Deep Silver, sa rozhodol, že v rámci predobjednávky ponúkne záujemcom Ranger mód, ktorý je niečo ako hardcore mód. To znamená hranie bez HUDu s menším množstvom nábojov, teda pravý survival zážitok. Problémom je, že pre ostatných ho ponúka ako platené DLC. Náročnost' hry ako platené DLC...



Nepriatelia toho vydržia vel'a, najmä z radov mutantov. Nie je to vedené až do takých extrémov ako v 2033, kde bežný mutant niekedy "spapal" aj dva zásobníky z útočnej pušky. O Knihovníkoch ani nehovoriac. Spolu s menším recoilom zbraní sa to môže zdat' ako krok k „mainstreamovému" publiku, no to sa stalo bez nejakých výrazných dopadov na hratel'nost' a celkové vyznenie hry. Na normal náročnosti síce hra nepredstavuje nejakú výzvu, avšak na vyšších je už postarané aj o to. Featurky ako dobíjanie baterky prostredníctvom dynama, napumpovanie plynu do plynových zbraní a podobné špeciality, pripomínajúce obmedzené zdroje v tunajšom prostredí, iba zdôrazňujú jedinečnost' hry a stavajú ju na špeciálne miesto popri ostatných striel'ačkách.



Hru ako celok tvorí kombinácia lineárnych pasáží s tými, kde sa môžete pokochat' jednotlivými "mestami" v metre. Bud' si doplňujete zásoby, alebo sa kocháte životom v metre. Môžete vymenit' vojenské náboje, plniace funkciu platidla, za muníciu do vašich zbraní, kupovat' nové alebo si prostredníctvom vylepšeného systému upgradov „vytunit'" svoju zbraň podl'a toho, na čo ju budete chciet' používat'. Pozoruhodný je vylepšený systém manažovania inventára, čo spôsobuje rýchlejšiu možnost' navolenia príslušenstva pri boji (granáty, zápalné granáty, nože na vrhanie). Dokonca hra ponúka aj pasáže, ktoré sa tvária ako lineárne, ak idete priamo za ciel'om, no ponúka aj kopu odbočiek, kde si môžete vyskúšat' svoju odvahu a čelit' fyzickému prejavu hnusných pazvukov na pozadí.

Rovnako aj leveldizajn je tvorený s ohl'adom na rôzne typy hráčov. Svoje si tu nájdu fanúšikovia bezhlavého postupu vpred, ale aj stealth zameraní hráči, ktorí si to radšej s nepriatel'mi vybavujú za prítomnosti noža. Zamiloval som si kombináciu oboch, kedy som najprv stealth štýlom vyzabíjal, čo sa dalo, aby som následne vystriel'al zvyšok. Táto kombinácia však funguje iba na l'udských protivníkov. Zároveň tento model hrania ukázal slabinu hry a tou je AI. Je všeobecne vel'mi dobrá, nepriatelia sa kryjú, používajú svoje vybavenie, aby vás zahnali do úzkych, snažia sa vás obíst', no najväčší problém im robí promptne reagovat' na to, že vás odhalili, alebo všeobecne reagovat' na vašu prítomnost'. Často im to trvá neúmerne dlho a niekedy to vytvorí zábavné situácie.

S mutantmi je to o čosi t'ažšie. Jedinou možnost'ou je striel'at', dokial' nepadnú na zem. Zároveň však boli autori vel'mi rozumní, čo sa týka ich variability. Rôzne typy mutantov tu nie sú iba na okrasu. Na každý typ platia trochu špecifické pravidlá boja. Napríklad pri prechádzkach metrom natrafíte na typ mutantov, ktorý je citlivý na svetlo a najlepšou taktikou na jeho zdolanie je odstrelenie prednej časti panciera, posvietit' na neho baterkou, čo ho prinúti otočit' sa bruchom nahor. To ul'ahčí likvidáciu.

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



Prechádzky metrom sú atmosférické, za čo môže kombinácia strachu z neznámeho, divné zvuky na pozadí, skombinované s grafickou nádherou, ktorú vyčaroval 4A Engine. To je však nič oproti tomu, čo vás čaká na povrchu, kde sa menia podmienky boja a aj celková atmosféra. Artyom s t'ažkým dýchaním v plynovej maske, na ktorú si musíte dávat' pozor, lebo nielenže v nej treba raz za čas menit' filtre, ale pri strel'be či pri útokoch nablízko sa môže rozbit'. Autori navyše zlepšili jednu z mála slabín pôvodného Metra – grafické spracovanie exteriérov. Ked' však uvidíte exteriéry v Last Light, tak pravdepodobne budete zbierat' sánku zo zeme. Nádherné močariská, kde kombinácia dymových efektov, efektov dažd'a na vašej maske a celkového pochmúrneho vzhl'adu močarísk (šedé odtiene) vytvára nezabudnutel'ný zážitok. To všetko je doplnené o špecifiká daného prostredia, kedy si v interiéroch musíte dávat' pozor na pasce, položené vašimi nepriatel'mi, no napríklad v spomínaných močariskách sa musíte pohybovat' najmä podl'a značiek, aby ste nespadli do bahnistých a zozelenených močiarov, čo st'ažuje boj, ale zároveň ho robí neskutočne atmosférickým.

Hra neobsahuje multiplayer. Celú t'archu hry musí na svojich pleciach niest' kampaň. Dĺžka je na pomery FPS nadpriemerných osem a pol hodiny na normálnej náročnosti. Hra dáva možnost' stráviť v staniciach metra aj viac času, všetko záleží na preferovanom hernom štýle či na tom, kol'ko času strávite v jednotlivých staniciach. Počas celej hry budete navyše čakať, čo sa v príbehu stane d'alej.
To len potvrdzuje fakt, že autori scenára odviedli dobrú prácu. No ak si to všetko budete chciet' vychutnať v plnej kráse, tak si pripravte poriadne železo.
Na i7, 4GB a GTX470 vo FullHD rozlíšení sa hra síce hýbala na plné detaily, no to som nezapol troch podstatných žrútov výkonu, konkrétne SSAO, antialiasing a tessaláciu. Po aplikácii týchto efektov som mal z hry slideshow. No aj na minimálnych detailoch vyzerá hra parádne. Ak ste vlastníkmi slabších PC, tak to nie je prekážkou.





Hra trpí aj malým problémom. A to ked' sa občas neprehrá celá zvuková slučka určitého úkonu, čo to pôsobí trochu rušivo.

Metro: Last Light zobralo to najlepšie z predchodcu, premixovalo so zaujímavým príbehom a navrch pridalo novinky, z ktorých ani jedna vyslovene nesklamala. Herná doba je vzhl'adom na dnešný trend popoludňajších kampaní nadpriemerná. Atmosférická, graficky okúzl'ujúca a maximálne hratel'ná.

Dominik Farkaš



Company of Heroes 2

ZA RÓDINU! ZA STÁLINA! VPERÉÉÉD!



Company of Heroes. Hra plná kontrastov. Prestrelky medzi jednotkami pôsobili nereálne, vojaci často pôsobili slepým dojmom... Avšak nič to nezmenilo na fakte, že Company of Heroes je jednou z najlepších stratégií z obdobia WW2.

DNetradične by som začal hodnotením grafiky. Oproti prvému dielu je vidiet' značný rozdiel, čo sa týka hlavne animácií. Už v prvom diely pôsobili pohyby vojakov a techniky cez prostredie vel'mi reálne, avšak v "dvojke" tieto animácie dostali neuveritel'ne plynulejší priebeh a jednotky pôsobia tak, že sú doslova súčast'ou daného sveta a nie ako figúrky, behajúce po doske. Textúry sú snád' to jediné, vd'aka čomu by som určil, že ide o pokračovatel'a CoH série. Niežeby sa od prvého dielu nezmenili, avšak ich art štýl ostal doslova nezmenený. Zmeny sa taktiež dostavili pri efektoch. Explózie, ktoré boli v predošlom diely zobrazené za pomoci 2D spriteov, boli nahradené 3D efektmi. Respektíve sú to možno stále 2D sprites, avšak oproti predchodcovi tieto efekty pôsobia niekol'konásobne reálnejšie. K tomu, samozrejme, treba zohl'adnit' aj efekty – blato odlietavajúce od pásov vozidiel, krásne ohne šl'ahajúce z plameňometov atd'. Avšak paradoxom je, že grafika hry pôsobí na prvý pohl'ad oproti predchodcovi viac rozprávkovo a farebnejšie.
Toto bol len prvotný dojem, ktorý sa postupom času vel'mi rýchlo vytratil.

Skvelou novinkou je taktiež využívanie prostredia v prospech taktiky. Ploty, ktoré v prvom diely bolo treba s pechotou obiehat', budú po novom preskakované. Taktiež zl'adovatená rieka môže poslúžit' ako skvelý mostík. Avšak l'ad nie je problém pod tiažou tanku rozbit'. Čo bude nasledovat', je už každému jasné. Taktiež počasie bude určovat' vzdialenost', do ktorej jednotky dovidia. K počasiu patria aj podmienky na zemi. Ak sa budete drat' s pechotou vysokým snehom, jej pohyb sa spomalí. Okrem toho však viditel'nost' v poli budú určovat' nie len jednotky, ale hlavne prekážky. Z toho vyplýva, že tank skrytý za vysokou stenou bude môct' poslúžit' ako dokonalý prostriedok prepadu.

Čo sa týka jednotiek, zmeny sa dostavilo hlavne u arzenálu techniky. V hre sa vyskytnú klasické nemecké polopásové vozidlá a pechota ako "Grenadier" a "Panzergrenadier". Okrem toho sa však do hry dostanú aj jednotky, ktoré v známejších hrách možno stretnút' len náhodne. Nemcom sa do výzbroje dostane napríklad aj t'ažké delo Elefant alebo menej známa verzia dela StuG III s krátkou hlavňou. Taktiež sa pri pechote objavia novinky, napríklad historické oddiely takzvaných Osttruppen, čo boli dobrovol'níci z okupovaných oblastí Sovietskeho zväzu. Čo sa týka červenej armády, Katyushe a T34, Gvardiya, branecké a trestanecké čaty, tanky KV, 122mm mínomety, IL-2... Všetko, čo si každý jeden priaznivec východného frontu môže na bojisku želat'. Aj pri Sovietoch zohl'adnili históriu, a tak sa v ruskom arzenáli objavia i vozidlá americkej výroby. V hre sa nevyskytnú po novom ani štatistiky, určujúce silu, ktorú má daná jednotka proti pechote, vozidlám, budovám alebo proti tankom. V Company of Heroes sú tieto číselne údaje nahradené krátkym popisom o jednotke, v ktorom je zohl'adnená ich efektívnost' proti vybraním typom jednotiek.



Bojisko, priebeh bojov a výstavba sú oproti jednotke nezmenené, teda začínate s jednou budovou vo svojej "základni". Z nej budete postupne expandovat' a obsadzovat' jednotlivé územia. Zaujímavou zmenou sú kontrolné body, ktoré budú po novom generovat' aj muníciu i palivo. Následnou dostavbou "Ammo/Fuel Depot" rozhodnete o tom, z ktorej z týchto surovín budete mat' nadprodukciu. Boje sú potom ovplyvnené podmienkami prostredia.

Z toho mála, čo bolo zatial' v Company of Heroes 2 na preview ponúknuté, hodnotím všetko pozitívne. Preto každému znalému CoH hráčovi odkazujem len jedno: tešte sa, o chvíl'u to tu máme. Kvality sa nám určite dostane.

Matej Minárik



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

The Last of Us

VÍZIE DNÍ MINULÝCH



Vydanie postapokalytického The Last of Us sa blíži míľovými krokmi. Úchvatne vyzerajúcu hru od tvorcov série Uncharted, nad ktorou už rok slintajú milióny fanúšikov po celom svete, sme si mohli konečne aj sami vyskúšať. Ste zvedaví?

The Last of Us nie je Uncharted. Vlastne nemá s tou hrou nič spoločné. Práve to je hneď na začiatku najväčším prekvapením. Štúdiu Naughty Dog sa podarilo vykročiť úplne iným smerom a spraviť novú hru, ktorá žije svojím životom a je z nej cítiť osobitosť. V dnešnej dobe sa podobné veci tak často nevidia.

Hrali sme špeciálne demo, určené na písanie preview. V ňom sme si mohli prejsť dva levely z hry, a tak sme ich radšej rovno prešli niekoľkokrát a naozaj detailne. Demo má hraciu dobu približne hodinu – pri pozornom skúmaní sveta aj viac.

A ak má byť nejaká hra predurčená na podrobné skúmania, bude to práve The Last of Us.

Nové dielo od Naughty Dog je zasadené do postapokalyptickej Ameriky v nie tak ďalekej budúcnosti. V domoch sú pozostatky po rýchlo utekajúcich ľudoch, na stenách plagáty pozývajúce na koncerty, v obchodoch automaty na kolu či kopy vinylových platní, na cestách prázdne autá. Spomienky na nedávno stratený svet.

Podstatná je atmosféra, ktorá z tohto prostredia vyžaruje. Je to neobývateľný svet, ktorým putuje niekoľko prežívajúcich ľudí. Všetko pôsobí naozaj tak, akoby ľudia len pred pár rokmi narýchlo odišli. A akoby na niektorých miestach stále prežívalo zopár jedincov. Ale akých? Často sme narazili na barikády, ktoré mali udržať infekciu mimo istej časti mesta alebo vojenskej základne.

Pasce, ktoré niekto proti infikovaným nastražil. A otázky mladej Ellie.

Je jasné, že Joel ešte ten starý svet zažil, že v ňom vyrastal. Že ho pozná. A Ellie, mladé dievča, sa doňho síce narodila, ale bola príliš malá, keď prišla infekcia, aby si ho pamätala. Keď Joel rozpráva o starom svete, uvedomujeme si tú beznádej, ktorú sa vývojárom podarilo bravúrne vykresliť.

Zo sveta The Last of Us, z pozostatkov stratenej civilizácie, sála nostalgia a bezútešnosť. A spolu s nimi aj trochu nádeje. Nádej, ktorá preráža na povrch toho všetkého cez zvláštnu krásu nevšedného sveta. A príbeh stavia práve na tomto prostredí. Na kontraste sveta, ktorý nám je dôverne známy, a sveta nového, v ktorom už príroda prerastá ulicami a jeden nikdy nevie, či prežije ďalšiu hodinu.





Charaktery, ktoré v hre spoznávame, sú takisto úplne odlišné od toho, na čo sme boli zvyknutí. Na filmovosti, ktorú z hry cítiť, sa značne podieľajú práve hlavné postavy Joela a Ellie.

Joel nie je zrovna sympatický človek. Zabudnite na ukecaného Nathana z Uncharted, toto je úplne iný hrdina. Tam, kde Nate veselo vtipkuje a odvráva, ostane Joel radšej mlčať a pevnejšie zovrie v rukách olovenú trubku. Pri stlačení krúžku na ovládači Joel neskočí do krytu s efektným kotrmelcom, ale sa pragmaticky a efektívne rýchlo zohne a nerobí žiadne zbytočné pohyby. Nie je to žiadny playboy, charizmy má asi tol'ko čo snehuliak. A zo spôsobu, akým sa pohybuje, akým uvažuje a ako rozpráva je cítiť, že v novom svete prežíva len vďaka čisto racionálnemu zmýšľaniu. Z obsahu jeho reči pochopíme, že nemá úplne čistú minulosť, skôr naopak, uvedomuje si, že po smrti sa bude smažiť v pekle.

V hre ho sprevádza Ellie (teda skôr Joel sprevádza Ellie a musí ju niekam bezpečne dopraviť), mladé, iniciatívne a zvedavé dievča na začiatku puberty. Je trochu nerozvážna, nedáva si pozor na jazyk, a tak sa sem-tam dostane do problémov. Uvažuje však inak ako Joel a občas príde na nový spôsob, ako vyriešiť problém, pred ktorým práve stoja. Funguje zároveň ako nápoveda, namiesto expresívnych textových popiskov a šípok, smerujúcich k novému checkpointu, je tu Ellie, ktorá subtílnejším spôsobom sem-tam navrhne, kam ďalej. Rozhodne to považujeme za plus.

Skvelá je dynamika vzťahu Joela a Ellie. Ostrieľaný drsný vlk samotár a mladé, neskúsené dievča putujúci krajinou. Joel si na starý svet dobre spomína, ale nie je veľmi zhovorčivý a možno sa popri mladej dievčine cíti aj trochu nesvoj. Zato ona je tým akčnejším prvkom. Stále sa na niečo vypytuje, niečo komentuje, je na všetko detsky zvedavá. Príbeh o infekcii, jej priebehu a o udalostiach, ktoré po jej vypuknutí nastali, sa vynára na povrch práve cez ich rozhovory. Príbeh je teda rozprávaný pozvoľna, cez prostredie a rozhovory do minulosti, cez dianie na obrazovke zase v prítomnosti.

V testovanej časti hry sme nestretli mnoho postáv – jedine Billa, Joelovho starého známeho. Tiež sa však dá hovoriť o zemitom charaktere postavy. Okrem toho už len infikovaných a banditov, s ktorými sa dalo rozprávať jedine päsťami či inou zbraňou.

Čo sa týka infikovaných, nemajú ďaleko k zombíkom. V preview verzii sme videli dva typy infikovaných. Ľahšie štádium, asi nie úplne rozvinuté, boli v podstate štandardne vyzerajúci zombíci, dosť divne sa tváriaci a pohybujúci sa ľudia. Dali sa relatívne ľahko zabiť, a to jedným výstrelom do hlavy alebo dvoma kamkoľvek, prípadne pár údermi palicou či trubkou. Horšie, rozvinutejšie štádium je dosť ohavné. Títo infikovaní už sú značne deformovaní, pričom ich hlavy vyzerajú skôr ako akési hubovité útvary. Zabiť ich je náročnejšie, znesú zhruba dvojnásobok toho, čo bežní infikovaní. A nedajbože, aby sa k vám dostali, veľmi ľahko a rýchlo sa do vás zahryznú a končíte.

Nenechajte sa zmiasť, The Last of Us je čistý survival horor, len v luxusnom kabátiku. Preview verzia bola dostatočne dlhá na to, aby sme si mohli podrobnejšie vyskúšať rôzne herné mechaniky v praxi. Táto hra je v podstate všetkým tým, čím vždy chcela byť séria Resident Evil, ale nikdy to tak celkom nevyšlo.

Čas nestojí, ani keď sa hrabete v ruksaku, teda vo svojom inventári. Preto si vždy musíte nájsť nejaké pokojné a bezpečné miesto, keď chcete s niečím v inventári pracovať. Hra vás prísne limituje, a tak





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



si so sebou nemôžete nosit' privel'a vecí. Kl'účový je systém vytvárania predmetov, pričom vždy máte viac možností, napríklad z alkoholu a obväzov môžete spravit' molotov, ale aj lekárničku. Znamená to, že musíte pozorne skúmat' svet a zbierat' všetko, čo môže byt' užitočné. Medzi inými vecami nachádzate aj rôzne listy, odkazy, ale aj recepty a návody na vytvorenie nových zbraní a predmetov. Napríklad nám sa najprv podarilo nájst' dymovnicu, ale nevedeli sme ju ešte vyrobit'. Chvíl'ku na to sme narazili na návod, ako dymovnice vyrábat' a hned' sa rozšíril repertoár našich schopností.

V The Last of Us existuje aj možnost' vylepšovat' si zbrane a, samozrejme, aj Joelove schopnosti. Zbrane sa dajú upravovat' na špeciálnych pracovných staniciach, ale musíte mat' dost' materiálnu. Niektoré vylepšenia vyžadujú len jeden typ materiálu, iné aj viac druhov naraz. Každá zbraň sa, samozrejme, upravuje samostatne. Joel môže svoje schopnosti zlepšovat' prakticky kedykol'vek, ale musí mat' dostatok nazbieraných piluliek. Tie sa dajú extrahovat' aj z rastlín, ale najviac ich nájdete v rôznych domoch, najčastejšie v kúpel'niach.

Zaujímavá je Joelova schopnost' "načúvania", čo je niečo na spôsob detektívneho režimu v Batmanovi. Pri aktivácii načúvania sa Joel okamžite skrčí a podl'a rôznych zvukov a ruchov dokáže zistit', kde sa niečo pohybuje, čo vydáva zvuky. Táto schopnost' príde vel'mi vhod, ani nie tak pri zombíkoch, ako skôr pri súbojoch s banditami. Banditi totiž postupujú takticky a, prekvapivo, spolupracujú a kryjú si chrbát. Často je lepšie sa im úplne vyhnút'. Prinajhoršom trochu taktizovat'. V priamej konfrontácii nemáte vel'ké šance na úspech.

Opätovne sa nevyhneme porovnaniu s Uncharted. Aj v The Last of Us občas musíte niekam vyšplhat' a vymysliet', ako sa dostat' na nejaké t'ažko dostupné miesto. Ale rozhodne nejde o také masívne platformovacie hlavolamy, ako v Uncharted. Ani Joel nemá také nadprirodzené schopnosti ako Drake. Joel na zemi neskáče vôbec. Vylezie na nízky múrik či osobné auto, no na autobus sa už nevyškriabe. Skočí maximálne tak zo strechy a aj to sotva dva metre do dial'ky, takže na to, aby preliezol zo strechy na strechu, potrebuje dlhú dosku, z ktorej si spraví mostík. A ani tie miesta, na ktoré sa vyliezt' dá, nie sú farebne zvýraznené blikajúcou žltou farbou. Takisto je Joel aj horší strelec. Na rozdiel od Nathana má o niečo horšiu mušku, zbraň sa citel'ne hýbe a je t'ažké dokonale presne namierit' na ciel'. Jednoducho, realistickejšie spracovanie.

Naozaj ide vlastne o survival horor. Munície a predmetov je málo (na najnižšom stupni náročnosti relatívne viac, na vyššom je predmetov rozhádzaných po svete sotva polovica), nepriatelia sú relatívne silní a schopní a v otvorenom konflikte nemáte šancu, musíte si vytvárat' vlastné predmety, pričom sa hra nezastaví, a hlavne, musíte to celé prežit', hoci nikdy neviete kedy, kde a čo na vás najbližšie vyskočí.

V oblasti grafiky nastali od čias Uncharted značné posuny vpred. Jasné, anti-aliasing je na PS3 vždy trošičku kostrbatý, ale inak hra vyzerá vel'mi dobre. Priznávame, že sme boli zhýčkaní z videí, a tak sme čakali o trochu viac hned' od prvej scény, no museli sme sa hrat' dlhšie, kým sme boli schopní naplno ocenit' celú tú krehkú krásu.

Všetky prostredia sú vel'mi detailne spracované, hoci prakticky nič nejde rozbit'. Ale to nie je na škodu, ved' v silne príbehových hrách nám nechýba omietka, čo opadá pri výstreloch. Fenomenálne je, a na celkovom výsledku a atmosfére sa nepochybne vel'kou mierou podiel'a, nasvietenie hry a práca so svetlom. Krásne dynamické osvetlenie, dynamické tiene s vyhladenými hranami (škaredý pohl'ad smerom na Assassin's Creed 2) a úplne úžasné odlesky svetla dodávajú život tomuto virtuálnemu svetu.

Animačné oddelenie venovalo v in-game engine viac úsilia do animácií pohybov postáv, ich chôdze a bojov než do animácií mimiky a pohybov úst. Výsledný efekt je vel'mi dobrý, ked'že väčšinou sa aj tak nepozeráme svojmu hrdinovi do tváre, ked' sa len tak rozpráva s Ellie. Cut-scény sú však už všetky spracované vel'mi detailne a ostáva nám len si ich vychutnávat'.

Vývojári z Naughty Dog opätovne dokazujú svoje kvality na d'alšom unikátnom projekte. Výborne kombinujú survival horor s hutným a dynamicky rozprávaným príbehom, pričom strety s nepriatel'mi bývajú dost' intenzívne. Znovu sa tak potvrdzuje pravidlo, že najlepšie hry na PlayStation vychádzajú až na konci životného cyklu konzoly, ked' už je dokonale preskúmaná architektúra čipov a existujú nástroje, ktoré z toho stroja vyžmýkajú maximum. Takisto sa potvrdzuje, že ak je hra fantasticky nasvietená a naanimovaná, pričom každý kúsok sveta je detailne spracovaný, tak vôbec nevadí, že chýba nejaký masívny fyzikálny model a ani že sa takmer nič v hre nedá rozbit'. Pozor, od odl'ahčeného Uncharted má táto hra d'aleko. Preview demo rozhodne splnilo naše očakávania a milo prekvapilo, aj preto sa už nevieme dočkat' finálnej verzie hry.

Pavol Ondruška

Súťaž s portálom GAMESITE.SK VÁŠ HERNÝ SVET



DOKOVACIA STANICA PHILIPS AS111/12

OSLOBODTE SVOJU HUDBU A NABITE SVOJ TELEFÓN S ANDROIDOM

Prekvapivo bohatý zvuk

- **Prúdový prenos hudby zo zariadenia so systémom Android cez Bluetooth**
- **Bohatý všesmerový zvuk, ktorý naplní vašu spálňu**
- **Neodýmiové reproduktory pre dokonale vyvážený zvuk**
- **Technológia tienenia na blokovanie rušenia z mobilných telefónov**

Elegantný a kompaktný

- **Elegantný a kompaktný dizajn vhodný na každý nočný stolík**
- **360-stupňový dizajn pre úžasný vzhľad z každého uhla**

Navrhnutý pre vašu spálňu

- **Automatická synchronizácia hodín s telefónom so systémom Android**
- **Nočné svetlo s jemnou žiarou**

Ďalšie vlastnosti

FlexiDock - umožní pripojiť väčšinu telefónov so systémom Android – či už sa konektor na pripojenie nachádza na spodnej, bočnej alebo dokonca na hornej strane

Aplikácia DockStudio - rozširuje reproduktory s dokovacou stanicou o množstvo jedinečných funkcií

Prenos hudby cez Bluetooth – vychutnajte si výborný zvuk v pohodlí domova

Hudobná sieť Songbird – počítačový program a aplikácia, ktoré umožňujú prehľadávať a prehrávať všetky médiá a bezproblémovo ich synchronizovať s počítačom

Automatická synchronizácia hodín - reproduktor s dokovacou stanicou automaticky zosynchronizuje svoj čas s časom telefónu

PHILIPS

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

GENERATION

Donkey Kong Country Returns

DONKEY KONG PRISKÁKAL NA 3DS

ZÁKLADNÉ INFO:

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

PLUSY A MÍNUSY:

+ skvelý level dizajn
+ hratel'nost'
+ ovládanie
+ množstvo levelov

- t'ažké, občas až príliš
- framerate mohol byt' vyšší



HODNOTENIE:

85%

Nintendo sa o svoju vreckovú konzolu stará príkladne a zásobuje ju rozmanitými titulmi takmer neustále.

Pri štarte predaja konzoly bol úvodný line-up hier dost' slabý a takto to pokračovalo počas úvodných mesiacov. Dnes disponuje 3DS takými titulmi, že hráči nevedia, čomu dat' prednost'. Japonský gigant nenecháva nič na náhodu a postupne vyt'ahuje svoje najväčšie tromfy. Jedným z nich je určite aj Donkey Kong.

Na úvod musím poznamenat', že Donkey Kong Country Returns nie je úplne novou hrou. Pred vyše dvoma rokmi si hra našla cestu na Nintendo Wii a teraz sa konverzie dočkalo 3DS spolu s niekol'kými bonusmi.

Už v úvode sa na výber núkajú dva módy. Original Mode je v podstate mód z Wii, kde máte len dva životy. Ak si zvolíte New Mode, tak to budete mat' o niečo jednoduchšie, Donkey Kong totižto v tomto móde disponuje tromi životmi a v obchode nájdete viac položiek.

Svet Donkey Konga je rozl'ahlý, pozriete sa na ostrov, kde vás čaká dokopy osem svetov. Každý svet ešte obsahuje niekol'ko levelov, jeden bonusový a napokon finálny level, v ktorom čaká boss. Ak chcete byt' dôkladní a prejst' všetko na 100%, tak v každom leveli na vás čakajú výzvy. Výzvy pozostávajú s pozbierania štyroch písmen, ktoré vám vytvoria slovo KONG, niektoré z písmen sa dajú získat' pomerne jednoducho, s inými je







to už horšie. Ďalšou výzvou je vyzbieranie všetkých puzzle častí, ktoré sú ukryté v leveloch. Napokon si ešte môžete skúsit' prejst' level v požadovanom časovom limite, čo môže byt' niekedy peklo.

Donkey Kong Country Returns v podstate aj tak trochu peklom je. Hovorím, samozrejme, o náročnosti titulu. Pri Nintendo arkádach si človek zvykne na to, že náročnost' je nastavená vyššie a predstavuje pre človeka výzvu. Pri Donkey Kongovi je to však podl'a môjho názoru v niektorých leveloch až prehnane t'ažké. Hra nemilosrdne trestá, hádže polená pod nohy a vyžaduje od vás precíznost' a dokonalost'. V jednom leveli nájdeme len jeden alebo dva checkpointy. Stalo sa, že som zomrel asi tri metre pred checkpointom a musel ist' celý level od začiatku. V takýchto chvíl'ach som mal chut' vyhodit' Nintendo von balkónom. Hra tak možno nevyzerá, ale je skutočne vel'mi náročná a neraz budete autorov preklínat' za vysokú latku náročnosti.

Ak už skutočne vel'akrát zomriete a neviete si poradit', môžete si privolat' super pomoc. Na obrazovke sa objaví sivá opica, ktorá prejde level sama, vy sa len prizeráte. Level sa síce označí za nekompletný, no vy môžete pokračovat' d'alej. Je to užitočná pomôcka, najmä ak ste skutočne bezradní, no na druhej strane takto nemáte žiadny pôžitok z hry.

Donkey Kong si v leveloch nezaskáče vždy len sám. Občas nájdete aj iné zvery, ktoré vám pomôžu. Známa je najmä menšia opica Diddy Kong. Tú môžete nájst' v označených sudoch. Po ich rozbití vám Diddy vyskočí na chrbát, zvýši sa počet životov z troch na šest' a s opicou d'alej doskočíte. V niektorých leveloch si zajazdíte aj na nosorožcovi, ktorý si razí cestu vpred.

Autorov musím jednoznačne pochválit' za rozmanitost' levelov, ich spracovanie či herné mechaniky. Niekedy si v hre len klasicky skáčete, občas ste vystrel'ovaní z barelov naprieč levelom, alebo si sadnete do vozíka na kol'ajniciach. Tým pádom sa stále na obrazovke deje niečo iné a stereotyp nedostáva priestor. Zaujímavý bol aj level, kde sa každých pár sekúnd prihnala obrovská vlna a ak ste neboli ukrytí za nejakou pevnou stenou, tak vás zmiatlo a mohli ste ist' odznova. V leveloch na každom kroku môžete nájst' banány. Ak ich nazbierate sto, dostanete jeden život navyše. Zriedkavejšie sú už tzv. Banana coins. Za tieto mince si v obchode kupujete rôzne pomôcky, napríklad život navyše.

Ovládanie je spracované vel'mi slušne, nie je zbytočne komplikované a rýchlo prejde do krvi. Hra obsahuje aj lokálny co-op, čiže na hranie potrebujete d'alšiu konzolu a d'alšiu kópiu hry. Čiže v našich končinách si Co-op vel'mi nezahráte. Po grafickej stránke titul nevyzerá až tak dobre ako vo Wii verzii, ale stále ide o hru s peknou grafikou. Trochu viac už zamrzí, že oproti Wii verzii sa znížil aj framerate hry, ked'že 60fps by hre jednoznačne pristálo viac.

Donkey Kong Country Returns je poctivou plošinovkou ako zo starej školy. Síce vyššia náročnost' môže trochu hnevat', no ak vydržíte, tak odmenou vám bude skvelý level dizajn, výborná hratel'nost' a zábava na dlhé hodiny. 3DS verzia navyše obsahuje osem nových levelov oproti Wii verzii. Nintendo vie, čo hráči chcú a presne to im aj servíruje. Takým príkladom je aj Donkey Kong Country Returns, jednoznačne si vašu pozornost' zaslúži.

Martin Sabol





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

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: TBS
Výrobca: Ubisoft
Vydavateľ: Playman

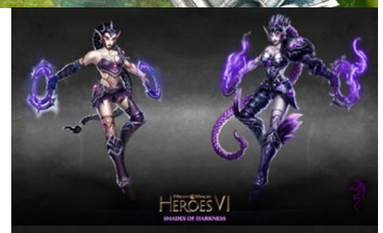
PLUSY A MÍNUSY:

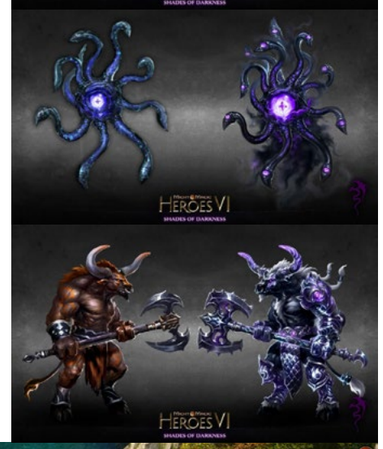
+ nová rasa
+ mnoho hodín zábavy
+ náročnosť
- miestami vysoká náročnosť

HODNOTENIE:

70%







HoM&M VI: Shades of Darkness

TEMNOTA PRICHÁDZA ODSPODU

Ako už aj pri predchodcoch série HoM&M bolo zvykom, aj šiesty diel po krátkej dobe prináša nové DLC. Shades of Darkness, teda Odtiene temnoty, sú tu a spolu so sebou prinášajú aj "staré novinky". Aké tieto novinky sú, sa môžete dočítať ďalej.

Čo je však novinkou v tejto expanzii, je nová kampaň. Presnejšie povedané, kampane sú dve, jedna za novú rasu Dungeon – Temných elfov a druhá za Necropolis, stálicu série HoM&M. Tieto kampane, ako sme na to pri tejto sérii už zvyknutí, vám dokopy zaberú vel'a hodín hrania (len prvú misiu za frakciu Dungeon som hral niečo vyše hodiny a pol). Príbeh nových rozšírení sa bude odohrávať presne sto rokov po udalostiach z pôvodnej hry. V kampani za temných elfov sa do vedenia armád dostanete ako Raeleg, Warlock, ktorý sa taktiež už raz vyskytol v pôvodnej hre.

Medzi jednotky, vyskytujúce sa v hre, pribudnú manticory, Assassini, minotauri či čierne draky. Dohromady týchto nových stvorení bude sedem. Aby toho však nebolo málo, do hry bolo pridaných aj dvadsať nových neutrálnych stvorení, ktoré je možno stretnúť pri potulkách po hernom svete. Nanešťastie, je to poväčšine všetko, čo sme v tejto hernej sérii už raz videli. Miestami Shades of Darkness pôsobí tak, že Dungeon bol dávno pripravený, avšak pre žmýkanie peňazí od fanúšikov série bol vydaný až skoro rok po vydaní pôvodnej hry. Tomu nasvedčuje aj model Raelaga, ktorý črtami patrí do frakcie Dungeon. Lenže jeho model musel byť vytvorený už dávno pred vydaním prvej série. Pri cene 30€ za novú expanziu je naozaj na zváženie, či sa tento datadisk oplatí kúpiť, obsahu je totižto oproti pôvodnej hre neporovnateľne menej. Avšak v dnešnom hernom biznise sa, nanešťastie, udal tento trend, a preto sa ho snaží každý kopírovať.

Hra ponúka však aj nové sety artefaktov, ktoré budú doplňať novú frakciu Dungeon. Datadisk do hry taktiež prináša nové achievementy, nové typy hrdinov či nového mounta – zvieratko, na ktorom váš hrdina behá po mape. Koniec koncov, nová expanzia priniesla skvelú dávku osvieženia do celej série. Avšak keď si spočítame všetky doteraz spomenuté fakty, naskytá sa otázka, či je Shades of Darkness výhodnou kúpou. Mne, po zvážení všetkých pre a proti, vychádza, že by som radšej 30€ investoval inde. Cena expanzie je totižto neuveriteľne premrštená.

Matej Minárik



Wii U

Súťaž s portálom GAMESITE.SK VÁŠ HERNÝ SVET

Nový prístup k videohrám a domácej zábave. Wii U je úplne nová konzola, ktorá má ovládač s 6,2 palcovým dotykovým displejom, vďaka ktorému zažijete hranie ako nikdy doposiaľ. Wii U ponúka novú štruktúru domácej zábavy tým, že zásadne mení interakciu medzi TV, hernou konzolou a internetom.

Druhá pridaná obrazovka vytvorí vo vašej obývačke nové herné zážitky a zároveň ponúkne celú radu možností, vďaka ktorým si prispôsobíte vlastnú zábavu. Skôr, bolo hranie na domácich konzolách obmedzené televízorom a ponúkalo identický pohľad všetkým hrajúcim hráčom. Sledovanie televízora a hranie hier na konzolách boli oddelené zážitky. Nový ovládač odstraňuje tieto hranice a vytvára dynamickejší spôsob hrania a zábavy.

Na displeji ovládaču sa zobrazujú informácie, ktoré sa neobjavia na televízore. Informácie a uhol pohľadu je možné tiež meniť pomocou novej riadiacej jednotky, založenej na orientácii zabudovaného gyroskopu. Nový ovládač taktiež zahŕňa vibračné funkcie, či zabudovanú kameru, mikrofón a reproduktory.

Oproti štandardným vlastnostiam klasického ovládaču – dva analógové kruhové pady, + control pad, tlačidlá A / B / X / Y tlačidlá L / R a ZL / ZR tlačidlá – umožní oveľa širší gameplay záber a zároveň atraktívne zážitky ako pre príležitostných, tak hardcore hráčov videohier.

Herná konzola Wii U kombinuje pohybové snímanie so schopnosťou podporovať plnú HD grafiku. Každá Wii U konzola obsahuje nový ovládač, ale zároveň môže využívať až štyri ďalšie Wii Remote alebo Wii Remote Plus ovládače.

Spätná kompatibilita – Systém Wii U je tiež kompatibilný s pôvodnými hrami pre Nintendo Wii a rovnako tak s pôvodným príslušenstvom.

Do súťaže poskytla spoločnosť Conquest Entertainment.







CONQUEST entertainment

GENERATION

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

Fire Emblem: Awakening

NINTENDO ZNOVU TRIAFA DO ČIERNEHO

ZÁKLADNÉ INFO:

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

PLUSY A MÍNUSY:

+ hratel'nost'
+ hrdinovia a dialógy
+ CG animácie
+ široké možnosti prispôsobenia náročnosti

- herná náplň je stále rovnaká
- niektoré menej prehl'adné prvky

HODNOTENIE:

85%



Séria Fire Emblem zrejme našincom vel'a toho nehovorí. Zmenit' to však môže najnovší diel s podtitulom Awakening. Nintendo chrlí v poslednej dobe na svoju vreckovú konzolu jeden hit za druhým. Nedávno sme tu mali na Nintendo 3DS kvalitné hry ako Luigis Mansion 2 či Monster Hunter 3 Ultimate. FE:Awakening bol mnohými hráčmi očakávaný. Stálo to čakanie zato?

Ak ste si už stihli pozriet' finálne číselné hodnotenie, tak odpoved' poznáte. Viac informácií však prinesú nasledujúce riadky. Fire Emblem: Awakening by sme žánrovo mohli zaradit' ako kombináciu RPG a t'ahovú stratégiu. Tento žáner nie je príliš rozšírený a v súčasnosti zrejme na handheld d'alšiu hru tohto zamerania len tak l'ahko nenájdeme. V hre sa ponoríme do král'ovstva Ylisse, kde nás čaká klasická zápletka. Je tu nepriatel', ktorý chce král'ovstvo ovládnut', a je tu hrdina, ktorý král'ovstvo chráni. Príbeh vás zaujat' nemusí, hratel'nost' je hlavným t'ahákom hry. Ešte pred tým, než sa ponoríme do boja, nás čaká tvorba vlastnej postavy. Pri tvorbe svojho avatara si najprv zvolíte pohlavie, následne si upravíte vzhl'ad podl'a svojich predstáv, upravíte meno a zvolíte triedu postavy.

Potom si hráč volí náročnost' hry, čo je pomerne dôležitým aspektom hry Fire Emblem. Na výber sú tri stupne náročnosti (po prejdení pribudne štvrtý). Normal je určený pre začiatočníkov, Hard pre skúsenejších a napokon Lunatic pre hráčov, ktorí hl'adajú výzvu. To však nie je všetko. Hra ešte obsahuje d'alšie dva módy,





ktoré d'alej definujú náročnost' titulu. Mód Newcomer je vhodnejší skôr pre začiatočníkov, pretože postavy, ktoré vám zabijú v boji, sa po jeho úspešnom vyhratí vrátia, a ukladat' si svoju pozíciu môžete takmer stále. Classic je už šitý na mieru taktikom a l'ud'om s pevnými nervami. Ak vám v tomto móde zomrie niektorá postava, tak ste ju nadobro stratili. V tomto móde si nemôžete dovolit' hranie na štýl pokus-omyl, ked'že hra za to nemilosrdne trestá. Vd'aka širokým možnostiam stupňov náročnosti si každý hráč môže prispôsobit' hru svojim potrebám.

Rôznymi postavami sa to v hre len tak hemží a postupne budete s radost'ou sledovat', ako sa vaša družina rozrastá. Každá postava ma svoj vlastný, pre ňu charakteristický profil a o jej živote či pôsobení sa dozvedáte z množstva dialógov, ktoré medzi sebou postavy vedú. Dialógy vám postupne servírujú aj zápletku a rôzne detaily príbehu. Zaujímavé je tiež sledovanie vzt'ahov medzi niektorými charaktermi. Čo sa týka bojových schopností, tak každá postava je svojím spôsobom unikátna. V hre nájdeme mágov, lukostrelcov, rytierov s mečmi, obrnencov s kopijami, ale aj krehké ženské postavy, ktoré nie sú stavané na boj, ale dokážu liečit' ostatné postavy.

Samotný výber misií prebieha na vel'kej mape herného sveta. Po každej úspešne zvládnutej kapitole sa objaví d'alšia a niekedy sú dostupné aj vedl'ajšie misie, ktoré sú vhodné najmä na získavanie skúsenosti. Po vybratí misie sa hra presúva na klasické štvorcové pole, ktoré je najmä fanúšikom t'ahových stratégií dobre známe. Na hru sa vtedy dívame zhora a všetky postavy vidíme len ako malé miniatúry. Úloha hráča je jasná, a to porazit' nepriatel'ské jednotky.

Fire Emblem: Awakening sa v t'ahovom režime hrá ako väčšina t'ahových stratégií. Hráč sa s každou postavou môže na jeden t'ah pohnút' o niekol'ko štvorcov. Potom nasleduje t'ah nepriatel'a, prípadne, ak sa na mape nachádzajú vaši spojenci, tak umelá inteligencia hrá aj za nich. Zaujímavost'ou je, že z postáv môžete tvorit' dvojice a potom je ich výsledný útok silnejší a niekedy v rámci jedného útoku zaútočia na nepriatel'a obaja. Takisto ak sa nachádzajú dve postavy hned' pri sebe, tak sa pri útoku zvyšuje ich sila. Samozrejmost'ou je, že charaktery na koňoch sa dokážu na jeden t'ah pohnút' o viacej políčok ako bežné postavy.



Boj prebieha klasickým spôsobom. Ak ste v blízkosti nepriatel'a, tak môžete zaútočit', prípadne naopak, zaútočí nepriatel'. Boj vás sprevádza na každom kroku, čo je aj trochu škoda, je, že hra neponúka inú hernú náplň. Umelá inteligencia je pomerne slušná, napríklad nepriatel' vždy najprv útočí na vášho najslabšieho hrdinu, prípadne na toho, ktorý má málo života. Za jeho zabitie je postava odmenená skúsenostnými bodmi a po nazbieraní dostatočného počtu sa jej zvyšuje úroveň a vylepšujú sa určité atribúty. Každý herný charakter disponuje inventárom. Jednotlivé predmety, napríklad zbrane, je možné kupovat' v obchode alebo sa občas dajú nájst' aj na mape. Predmety v inventári si charaktery medzi sebou môžu vymieňat'.

Po grafickej stránke sa na hru môžeme dívat' z viacerých uhlov. V t'ahovom režime pri pohl'ade zhora chýba detailnost', ale to sa dá ospravedlnit' prehl'adnost'ou, ktorá je tak dosiahnutá. Iné je to už v prípade CG animácií, tie sú spracované skutočne vel'mi pekne a je radost' ich sledovat'. Pri dialógoch je vždy zobrazený ručne nakreslený a vskutku vydarený portrét postavy.

V hre Fire Emblem: Awakening jednoznačne prevláda množstvo pozitív nad negatívnymi stránkami. Zamrziet' môže stále sa opakujúca herná náplň, avšak pri vel'mi chytl'avej hratel'nosti to väčšina ani nepostrehne. Interakciu hrdinov prostredníctvom dialógov je radost' sledovat'. Fire Emblem: Awakening je skrátka d'alšou povinnou jazdou pre majitel'ov Nintenda 3DS. A ak ste skutočne skalnými fanúšikmi takzvaných "t'ahoviek", tak si pokojne k výslednému hodnoteniu môžete pripočítat' pár percent.

Martin Sabol

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

Far Cry 3: Blood Dragon

POCTA AKČNÝM FILMOM 80. ROKOV





ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner: FPS
Výrobca: Ubisoft Montreal
Zapožičal: Playman

PLUSY A MÍNUSY:

+ futuristický vizuál
+ hlášky
+ príbeh a postavy
+ popkultúrne odkazy
+ dĺžka
+ posledná hlavná misia

- tmavé prostredie môže byť prekážkou
- variabilita vedľajších misií

HODNOTENIE:
88%

To čo sa javilo ako prvoaprílový žart skončilo ako spin off k jednej z najlepších FPS minulého roku. Far Cry 3: Blood Dragon vás zavedie do minulosti, ktorá bola v osemdesiatych rokoch minulého storočia prezentovaná ako ultimate badass budúcnosť a kde autori vzdávajú poctu veľkému množstvu filmových klasík (Aliens, Terminátor...) a prídávajú k tomu vlastný klišé príbeh, podaný tak, že to vlastne nevadí.

Far Cry 3: Blood Dragon je o záchrane sveta. Nič originálne, pokiaľ sa nepozriete na to, ako hra vyzerá. A to je prosím pekne v hre rok 2007. Napriek tomu názvy ako cyborg a prítomnosť neónového svetla hádam všade kde sa dalo aplikovať spôsobili, že hra získala jedinečný vzhľad podporený štýlovými cut-scénami, ktoré tento príbeh plný hrdinstva jedného človeka prezentujú. Vy preberáte rolu Rexa Colta, cyborga Mark IV, ktorý spolu s kolegom cestuje na ostrov, kde sa deje niečo nekalé, no zároveň ho šokuje, že za všetkým je jeho bývalý priateľ Slate a tak je úloha jednoduchá. Zachrániť svet, získať srdce Dr. Darling pre seba a pomstiť sa hlavnému nepriateľovi. Aké originálne...

Koncept hry je podobný ako v pôvodnom Far Cry 3 s drobnými zmenami. Zo začiatku ste viazaný povinnými misiami, no asi po dvoch absolvovaných sa vám sprístupní celý ostrov v ktorom si môžete robiť prakticky čo chcete. Odpadlo odhaľovanie mapy cez veže, no čistenie nepriateľských stanovíšť za účelom sprístupnenia bodu na fast travel zostal. Dokonca je lepšie ako v pôvodnej hre, nakoľko základne sú ovela väčšie a členitejšie. Rovnako ako v pôvodnom titule je iba na vás, či sa rozhodnete ísť štýlom ramba, alebo zvolíte tichý postup, ktorý je odmenený väčším počtom XP.

XP systém teda zostal, aj keď v pozmenenej forme. V pôvodnej hre ste mohli skúsenostné body investovať do čoho ste chceli, tak v Blood Dragon máte autormi určenú cestu 30 levelmi postavy. To znamená, že všetko je pevne dané (napríklad pri leveli 3 získate jedno políčko zdravia navyše).

Najväčšiu porciu XP získavate utváraním komb pri tichom zabíjaní, headshotmi či plnením misií. No najlepším zdrojom je zabíjanie divných svetielkujúcich stvorení, ktorí sa volajú dragons. A podľa toho sú aj súboje prispôsobené, takže zo začiatku sa pri súbojoch s nimi smrti nevyhnete.

Navyše svoju slabinu na hrudi odhaľujú veľmi zriedka a strelba do ostatných častí tela im veľa škody nespraví. Odmena však stojí za to. Autori odstránili z hry nutnosť zabíjať zvieratá za upgradmi. Tentokrát postačí zabiť každé jedno zviera raz a upgrady sa odomykajú. Rovnako sú upgrady zbraní viazané aj zber collectibles, čo v tomto prípade znamená VHS kazety, CRT televízory či poznámky výskumu. Dôležitý je však fakt, že v tomto diely hrajú upgrady zbraní veľkú rolu. Takže zatiaľ čo vo Far Cry 3 ste si po trošičke zlepšovali zbraň, tak tu sú upgrady masívne.

Od nových typov munície, cez možnosť striel'at' full auto módom a ďalšie. Zo slabej brokovnice si tak postupom času môžete vyčarovať stroj na rozdávanie smrti. Zbrane pokryjú vaše základne zabijácke potreby a zahŕňajú brokovnicu, pištoľ, útočnú pušku, sniperku, guľomet, plameňomet ale aj obľúbený luk, teraz vyvedený do cool neon štýlu.

Ostrov je tak akurát veľký, to znamená, že voľnosť pohybu je zaručená, no nemalo by prísť k stereotypu. Aj hlavné misie, ktorých je sedem nie sú tak lineárne ako v pôvodnom titule. 7 misií sa síce môže zdať málo, no treba mať na pamäti, že sa jedná o hru za 15€, nie o full retail titul a tak je treba k nemu tak aj pristupovať. Absolvovanie týchto misií by vám malo zabrať tak 4 hodiny vrátane poslednej, ktorá je úžasná, vtipná a akčná. Okrem toho ostrov ponúka spomínané oslobodzovanie základní po ktorých sa vám sprístupnia ďalšie vedľajšie misie, ktoré pokrývajú záchranu rukojemníkov a lovenie osôb či zvery určitým spôsobom. To vám prinesie ďalšiu porciu herného času a ak máte záujem o 100% dokončenie hry tak si vyhrať te približne 10 hodín času čo je viac ako dosť. Hra používa engine z Far Cry 3, no to niekedy ani veľmi nepoznať, nakoľko jediné obdobie denného cyklu je noc, kde vyniknú všetky neónové futuro svetlá a celková štylizácia je tak výraznejšia ako grafická kvalita, ktorá je však taktiež veľmi dobrá. Akurát ta tma môže časom štvať a najhoršie je keď si tak kráčate pri nočnom hraní tmavou krajinou a odrazu vás oslepí prudké svetlo. Poteší aj výborný štylizovaný soundtrack od Power Glove podporené výborným audiom.

Far Cry 3: Blood Dragon je výbornou hrou s veľmi malými chybičkami, ktoré sa však pri nízkej uvádzacej cene titulu dajú odpustiť. Výborná štylizácia, zachovanie kvalitných prvkov z Far Cry 3 doplnené o určite úpravy konceptu. Jediné čo môže vadiť je tmavé prostredie kontrastujúce s neónmi a malá variabilita vedľajších misií. Myslím si však, že 88% je adekvátne hodnotenie.

Dominik Farkaš

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

Star Trek: The Video Game

LEN PRE PRÍBEH, LEN PRE NIEKOHO

Videoherné spracovanie Star Treku kráča ruka v ruke s reštartom celej vesmírnej ságy od J. J. Abramsa. Drží sa moderného trendu rozprávania udalostí medzi prvým a druhým dielom, pričom to je jediné, čo v tejto hre naozaj funguje.

ZÁKLADNÉ INFO:

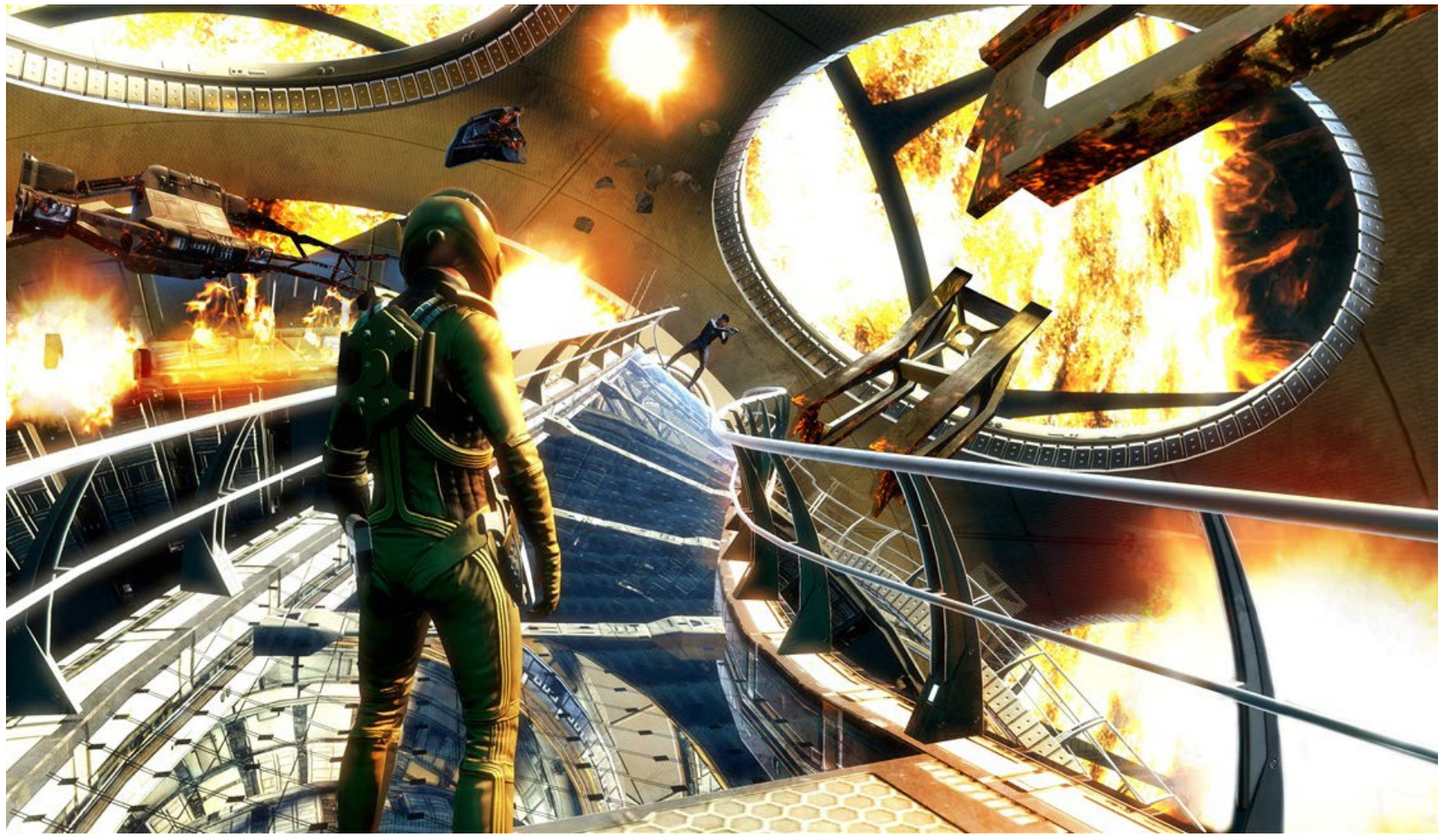
Platforma: PS3
Žáner: Cover-based TPS
Výrobca: Digital Extremes
Zapožičal: Cenega

PLUSY A MÍNUSY:

+ príbeh
+ možnosti využitia Tricoderu
- celkovo nedotiahnutá hra
- grafika
- málo inovácií
- kopírovanie ostatných hier

HODNOTENIE:

50%



Priznajme si, čo by sme čakali od hry sprevádzajúcej film? Inovatívne herné mechaniky? To nie. Prepracovaný originálny príbeh? Ale ba. Vypiplanú grafiku? Veru, ani to nie. Dokonalé vyladenie detailov a žiadne bugy? No snád' sa nedáme vysmiat', vážení...

Hratel'né spracovanie Star Treku sme s napätím očakávali. Ved' Abramsove spracovanie príbehu mnohých pozitívne prekvapilo, a preto tu bola nádej, že prekvapí aj hra. Nanešt'astie, Star Trek: The Video Game zapadá do šedého priemeru najpriemernejších z priemerných herných adaptácií známych filmov. Aké sú príznaky?

Hned' na začiatku sa rozbieha nový príbeh. Začína po udalostiach prvého Abramsovho Star Treku (2009) a prekvapuje štartom príbehu in media res, teda rovno uprostred hutnej prestrelky. Nasleduje prestrih na partiu vesmírneho šachu medzi Kirkom a Spockom, ktorú naruší poplach. Vesmírna lod' Enterprise sa vydáva za záchranou posádky poškodenej vesmírnej stanice ned'aleko planéty New Vulcan. Až tu v skutočnosti začína príbeh hry, v ktorom budeme bojovat' proti Gornom, rase vesmírnych humanoidných jašterov (fanúšikovia originálnych sérií Star Treku určite zbystria pozornost').

Príbeh je obstojný, dokonca patrí k tým lepším vo svete videohier. Nečudo, ved' za ním stoja traja l'udia - Roberto Orci a Alex Kurtzman, autori scenárov k filmom ako Ostrov (2005), Transformers (2007), Star Trek (2009) a Star Trek: Into Darkness (2013), a Marianne Krawczyk, scenáristka hernej série God of War. Vd'aka tejto trojici je príbeh konzistentný, dáva zmysel, zapadá do nového Star Trek univerza a charaktery postáv súhlasia s tými filmovými. Samozrejme, príbeh správne funguje len na tých, čo poznajú kánon filmov. Ostatným nebude dávat' vel'ký zmysel.

Graficky sa vraciame o pár rokov dozadu. Vlastne, niekam do čias, ked' sa vymieňali PS2 za PS3. Kým sa postavy na obrazovke nehýbu, je to ešte relatívne dobré, vzhl'adom na to, s akou rýchlost'ou sa takého hry dávajú dokopy. Ale akonáhle sa objekty na obrazovke rozpohybujú, rozbolia vás oči. Animácie sú katastrofálne, kapitán Kirk otvára ústa ako kapor a pán Spock pri rozprávaní vyzerá ako bezzubá múmia. Množstvo menších animácií, ako napríklad nastupovanie do vznášadla či otváranie dverí a prechádzanie z jedného prostredia do iného, preventívne vôbec neuvidíte. Predpokladáme, že vývojári jednoducho nestíhali, a tak tieto časovo náročnejšie detaily jednoducho vynechali a nahradili prestrihmi do cutscén.

Za problém považujeme aj kvalitu textúr. Páni z Digital Extremes, to je proste hnus. Vážne na grc. Plameň pozostávajúci z pätnástich pixlov naozaj nevyzerá dobre ani v pohybe. A detailný záber na uniformu s textúrou vo vel'mi nízkom rozlíšení, to ste si vážne mohli odpustit'. Čo takto si konečne priznat', že Evolution engine zaspal dobu a nahradit' ho niečím lepším? A v roku, ked' vychádza The Last of Us a Beyond: Two Souls sa vážne takéto ohavnosti netolerujú. Chvalabohu, že hra aspoň netrpí zásadnými framedropmi.

Čo sa týka level dizajnu, nečakajte nič nové. Skúste si predstavit' Mass Effect, len škaredší, skombinovaný s Dead Space, ale menej detailne spracovaný. Nič iné totiž neuvidíte. Ach, skoro by sme zabudli. V hre sa na rôznych miestach stretnete s násilne vloženými skákacími a šplhacími sekvenciami na štýl Uncharted. Len nie sú tak dobre spracované. Vlastne sú dost' zlé. A potom je tu Tricoder, taká vychytávka zo sveta Star Treku, ktorá tu našla využitie na štýl detektívneho módu z Batmana. Len keby sme nemuseli skenovat' úplne všetko, úplne všade. Ale budiž, povedzme, že aspoň toto je trochu originálne. Využitie Tricoderu je naozaj vel'mi široké. Vlastne sme ho mali zapnutý takmer neustále.

Najviac nám však išli na nervy minihry a šplhacie sekvencie. Minihry preto, lebo sme ich museli absolvovat' počas každého levelu aspoň pätnást' (pritom sa striedali zvyčajne len dva typy úloh) a najlepšie je, že vývojári asi nepovažovali za dôležité integrovat' do hry nejaký tutorial, ktorý by pri prvom spustení tej ktorej minihry vysvetlil, že o čo vlastne ide. Preto budete pri prvých stretoch s novým typom minihier tápat' naslepo a hádat', ako asi sa to má spravit'. Nezabudnite, že pri niektorých typoch minihier zlyhanie znamená smrt'. Šplhacie sekvencie, á la Uncharted alebo nový Tomb Raider, nám liezli na city jednoducho preto, lebo sú mizerne spracované, vložené do hry evidentne nasilu, zle doladené (čítaj: často sa padá do prázdna) a úplne hrozne naanimované. Na tomto mieste by sme sa chceli vývojárom "pod'akovat'" za "fantasticky" spracované checkpointy, vd'aka ktorým sme si niektoré nechutne dlhé a náročné pasáže zahrali aj pät'krát.

Čo nás ešte čaká okrem podpriemernej grafiky a bohapusto odkopírovaných herných mechaník? Výsostne dementná umelá inteligencia. Nepriatelia sú tupí ako stádo oviec. Zároveň trpia nejakou schizofrenickou nekonzistentnost'ou – v cutscénach sú Gornovia prudko inteligentní, dokážu takticky mysliet' a unikat' protivníkom, avšak v samotnej hre sú neskutočne blbí. Čo je horšie, totálne blbý je aj váš počítačový spoločník. Sledovat' pána Spocka s jeho roboticky chladným hlasom a vždy logickými rečami, ako dementne behá rovno do rany, zavadzia a necháva sa zabit', určite istým spôsobom pobaví... Len nie zrovna vtedy, ked' sa spoliehate na jeho taktickú pomoc.

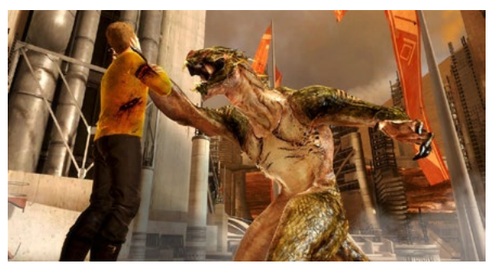
Musíme spomenút' aj množstvo bugov. Od tých najneškodnejších (typu Spock sa zasekne pri vchádzaní do výt'ahu, tak sa po pár sekundách zázračne teleportuje priamo do výt'ahu), až po tie naozaj kritické (napríklad ked' sa Spock záhadne teleportoval na strop miestnosti, zasekol sa tam a odmietal sa presunút' d'alej, alebo ked' sa Spock zasekol niekde na výt'ahu a odmietal z neho zliezt', prípadne ked' sa vd'aka bugu stal jeden boss nezranitel'ným a snažili sme sa zámerne sa nechat' zabit', aby sa znovu načítal súboj, ale Spock nás stále oživoval...). Práve vd'aka tým kritickým bugom oceníte v štart menu strategicky umiestnené tlačidlo na načítanie hry z posledného checkpointu. Stane sa totiž vaším dobrým kamarátom.

Star Trek: The Video Game je typickým príkladom nedotiahnutej hry, ktorá utrpela predčasným vydaním. Príbehovo ide o celkom slušnú záležitost', ktorá dobre sedí v novo-vytváranom univerze Star Treku. Škoda však, že všetko ostatné je na tom prinajlepšom priemerne. Grafika je takých pät' rokov pozadu, animácie sú hrubé, chýba množstvo detailov, ktoré by hru vylepšili a hlavne z nej spravili celkovo uhladenejší zážitok. Snaha o kooperatívne dobrodružstvo tak končí niekde na polceste a ani prekvapivo dobrý príbeh neuchráni túto hru od nehoráznej nudy. Cover-base shooterov vychádza na mraky a hoci nie je Star Trek vyslovene zlou hrou, nie je ani dobrou. Veríme, že keby hra strávila ešte pol roka vo vývoji, dostala by sa na úroveň l'ahko nadpriemerných striel'ačiek a my by sme nemali problém hru odporučit' fanúšikom Star Treku. V tomto stave, žial', musíme skonštatovat', že hra bude mat' ako takú hodnotu len pre najskalnejších fanúšikov, a aj tak odporúčame počkat', kým klesne s cenou pod 20 EUR.

Pavol Ondruška







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

Injustice: Gods Among Us

BATMAN VS. SUPERMAN

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner: bojovka
Výrobca: NetherRealm Studios
Zapožičal: Cenega

PLUSY A MÍNUSY:

+ príbehový mód
+ interaktívne prostredie
+ súbojový systém

- absencia Tag módu
- slabý soundtrack

HODNOTENIE:
80%



Pred dvoma rokmi nás štúdio NetherRealm prekvapilo vysokokvalitným remakeom Mortal Kombatu, ktorý mimo kompetentnej hratel'nosti priniesol aj nový spôsob prezentácie príbehu v bojových hrách. A tak niet divu, že pri ich novom počine sa upriamuje pozornost' od začiatku už aj na tento aspekt. O to viac preto, lebo sa v ňom do seba pustia hrdinovia a zloduchovia DC univerza.

Jokerovi sa podarilo zdrogovat' Supermana a presvedčit' ho, že jeho milovaná (a tehotná) Louis je v skutočnosti nebezpečný Doomsday, následkom čoho ju a ich nenarodené diet'a zabije. A aby toho nebolo málo, na srdečný tep Louis bola napojená jadrová bomba, ktorá po jej smrti vybuchla priamo v centre Metropolisu a zabila cez päť miliónov l'udí. Joker tentoraz zašiel prid'aleko. Superman, ovládaný svojou nenávist'ou, ho pri výsluchu zabije a následne zavedie na celej Zemi svoju vlastnú diktatúru.

Medzitým, v inej dimenzii, sa Joker pokúša o niečo podobné, no tesne predtým je spolu s Batmanom a ostatnými hrdinami prenesený do dimenzie, kde sa mu jeho kúsok vydaril. A je na slávnych DC hrdinoch (a zloduchoch), aby Supermana porazili. Áno, naozaj ide o príbeh, zahŕňajúci cestovanie dimenziami. Niektorí hrdinovia budú vskutku bojovat' proti svojim zlým dvojičkám. Akokol'vek lacno to znie, ide o veci, ktoré nie sú komiksom cudzie. Jediným problémom je akurát vizuálna prezentácia, sl'ubujúca skôr Nolanovský zážitok než niečo tradične komixovejšie. Celkovo je však príbeh na vysokej úrovni a poskytuje aj pomerne uspokojujúce vysvetlenie detailov, prečo by proti sebe tí dobrí bojovali a ako sa taká Harley Quinn dokáže vyrovnat' Supermanovi.

Okrem príbehu ponúka singleplayer aj tradičné boje, extenzívny tréning, špeciálne zápasy na jeden život a podobné záležitosti, aké by ste od kvalitnej bojovky očakávali. Všetky až na tag mód. Možno to vývojári vynechali, aby sa v nich nespájali Batman a Joker ako tím, no nezahrnút' to do možností pôsobí ako vel'ké vynechanie z ich strany, ked'že pre mnohých je to tá prvá vec, ktorú v tomto type hier vyhl'adávajú a takéto kombinácie by to všetko pekne okorenili. NetherRealm však nezabudlo prist' s novou verziou



Challenge Tower z Mortal Kombatu. S.T.A.R. Labs ponúkajú pre každý charakter desat' špeciálnych misií od obyčajných bojov cez zvláštne stealth misie či zábavné minihry až po platforming. Misií je dokopy 240 a každá jedna má až tri ciele, čiže chvíl'u potrvá, kým to tí, čo musia mat' prejdené úplne všetko, dokončia. Poteší, že každý charakter má vo svojej časti aj menší príbeh.

K tomu najdôležitejšiemu sa však ešte len dostávame. Samotný bojový systém. Ten na prvý pohl'ad môže vyzerat' len ako Mortal Kombat s DC skinom, no v skutočnosti sa toho zmenilo mnoho. Zmizlo tlačidlo určené výlučne len na blokovanie (to prebieha už len cúvaním/krčením sa) a hra vás tak núti do intenzívnejšieho zápasenia. Zamrzí nemožnost' behania. Po dvojitom stlačení smerovej šípky postava len pobehne dopredu a zastane. Okrem toho sa vrátili špeciálne útoky, ktoré možno aktivovat' po naplnení metra dole v rohu obrazovky, po ktorom charakter predvedie niečo medzi röntgenovými útokmi a fatalitami MK. Napríklad taký Flash obehne celú Zem za dve sekundy, aby následné plnou rýchlost'ou narazil do svojho oponenta, zatial' čo Aquamen zaplaví celú bojovú arénu a pripraví svojho nepriatel'a žralokovi. Každý má svoj vlastný útok a je radost' sa na ne pozerat'. Počas prvých hodín hrania. Potom už trochu omrzia, najmä tie dlhšie.

Taktiež sa už nehrá na dve kolá, ale bojovníci majú dva health bary. Pri nich si treba dávat' pozor na to, kedy a aké útoky použijete, pretože v momente, ked' sa prvý vyprázdni, ten druhý zostáva neporušený, nech predvádzate hocijako silný útok. Z druhého sa začne uberat' až potom, ako sa preruší útok, ktorý zničil ten prvý. Čiže ak použijete špeciálny útok, ktorý by za normálnych okolností zobral aspoň jednu tretinu života v dobe, kedy má váš protivník len jednu desatinu života na tom prvom, tak mu zoberiete len jednu desatinu a nič viac.

To platí aj pri odhodení protivníka do inej časti bojovej arény. Arény teraz nie sú len pozadím. V prípade, ak sa vám podarí vášho protivníka odhodit' pri tom správnom okraji mapy, tak sa preletí do jej d'alšej časti, zatial' čo stratí značnú časť' života. Každá aréna má aj niekol'ko predmetov, ktoré sa dajú využit' na likvidáciu protivníka či vlastné odrazenie sa z miesta v závislosti na type charakteru. Tie t'ažšie napríklad zoberú celé auto a hodia ho. L'ahší sa od neho odrazia za chrbát svojho protivníka a pri niektorých ešte na dôvažok hodia bombu. Všetko to dodáva súbojom dynamiku a nové možnosti taktizovania, aké sa v žánri len tak nevidia.

Súbojový systém nemusí sadnút' každému. Starí „harcovníci" zrejme nebudú až takí hotoví z toho, čo ponúka a teda Injustice zabaví najmä občasných hráčov a nováčikov. Slabšie modely charakterov sú niečo, čo iste nesadne viacerým. Konzoly už naozaj ukazujú svoj vek. A od super hrdinskej záležitosti sa očakával aj grandióznejší soundtrack. Po hudobnej stránke nepredvádza hra vôbec nič špeciálne a zapamätania hodné.

Injustice: Gods Among Us je d'alším zárezom pre NetherRealm, na ktorý môžu byt' patrične hrdí. Podarilo sa im stvorit' vynikajúcu bojovku s hrdinami, čakajúcimi na niečo takéto celé roky. Absencia tag módu a pár problémov s balansom jednotlivých postáv a útokov bránia hre prekonat' dva roky starý no prepracovanejší Mortal Kombat.

Patrik Barto



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



ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS3
Žáner: baseball
Výrobca: SCE S.Diego
Vydavateľ: Sony

PLUSY A MÍNUSY:

+ atmosféra
+ AV spracovanie
+ náročnosť
- občasné chyby
- chýba tutoriál

HODNOTENIE:

85%

MLB 13: The Show

NECHAJTE SA POHLTIŤ ATMOSFÉROU BASEBALLU!

Tak ako každý rok, tak aj tento k nám prichádza pokračovanie MLB: The Show - lídra na trhu baseballových hier, ktorým je už nejakú tú chvíľu a podľa všetkého to neplánuje zmeniť. Vývojári zo štúdia SCE San Diego nám zasa raz ukázali, že aj pri takejto hre sa vždy nájde miesto pre zdokonaľovanie, a tak všetkým fanúšikom baseballu pripravili baseballovú lahôdku, o ktorej nie je pochýb, že bude vo svojej triede dominovať aj tohto roku. Pravdepodobne návratom Road To the Show módu, ktorý si fanúšikovia vynútili.

Baseball je u nás, ale aj celkovo v Európe, dosť nepochopený či celkovo nie veľmi sledovaný šport. Málokto dokonca vie pravidlá tohto športu, alebo ako vôbec funguje. Jasné, všetci sme videli tie americké filmy, kde dva tímy proti sebe nastúpia v odpaľovaní a chytaní nadhodenej loptičky, ale nejako sme nikdy nemali potrebu o tom vedieť viac.

Prvotné dojmy sú náramne prekvapivé. Hra doslova prekypovala energiou a atmosférou baseballových zápasov amerických trhákov. MLB 13: The Show ponúka more možností, ako ju absolvovať. Od obyčajného zápasu, cez tréning odpaľovania či nahadzovania, až po baseballovú ligu a návrat RPG módu Road To the Show, kde sa z pozície jednotlivého hráča tímu prepracovávate ako individualista na vrchol ligy spolu so svojím tímom. V skratke, každý hráč si príde na svoje a hru si vie prispôsobiť svojmu hernému štýlu

Ohúri vás kvantum informácií o hráčoch, tímoch, štadiónoch ba dokonca o tom, aký hráč vyniká v ktorej pozícii, aké preferuje odpaly, nadhody, akým štýlom hrá a mnoho iného. Pred tým, ako sa pustíte do hry, vám hra ponúka naozaj hojný počet predzápasových nastavení, pred ktorými si môžete pripadať ako malý človiečik pod obrovskou horou.

Významnou novinkou je pridanie nového beginner módu, ktorým očividne chceli prilákať ľudí - začiatočníkov. Hra však nie je nijak vysvetlená, čo je veľká škoda a autori by na tomto faktore mali zapracovať v budúcich dieloch. Na druhej strane je hráčom odobraná z pliec obrovská váha zodpovednosti a povinností. A tak si môžete pokojne a nerušene jednoducho odpaľovať a nahadzovať bez toho, aby ste museli riešiť nejaké behanie medzi métami, hráčov na métach a podobne. V hre ste od toho, aby ste nadhodenú loptičku perfektne odpálili alebo v opačnom prípade, aby ste ju nadhodili tak, aby ju váš súper neodpálil. V kombinácii z úžasnou atmosférou, ktorú sa podarilo autorom na štadiónoch vytvoriť, je MLB 13: The Show naozaj zábavná a užijete si ju. Napríklad môžete sledovať loptičku počas vášho odpáleného „houmranu" a v pozadí vidieť chlapíka predávajúceho divákom hotdogy. Práve takéto malé a zanedbateľné drobnosti robia v dnešnej dobe hru kvalitnou. A čo viac, táto skvelá atmosféra sa drží celým stretnutím, ktorým vás sprevádza dvojica výborne nadabovaných komentátorov, a tak si pri hre pripadáte, akoby ste naozaj boli na zápase.

Pri samotnom odpaľovaní a nadhadzovaní máte neúrekom možností, ako akciu previesť a oblafnúť tak vášho oponenta. Od rýchlo hodených lôpt po pomalé a stočené falše. Arzenál je naozaj bohatý.

Verdikt

Ide o produkt z najlepšie vyzerajúcich športových hier (momentálne na trhu) a určite top medzi tými baseballovými. Detaily hráčov sú úchvatné a fanúšik bez problémov spozná svojho favorita aj medzi hordou ľudí. Zvuky sú na vysokej úrovni a dodávajú konečnému spracovaniu neopakovateľnú atmosféru tohto športu. Chybičkou krásy je veľmi zriedkavý problém textúr a problém nových hráčov s adaptáciou do nového, nie veľmi svetovo rozšíreného športu. Ak sčítame všetky plusy a mínusy, gameplay ako taký sa od minulého dielu až na pár detailov nezmenil, to však nemení nič na tom, že tvorcovia odviedli kus parádnej roboty, pri ktorej bezpochyby každému fanúšikovi baseballu poskočí srdce. MLB 13: The Show určite nie je hra pre každého, ale chalani zo štúdia SCE San Diego dosiahli presne to, čo chceli - spravili kvalitný baseball pre jeho fanúšikov.

Richard Mako



INTERNETOVÝ OBCHOD S HRAMI











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

Ninja Gaiden 3: Razor's Edge

Ked' sa mi do rúk dostala hra Ninja Gaiden 3: Razor's Edge, hovoril som si, čo vlastne znamenajú tie dve slovíčka za číslovkou tri. Google mi objasnil, že Razor's Edge vyšiel najprv na Wii U ako remake tretieho dielu z konzol. Čo potom robí Razor's Edge na Xboxe? V skutočnosti je remakom spomínaného remaku z Wii U. Zmätené? Taká je, bohužial', celá hra.

Remake remaku

Japonská séria Ninja Gaiden je známa svojou náročnost'ou a hardcore prístupom. Tretí diel však sklamal a práve Razor's Edge mal napravit' chyby a prešl'apy, ktoré vývojári urobili. Najvýraznejšou a na prvý pohl'ad badatel'nou zmenou je pravdepodobne brutalita a možnost' mrzačit' nepriatel'ov. Krv strieka ako v každom dobrom anime na všetky strany a ruky, nohy lietajú vzduchom. Razor's Edge, samozrejme, obsahuje aj všetky vydané DLC, herné módy a navyše pridáva aj kopu nového obsahu.

Príbeh hry je vcelku jednoduchý, aj ked' pokial' ste nehrali predchádzajúce diely, väčšina postáv vám bude kompletne neznáma a pri konverzáciách budete často stratení. Hlavným hrdinom je legendárny ninja, Ryu Hayabusa, ktorý bol povolaný, aby čelil hrozbe teroristickej organizácie, na čele ktorej stojí tajomná postava s menom Regent of the Mask. Pri ich boji sa tajomnému maskovanému nepriatel'ovi podarí prekliat' Ryuho pravú ruku kliatbou, ktorá zožiera celé jeho vnútro dušami tých, ktorých predtým zabil. Pokial' by ste čakali niečo hlbšie alebo aspoň trošku viac sa približujúce tradičným japonským príbehom s mnohými postavami a dejovými zvratmi, ste na zlej adrese. Boje na tisíc spôsobov sú jednoducho 90% obsahu hry.

Nikdy sa nezastavujúca frenetická akcia

Razor's Edge vám na začiatku ponúkne tri úrovne náročnosti, pričom tá t'ažká vám potom umožní odomknút' Master Ninja Difficulty. Ked' hru pokoríte aj na tej, sprístupní sa vám Ultimate Ninja Difficulty. Zlatá stredná cesta mi bohato stačila a našiel sa nejeden moment, kedy by som gamepad hádzal po izbe a drvil triggery v rukách. Aj ked' vám hra hned' v úvode vysvetl'uje, čo ako funguje, respektíve spustí krátky tutorial počas prvej misie, súboje sú mimoriadne rýchle a sledovat', čo vlastne Ryu robí a kde sa nachádza, je poriadna výzva. Našt'astie základní nepriatelia nie sú až takí horliví neustále útočit', a tak si základné herné mechanizmy osvojíte vcelku rýchlo. Za každého porazeného nepriatel'a získavate karmu, ktorá funguje ako herná mena. Môžete si za ňu kupovat' nové útoky, vylepšovat' zbrane a zdokonal'ovat' Nimpo, čo sú super útoky v štýle ninjutsu. Prvých pár levelov som sa rýchlo zdokonal'oval a tešil sa z každého úspechu či novej zbrane. Vravel som si, ako sa mi to pomaly dostáva do krvi, že sa začínam bavit'. Ako som sa len mýlil. Hra pritvrdila, život mizol po vel'kých kusoch a ja som odchádzal hrat' Fable na upokojenie. Ťažké hry mám rád. Myslím, že to potvrdí aj moja recenzia na Dark Souls. Avšak, Razor's Edge je náročný akoby umelo. Radost' z postupu jednoducho nie je taká vel'ká ako pri iných, naozaj t'ažkých hrách, čo som doteraz hral. Našt'astie vám po prvom



ZÁKLADNÉ INFO:

RYU HAYABUSA SA VRACIA

Žáner: hack & slash
Výrobca: Team Ninja
Na recenziu poskytol: GameExpres.sk

PLUSY A MÍNUSY:

+ vynikajúce animácie
+ brutalita na japonský štýl
+ množstvo comb a vylepšení
- plytký príbeh, dupl'om pre nováčikov
- premrhaný potenciál
- frustrácia v mnohých smeroch

HODNOTENIE:

60%





prejdení všetky vylepšenia ostávajú a prenášajú sa do d'alšej hry, takže ak ju najprv prejdete na najl'ahšej úrovni náročnosti, hard by nemal byt' až taký t'ažký, ako sa zo začiatku zdá. Otázkou zostáva, koho by bavilo hrat' túto hru donekonečna. Spomenút' musím aj jeden incident, kedy som prišiel o značnú časť postupu hry, pričom si nepamätám, že by som hru „natvrdo" vypol alebo by zamrzla. Neviete si ani predstavit' moju frustráciu.

Novinkou sú aj nové hratel'né postavy, medzi ktorými nechýba Kasumi, známa zo série Dead or Alive. Ďalšími prsnatými slečnami do partie sú Ayane a Momiki. Aj ked' sa im ňadrá nehompál'ajú tak ako v spomínanej bojovke, vývojári nám to vynahradili výstrihmi a rôznymi kostýmami. Prítomný je aj multiplayer s názvom Shadows of the World, ale nech som sa snažil akokol'vek, pripojit' sa mi podarilo raz, a to sa oponent okamžite odpojil. Nedostatok hráčov je očividne prítomný vo väčšine moderných hier, v ktorých je hra pre viacerých hráčov len akýsi bonus, aby sa nepovedalo.

Grafika neoslní, ani neurazí

Aj ked' graficky Razor's Edge nie je nijak extra pekná hra, aspoň sa vývojári vyhli problémom na Wii U, ktoré trpelo naozaj „kockatými" textúrami. Akoby neexistoval anti-aliasing. Počas frenetickej akcie aj tak nebudete mat' čas všímat' si, či je nejaká textúra dostatočne ostrá a či sa slnečné lúče efektne predierajú cez listnaté stromy. Dôležité je hlavne spracovanie animácií a tam nie je čo vytknút'. Hra vás zavedie do množstva lokalít medzi ktorými nechýba Londýn, Rusko, Tokio alebo Antarktída, z čoho ani jednej nemôžem vytknút' chýbajúcu rozmanitost', aj ked' obsahovo to až také dobré nie je. Hudba je z môjho pohl'adu vrcholom nevýraznosti. Aj ked' je vo svojej podstate relatívne dobrá, v takejto hre sa kompletne stratí. Uvítal by som skôr niečo rýchle, čo rozprúdi krv v žilách a hodí sa k masakru na obrazovke. Presne ako nový Devil May Cry.

Radšej si jednoducho počkám na nový Dead or Alive

U mňa osobne s Razor's Edge šliapol Team Ninja úplne mimo. Chýba mi príbeh, t'ahajúci slušnú hratel'nost' a rovnako aj pocit z dobre odvedenej práce, ked' sa vám niečo podarí. Napriek kvalitným animáciám, ultra akčným súbojom a vcelku slušnej nádielke schopností, je Razor's Edge jednoducho plytkou hrou. Čo sa týka Team Ninja, už budem radšej hrat' len Dead or Alive.

Juraj Vlha



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

Soul Sacrifice

DÔVOD, PREČO SI KÚPIŤ PLAYSTATION VITU?

Sony prezentuje PS Vitu ako dôležitý doplnok k PlayStation 4. Hráči si však nebudú kupovať konzolu za 200 EUR, ktorá má fungovať iba ako príslušenstvo. Hráči chcú kvalitné hry, ktoré im ponúkne iba Vita, a Soul Sacrifice má potenciál do tejto kategórie patriť.

Ťažko povedať, či je to iba zhoda náhod alebo na Vitu začínajú opäť vychádzať kvalitné hry. S úvodným line-upom, ktorý nachystali vývojári pre Vitu, sme boli spokojní a konzolu sme nepustili dva mesiace z ruky. Následne nastalo obdobie, kedy sa na trhu objavovali menej zaujímavé hry, prípadne značky, ktoré nedokázali naplniť svoj potenciál – Assassin´s Creed bol miernym sklamaním, Call of Duty vo verzii pre Vitu bol však už skutočný prepadák.

Pred mesiacom sme si však vďaka službe PlayStation Plus mohli bezplatne vyskúšať hru Virtue´s Last Reward. Tento titul ponúka jedinečný herný zážitok, ktorý síce neosloví každého, avšak hráči, ktorých VLR zaujal, kvality tejto hry náležite ocenili. Aj podľa nás ide o jednu z najlepších hier, ktoré si môžete teraz zahrať na prenosnej konzole od Sony.

Soul Sacrifice je čiernym koňom. Táto hra vyšla v Japonsku a niekoľko násobne zdvihla predaje konzoly. Začiatkom mája sa Soul Sacrifice dostáva aj na náš trh a po krátkom otestovaní demo verzie sme mali možnosť otestovať plnú verziu. Pre tých, ktorí čítali naše preview – podstata hry sa vôbec nemení a základy, predstavené v preview, respektíve v demo verzii, sú bezo zmeny použité aj vo finálnom produkte.

Čo to znamená v praxi? Krátka rekapitulácia pre čitateľov, ktorí nečítali preview. Soul Sacrifice je rozdelený do krátkych misií, ktoré sa odohrávajú na malých plochách. V rámci týchto arén

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner: akčné RPG
Výrobca: Marvelous AQL
Vydavateľ: SCE Japan Studio

PLUSY A MÍNUSY:

+ komplexný herný systém
+ multiplayer
+ nároční bossovia
- slabšia grafika
- riziko stereotypu
- náročnejší systém môže niekoho odradiť

HODNOTENIE:

80%



ORIGINÁLNE AKČNÉ RPG NA JAPONSKÝ SPÔSOB



čakajú na hráča rôzne príšery a často aj silní bossovia, ktorí predstavujú hlavné lákadlo hry. Súboje s nimi sú najťažšie, ale aj najzábavnejšie. Hoci Soul Sacrifice spadá do žánru akčného RPG, tento herný dizajn do veľkej miery ovplyvňuje herný zážitok. Zabudnite na NPC, s ktorými sa môžete porozprávať alebo ktoré vám zadajú questy a úlohy, zabudnite na kupovanie a predávanie predmetov, výzbroje a na ďalšie herné aspekty, ktoré by mohli súvisieť s „gearom". Zabudnite dokonca aj na klasické získavanie úrovní a levelovanie.

V Soul Sacrifice je všetko inak. NPC v úlohe rozprávača príbehu nahrádza kniha. Jednotlivé misie sú v podstate kapitoly mnohých príbehov, ktoré kniha v sebe ukrýva. Zbrane ani brnenie nepotrebujete – brnenie je iba kozmetické a odomyká sa hraním. Podstatu a hlavné schopnosti vašej postavy tvoria kúzla, ktoré sa získavajú plnením misií. Tieto kúzla je možné kombinovať a vylepšovať. Zároveň sú rozdelené do viacerých kategórií.

Niektoré kúzla vám vyčarujú zbraň na blízko alebo na dial'ku, ďalšie kúzla umožnia využívať ničivú mágiu alebo uzdraviť seba a ostatných spoluhráčov. Práve tento systém je najväčším lákadlom hry – umožňuje vytvoriť skutočne unikátneho hrdinu. Hráč si môže namixovať šesť kúziel, ktoré používa, a nakoľko je ponuka dostupných kúziel veľmi bohatá, možností je neúrekom.

Tým sa dostávame k samotným bossom, ktorí sú silní, ale majú aj slabé stránky. Cesta k úspechu nevedie iba cez klikanie, respektíve cez chaotické stláčanie tlačidiel, ako to býva v prípade niektorých akčných RPG. V Soul Sacrifice musíte hernému systému pochopiť. Ak chcete byť úspešní, potrebujete vedieť, aké slabosti má daný boss a patrične sa naňho pripraviť. V tomto smere sa Soul Sacrifice odlišuje o väčšiny moderných akčných RPG.

Hoci sme spomínali, že získavanie skúseností a klasické levelovanie



v tejto hre nenájdete, nie je to úplne pravda. Váš hrdina si vylepšuje svoju „svetlú a temnú stránku" na základe herných rozhodnutí. Každú príšeru, ktorú zabijete, vrátane bossov, môžete zachrániť alebo obetovať. Tieto rozhodnutia do určitej miery ovplyvňujú dostupné misie, výber spolubojovníkov, ale aj ďalšie veci.

Apropo, spolubojovníci. Vedľajšie misie/príbehy môžete plniť aj s ostatnými hráčmi cez internet, čo je zároveň aj výborný spôsob, ako dokončiť ťažké boje so silnými bossmi, a zároveň si vylepšiť postavu a získať množstvo nových kúzel. Online zložka, ak natrafíte na šikovných spoluhráčov, je zábavná a úspešne odstraňuje pocit stereotypu, ktorý sa niekedy v singleplayeri objavuje.

Stereotyp je zároveň hlavným nedostatkom, ktorým Soul Sacrifice trpí. Aj napriek rôznym nepriateľom a prostrediam, kde sú arény situované, je totižto hra stále o tom istom. Zapnúť misiu, porazit bossa, upravit si výbavu kúzel a ísť do ďalšej arény. Stále dokola. Ale aj napriek stereotypnej hernej náplni dokáže byť Soul Sacrifice zábavným herným zážitkom a, popravde, lepšie akčné RPG na Vite nenájdete. Okrem potenciálneho stereotypu môže hráčov odradiť aj zložitosť herného systému. Náročné sú najmä začiatky, spoznávanie toho, ako Soul Sacrifice funguje, sprevádza množstvo herných vlastností, ktoré musí hráč pochopiť. V porovnaní s Diablom III, ktoré môžeme definovať ako tretiu triedu ZŠ, je Soul Sacrifice 9. trieda. Systém je komplexnejší a náročnejší, ale ponúka väčšiu slobodu a viac možností.

Soul Sacrifice je ideálna hra z pohľadu mobilnej hernej konzoly. Hoci systém arén a krátkych misií kritizujeme, rovnako ako aj absenciu súvislej hernej plochy, na Vite tento systém funguje bezchybne. Behom prestávky alebo počas cesty autobusom splníte jednu či dve misie a konzolu vypnete. Keď sa po nejakej dobe k Vite vrátite a chcete pokračovať v hraní, nemusíte si spomínať, ktorý quest robíte, kam máte ísť alebo s ktorou NPC sa musíte porozprávať. V Soul Sacrifice jednoducho zapnete ďalšiu misiu a ste späť v hre. Jednoduché a účelné, aj keď niektorí hráči si na tento systém budú chvíľu zvykať. Aj my sme boli v preview kritickejší, avšak po desiatich hodinách hrania máme iný názor. Každopádne, ak váhate, či si Soul Sacrifice kúpiť alebo nie, demo si určite vyskúšajte. A nech vás neodradí ani slabšia grafika – sila tejto hry spočíva v niečom úplne inom. V komplexnosti herného systému, v súbojoch s bossmi, ktoré sú niekedy výzvou, a v zábavnom multiplayeri.

Roman Kadlec

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

Lego City Undercover: The Chase Begins

LEGO CITY - VIAC ZLE, AKO DOBRE

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner: akčná adventúra
Výrobca: TT Fusion
Zapožičal: Conquest

PLUSY A MÍNUSY:

+ vel'kost' Lego City
+ pohoda
+ vol'nost' pri hraní

- slabá grafika
- chýbajúce dialógy a humor pôvodnej hry
- neuspokojivá verzia pôvodnej hry

HODNOTENIE:
60%

Len nedávno sme recenzovali Lego City Undercover na WiiU, ktoré sme si vel'mi vychutnali. Obzvlášt' sme vychválili hratel'nost' a originálny humor, ktorý celú hru sprevádzal. Vývojár TT Fusion potešil majitel'ov 3DS oznámením, že nadväzovat' na Lego City Undercover bude prequel Lego City Undercover: The Chase Begins, ktoré sa odohráva dva roky pred udalost'ami z Lego City na WiiU, konkrétne od začiatkov Chase McCaina v policajnej jednotke. Lego City na Wii U položilo priečku vysoko. Preto sme vel'mi zvedaví, ako vyzerá Lego City na 3DS.



Ak ste prešli Lego City Undercover na WiiU, nemusíte ešte zúfat', pretože sa môžete do tohto farebného mesta, postaveného komplet z lega, opät' vrátit', tentokrát však na Nintende 3DS. Pokial' ste WiiU verziu nehrali, nevadí, pretože nejde o žiaden port, ale ide o samostatnú hru, v ktorej hlavný hrdina Chase McCain len začína a vy sa dozviete, čo sa vlastne stalo pred samotnými udalost'ami na WiiU. V každom prípade máme pre vás dve správy: dobrú a zlú. Dobrá správa je tá, že vývojár do Lego City preniesol presne tie prvky, ktoré sme v minulej recenzii vychval'ovali a kvôli ktorým si nás toto legové mesto získalo. Zlou správou je, že (snaha preniest' Lego City vo svojej vel'kosti na 3DS) nedokázal obsiahnut' všetky prvky uspokojivým spôsobom. Porovnávat' WiiU a 3DS verziu nie je fér, ale asi sa tomu v tejto recenzii nevyhneme, ked'že WiiU stanovilo vysokú úroveň, čo sa týkalo hratel'nosti aj celkovej atmosféry.

Opät' sa vžijete do role Chase McCaina, mladého a charizmatického policajta so svojským humorom a silným citom pre spravodlivost'. Chase McCain práve začína v LCPD, čo je skratka pre miestnych strážcov zákona - Lego City Police Department. Váš nadriadený, náčelník Dunby, si na vás ihned' zasadne a posiela vás na misie, o ktorých si myslí, že sú zbytočné, alebo na misie, ktoré by nikto iný neurobil. Už od prvých momentov budete hl'adat' stratenú donášku šišiek, alebo stopovat' stratené zvieratká. So svojím talentom na kriminalitu vždy odvediete svoju robotu nadmieru výborne, niekedy zájdete aj o krok d'alej a za každou malou lúpežou odhalíte stopu, ktorá vás privedie na d'alšiu stopu. Sprevádzat' vás opät' bude škála rozličných a vtipných postáv.



Plusom d'alej zostalo, že nejde o lineárny priebeh hry v tom zmysle, že si stále môžete hocikedy odbehnút', kde sa vám zachce a môžete preskúmat' rôzne časti mesta, zbierat' legové kocky alebo rôzne odevy, ktoré si môžete počas hry menit'.

V hre budete lúštit' hádanky, pomáhat' občanom s ich problémami a bojovat' s miestnou kriminalitou. Ako sami zistíte, v Lego City je problémov statne, aby udržali celý policajný zbor na nohách deň a noc, avšak ked'že je hra určená aj mladším hráčom, tak žiadne vel'ké násilie sa v hre nevyskytne. Boj je relatívne jednoduchý a spočíva v správnom načasovaní si útokov a rôznych kung-fu hmatov. Časom sa boje stanú skôr otravou a len d'alšou prekážkou vo vašom príbehu. Taktiež platí princíp, že všetko sa dá rozbit' na malé kúsky a prestavat' na niečo užitočné, čo je vždy obrovská zábava, aj ked' to nie je detailne spracované ako na WiiU. Lego City je vel'kost'ou totožné ako na WiiU verzii, čo je celkom úžasné. Po cestách stále jazdia desiatky rôznych áut a vozidiel, z ktorých si každé môžete „požičat'". Po uliciach sa prechádzajú miestni obyvatelia a riešia svoje denné záležitosti, ale aj napriek tomu mestu chýba duch a atmosféra, ktorá je práve taká výrazná na WiiU. To je dôsledkom najmä privel'kej ambície vývojárov, ktorá sa okrem iného prejavuje aj na hranatej grafike, ktorá niekedy poriadne narúša legový imidž.

Počas hry budete, podobne ako na WiiU, zbierat' rôzne kostýmy ako napríklad: farmár, robotník, kozmonaut... Dokopy je v hre osem rôznych kostýmov a každý vám poskytne iné schopnosti a možnosti, ktoré budete môct' využívat' v rôznych situáciách. Hra asi nepoteší náročných hráčov, pretože je vždy jasné, čo musíte spravit', ako to dosiahnut' a kam máte íst'. Prechod hrou je nenáročný. Tým pádom budete napredovat' bez prílišného premýšl'ania, čo podl'a vašich očakávaní bud' oceníte, alebo vás to naopak sklame.

Technické obmedzenia sú citel'ne nielen v grafike. Pri prechádzaní mestom je v dial'ke vždy hmla, z ktorej sa postupne vynárajú rôzne budovy. Nahovorené dialógy, ktoré práve dodávali WiiU verzii originálny humor, sa na 3DS nezmestili a hudba, ktorá je „portnutá' z WiiU, neznie cez 3DS reproduktory dobre. Podstatným sklamaním je aj fakt, že mesto je rozdelené na viaceré oblasti. Nepôsobí ako celok. Prechod z jednej časti do druhej je prerušený otravným načítavaním.

Opät' sa potvrdilo, že LEGO hry na handheld si pri dizajne vyžadujú individuálny prístup a to, čo funguje na konzolách, nemusí nutne fungovat' na handheld systémoch. Lego City bola výborná hra na WiiU a TT Fusion sa rozhodlo zariskovat' s 3DS hardvérom tým, že skúsia celé mesto v jeho vel'kosti preniest' do handheld verzie. Hoci sa im to podarilo, museli ubrat' na malých detailoch, ktoré dokopy uberajú hre jej šarm a čaro. Tým sa však nedá povedat', že Chase begins je katastrofou. Aj napriek mnohým technickým obmedzeniam ide o relatívne oddychovú hru, ktorá má najmä vd'aka svojej nízkej zložitosti potenciál potešit' mladších a nenáročných hráčov, ktorí nehrali Lego City na WiiU. Stále však nejde o LEGO hru na 3DS, na ktorú stále čakajú fanúšikovia.

Adam Zelenay



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



ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner: akčná skákačka
Výrobca: Sanzaru Games
Vydavateľ: Sony

PLUSY A MÍNUSY:

+ hratel'nost'
+ variabilita prostredí
+ český dabing
- jednoduchost'
- občasný stereotyp
- otravné minihry

HODNOTENIE:

70%

SlyCooper: Thieves in Time

NÁVRAT STAREJ ÉRY

"Nesnaž sa napravit' niečo, čo nie je pokazené." Fráza, ktorú sa dnes hráči neustále snažia pripomínať vývojárom meniacim pokračovania hier až do takej podoby, že stratia svoje pôvodné čaro. Vývojári a dlhoročný fanúšikovia SlyCooper série zo štúdia Sanzaru Games sa nepochybne tejto zásady držali.

Prvé tri hry v sérii malo na starosti štúdio SuckerPunch, no pri prechode na PlayStation 3 sa pustili do InFamous, a SlyCooper tak mal zostať minulosťou. Čo sa ale SanzaruGames nepozdávalo, a potom, ako prišli s kvalitným HD spracovaním prvých troch dielov, dostali od Sony zelenú na tvorbu dielu štvrtého. Niet divu, že sa pri tvorbe pevne držali pravidiel pôvodných hier. Jediným problémom ale je, že zatiaľ čo niečo také funguje pri hrách, medzi ktorých dátumami vydania je len pár ročný rozdiel, sequel prichádzajúci po ôsmych rokoch si zaslúži trochu viac inovácie.

Pokiaľ ste teda predošlé diely hrali, dostať sa do tempa Thieves in Time vám nebude robiť problém, pretože sa vrátili všetky predchádzajúce funkcie. Skákanie po rímsach, vyznačených modrým trblietaním, zbieranie mincí a iných ukrytých predmetov, jednoduchý stealth a zábavné platformové skákanie, presne ako si to pamätáme. A vďaka svojej jednoduchosti do toho rýchlo skočia aj nováčikovia.

Nováčikovia taktiež nebudú mať problémy so sledovaním príbehu. Ten síce nadväzuje na predošlé udalosti, no umne predstavuje staré charaktery novému publiku bez zbytočného natáhovania. Zlodejský medvedík čistotný SlyCooper, Bentley, korytnačka, poskytujúca svoj vysoký intelekt, a silný hroch Murray sú späť, aby vyriešili záhadu miznúcich strán v kronike Slyovej rodiny, kde sú zapísané všetky tajné techniky majstrov zlodejov. Vďaka vhodne načasovanému vynálezu stroja času sa tak stará partia vydá naprieč rôznymi časovými obdobiami za Slyovimi predkami.

Príbeh a jeho prezentácia sa nesú v zábavnom, animákovom duchu, ktorého čaro pobaví aj tých starších, a to najmä vďaka vynikajúcim charakterom, ktorých interakcia prináša so sebou tradičný humor, aký by ste očakávali už pri pohľade na screenshoty. Nezaostáva ani hudba či dabing. Dokonca je k dispozícii aj kvalitné české nahovorenie. Príbeh nás zanesie do rôznych období, čo so sebou prináša možnosť, ba priam nutnosť veľkej variability prostredí.

A práve táto variabilita je jednou z najsilnejších vlastností celej hry a darí sa jej zakryť isté nedostatky, napríklad postupne sa vkrádajúci stereotyp. Ako bolo spomenuté na začiatku, hra takmer vôbec neinovuje, a teda celý čas robíte to isté. Šťastím je, že väčšina z tých vecí je stále zábavná. K dispozícii je celkovo deväť hratelných charakterov. Okrem pôvodného tímu a Carmelity, Slyovej spoločníčky/prenasledovateľky, si budete môcť zahrať aj za Slyových predkov. Každý má zopár unikátnych pohybov.

Každé obdobie ma taktiež svoj vlastný otvorený svet, kde budete musieť predtým, než sa pustíte do lokálneho bossa, preskúmať terén, vykonať niekoľko záškodníckych misií, skrátka, pripraviť pôdu na úspešné prejdenie akcie. A ak vám to znie ako neustále opakovanie toho istého, tak máte pravdu. Ani variabilita prostredí a charakterov nedokáže odvrátiť občasný stereotyp. Vývojári sa ho snažili zamaskovať rôznymi minihrami, no tie pôsobia akurát ako výplň času a hra by bola bez nich lepšia.

Tradičná hratel'nost' tak so sebou prináša jednoduchosť a len málokedy narazíte na pasáže ponúkajúce akúkoľvek výzvu. A skákačka bez výzvy sa musí riadne obracať, aby udržala hráčov pri obrazovkách, čo sa darí vďaka vtipnému príbehu, charakterom a peknej prezentácii. SlyCooper: Thieves in Time je zábavnou hrou, hodnou mena série, ale drží sa príliš pri zemi a rozhodne nespôsobí žiadnu žánrovú revolúciu.

Patrik Barto



Súťaž s portálom GAMESITE.SK VÁŠ HERNÝ SVET



Disney a Pixar vás znova pozývajú do tajného sveta za dverami šatníkov, kde číhajú strašidlá všetkých tvarov a veľkostí a čakajú, kým rodičia zhasnú svetlo. Tento príbeh sa však odohráva v čase, keď Mike a Sulley ešte zďaleka neboli priateľmi a obaja sa museli vysporiadať s nástrahami študentského života na prestížnej univerzite...
Už keď bol Mike Wazowski malým strašidielkom, snívał o tom, že jedného dňa sa stane skutočným strašičom s veľkým S – zamestnancom firmy Monsters, a.s., zásobujúcej svet strašidiel detským krikom. A keďže Mike vie, že najlepší strašiči vyštudovali univerzitu pre príšery Monsters University (MU), jeho voľba je jasná, aj keď sa nedá povedať, že by jeho zjav budil práve hrôzu. Avšak hneď v prvom semestri dostanú jeho kariérne plány vážnu trhlinu. Jeho spolubývajúcim sa totiž stane Jmes P. Sullivan, skutočný kanón a strašidelný talent od prírody. Neustála rivalita nekontrolovateľnej dvojice spôsobí, že napokon oboch z elitného štúdijného programu vyhodia. Ocitajú sa na najnižšom stupienku v hierarchii Univerzity, v spoločnosti príšeriek, čudesných aj na pomery sveta strašidiel. A čo horšie, aby uviedli veci do poriadku, hrozí, že obaja budú musieť začať spolupracovať…

Disney · PIXAR
PRÍŠERKY UNIVERZITA

My vám aj prostredníctvom spoločnosti SATURN prinášame krásnu súťaž o 3 ceny, ktoré môžete získať veľmi jednoduchým spôsobom - kliknite na link dole.

1.cena: ***Tričko pre dospelých, Športová taška, Bunda pre dospelých, Hodinky pre dospelých, Nálepky, Čiapka***

2.cena: ***Tričko pre deti, Čiapka, Detské kožené hodinky, Šlapky, Nálepky***

3. cena: ***Sada pomôcok, USB kľúče, Fľaša na vodu, Nálepky***



GENERATION

SATURN ENTERTAINMENT

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

HP ENVY Phoenix h9-1400ec

Herná zostava, s ktorou si vystačíte na dlhú dobu

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: HP
Cena : 1299 €

PLUSY A MÍNUSY:

+ komfort vyskladanej zostavy
+ vyváženost' komponentov
+ výkon

- nerozvážny výber komponentov
- možnosti upgrade

ŠPECIFIKÁCIE:

HP ENVY H9 1400 EC
CPU: Intel® Core™ i7-3770K (3.5GHz, 3.9GHz Turbo, 8MB, 4 jadrá)
Čipset Intel® Z75
Operačný systém: Windows 8 64-bitová verzia SK
Pamäť: 16GB (2x8GB) DDR3
Pevný disk: 2TB 7200RPM SATA
Grafická karta: NVIDIA GeForce GTX 680 2GB DDR5
Optická mechanika: DVD±RW
Sieť: 10/100/1000 (RJ-45) WiFi 802.11 b/g/n
Zvukový systém: Konzola Beats Audio™, High Definition Audio 7.1
Skrinka: Tower
Čítačka pamäťových kariet: 15 v 1
Klávesnica a myš: Štandardná klávesnica a optická myš s USB rozhraním

HODNOTENIE:

80%



Býva zvykom, že herní nadšenci si skladajú svoje "stroje" sami. Dôvodov je hned' niekol'ko. Asi najčastejšie ide o snahu získat' čo najlepší pomer cena/výkon. V dnešnej dobe už nie je problémom si počítač poskladat' doma z nakúpených komponentov, no ak patríte do skupiny, ktorá si na to netrúfne, prípadne si radšej kúpi vyskladaný a vyladený počítač od renomovaného výrobcu, HP ENVY Phoenix h9-1400ec nemusí byt' zlou vol'bou.

HP Envy h9-1400ec

Na herný počítač netradičné rozmery

Viacerých zrejme na prvý pohl'ad prekvapia rozmery, ktoré zvyčajne nekorešpondujú s výkonnými hernými zostavami. HP totiž zvolilo skrinku z vlastnej produkcie typu mini-tower s rozmermi 41,3×17,3×42,4cm. Už samotné rozmery naznačujú, že vnútri skrinky, resp. case sa muselo urobit' viacero kompromisov. Aby netradičnosti nebolo málo, atypická je aj orientácia skrine. Namiesto l'avej bočnice sa v tomto prípade demontuje pravá, vd'aka čomu je základná doska osadená hore nohami. To má za následok zmenu rozloženia komponentov. Napríklad grafická karta sa nachádza nad procesorom.

Konštrukcia a dizajn

Odhliadnuc od rozmerov samotnej skrine, od výkonnej počítačovej zostavy by som čakal aspoň dizajn a prevedenie, ktoré by zaujali. Žial', v tomto smere si HP záležat' nedalo a zostavy v rôznych konfiguráciách a cenových hladinách vyzerajú jedna ako druhá. Navyše HP ENVY Phoenix h9-1400ec nejako extra nenadchne ani dizajnom, konštrukciou či množstvom lacného plastu. Ten nájdete predovšetkým na prednom paneli a vrchnej časti case. Zvyšok skrine je z tenučkého plechu. Výnimkou nie sú ani bočnice. Odnímatel'ná je pravá bočnica, pričom l'avá je prinitovaná. Znemožnenie akejkol'vek variability a rozšírenia, prípadne zvyšovanie chladiaceho výkonu je na herný počítač smutné. L'avá bočnica obsahuje totiž dva malé perforované otvory, ktoré majú zabezpečit' prívod vzduchu do skrine. Ten prvý sa nachádza v prednej spodnej časti, kde sú umiestnené pevné disky, druhý sa nachádza pri zdroji. Rozmery týchto otvorov sú v prvom prípade 60×75mm a v prípade druhom 70×40mm. Podobne na tom je aj pravá bočnica. Prvý otvor sa nachádza pri grafickej karte, jeho rozmery sú 90×50mm, druhý otvor





je umiestnený v centre prednej časti a jeho rozmery sú 60×120mm.

HP si nedalo ani tú námahu, aby tieto perforované otvory z vnútornej strany prekrylo prachovým filtrom, takže počítač je na umiestnenie na zem nevhodný. V opačnom prípade sa nevyhnete pravidelnému čisteniu. V stiesnenom interiéri dokonca nenájdete ventilátor na nasávanie vzduchu do skrine a vlastne ani na dodatočnú montáž akéhokol'vek ventilátora, takže v tomto musíte chladiaci výkon nechat' na vôli výrobcu. O odhlučnení skrine môžete taktiež snívat'. Na prednom paneli toho k videniu vel'a nie je. Nachádzajú sa tu dve 5,25" pozície, pričom v hornej pozícii je umiestnená DVD napal'ovačka. Spodná časť panelu je posuvná. Nájdete pod ňou čítačku pamät'ových kariet rôznych druhov a dvojicu USB 2.0 portov.

Celý predný panel sa tiahne až na vrchnú časť skrine, z ktorej postupne vystupuje. Nachádza sa tu tlačidlo zapínania a na zadnej strane vystupujúceho panela je nezvyčajne umiestnená dvojica USB 3.0 portov a dvojica 3,5mm jack konektorov pre audio s podporou beats audio.

Zadná strana case je vd'aka portom rôznych druhov o niečo bohatšia, no to je zásluhou predovšetkým komponentov nachádzajúcich sa vnútri. Mimo týchto portov je zdroj umiestnený v hornej časti a 90mm vetráčik s červeným podsvietením, ktorý je umiestnený v spodnej časti na úrovni procesora.



Čo nájdete "pod kapotou"

Veselšou témou je konfigurácia počítača. Najdrahším komponentom celej zostavy je grafická karta. Ako u HP býva zvykom, siahlo po referenčnom modeli od nVidie s označením GeForce GTX 680, patriaceho do rodiny Kepler. Základom 680-ky je jadro GK104, ktoré je vyrábané 28nm technológiou s 3,54 miliardami tranzistorov na ploche 294mm2. GTX 680 ponúkne 2048MB GDDR5 pamäte, základný takt jadra na úrovni 1006MHz, ktorý vd'aka turbo módu v prípade vyt'aženia automaticky stúpa, priemerne však na hodnotu 1058MHz. Základný takt karty je 1502MHz (6.0Gbps). nVidia sa pri vývoji Keplera zamerala predovšetkým na čo najvyšší herný výkon pri najmenšej možnej spotrebe. GTX 680 si papierovo v "idle" ukrojí spotrebu len 14W, v "loade" je to približne 240W, čo je na úrovni radu GTX 580.

Druhým najdrahším komponentom je procesor. Ten je z dielne Intel a nesie názov Intel Core i7-3770K, patriaci do rodiny Ivy Bridge. Ide o štvorjadrový procesor so základnou frekvenciou 3,5GHz, vybavený druhou generáciou technológie Turbo Boost, ktorá dokáže automaticky zdvihnút' frekvenciu až na 3,9GHz. Ide o dômyselnú technológiu, ktorá aj napriek vyššej frekvencii a zvýšenej úrovne TPD (77W) udržuje systém maximálne stabilný. Písmeno K na konci označenia hovorí, že procesor má otvorený násobič, vd'aka čomu je možné ho pretaktovat' na vyššiu frekvenciu.

Čo sa týka možnosti taktovania pre tento počítač, každý procesor je svojimi vlastnost'ami jedinečný a úroveň taktovania bude závisiet' od schopnosti chladiča procesora odvádzat' vyprodukované teplo procesorom, ktoré bude s frekvenciou stúpat'.



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

HP v tomto prípade nepoužilo boxový chladič, ktorý pri procesore býva pribalený, ale nainštalovalo vel'mi podobný chladič neznámej značky, ktorý určite nebude stačit' pre vyššie hodnoty taktovania. A aby toho nebolo málo, v prípade, že by ste chceli vymenit' chladič za kvalitnejší, budete limitovaní nedostatočným priestorom, ktorý skrinka poskytuje. Váš výber sa tak môže značne zúžit'. Na vodné chladenie môžete zabudnút' už teraz.

Ďalším komponentom je kit štyroch modulov operačnej pamäte typu DDR3, celkovej vel'kosti 16GB. Výrobcom týchto pamätí je Elpida, ktorá v našich končinách nie je rozšírená. Kapacita 16GB poskytne dostatočnú rezervu aj pre tie najnáročnejšie požiadavky.Rovnako neznáma je aj základná doska od výrobcu Pegatron. Tá je typu microATX o rozmeroch 24,4×24,4cm a je postavená na chipsete Intel Z75.

Pre chod systému nesmie chýbat' dátové úložisko. V počítači je možné nájst' hned' dva pevné disky. Prvým z nich je klasický 3,5" pevný disk značky Seagate, ktorý je rozdelený na dve partície, systémovú (C) a partíciu určenú na obnovu systému (D). Prítomný je aj SSD disk značky Sandisk, o kapacite 16GB, ktorý slúži len na účely cache.Prekvapením je prítomnost' Wi-Fi mini karty, umožňujúcej bezdrôtové pripojenie, no sklamaním je DVD napal'ovačka, ktorá by si žiadala vymenit' za Blu-ray napal'ovačku.
O pohon celej zostavy sa stará interný 600W zdroj onálepkovaný značkou HP, ktorý ponúkne dostatočnú rezervu aj pri prípadnom taktovaní.

Výkon

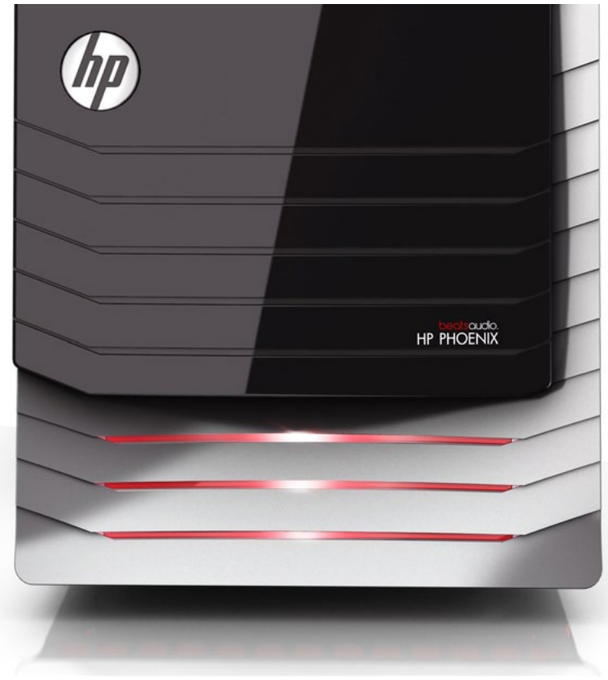
Väčšinu z vás bude zrejme zaujímat', ako HP ENVY Phoenix h9-1400ec obstálo výkonovo. Metodika testovania výkonu zahŕňala dva stavy. Prvý v továrenskom nastavení, teda na pôvodných nastaveniach. Druhý po pretaktovaní procesora a grafickej karty. Výsledky pre jednotlivé benchmarkové nástroje sú prezentované prostredníctvom grafov a tabuliek, pričom každý z grafov obsahuje hodnoty dosiahnuté pri továrenských nastaveniach a po pretaktovaní.

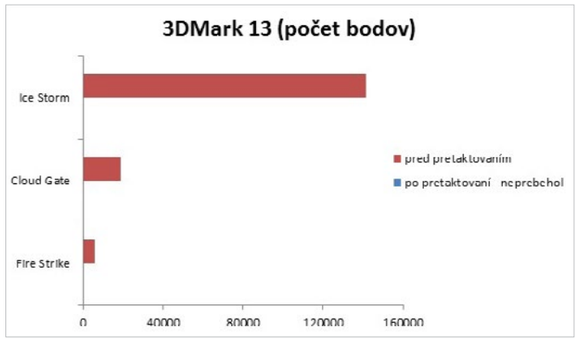
Výsledky pred pretaktovaním trochu prekvapili, pretože by som čakal o niečo viac pri hrách od herného počítača za 1499€. Pozitívne prekvapený som bol z teplôt v case, ktoré si aj pri viachodinovom vyt'ažení benchmarkmi a hrami držali solídne teploty, avšak za cenu nepríjemného hluku. Samozrejme, tieto teploty majú od ideálnych d'aleko, no vzhl'adom na riešenie chladenia sú akceptovatel'né. Teplota grafickej karty sa za normálnej prevádzky pohybovala v rozmedzí 35-44°C, teploty procesora medzi 30-55°C. V zát'aži teplota grafickej karty neprekročila hodnotu 82°C, teploty procesora sa vyšplhali približne na 70°C.

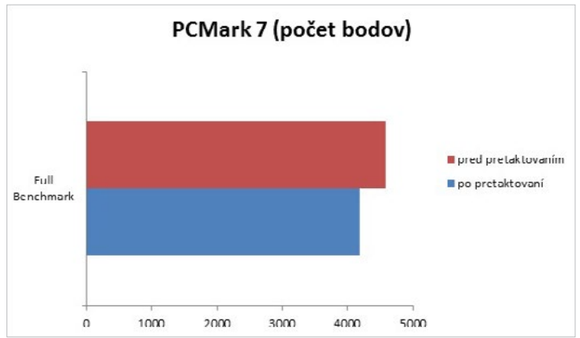
Ked'že procesor aj grafickú kartu je možné pretaktovat', teda zvýšit' ich výkon, práve to bolo zámerom druhej etapy. Za ciel' som si stanovil stabilný chod systému a nástrojov, testujúcich výkon zostavy. Na pretaktovanie procesora som zvolil jednoduché zvýšenie hodnoty násobiča v biose, vd'aka čomu sa zvýšil takt procesora z pôvodných 3,5GHz na hodnotu 4GHz. Na pretaktovanie grafickej karty som využil nástroj EVGA Precision, pričom som sa pokúšal nájst' maximálnu, no zároveň optimálnu a stabilnú hodnotu na zvýšenie frekvencie jadra a pamätí.

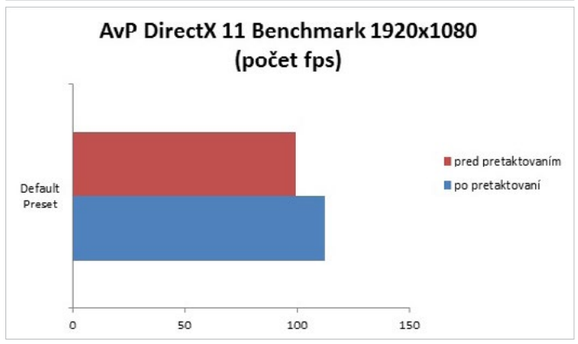
Prvotné nadšenie však opadlo pri hl'adaní ideálnej hodnoty. Ked'že neexistuje univerzálny návod na nastavenie frekvencií, pretože každý procesor, ale aj každá grafická karta, je podobne ako odtlačok prsta unikát, pri taktovaní je potrebná riadna dávka trpezlivosti.

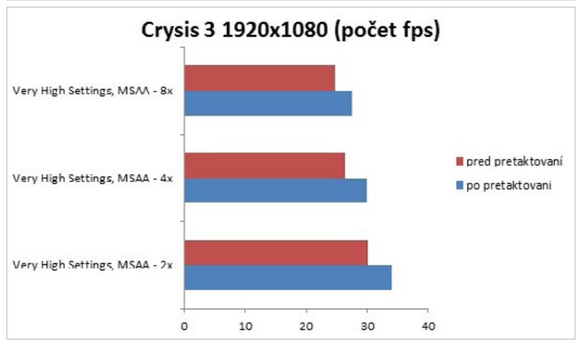
Po množstve pokusov sa mi podarilo dostat' na hodnoty +144MHz pre jadro a +420MHz pre pamäte, čo predstavuje základný takt pre jadro 1150MHz a niečo málo cez 6,8GHz pre pamäte. Kombináciou pretaktovania a boostu GTX 680-ky sa maximálny takt jadra dostal na úroveň 1228MHz. Toto boli maximálne hodnoty, počas ktorých benchmarkové nástroje bežali stabilne. Ani napriek tomu si však netrúfam tvrdit', že tieto hodnoty boli ideálne. Benchmarkové nástroje ukázali, že niekde sa vyskytol problém. Niektoré výsledky boli totiž po pretaktovaní vyššie, no iné nižšie, čo je možné vidiet' v grafoch. Špeciálny prípad tvorí benchmark 3DMark 13, ktorý po pretaktovaní neprebehol. Rozdiel bol aj v nameraných teplotách. V oboch prípadoch si polepšil aj procesor, grafická karta. Za normálnej prevádzky sa teploty procesora pohybovali medzi 27-41°C, grafická karta vd'aka automatickému podtaktovaniu v prípadoch, kedy nie je potrebný jej maximálny výkon, si držala teploty približne na úrovni 30°C. V zát'aži sa však teploty procesora mierne zvýšili, no grafická karta si udržala predošlé maximum, teda 82-84°C.

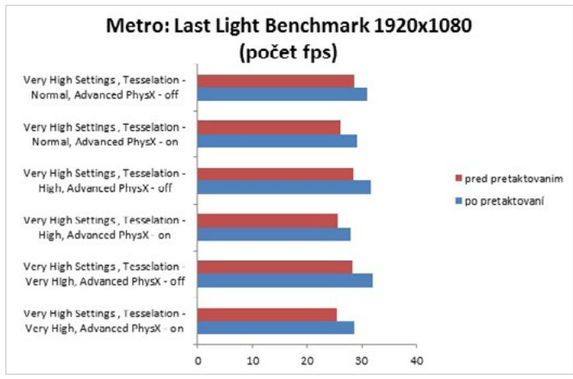


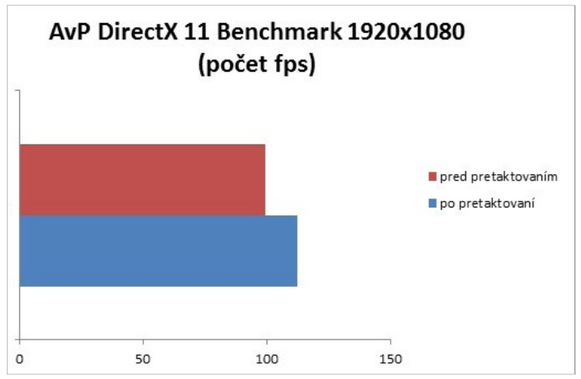


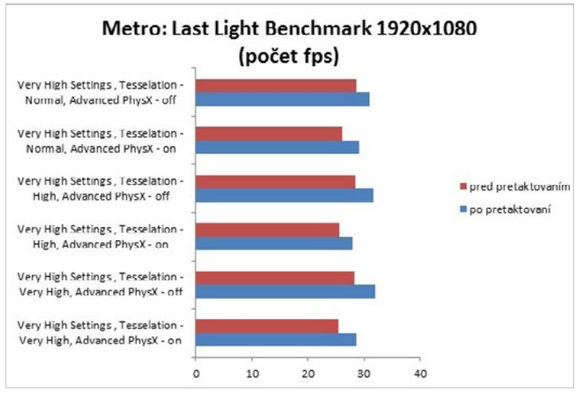


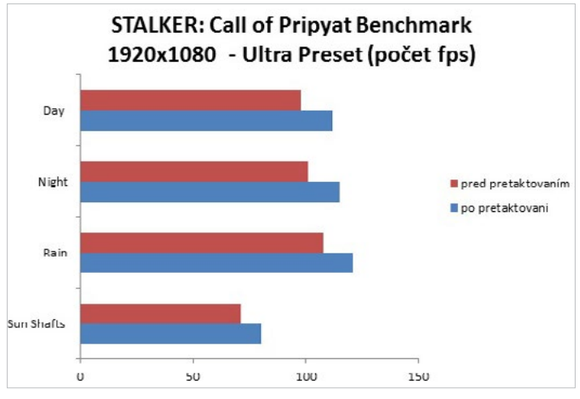












ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: HP
Cena : 339 €

PLUSY A MÍNUSY:

+ dizajn
+ IPS panel
+ zabudovaný reproduktor beats audio
+ nastavenia

- lekslý povrch

ŠPECIFIKÁCIE:

HP ENVY H9 1400 EC

Porty na zadnom paneli:
2x USB 2.0, 2 x USB 3.0, kompatibilný s USB 2.0
1x MiniDisplay Port
1x HDMI
2x DVI
1x Sieťový konektor (RJ-45)
2x Analógový zvukový vstup
4x Analógový zvukový výstup
1x Digitálny zvukový výstup
Porty na prednom paneli: 4x USB 2.0
Porty na hornom paneli:
2x USB 3.0, kompatibilný s USB 2.0
1x Slúchadlá/line-out
1x Mikrofón/line-in
Rozširujúce sloty:
3x PCIe x1
1x PCIe x16
1x MiniCard
Rozmery:
Šírka: 412 mm
Hĺbka: 175 mm
Výška: 415 mm
Hmotnosť: 12.51 kg

HODNOTENIE:
95%



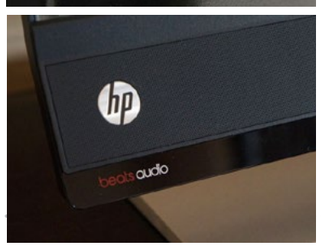
Monitor HP ENVY 27 IPS 27"

Už z názvu je možné tušit', že ide o 27" monitor. Ten vyniká vd'aka špičkovému dizajnu, použitému IPS panelu a v neposlednom rade vd'aka zabudovaným reproduktorom, ktoré sú vybavené technológiou beats audio. Monitor disponuje Full HD rozlíšením, kvalita obrazu a pozorovacie uhly sú vd'aka IPS panelu na vynikajúcej úrovni. Dizajnovo zaujme displej bez rámu. Celý povrch je pokrytý ochranným sklom. Monitoru dodáva na elegancii. Zahanbit' sa nedal ani podstavec, ktorý je z masívneho kusu hliníka a celý monitor drží na jednom kĺbe, ktorý sa nachádza na pravej strane. Aj napriek tomu poskytuje dostatočnú stabilitu a vd'aka kvalitnému prevedeniu podstavca a kĺbu sa nemusíte obávat' o nehodu v podobe pádu.

V spodnej časti ENVY 27 sa nachádzajú reproduktory, ktoré sú od zobrazovacej časti monitora oddelené akousi skosenou časť ou. Dizajnovo aj z praktického hl'adiska je toto riešenie zaujímavé, pretože reproduktory vd'aka miernemu uhlu smerujú nahor a poskytnú tak o niečo lepší zážitok z počúvania. Kvalita zvuku zo zabudovaných reproduktorov je slušná, no je jasné, že nedokáže konkurovat' externým reproduktorom.

Napriek tomu je kvalita zvuku zrejme jedna z najlepších, akú možno u monitorov s reproduktormi vidiet', resp. počut'. O to sa stará technológia beats audio, ktorá značne zlepšuje každý parameter audio prejavu a okrem zvuku z reproduktorov zlepšuje aj zvuk po zapojení slúchadiel v pravej časti monitora.





Záverečné hodnotenie

Herná zostava Phoenix h9-1400ec vo mne vyvolala zmiešané pocity. Na jednej strane misky váh stojí maximálny komfort pri kúpe vyskladanej zostavy, s ktorým je spojená vyváženost' a vzájomná kompatibilita jednotlivých komponentov, stabilný chod systému a v neposlednom rade bezproblémová prípadná reklamácia, pri ktorej nemusíte riešit' čo je pokazené, alebo hl'adat' problém. Zavoláte kuriérovi, ktorý bezplatne vyzdvihne zásielku a po oprave ju následne bezplatne doručí späť'. Na druhej strane stojí trošku nerozvážny výber komponentov. Napríklad typ case minitower, microATX matičná doska, 600W zdroj. To všetko má za následok, že do zostavy by ste nemohli pridat' d'alšiu grafickú kartu, zefektívnit' chladiaci výkon či popracovat' na odhlučnení zostavy.

Volitel'ným doplnkov tejto, ale aj d'alších zostáv, je 27" monitor HP ENVY 27. Ten vo mne zanechal vel'mi dobré dojmy a okrem lesklého displeja mu nemám čo vytknúť'. Atraktívny dizajn, zabudované reproduktory s technológiou beats audio a rozsiahle možnosti nastavenia z neho robia takmer dokonalý doplnok k akejkol'vek zostave.

Miroslav Konkol'









POINT OF VIEW HDMI Smart TV

Rozum pre každý televízor

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:
POINT OF VIEW
Dostupná cena : 100 €

PLUSY A MÍNUSY:

+ výkon
+ Android 4.1
+ bezdrotová klávesnica

- chyby v systéme
- slabý dosah Wi-Fi

ŠPECIFIKÁCIE:

CPU:
Dual core A9 -RK3066
(1.6 GHz)
GPU:
Quad core Mali - 400
3D Graphics
Úložisko: 4 GB
microSDHC až do 32 GB
Konektory:
HDMI 1.4
1x mini USB (nabíjaie)
1x USB 2.0
Rozmery:
95 x 46 x 23mm
Hmotnosť: 46g

HODNOTENIE:

80%



Ani výrobcovia televízorov nezaostávajú za aktuálnym trendom pred všetko napísať slovíčko "smart". Pre tých, ktorí si však nechcú kvôli pár funkciám kupovať nový televízor, predstavuje výrobca Point of View pomerne lacné riešenie. Maličký počítač s androidom, ktorý si len zasunieme do HDMI portu na televízore.

Prvé dojmy

Aj keď sme od balenia vel'a neočakávali, odfotená klávesnica na obale však vyvolávala otázky. Boli sme milo prekvapení , že výrobca k zariadeniu pribalil aj malú bezdrôtovú klávesnicu, ktorá sa postará o celkové ovládanie zariadenia. Okrem kláves obsahuje i touchpad, a dokonca i laserové mieridlo. Prítomnosť takéhoto ovládacieho prvku je vel'kým plusom. Zariadenie je teda použitel'né aj bez USB rozbočovača.

Spracovaniu velí plast

Dizajn počítača tu nehrá významnú rolu a jeho konštrukcia taktiež nie. Uvedomil si to aj výrobca a konštrukcia je práve jedna z vecí, na ktorej sa šetrilo. Ani mu to nemôžeme vel'mi zazlievať, keď'že za televízorom nehrá dizajn vel'kú rolu.

Viac pozornosti sa dostalo bezdrôtovej klávesnici, ktorá sa môže pochváliť celkom solídnou konštrukciou. Na písanie dlhšieho textu sa síce nehodí, no je to lepšie, ako klikať kurzorom písmenká na obrazovke.

Malý touchpad je dosť citlivý a pomerne ťažko sa s ním narába, no po dlhšom používaní si zvyknete, Android nie je vel'mi prispôsobený na takýto spôsob ovládania, čo niekedy môže byť celkom zložité. Najväčší problém klávesnice je dosah, výrobca síce udáva dosah až na pätnásť metrov, ale niekedy sa na stlačenie klávesy pozabudne aj pri vzdialenosti už okolo troch metrov.

Konektivita trošku zaostáva

Síce základný prvok zariadenia je HDMI konektor, pre ovládanie je vol'né len jedno USB, čo nám postačí len pri pribalenej klávesnici. Ak toho chceme zapojiť viac, musíme si dokúpiť USB hub. O pripojenie k internetu by sa mala starať Wi-Fi, no s kvalitou signálu je do dosť bieda. V končinách, kde notebook chytá ešte päť paličiek, sme sa stretli s problémami, a aj keď' sme sa nakoniec pripojili, rýchlosť pripojenia bola na zaplakanie. Okrem toho na zariadení nájdeme už len šachtu na microSD kartu. Nie je tu ani hardvérový vypínač a zapínanie sa zväčša rieši strčením do zásuvky.



Hardvér na úrovni

Malá škatuľka na to síce nevyzerá, no skrýva dosť výkonný hardvér. Dvojjadrovému procesoru s frekvenciou 1,6GHz na jadro sekunduje 1GB operačnej pamäte. Výrobca sa chváli i štvorjadrovým grafickým čipom Mali 400 s 3D akceleráciou. Zaručuje to pomerne rýchly štart a svižné prehliadanie internetu. Okrem slotu na pamäťovú kartu sa média dajú uložiť aj na vstavané 4GB úložisko.

Jelly Bean

Chrbtovou kosťou škatuľky, ktorá z televízora urobí SmartTV, je Android vo verzii 4.1 Jelly Bean. Výrobca si ho však dosť upravil, a teda to, že tu máme android v najnovšej verzii, stráca zmysel, keďže väčšinu času strávime v nadstavbe urobenej výrobcom .



Niektoré aplikácie treba pochváliť, no niektoré sú dosť nedomyslené, napríklad keď sa chcem pripojiť k Wi-Fi sieti cez nadstavbu, pre zadávanie hesla musím klikať touchpadom na virtuálne klávesy na ploche namiesto použitia hardvérovej klávesnice.

Potešila nás podpora vzdialeného prehrávania súborov. Dá sa využiť Windows Media Server, ale ak sa vám s tým nechce hrať, stačí na sieti nastaviť zdieľanú zložku a môžete si z pohodlia obývačky prehrávať filmy z počítača. Tu sme však narazili na problém, ktorý spôsobuje Wi-Fi pripojenie, ak sme sa kolísali v slabšom signáli, prehrávaný film úplne sekal . Preto ak máte televízor ďalej od routra, treba si zohnať redukciu z ethernet na USB a pripojiť zariadenie cez kábel. Aj tu treba výrobcu pochváliť, lebo s touto možnosťou rátal a pridal nám do nastavení kolónku ethernet.

Okrem nadstavby je k dispozícii väčšina aplikácií na Google Play, môžete tak naplno využiť funkcie androidu. Jediným problémom je, že len málo aplikácií je prispôsobených na televízor, a tak sa budete musieť uspokojiť s mobilným zobrazením.

Verdikt

Síce na trhu nájdeme množstvo modelov, ktoré plnia takýto význam, len máloktoré môžu tomuto zariadeniu konkurovať či už rozmermi alebo výkonom a operačným systémom android. Je to rozhodne šikovné zariadenie pre tých, ktorí chcú do obývačky miniatúrny prehrávač filmov. Treba si však rozmyslieť, či chcete takéto malé multimediálne zariadenie alebo vyslovene prehrávač filmov, prípadne aj s TV tunerom. Zariadenie svoju funkciu plní, no je len na vás, či hodláte za takúto hračku zaplatiť 100€.

Eduard Čuba



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

Lenovo IdeaPad Yoga 13

Ultrabook v štýle jogy

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Lenovo
Cena : 1099 €

PLUSY A MÍNUSY:

+ rozmery
+ displej s možnost'ou preklopenia
+ výdrž batérie
+ výkon
+ touchpad a klávesnica
+ cena

- prehýbanie klávecnice

ŠPECIFIKÁCIE:

Operačný systém: Windows 8
CPU: 3.generácia Intel Core i5 o takte 1,7GHz
Displej: 13,3' HD+ IPS LED
Pamäť: 4GB DDR3 1600MHz
Grafika: Intel HD Graphics 4000
HDD: 128GB SSD
Vstavaná 720p HD webkamera

HODNOTENIE:

95%



Asi netreba hovorit', že výrobcovia elektroniky, resp. techniky každého druhu sa snažia vniest' svojim produktom niečo nové, nezvyčajné a zaujímavé. Bez zbytočných rečí si teda predstavme nový Lenovo Yoga, člena rodiny ultrabookov, ktorý niečo také ponúka.

Dizajn, kvalita spracovania

Aj dizajn, aj kvalita spracovania sú vel'mi silnou stránkou Yogy. Tá stavia predovšetkým na špičkovom prevedení, kvalitných materiálov a hrúbke samotného ultrabooku. Hned' na prvý pohl'ad a dotyk je príjemným prekvapením samotné prevedenie. Nosným materiálom ultrabooku je kombinácia hliníka a horčíka. Povrch celého tela je matný, pričom na dotyk pôsobí, akoby bol pogumovaný, vd'aka čomu nebude zachytávat' odtlačky vašich prstov.

Samotné telo je pritom navrhnuté ako jeden dizajnovo dokonalý celok, ktorý nenarúša napr. vývod chladenia či odnímatel'ná batéria. Konštrukčne je na tom Yoga viac než dobre. Rozmery 13-ky sú 333,4×224,8×16,9mm pri hmotnosti 1,49kg. Za zmienku tiež stojí predovšetkým hrúbka ultrabooku, ktorá je len 16,9mm, pričom hrúbka displeja je len 5mm. Farebné prevedenie recenzovaného modelu je mandarinkovo-oranžové, ktoré je nádherné, sú tu isté obavy , že vd'aka pogumovanému matnému povrchu aj náchylnejšie na zašpinenie. K dispozícii je okrem oranžového ešte decentnejší, sivý variant.

Displej

Displej je jednou z najväčších pých Yogy. Dôvodov je hned' niekol'ko. Základným parametrom je jeho vel'kost' a rozlíšenie. Uhlopriečka recenzovanej Yogy je 13" a čo vel'mi oceňujem, je rozlíšenie displeja, a to 1600×900 pixlov (HD+). K Full HD rozlíšeniu ešte kúsok chýba, no pri takejto uhlopriečke to nevadí. Vel'mi dobré pocity z displeja umocňuje použitie IPS LED panela, ktorý je doménou hlavne drahších počítačových monitorov, no postupne sa objavuje aj v notebookoch či mobilných telefónoch. Ked'že monitory s IPS panelmi využívajú hlavne grafici či fotografi, ich najväčšou výhodou je, oproti klasickým TN panelom, reálnejšie a živšie podanie farieb, úspornejšia prevádzka, lepšie pozorovacie uhly a vyšší jas.

Aby toho nebolo málo, displej Yogy je dotykový, pričom vd'aka špeciálne navrhnutým kĺbom je možné ho otočit' o 360° a Yogu tak využívat' ako tablet. A to doslova. Po otočení displeja na druhú stranu sa totiž deaktivuje klávesnica, zamedzí sa tak neželanému stláčaniu kláves. Spomínali sme rozlíšenie 1600×900 pixlov, IPS panel. Musíme povedat', že displej Yogy je perfektný. IPS technológia poskytuje krásne podanie farieb, vel'mi dobré pozorovacie uhly bez akejkol'vek degradácie obrazu a vd'aka jemnému rozlíšeniu je sledovanie filmov, hranie



hier, ale aj kancelárska práca či surfovanie po internete pastvou pre oko. K dobrému dojmu z obrazovky dopomáha aj jej hrúbka, ktorá je len 5mm. Dosiahnut' takúto hrúbku sa Lenovu podarilo vd'aka vytvoreniu dotykového panela bez medzivrstiev, ktoré ju navršujú . Aj napriek svojej hrúbke je však displej dostatočne pevný a jeho skrútenie je na prijatel'nej úrovni. Kvôli dotykovej podpore je displej u väčšiny dotykových displejov lesklý, čo so sebou však prináša rad nevýhod. Tou najväčšou je asi zrkadlový efekt pri priamom slnku či silnejšom svetle alebo aj nepopulárne machule po prstoch, ktoré sa pri lepších svetelných podmienkach zvýrazňujú.

Neostáva teda nič iné len dúfat', že sa Lenovo bude do budúcna uberat' smerom matných dotykových displejov, akým disponuje iný ultrabook z dielne Lenovo, ThinkPad X1 Carbon Touch. Okolie displeja lemuje približne dvojcentimetrový čierny rámček, ktorý je spoločne s celým displejom prekrytý sklom. V jeho hornej časti sa nachádza webkamera s možnost'ou natáčania HD videa a svetelný senzor.

"Tabletobook"

Konverziu Yogy na tablet umožňuje dvojica špeciálne navrhnutých kovových pántov, vd'aka ktorým je možné Yogu používat' štyrmi krkolomnými spôsobmi. Prvým z nich je základná poloha s názvom notebook, pri ktorej vykonávate obvyklú prácu za notebookom. Druhou polohou je tablet, ktorý získate otočením displeja o 360°, a získate tak plnohodnotné funkcie tabletu s výkonom ultrabooku. Tretia poloha nesie pomenovanie stan, ktorá Yoge poskytuje oporu pri dotykovom používaní. Lenovo túto polohou odporúča dokonca domácim gazdinkám pre hl'adanie vhodných receptov pre svoju rodinu. Štvrtou vol'bou je poloha s názvom stan, ktorá opät' poskytuje oporu pri dotykovom používaní, no táto pozícia je ako stvorená pre sledovanie filmov.

Možno si niektorí povedia: "a čo s klávesnicou pri takomto použití?" Lenovo, samozrejme, myslelo aj na to. Klávesnica sa otočením displeja už o 180° automaticky vypne, takže sa nemôže stat', že by ste pri dotykovom používaní na klávesnici stláčali nejaké nezmysly. Pre pohodlnejšie používanie sa po stranách ultrabooku nachádza dvojica tlačidiel, ktorá zabezpečuje zvyšovanie/znižovanie hlasitosti a možnost' vypnutia automatického otáčania displeja. Niekto by mohol namietat', že pre pohodlné používanie vo funkcii tabletu je Yoga vel'ká a t'ažká. Samozrejme, je. No na druhej strane si treba uvedomit', že aj napriek tomu, že je na trhu množstvo tabletov s odnímatel'nou klávesnicou, ani jeden sa výkonovo Yoge zd'aleka nevyrovná a funkciami, vo väčšine prípadov, tobôž nie.

V dôsledku takejto vymoženosti a pevnosti pántov ide otváranie Yogy trochu stuha, a preto je potrebné použitie oboch rúk. Konštrukcia samotných pántov by mala byt' odolná a vydržat' niekol'ko desat' tisíc otvorení.

Konektivita, rozhranie

O bezdrôtové pripojenie, resp. prenos údajov sa stará Wi-Fi štandardu 802.11n a Bluetooth vo verzii 4.0. Konektorovú výbavu predstavuje spoločný 3,5mm jack konektor pre slúchadlá a mikrofón, HDMI a USB 3.0 port na l'avej strane, na strane pravej sa nachádza čítačka SD/MMC kariet, USB 2.0 port a napájací konektor. Ak by ste sa snažili nájst' ethernetový port, hl'adali by ste márne, ten sa vd'aka hrúbke ultrabooku na Yogu jednoducho nezmestil. Výrazným prvkom je napájací konektor žltej farby, ktorý nie je klasického gul'ového tvaru, ale tvaru obdĺžnika pripomínajúceho USB konektor. Oproti tomu má však výhodu v tom, že je ho možné použit' z oboch strán.





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

Klávesnica, touchpad

K samotným klávesom nie sú žiadne výhrady, pretože sa s nimi píše vel'mi dobre, majú dostatočný zdvih, nízky chod stlačenia a ich osadenie je pevné, vd'aka čomu sa nekývajú zo strany na stranu a nevydávajú nadmerne rušivý hluk. Horšie je to s "rámom" klávesnice, ktorý má po stlačení klávesy tendenciu prehýbat' sa. Na krajoch je situácia lepšia, no smerom k stredu sa prehýbanie výrazne zvyšuje, čo pri ultrabooku trochu prekáža. Rozloženie kláves a ich funkcionalita je pre túto uhlopriečku rady IdeaPad typická a príjemná zároveň. K tomu dopomáha aj česko-slovenská lokalizácia klávesnice recenzovaného modelu.

Povrchová úprava okolia klávesnice na dotyk pripomína kožu či gumu so vzorom akýchsi malých priehlbiniek či bubliniek. Hmatovo je táto povrchová úprava príjemná, bráni kĺzaniu ruky po celkom ultrabooku a navyše sa tvári, že čo-to aj vydrží.

Touchpad je príjemne vel'ký, jeho povrch je matný a jemný zároveň, no o to je jeho ovládanie vyváženejšie, príjemnejšie a vel'mi presné. Dizajnovo pôsobí ako jednoliaty celok, ktorý je v spodnej časti označený zvislou čiarkou, ohraničujúcou l'avé a pravé tlačidlo myši. Kvôli jeho rozmerom som mal pri jeho testovaní obavy, či pri písaní na klávesnici nebudem spodnou časť ou ruky spôsobovat' posun kurzora myši po obrazovke, no príjemne ma prekvapilo, že touchpad na pohyb dlaňou po jeho povrchu nereaguje, takže pri písaní som si strážit' nechcené "úlety" kurzora myši. Nachádza sa v strede samotného ultrabooku, vd'aka čomu je jeho pozícia voči medzerníku posunutá doprava.



Zvuk

Ak sa nechcelo Lenovo uspokojit' vo svojej Yoge len s podpriemerným zvukom, muselo vytiahnut' nejaké eso z rukáva. Lenovo preto svoju dôveru vložilo do rúk počítačovej audio technológii Dolby Home Teather v4, poskytujúcej Yoge kvalitnejší priestorový zvuk, bohatší na basy. Pri maximálnej hlasitosti a vyšších frekvenciách však majú reproduktory miestami tendenciu rezonovat'. Vd'aka aplikácii Home Teather máte možnost' vol'by medzi zvukovými profilmi pre počúvanie hudby, sledovanie filmov a hranie hier. Pre každý z nich je možné vytvorit' šest' rôznych profilov, v ktorých sa môžete vyhrat' s rôznymi nastaveniami.

Štart do ôsmych sekúnd

Yoga disponuje SSD diskom s kapacitou až do 256GB. Vd'aka nemu je štart ultrabooku extrémne rýchly, z vypnutého stavu do prostredia Windowsu sa dostanete za osem sekúnd. Proces reštartu je o niečo pomalší, a to približne 20 sekúnd, no aj to je slušné číslo. Prítomnost' SSD disku má taktiež vplyv na svižnejší chod celého systému, čo sa prejaví pri inštalácii programov či pri ich spúšt'aní. Recenzovaný model obsahoval disk s kapacitou 128GB, z ktorého celkovej kapacity však máte k dispozícii približne 98GB (celých 20GB zaberá samotný operačný systém). Disk je od výroby rozdelený na dve partície, C a D, o vel'kosti približne 93GB, resp. 4GB, pričom C je, ako býva zvykom, systémový disk a na D-čku sa nachádzajú ovládače. c

Hardware

Lenovo Yoga je na trh dodávaná vo viacerých verziách. Prvou možnost'ou vol'by je uhlopriečka, bud' 11,6", alebo 13,3", pričom Yoga vo vel'kosti 11,6" ponúka len nekonvenčný procesor ARM a operačný systém Windows 8 RT. Väčšia verzia je







na tom o poznanie lepšie, nakol'ko ponúka viacero konfigurácií. Tá najvyššia obsahuje procesor i73517U od Intelu s taktom 1,9GHz, 8GB RAM, 256GB SSD disk a integrovanú grafickú kartu Intel HD 4000. Konfigurácia testovaného modelu Yogy je o niečo skromnejšia, no aj tak úplne postačujúca. Konkrétne ide o dvojjadrový procesor i5 3317U generácie Ivy Bridge s taktom 1,7GHz, 4GB RAM pamäte, 128GB SSD disk a grafická karta Intel HD 4000.

Aj ked' primárnym určením Lenovo Yoga 13 nie je hranie hier, nedá sa zahanbit' ani v tomto smere. Zo zaujímavosti som na nej vyskúšal hru Call Of Duty: Black Ops 2, ktorá síce na minimálnych detailoch, ale pri rozlíšení 1600×900 pixlov, bola plynule hratel'ná bez nejakých väčších problémov. Samozrejme, každá hra má iné nároky, preto niekde Yoga výkonovo stačit' nemusí. S tým ide ruka v ruke aj zahrievanie sa ultrabooku. Kým pri menej náročnej práci si Yoga drží teploty 40-50°C, pri maximálnom vyt'ažení procesora, ako napríklad počas hrania hier, teploty vystúpia na 80-85°C. To má, samozrejme, vplyv aj na hlučnost' ventilátora, ktorý pri maximálnej zát'aži pracuje na maximálne obrátky a je pomerne dost' počutel'ný. Počas bežnej práci je to však lepšie a je takmer nepočutel'ný.

Výdrž batérie Lenovo udáva až na osem hodín. Reálne je to však o niečo menej, maximum, čo sa mi podarilo dosiahnut', bolo niečo málo cez šest' hodín, no išlo však len o offline prácu s občasne zapnutou wifi a s jasom na úrovni približne 50 %. Pri vyššej zát'aži, napríklad v podobe sledovania filmu, počúvania hudby a surfovania po internete s rovnako nastaveným jasom, batéria vydrží necelé štyri hodiny.

Záverečné hodnotenie

S Yogou sa mi po skončení testov lúčilo vel'mi t'ažko. Pár netbookov, notebook a iných "búkov" mi už rukami prešlo a v mojom rebríčku je Yoga jednoznačne na prvom mieste. Samozrejme, aj Yoga má malé chybičky krásy, ako napríklad problémy s prehýbaním sa klávesnice alebo absencia ethernetového portu.

Čo sa ethernetového portu týka, treba chápat', že ak chcelo Lenovo dosiahnut' hrúbku ultrabooku 16,9mm, pre tento port sa už kvôli jeho rozmerom miesto nenašlo. Našt'astie však existuje možnost' drôtového pripojenia prostredníctvom akéhosi USB konektora, takže samotnú absenciu ethernetového portu netreba vnímat' tragicky. A preto nebude zahrnutá do úvahy ani vo výslednom percentuálnom hodnotení. Negatíva ultrabooku Yoga boli zruinované nespočetným množstvom pozitív. V prvom rade je to nádherný dizajn, špičkové prevedenie, krásne jemný dotykový displej, ktorý je môže preklopit' až o 360°, vel'ký a pohodlný touchpad, príjemná klávesnica a mnoho d'alších vecí, ktoré robia toto zariadenie výnimočným. Pozitívne hodnotím aj rozumne nastavenú cenu, ktorú pre túto konfiguráciu nastavilo Lenovo na 1099€. Pre úplnú spokojnost' chýba snád' len podsvietená klávesnica. Čo viac na koniec dodat'?

Gratulujeme, Lenovo!

Miroslav Konkol'



Belkin N300 Dual-Band Wi-Fi Range Extender

Domáca sieť bez obmedzení

PLUSY A MÍNUSY:

+ malé rozmery
+ dizajn
+ predĺženie dosahu wifi signálu
- mierne vyššia cena

HODNOTENIE:

95%

ŠPECIFIKÁCIE:

Bezdrôtové štandardy a rýchlosť pripojenia
- IEEE 802.11n (až 150Mb/s pre 2,4GHz a 5GHz*)
- IEEE 802.11g (až 54Mb/s*)
- IEEE 802.11a (až 54Mb/s*)
- IEEE 802.11b (až 11Mb/s*)

Pásmo prevádzky bezdrôtovej siete:
- Simultánne dve pásma - 2,4GHz a 5GHz

Zabezpečenie bezdrôtovej siete:
- Wi-Fi Protected Setup™
- 256-bitové šifrovanie WPA®/WPA2®
- 64/128-bitové šifrovanie WEP

Rozhrania:
- Rozhranie siete Ethernet (LAN)

Bývate v dome a mávate problém s pokrytím wifi signálu v niektorých jeho častiach? Riešení je viacero, no asi najjednoduchším je využitie akéhosi zosilňovača signálu, akým je aj Belkin N300 Dual-Band Wi-Fi Range Extender. Dôvody mi napadajú hneď dva. Prvým z nich je router so slabšou anténou. Tieto routre sa tešia obľube najmä u našich rôznofarebných operátorov, u ktorých spokojnosť a potreby zákazníkov sú niekde na posledných miestach. Ako druhý dôvod by som označil nevhodné umiestnenie routra v byte či dome z rôznych dôvodov. Pre takéto prípady je možné využiť' zariadenia, ktoré slúžia na zosilnenie wifi signálu, akým je aj spomínaný Belkin N300.



Dizajn, kvalita spracovania

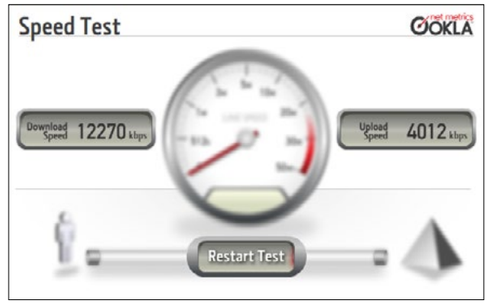
Dizajnovo sa dá zariadenie pomenovať ako malé, ušaté, respektíve rohaté "čudo", ktoré sa zapája do elektrickej zásuvky. Farebné prevedenie je bielo-sivé, pričom predná časť tela je biela a zvyšok spolu so smerovými anténami je sivej farby. Predná časť je prázdna, nachádza sa nej len dióda a logo výrobcu. V spodnej časti sa nachádza tlačidlo reset a ethernetový port, na vrchu je zase tlačidlo WPS pre nastavenie chránenej bezdrôtovej siete. BelkinN300 je vyrobený, samozrejme, z plastu, no kvalita spracovania je na slušnej úrovni. Bielemu "čudu" dominujú oblé tvary, ktoré ho síce opticky trochu zväčšujú, no dodávajú mu na kráse.

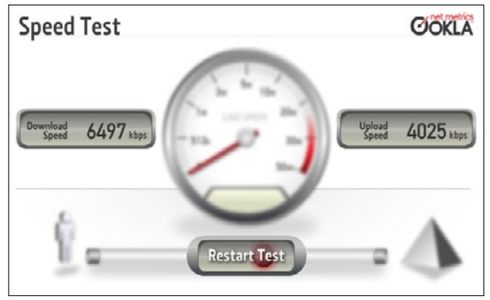
Inštalácia

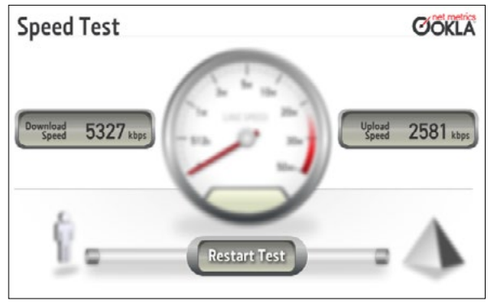
Inštalácia zariadenia je veľmi jednoduchá. V prípade, že ho použijete ako zosilňovač wifi signálu, stačí N300-vku len zapojiť' do zásuvky. V prípade, že extender identifikuje zdroj bezdrôtového signálu, začne dióda, umiestnená v hornej časti, blikať' na modro. Na svojom notebooku, tablete či smartphone sa vám v ponuke bezdrôtových pripojení zobrazí sieť' s názvom belkin. setup, ku ktorej sa stačí len pripojiť' a vyklikať'/vyplniť' asi 5 rôznych krokov. Na začiatku si vyberiete, pre ktorú sieť' chcete extender použiť', pričom je možné pripojiť' sa aj k skrytým sieť'am. V ďalšom kroku vyplníte prístupové heslo k vašej sieti, vyberiete si, či chcete zosilniť' aj 5Ghz sieť', potvrdíte svoje nastavenia a inštalácia je ukončená.

Ako funguje v praxi?

Belkin N300 môžete využiť' dvoma spôsobmi. Môžete si vybrať', či budete zosilnenie signálu riešiť' bezdrôtovo alebo ethernetovým káblom, ktorým prepojíte svoj router/modem s N300-vkou. Samozrejme, prvé z riešení je jednoduchšie, no výsledok nie je zďaleka taký, aký by ste si želali. Test pripojenia bol vykonávaný len v bytových podmienkach, pričom Belkin N300 bol pripojený v zásuvke pri vchodových dverách vzdialených od routera asi osem metrov, signálu bránili celkovo dve steny. Ak som sa postavil s mobilným telefónom k extenderu, intenzita signálu bola na maximálnej úrovni, signál z domáceho routra strácal na intenzite približne polovicu. Následne som sa presunul na balkón umiestnený na druhej strane vežiaku, asi ďalších desať metrov. Tam sa domáci router, samozrejme, už nechytal, no extender si intenzitu signálu držal asi na úrovni 70-75%. Trochu skeptický som bol voči prenosovej rýchlosti, ktorú dokáže extender na jednotlivé vzdialenosti udržať'. Tento malý testík reprezentujú nasledujúce tri obrázky. Prvý z nich zobrazuje rýchlosť' downloadu a uploadu priamo pri domácom routri. Na druhom a tretom obrázku sú maximálne prenosové rýchlosti po pripojení k N300-vke. Spôsob merania rýchlosti na obrázku č.2 zodpovedá prvému prípadu, teda rýchlosť' bola meraná priamo pri extenderi vo vzdialenosti osem metrov od routra. V tomto prípade je možné vidieť' pokles downloadu o necelých 50%, upload si svoju rýchlosť' udržal na rovnakej hodnote. Z toho dôvodu som sa obával, ako to s rýchlosťou bude na spomínanom balkóne o ďalších desať' metrov ďalej, no ostal som milo prekvapený. Rýchlosť' downloadu sa znížila len mierne, no upload klesol o niečo cez 40%. Aj napriek tomu si myslím, že ide o skvelý výsledok. Tieto rýchlosti na bežnú prácu s internetom úplne postačujú a čo je dôležitejšie, v prípade, že bývate v dome, už ďalej nebudete limitovaní dosahom svojho routra. Druhým riešením, ako extender môžete využiť', je prepojenie ethernetovým káblom. V prípade, že by ste boli ochotní podstúpiť' vo vašom dome nejaké vŕtanie a ťahanie kábla od routra/modemu k extenderu, je možné očakávať' ešte väčší dosah a väčšie prenosové rýchlosti. Z toho dôvodu sa nedá ani očakávať', že by sa v balení ethernetový kábel nachádzal, pretože každý zákazník by vyžadoval rôznu dĺžku a, samozrejme, vyhoviť' každému by sa nedalo. Myslím si, že nejde až o takú veľkú čiastku, takže v konečnom dôsledku nejde o nič hrozné. Belkin N300 pracuje pre pásma 2,4 Ghz a 5 Ghz súčasne, pričom všetko je otázkou nastavení, aké ste si zvolili. Výhodou dvojpásmovej podpory je odbremenenie vašej domácej siete v prípade, že ju okrem internetu využívate na prenos dát, streaming a podobne.









Záverečné hodnotenie

Na záver len v krátkosti. Ak máte vo vašej domácnosti problémy s pokrytím bezdrôtového signálu, prítomnosť' Belkinu N300 určite oceníte. Ako veľkú výhodu považujem možnosť' voľby jeho prevádzku, či už bezdrôtovo alebo pomocou ethernetového kábla, vďaka ktorému možno získať' ešte väčšie pokrytie signálom a vyššie prenosové rýchlosti. Ďalšou nespornou výhodou je možnosť' dvojpásmovej prevádzky, vďaka ktorej je možné rozdelenie zaťaženia vašej siete a jej pohodlnejšie využívanie. Jedinou nevýhodou je možno jeho vyššia cena, no myslím, že táto investícia sa oplatí.

Miroslav Konkoľ

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

Point of View Mobii 945

ZÁKLADNÉ INFO:

Vyrobil: Point of view
Dostupná cena : 270 €

PLUSY A MÍNUSY:

+ rozlíšenie
+ hardvér
+ HDMI výstup
+ micro SD slot
+ Android 4.1.1
+ cena

- nestabilita systému
- mrznutie
- kamery
- slúchadlá
- ostané drobnosti

ŠPECIFIKÁCIE:

CPU: Quad Core Cortex A7, 1,0GHz
GPU: Power VR SGX544 MP2
Displej: viacdotykový kapacitný LCD IPS 9,7", 2048×1536 pixlov
Pamäť: 2048MB DDR3 SDRAM, 16GB NAND
Operačný systém: Android 4.1.1 (Jelly Bean)
Pripojenie: WiFi 802.11b/g/n, Bluetooth 4.0
Čítačka kariet: micro SD(HC) (až 32GB)
Webkamery: 1,3MPix spredu / 5MPix vzadu
Konektory:
1 × výstup na slúchadlá
1 × DC vstup
1 × micro SD slot
1 × micro USB (typB)
1 × mini HDMI 1.4 (1080p)
Rozmery: 240,8×187,5×9,9mm
Hmotnosť: 540g
Kapacita batérie: 7600mAh
Výdrž batérie: až 8 hodín pri bežnej práci až 3,5 hodiny pri maximálnej zát'aži (3D)

HODNOTENIE:

70%



SVETOVÁ PREMIÉRA: Od tabletu holandskej spoločnosti Point of View sme mali vel'ké očakávania. Parametrovo a vzhl'adovo konkurent iPadu štvrtej generácie, avšak s operačným systémom Android a s cenou pod 300€. Očakávania boli naozaj vel'ké. Dokáže sa Point of View Mobii 945 stat' konkurentom iPadu, pre zákazníkov Androidu, alebo je to len nafúknutá bublina?

Písal sa rok 2000, kedy sa spoločnost' Bestcom, predajca hardvéru, premenovala na spoločnost' Point of View a stala sa exkluzívnym partnerom nVidia. Po rokoch sa rozšírilo portfólio produktov aj na oblast' tabletov využívajúcich systém Android. Začiatkom marca 2013 bol celosvetovo ohlásený nový tablet Mobii 945 (na slovenskom a českom trhu začiatkom apríla 2013). Má byt' parametrami zhodný s najlepšími tabletmi súčasnosti, avšak za zlomok ich nadobúdacej ceny.

PRVÉ DOJMY

V škatuli, len o niečo väčšej ako rozmery tabletu, sa nachádza samotný tablet, kábel micro USB to USB (typ B), redukcia micro USB to USB na pripojenie USB zariadenia, 5V nabíjačka s prúdom 3A, slúchadlá (akoby vypadli z oka Apple Earphones - v lacnom vyhotovení), a viacjazyčná používatel'ská príručka obsahujúca aj český jazyk. Slovenčina chýba. Zobrazenie na škatuli nekorešponduje so zariadením samotným, lebo na samotnom zariadení chýba vpredu logo spoločnosti. To asi preto, aby sa produkt ešte viac podobal na iPad, čo výrobca vo svojich materiáloch na internete ani nezatajuje.

VZHĽAD A DIELENSKÉ SPRACOVANIE

Samotný tablet naozaj akoby z oka vypadol iPadu. Chýba mu už len tlačidlo "Domov". Z prednej strany naozaj nie je nič iné ako obrazovka o vel'kosti 9,7", okolitý čierny rámček a skoro nevidiitel'ný 1,3Mpx predný fotoaparát. Zo spodnej striebornej strany sa nachádza pozdĺžny reproduktor a z tela tabletu vystupujúci 5Mpx hlavný fotoaparát. Trochu zamrzí, že ak sa už "hráme na iPad", tak ten je v rámci jeho tela. Rozmermi sú oba tablety skoro rovnaké (POV Mobii 945: 240,8×187,5×9,9mm, 540g vs iPad 4:



241,2×185,7× 9,4mm, 652g).
Na bočnej strane sa nachádzajú všetky tlačidlá, vstupy a výstupy. Tlačidlo zapnutia/vypnutia, tlačidlo Spät', skryté tlačidlo Reset v tele tabletu, 3,5mm jack na slúchadlá, mini HDMI 1,4 (1080p) výstup, micro USB (typ B), microSD slot nazvaný "TF Card", čo je zastarané označenie pre Trans Flash. Tablet podporuje vel'kost' karty až do výšky 32GB, preto musí byt' zaistená podpora aj pre micro SDHC karty. Nakoniec je to vstup na napájanie a mikrofón. Podpora mini HDMI výstupu a rozšíritel'nosti o microSD karty z inštalovaných 16GB na celkových 48GB určite poteší. Tablet pôsobí konštrukčne vel'mi mohutným dojmom, avšak pri silnejšom stlačení sa začne čierny rámček na oboch dlhších stranách mierne prepadávat' do vnútra tela tabletu.

HARDVÉROVÁ VÝBAVA

Výrobca chce hlavne nalákat' na ultravysoké rozlíšenie displeja, ktoré dosahuje rozlíšenia 2048×1536 pixla, čo predstavuje 264ppi (pixlov na palec) a môže byt' označovaný ako "Retina" displej. IPS displej mu dáva skvelé pozorovacie uhly a kontrast. Displej je kapacitný a má schopnost' zaznamenat' naraz až desat' stlačení, čo potvrdili aj naše testy. Štvorjadrový procesor ARM Cortex A7 taktovaný na 1GHz a dvojjadrový grafický čip PowerVR SGX544MP2 dáva tomuto tabletu naozaj dobré vyhliadky na vysoký výkon. 2GB DDR3 SDRAM len umocňuje vysoký výkon. Bezdrôtová konektivita ničím nezaostáva a podporuje verzie 802.11 b/g/n a Bluetooth 4.0. Anténa wi-fi mala slabý výkon a pri väčšej vzdialenosti od routeru značne klesala rýchlost' komunikácie.

Pomocou USB redukcie sa dá pripojit' aj USB modem pre pripojenie do internetu. Modem ani slot pre SIM kartu tablet neobsahuje. Podporované sú len dve značky, a to Huawei a ZTE. Huawei je u nás celkom rozšírený, takže by nemal byt' problém s jeho zakúpením. Podporuje siete WCDMA(UMTS) alebo CDMA2000/EVDO. 16GB pamäte rozšíritel'ných pomocou SD kariet až na 48GB robí z tohto tabletu slušný základ. Takisto batéria o vel'kosti 7600mAh sa dá považovat' za lepší priemer, čo z testovania môžem aj potvrdit'.

Tablet obsahuje vstavaný akcelerometer. Nižšia cenová hladina však už nedokázala vtesnat' do tabletu gyroskop, GPS, kompas a svetelný senzor.

Predná kamera s rozlíšením 1,3Mpx vie natáčat' video v rozlíšení VGA (640×480).
Zadná kamera natáča video maximálne v rozlíšení 720p alebo 480p.
Fotí v rozlíšeniach 5Mpx a 2Mpx.

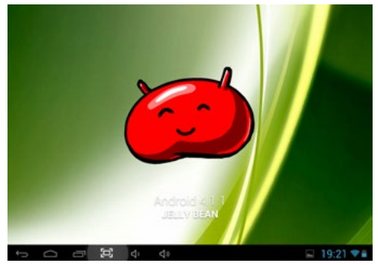




SOFTVÉROVÁ VÝBAVA

Tablet je vybavený operačným systémom Android vo verzii 4.1.1 JellyBean, ktorý bol vydaný v lete 2012. Nie je to síce najnovšie vydanie 4.2.x, ale vieme to ospravedlnit' vzhl'adom na čas potrebný na vývoj samotného produktu a na testovanie. Aktualizácia do budúcnosti je možná, avšak v dobe publikovania článku ešte nebola k dispozícii. Android je vo vel'kej väčšine preložený do slovenského jazyka okrem niektorých položiek v Nastavení. V rámci operačného systému nebolo pridaných vel'a aplikácií. Môže nás hned' zaujat' aplikácia nazvaná 4K VideoPlayer, ktorá prehráva rovnako dobre videá vo vysokom rozlíšení ako základná aplikácia Prehrávač videa, avšak pridáva niektoré pokročilé nastavenia videa. Ďalšou praktickou aplikáciou je File Manager, kde si môžete v jednoduchom správcovi spravovat' súbory.

Kontroverznou sa mi stala ikona Flash Player Settings. Od Android verzie 4.0 by technológia Flash nemala byt' dostupná oficiálnou cestou. Po nahliadnutí do správcu aplikácií tam nájdete Flash Player vo verzii 11.1, ale spustenie webovej stránky s Flash obsahom nie je možné. Ďalšia aplikácia iDTV slúži ako tuner na príjem digitálneho televízneho signálu, avšak treba si k tomu dokúpit' ešte tuner. Bez tohto zariadenia táto aplikácia nemá využitia. Ostatné

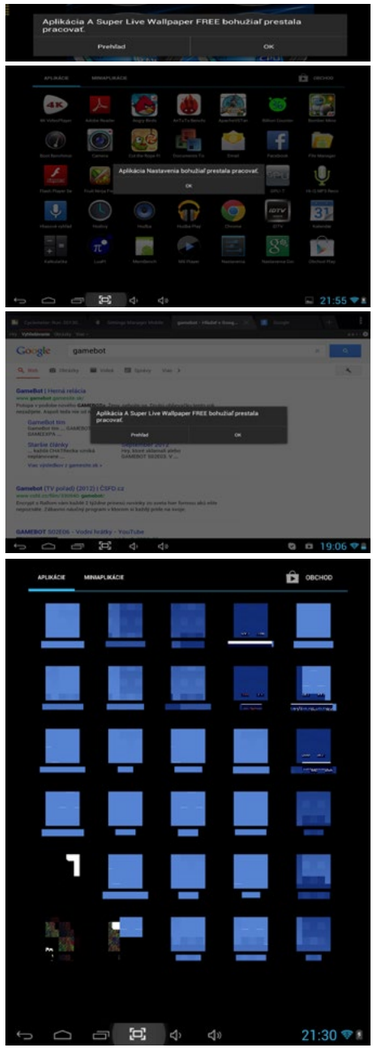


aplikácie sú už len štandardné, ako napríklad nahrávanie zvuku, kalendár, Camera a Obchod Play. Milým a účelným spestrením je používanie mini aplikácií na ploche, ako napríklad mailový klient, kalendár alebo facebook. Tým máte zaručený okamžitý prehl'ad o novinkách, čo sa v daných aplikáciách deje a prípadné okamžité spustenie jedným t'uknutím. Efektná je aj živá tapeta, ktorá reaguje na dotyk prsta. Príkladom môže byt' vodná hladina. Ovládanie základných pohybov ponúkajú aj virtuálne tlačidlá. Spät' a Domov je klasika. Ďalej je to tlačidlo zoznamu spustených aplikácií, ktoré sa aj s náhl'adom objavia na l'avej strane obrazovky. Tlačidlo odfotenia obrazovky mi príde ako luxus, aby bolo na to určené jedno tlačidlo, ktoré je neustále viditel'né, no je to o preferenciách. A napokon tlačidlá na ovládanie hlasitosti zvuku. Niekomu by mohli chýbat' hardvérové. Oceňujem rýchly prístup k nastaveniam ako Wi-Fi a nastavenie jasu obrazovky v pravej spodnej časti obrazovky.

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

DOJMY Z POUŽÍVANIA

Test prebehol počas reálneho týždňového používania tabletu na prácu aj zábavu. Ako porovnávacie zariadenie bol použitý smartphone Apple iPhone 5. Nie je to síce tablet, a takisto nie je vybavený systémom Android, ale slúži z vel'kej väčšiny na ten istý účel. Íst' na internet, skontrolovat' elektronickú poštu, navštívit' sociálne siete, pustit' si YouTube, prehrat' hudbu či film, odfotit' sa alebo nahrat' video. Dôležitý je výstup, aký z toho ktorého zariadenia dostanem, nie aké zariadenie som na to použil. Dve najväčšie odlišnosti sú vel'kost' uhlopriečky na jednej strane a schopnost' volania cez GSM siet' sa strane druhej.



VŠEOBECNÉ POUŽITIE

Človek si rýchlo zvykne na veci, ak sú vykonané takmer okamžite a bez problémov. Celkom jednoduchý pohyb medzi hlavnými obrazovkami niekedy trval od 0,5 – 1s, a to v závislosti na počte spustených aplikácií alebo rýchlosti užívatel'a, ak chcete po prvej požiadavke prejst' ihned' na druhú. Niekedy ste nevedeli, či ešte máte počkat' na prechod alebo máte švihnút' prstom ešte raz.
Na taký výkonný hardvér som myslel, že táto základná činnost' bude prebiehat' nepozorovane, presne podl'a pohybu prsta. Prechod k menu aplikácii trvá takisto niekedy aj jednu sekundu. Nezdá sa to vel'a, ale pri používaní to zbadáte. Táto situácia môže nastat' aj u iných používatel'ov systému Android; nemusí to byt' chybou samotného tabletu.

Najväčším sklamaním bol vstavaný Prehliadač. Načítanie stránky trvalo dlho a pri otvorení d'alšej záložky sa tablet niekedy aj úplne zasekol. Načítanie stránky niekedy ani po viac ako minúte neprebehlo a ostala len prázdna stránka. Nedalo mi to. Chcel som sa presvedčit', či je problém v aplikácii alebo v tablete. Stiahol som prehliadač Google Chrome a výsledky boli o poznanie lepšie. Stránky sa načítavali v bežnom čase, otvorenie viacero záložiek a načítanie stránok takisto prebehlo v poriadku. Nie však vždy. Takisto sme zaznamenali mrznutie a tiež pády aplikácie. Celková stabilita aplikácií pri vykonávaní viacero úloh po sebe mala za následok zamrznutie zariadenia alebo ponuku na ukončenie aplikácie. Zamrzela aj absencia podpory pre súbory PDF alebo dokumenty kancelárskeho balíka Microsoft Office. Používatel' si musí potrebné aplikácie doinštalovat' sám. Tieto neduhy sa stávajú aj iným používatel'om systému Android, preto berieme túto skutočnost' s nadhl'adom. Tablet má slabší fotoaparát. Parametre síce lákajú, ale pri reálnej prevádzke bol obraz z fotoaparátu na zlej úrovni. Fotky vykazovali značný šum a ako problémové sa ukázalo aj ostrenie. Zaostrovanie bolo pomalé a napr. pri panoramatickej fotografii vôbec nefungovalo, takže ste vo výsledku dostali značne neostré fotografie. Tablet nemá blesk a ani presvetl'ovaniu diódu.

HUDBA A VIDEO

Pri prvom spustení tabletu som hned' chcel vyskúšat' kvalitu zobrazenia na Ultra HD displeji. Video je na kvalitatívne vysokej úrovni a zvuk je dostatočne hlasný. Kvalita malého reproduktora nie je najlepšia, ale po dlhšom užívaní vám vadit' nebude. Slúchadlá, ktoré sú vzhl'adovo takmer identické s Apple Earphones, však kvalitou hudobného prednesu mieria k low-endu. Reproduktory v plastovom tele slúchadiel trochu hrkocú.

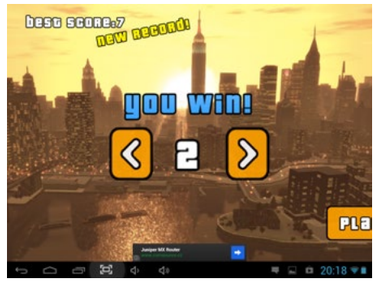
Video je pekne viditel'né na IPS displeji v ultra vysokom rozlíšení. Prehrávanie videa bolo otestované v rozlíšení 1920×1536, čiže skoro v plnom rozsahu displeja, ale zato väčšom ako samotné FullHD rozlíšenie. Testované video bola upútavka na Lord of the Rings s priemerným dátovým tokom 10Mbit/s a s použitým kodekom H264. Video bolo prehrané bez problémov, či už v prehrávači 4K VideoPlayer, v systémovej aplikácii Prehrávač videa alebo v nami stiahnutom prehrávači MX Player. Video, pustené v rámci aplikácie YouTube v rozlíšení HD, bolo tiež prehrané bez problémov, avšak neviem, či pod HD sa rozumie 720p, 1080p alebo aj vyššie, ak bolo dostupné. Aplikácia má možnost' HD zapnút' alebo vypnút'.

HRY

Jedna z najkrajšie vyzerajúcich hier súčasnosti na prenosných zariadeniach je bezpochyby Real Racing 3. Hra mala plynulý framerate bez trhania. Zato casual hra Tap Tap Revenge 4 isté trhanie mala : od 0,5 – 2s. Všetko napokon závisí od toho, či máte spustených viac aplikácií alebo ste prešli z jednej aplikácie ihned' na druhú. Takisto vadila aj spodná lišta s virtuálnymi tlačidlami, ktorá nešla odstránit', a preto zavadzala herným tlačidlám, čo sa môže prejavit' na hernom zážitku a skóre. Ostatné casual hry idú bez problémov, ako napríklad Angry Birds, Cut the Rope alebo Apache vs Tanks.







SYNTETICKÉ TESTY

Na test tabletu sme použili niekol'ko syntetických testov. V teste Quadrant Standard Edition skončil tablet Point of View Mobii 945 medzi Samsungom GalaxyTab 10.1 a Asus Transformer Prime, čo hodnotíme ako uspokojujúci výsledok. V Antutu teste s viac ako 11-tisíc bodmi si tablet poradil so Samsungom Galaxy Note, ale Asus Transformer Prime nedokáže porazit', čo potvrdzuje prvý test. Vypočítat' pí vie tablet za priemerných viac ako 2 400ms v programe LuaPi. Dátový prenos v pamäti RAM sa kopíruje rýchlost'ou necelých 138MB/s a zápis prebieha rýchlost'ou 105MB/s s programom Mem Bench.



Pri renderingu 3D scény sa tablet poriadne zapotil, pretože v teste Relative Benchmark dokázal spracovat' len štyri snímky za sekundu, čo pri takomto vysokom rozlíšení vieme ospravedlnit'. Do jednej miliardy vie, pomocou programu Billion Counter, napočítat' za niečo viac ako 50s a Sun Spider 0.9.1 na otestovanie rýchlosti Prehliadača dosiahol hodnoty 2108ms. Štart tabletu, zmeraný programom Boot Benchmark, trvá 75 – 93s.

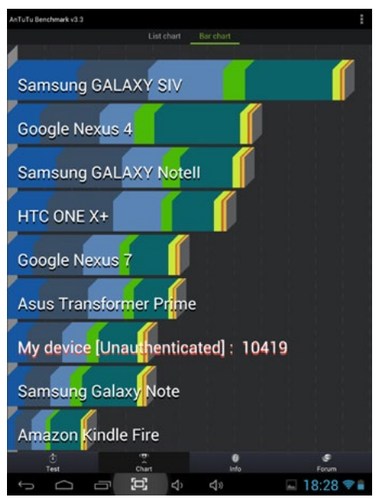
ZÁVEREČNÉ HODNOTENIE

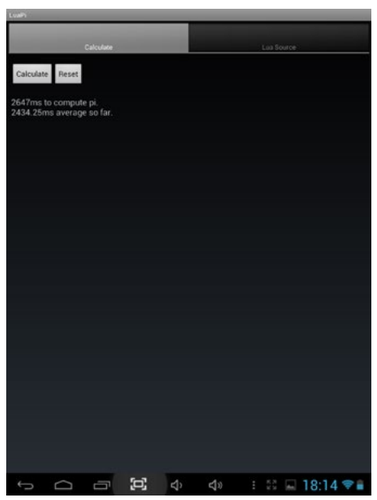
Očakávania boli naozaj vysoké. Parametrovo tablet mieril na pomyselný trón tabletov. Štvorjadrový procesor, dvojjadrový grafický čip, „Retina' displej, 2GB RAM... Nebol dôvod, prečo by to nemal byt' trhač všetkých predajných čísel. Cena pod 300€ tomu len nasvedčovala. Avšak čo takému „nadupanému' tabletu znižuje hodnotenie? Znížená funkčnost' tabletu zapríčinená padaním programov a mrznutím – problém viacerých systémov založených na Android systéme.
K pozitívnym vlastnostiam by som určite pripísal IPS displej s ultravysokým rozlíšením, schopnost' prehrávat' plynule videá vo vysokom rozlíšení, možnost' rozšírenia kapacity pamäte pomocou microSD karty, HDMI výstup a pomerne nový Android 4.1.1.

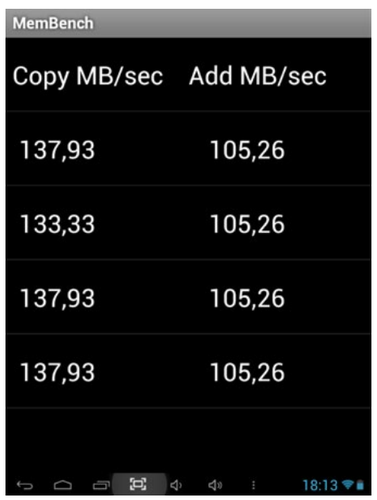
Negatívne vlastnosti by sa dali zhrnút' na: nižšiu svižnost' systému, občasné padanie aplikácií alebo krátkodobé mrznutie systému, kvalitou horší predný a zadný fotoaparát, mierne zasekávanie v niektorých hrách alebo nižšia kvalita slúchadiel. Nižší takt procesora môže byt' jednou príčinou nižšej odozvy systému, a to aj napriek tomu, že je štvorjadrový. Obdobný dvojjadrový grafický čip bol použitý v iPade 2, to však ešte neexistoval „Retina' displej pre tablety. Je to d'alšia možná príčina nižšej odozvy. Tret'ou príčinou je samotný systém Android, na čo však výrobca nemá vplyv.

Ak ste fanúšikom systému Android, páči sa vám ultravysoké rozlíšenie, máte viac času ospravedlnit' občasné neduhy tabletu a máte hlbšie do vrecka, je to tablet pre vás. Ak požadujete maximum z každého detailu, ale za 40% nižšiu cenu, nie v každom ohl'ade vás tablet uspokojí. Tablet sa radí cenovo do vel'mi prijatel'nej cenovej hladiny, preto mu isté malé nedostatky vieme ospravedlnit'.

Marek Štubniak







E-BLUE MAZER R

Osvietený futurista

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: PRVA.SK
Dostupná cena : 17 €

PLUSY A MÍNUSY:

+ dizajn
+ kvalita spracovania
+ podsvietenie
+ cena

- optický senzor

ŠPECIFIKÁCIE:

Rozhranie: USB

Hmotnosť: 137 g

Módy [DPI] :

600, 1200, 1800, 2400

Citlivosť: 102 dB/mW

Obnovivacia frekvencia:

3200 FPS

Životnosť:

3 000 000 stlačení

HODNOTENIE:

90%

Na trhu s hernými komponentmi sa výrobcovia neustále predbiehajú, kto vymyslí niečo lepšie, účinnejšie a štýlovejšie. Karty však často zamieša aj cena, a tak väčšinou vyhrávajú kompromisy. Do boja sa pridáva aj spoločnost' E-BLUE, ktorá sa svojím herným príslušenstvom snaží prebojovat' cestu na hernom trhu. Do ohňa prikladá myšku s označením MAZER R, ktorá za prívetivú cenu ponúka funkcie kvalitnej hernej myšky.

Prvé dojmy

Ako už pri herných komponentoch býva zvykom, už balenie má slúžit' ako výkladná skriňa, v ktorej sa produkt vyníma bez toho, aby sme museli roztrhat' balenie. To však spôsobuje, že do balenia, ktoré obsahuje len myšku so zmotaným káblom, by sme zabalili i netbook s nabíjačkou. Avšak balenie je vyšperkované a zobrazuje všetky silné stránky produktu.

Dizajn v štýle E-BLUE

Ako už napovedá i značka, dominantná farba na tomto zariadení je modrá. Zariadenie je síce čierne, no po bokoch myšku lemuje modré podsvietenie, ktoré v kombinácii s červeným svetlom optického senzora vytvára akúsi fialovú. Konštrukcia je celkom príjemná na držanie, no chce to trochu zvyku, ak prechádzate z bežnej malej bezdrôtovej myšky, tak sa vám táto bude zdat' dlhá, okrem toho tlačidlá kladú vyšší odpor, na aký sme zvyknutí . Práve preto sú prvé dojmy z používania trochu zmiešané, no po pár hodinách hrania to už príde normálne.

Myška sa orientuje na bežných hráčov, nedá sa tu hovorit' o špecializácii na jednotlivý žáner, nemáme tu enormné množstvo tlačidiel ako pri MMORPG myšiach, je tu len bežných šest' tlačidiel, pravé, l'avé, koliesko, menič DPI a dve tlačidlá, ktoré si vie používatel' prispôsobit'.

Laser? Kde?

Čo nás v redakcii celkom zaskočilo, je absencia laserového senzoru. Je pravda, že myška má celkom slušné rozpätie DPI a jej presnosti nie je čo vyčítat', no predsa, už sme si mysleli, že sme sa cez éru optických snímačov pri herných myškách preniesli. Myška operuje do miery 2400DPI, čo je podl'a nás už celkom slušná hodnota a viac už využije len málokto . Laserové senzory však nemajú problém aj s hodnotami ako 8600DPI. Skratka DPI je odvodená z anglického názvu Dots per Inch, teda body na palec. 2400DPI vlastne znamená, že myška dokáže na vzdialenosti jedného palca(cca 2.5cm) zaznamenat' 2400 bodov. Takže čím vyššie DPI, tým rýchlejšie sa myška po obrazovke pohybuje. V niektorých hrách sa zíde vyššia hodnota, no 2400 je celkom dost' (osobne pri hrách používam okolo 1200DPI) .

Detaily

Na myške sa okrem dizajnu, tlačidiel a senzora toho vel'a navymýšl'at' nedá, no je množstvo pre niekoho nepodstatných detailov, ktoré však spolu utvárajú jeden skvelý celok. Napríklad ide o podložky, ktoré sa starajú o plynulý pohyb po každom povrchu. Podložky sú zospodu nenápadne prikryté fóliou. Už sme sa chystali kritizovat', že myška sa po podložke pohybuje t'ažšie a sem-tam sa nám podarilo stiahnut' podložku zo stola. Pri bližšom pohl'ade na podložky sme však objavili fóliu, ktorej odstránenie náš problém vyriešilo. Aj podsvietenie je súčast', ktorá tvorí len estetický dojem, no niekedy sa ten dojem môže zmenit' na rušivý, myška totiž svieti aj ked' je počítač vypnutý alebo uspatý, čo nám pri notebooku zbytočne vybíjalo batériu. Samozrejme, pohraním sa s nastaveniami napájania USB sa tento problém dá vyriešit'. K myši vedie 1, 8m dlhý plátenný kábel, čo by malo zamedzit' lámaniu kábla, no pri ostrom rohu stola sa nám to párkrát zaseklo.

Softvér

Celkom prekvapivé je, že výrobca nepribalil k myške žiaden softvér. Z jednej strany je to plus, myšku stačí zapojit' a hned' ju možno používat'. Netreba do počítača inštalovat' žiadne zbytočné aplikácie, ktoré nám ho budú spomal'ovat'. No od iných herných myší sme boli zvyknutí na softvér, kde sme si na jednom mieste mohli nastavit' funkcie tlačidiel, DPI módy či vypnút' alebo zapnút' podsvietenie.

Verdikt

Celkovo sa nám myška E-BLUE MAZER R v redakcii zapáčila, dobre sadne do ruky, dizajn a podsvietenie pôsobí dost' futuristicky, a hlavne, herné vlastnosti sú na úrovni. Tých z vás, čo si myslia, že takéto herné myšky sú zbytočne drahé, určite zaujme cena, ktorá sa pohybuje niekde pri hranici 15€. Výber myšiek v tejto cenovej kategórii je vážne široký, no MAZER R patrí k tým najlepším myškám, čo za túto cenu dostanete.

Eduard Čuba



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



LG Nexus 4

Skok v pred od LG

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:LG
Dostupná cena :
16 GB 380 €
8 GB 370 €

PLUSY A MÍNUSY:

+ cena
+ True HD IPS displej
+ výkon
+ android bez nadstavby
+ funkcie

- náchylný na škrabance
- chýba FM rádio
- reproduktor

ŠPECIFIKÁCIE:

OS: Android 4.2 Jelly Bean
CPU:1,5GHz Quad-core Krait
GPU: Adreno 320
rozmery: 134×69×9mm,
hmotnosť: 138 gramov
displej: True HD IPS Plus, , 16 mil. farieb, 768×1 280 pixlov, 4,7 palca , Gorilla Glass 2
fotoaparát: 8Mpix, LED blesk, autofocus, Full HD video
predná kamera: 1,3Mpix, HD video
pamäť: 2GB RAM + 16GB

HODNOTENIE:

90%

Spoločnosť LG na trhu so smartphonmi doposial' vel'mi neexcelovala. Teraz však pod vlajkou Google vydáva nového nástupcu radu Nexus, ktorý na trhu s androidmi drví pochybnosti o LG. LG predstavuje všestranný smartphone s HD 4,7-palcovým IPS displejom, parádnym výkonom a najnovším androidom 4.2 Jelly Bean za slušnú cenu.



Prvé dojmy

Ked' k nám došlo balenie, usúdili sme, že v snahe o urobenie efektného balenia sa výrobca neprekonal. Došla nám len čierna škatul'a, v ktorej sa poval'oval telefón s nabíjačkou. Mierne nám chýbali slúchadlá, na ktoré sme v balení telefónu už pomerne zvyknutí. V balení sme sa teda nemali čím pokochat' a rovno sme do rúk chytili samotný telefón.

Sklo a škrabance

Odoberatel'ný zadný kryt na telefónoch už pomaly vychádza z módy, a tak sa opät' stretávame s integrovanou batériou a bočnou šachtou na microSIM kartu. Obe strany sú pokryté ochranným sklom, ktoré je priam magnet na odtlačky prstov a miestami aj na škrabance. Predné sklo, ktoré sa síce pýši titulom Gorilla Glass 2, sa nám od bežného používania na pár miestach trošku poškriabalo. Teda bolo by dobré si pri kúpe telefónu zaobstarat' akúsi ochrannú fóliu.

Vpredu nenájdeme žiadne tlačidlá, všetko je riešené cez dotykovú obrazovku. Vzadu je sklo prerušené len štrbinou na reproduktor a led diódou, ktorá vie v tme poskytnút' celkom solídnu náhradu baterky. Po stranách nájdeme len ovládanie hlasitosti vl'avo a tlačidlo na odomknutie telefónu na pravej strane. Škára na microSIM je nenápadne umiestnená na boku telefónu a na jej otvorenie budete potrebovat' nejaký tenký predmet, výrobca nám na to pribalil nástroj, no zvládne to aj obyčajný špendlík.



Dizajnovo sa telefón vydaril. Nie darmo sa hovorí, že v jednoduchosti je krása. Žiadny komplikovaný dizajn či výbežky, jednoduchá plochá predná i zadná strana a zaoblené rohy. Dobre sa vd'aka tomu drží v ruke a ani vo vrecku nerobí šarapaty.

Srdce dravca

Hoci sa telefón nezarad'uje medzi najdrahšie modely na trhu, výkonovo je však poriadnou konkurenciou. Nemôžeme ho síce porovnávat' s 8-jadrovou verziou Galaxy S4, no taký Galaxy Note 2 za ním v rebríčku zaostáva. Nexus 4 je vyzbrojený štvorjadrom Krait, s taktom 1,5GHz na jadro. Procesoru sekundujú 2GB operačnej pamäte v spolupráci s grafikou Adreno 320. Táto kombinácia zaručuje bleskový beh systému, rýchlu prácu aplikácií a bezproblémovú prácu s videom.

Slot pre microSD kartu tu nenájdeme, budeme si musiet' vystačit' so 16GB vstavanej pamäte. Z konektorov tu nachádzame len audio jack a bežný microUSB konektor. Pre bezdrôtovú komunikáciu tu máme Wi-Fi, Bluetooth a NFC.

True HD IPS - potešenie pre oči

Jedným zo základných faktorov na smartphone je displej. Mal by byt' kvalitný, s dobrým rozlíšením, pekným zobrazením farieb a ideálnej vel'kosti. Človek má niekedy pocit, že výrobcovia sa predbiehajú, kto urobí zariadenie s väčším displejom a nazve to telefón. Sme radi, že LG sa nedalo zlákat', a čo týka vel'kosti displeja, zostalo ešte v celkom prijatel'ných rozmeroch. Osadili 4,7 palcový IPS displej s HD rozlíšením. Displej má pekné zobrazovanie farieb aj slušné pozorovacie uhly.

"Čistý Jelly Bean"

Ked' už ide o zariadenie Nexus, dá sa očakávat', že na ňom bude systém priamo od Google, čistý android nespomal'ovaný žiadnou nadstavbou, ako je to pri zariadeniach Galaxy. Systém je teda vel'mi svižný. Ponúka množstvo funkcií a Google nám predinštalovalo dostatok widgetov, ktoré môžu zaplnit' prázdny priestor na našej domácej obrazovke. Nenáročnost' systému dokazuje aj fakt, že pri bežnom používaní sme mali takmer vždy viac ako 1GB vol'nej operačnej pamäte.

Vel'mi zaujímavá funkcia, ktorá sa v tomto telefóne objavila, je možnost' mat' viacero obrazoviek aj na zamknutej ploche. Obrazovky si viete zaplnit' widgetmi a viete sa k nim dostat' aj bez toho, aby ste telefón odomkli. Napríklad stačí sa presunút' na obrazovku vpravo a zapne sa vám fotoaparát, alebo si tam viete dat' widget svietidla či mailu. Jedna vec, ktorá ma osobne zarazila, je nemožnost' zmenit' si zvonenie na vlastné (okrem systémových) bez použitia dodatočnej aplikácie. V nastaveniach nám dajú na výber len systémové zvuky a predinštalovaný prehrávač hudby nám možnost' zvolit' si skladbu ako zvonenie neponúka. Je teda potrebné použit' softvér tretích strán. Taktiež trošku zamrzí absencia FM rádia.

Multimédiá

Človek si nekúpi mobil s výkonom počítača, ak ho chce len na telefonovanie. Vel'kú rolu hrajú multimédia. Nexus nemá problém prehrat' ani Full HD film. Menšie problémy sme však našli v reprodukcii zvuku, ktorá svojou hlasitost'ou zaostáva za konkurenciou.

Fotoaparát bol jedna z vecí, ktorá nás takmer vždy pri LG zariadeniach sklamala. No bud' sa poučili, alebo do toho zasiahol Google, ked'že kvalita je celkom na úrovni. To isté platí aj o videu. Zadný fotoaparát zhotovuje fotografie v kvalite 8MPx a video vo Full HD. Vpredu je to len 1,3Mpx pre fotky a HD pre video, čo však pre občasné videohovory postačí.

Batéria.

Vel'ký výkon znamená vel'ký odber a batéria sa s tým musí vysporiadat'. Nenáročnost' systému hrá do karát batérii, ktorá pri bežnom používaní vydrží aj tri dni. Bežným používaním rozumieme zopár

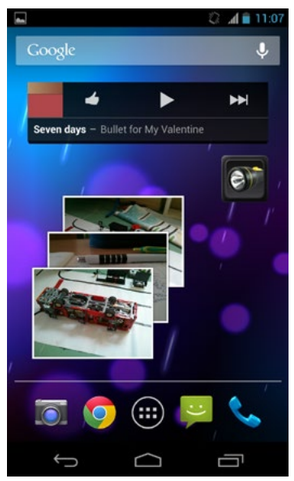


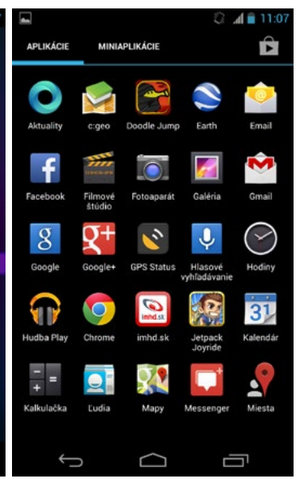
hovorov, trocha surfovania po internete a vyplnenie času na zastávke nejakou dobrou hrou. Celkom slušne drží aj pri používaní navigácie. Ak budete držat' telefón v ruke celý deň, tak cez noc bude pripútaný k nabíjačke, no ak mu dáte sem-tam na hodinu či dve vydýchnut', dostanete na dnešné pomery celkom slušnú výdrž.

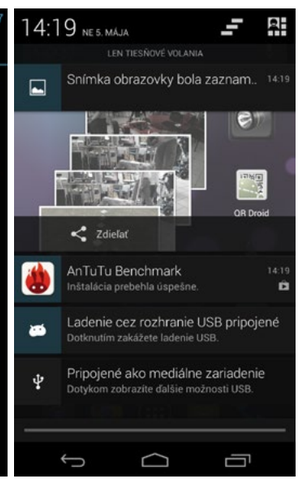
Verdikt

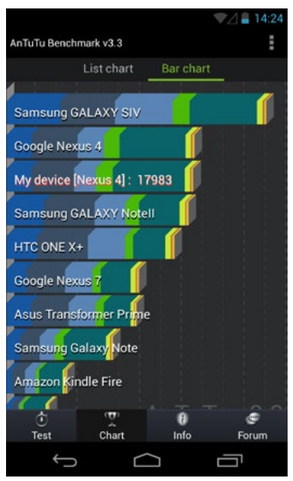
Nexus 4 je jeden z najlepších smartphonov, ktorý kedy prešiel mojimi rukami. Priaznivá cena, skvelý výkon a krásny displej tvoria zariadenie, očist'ujúce zlé meno LG, ktoré si v začiatkoch androidu spoločnost' narobila. Je t'ažké uvážit', či je telefón lepší než Galaxy Note II či Xperia Z, všetko sú to skvelé zariadenia, každé má svoje výhody i nevýhody. Nexus 4 však boduje v cene a v jednoduchosti. Ak nechcete utrácat' obrovské peniaze, ale chcete smartphone ako sa patrí, Nexus 4 je pre vás skvelou vol'bou.

Eduard Čuba









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

NVIDIA Little Monster Lvl 3

Herné počítače sa zmenili! Zapasujú vám aj do obývačky

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Nvidia
Dostupná cena : 1023 €

PLUSY A MÍNUSY:

+ moderný dizajn
+ výkon
+ vodné chladenie

- mechanika kazí dizajn

ŠPECIFIKÁCIE:

Little Monster 1:
CPU: i5 - 3350P
Chladenie: CM Hyper TX3 EVO
Doska: MSI B75IA - E33
GPU: MSI N650Ti 1 GB
RAM: 8 Gb DDR3
Zdroj: CM Elite 460 W
Disk: WD Blue 1 TB
Systém: Windows 8 64-bit
Cena: 599 €

Little Monster 2:
CPU: i5 - 3470
Chladenie: CM Hyper TX3 EVO
Doska: MSI B75IA - E33
GPU: MSI N660 TF3 1 GB
RAM: 8 Gb DDR3
Zdroj: CM GX Lite 500 W
Disk: WD Blue 1 TB
Systém: Windows 8 64-bit
Cena: 791 €

Little Monster 3:
CPU: i5 - 3570K
Chladenie: CM Seidon 120 M
Doska: MSI Z77IA - E53
GPU: MSI N660 Ti PE 2 GB
RAM: 8 Gb DDR3
Zdroj: CM GX Lite 500 W
Disk: 120 Gb SSD + 1 TB HDD
Systém: Windows 8 64-bit
Cena: 1023 €

HODNOTENIE:

90%



Vyzerá pekne, má malé rozmery a slušný výkon u hier. NVIDIA chce s ním ukázat', že herný počítač nie je len pre úzku skupinu zákazníkov.

Herný počítač NVIDIA Little Monster nie je vôbec vel'ký, vyzerá pekne a výkonu má na rozdávanie. Počítač pre hráčov, ako ho poznáme spred rokov, sa zmenil a už nepatrí do okrajovej skupiny produktov pre tých najväčších nadšencov hier. Lokálny predajca Alza spolu s kalifornským výrobcom grafických čipov NVIDIA a spoločnost'ou MSI vytvorili limitovanú sériu počítačov. Tá je určená pre hráčov, ktorí okrem výkonu požadujú od počítača aj štýlový vzhl'ad a neuspokoja sa len s klasickou čiernou škatul'ou.

Nekúpite ho všade

Herný počítač NVIDIA Little Monster sa predáva len v troch krajinách – na Slovensku, v Čechách a v Pol'sku. Navrhnutý bol priamo spoločnost'ou NVIDIA, vyrobených bolo dohromady presne 500 kusov. 400 pre Pol'sko a 100 pre Českú republiku a Slovensko.

Spoločným poznávacím znakom série počítačov Little Monster je skrinka Bit Fenix Prodigy, ozdobená tematickým airbrushom v podobe loga NVIDIE na obidvoch bočniciach. Rovnakú skrinku si samostatne kúpite len v klasických farebných verziách, s Logom NVIDIE v obchodoch dostupná nie je ani za príplatok.

V ponuke sú tri konfigurácie, začínajúce na vcelku prijatel'nej cene, a to 600 eur. V základe je Little Monster, vhodný pre stredne náročného hráča, ktorý nepotrebuje hrat' všetky najnovšie hry pri nastavení maximálnych detailov. Štvorjadrový procesor Intel Core i5-3350P s prehl'adom postačí na náročnú prácu a s ohl'adom na zvyšok konfigurácie určite nie je brzdou celého systému. Vyrobený je 22nm procesom, má maximálnu pracovnú frekvenciu 3,3GHz a 6MB L3 cache pamät'.

Grafická karta od MSI s čipom GeForce GT 650 Ti je ukážkou, ako má vyzerat' cenovo dostupná stredná trieda. Pri tejto grafike však nečakajte zvládnutie náročných herných titulov v extrémnom rozlíšení. S novými hrami si poradí, ale maximálne vo Full HD rozlíšení a bez vyhladzovania hrán.

Stredná konfigurácia pridáva na výkone procesora a grafickej karty. Procesor Core i5-3470 má maximálnu frekvenciu v Turbo režime nastavenú na 3,6GHz, no rovnako ako model zo základnej konfigurácie nepozná Hyper Threading a zvládne spracovat' súčasne len štyri vlákna. Grafická karta je znova z dielne MSI, tentokrát ale výkonnejšia GeForce GTX 660 TwinFrozr III s dvoma gigabajtmi vlastnej pamäte.

Najvyššia konfigurácia pridáva d'alších 200MHz na výkone a vyššiu radu grafickej karty – GeForce GTX 660 Ti. Little Monster 3 všetko dopĺňa rýchlym SSD diskom a tichým vodným chladením. Všetky tri spolu zdiel'ajú pevný disk s kapacitou jeden terabajt, 8 gigabajtov operačnej pamäte a systém Windows 8 v 64-bit verzii.







S vodným chladením

Nami testovaná najvyššia konfigurácia je vybavená bezúdržbovým vodným chladením procesora. To síce zaberá viac miesta v porovnaní s klasickým vzduchovým chladičom, no vo vnútri skrinky je aj napriek tomu prekvapivo vel'a miesta. Vel'kou výhodou sú nízke teploty procesora, ktorý je tak bez problémov možné pretaktovat' na 4GHz. Tí šikovnejší dosiahnu ešte viac aj vd'aka slušnej základnej doske MSI Z77IA-E53. Tá totiž umožňuje pohodlné pretaktovanie priamo zo systému a navyše pripája možnost' ovládania s pomocou smartphonu alebo tabletu.

Pri skladaní počítača si výrobca dal záležat'. Káble sú úhl'adne vedené tak, aby nezavadzali prietoku vzduchu a disky sa dajú vymenit' bez nutnosti špeciálnej montáže. Teploty procesora vystúpili nad 60 stupňov len v prípade pretaktovania. Hlučnost' celej zostavy je vel'mi nízka. Systém vodného chladenia je pri bežnej práci tichý a určite nebude vyrušovat' ani pri používaní v noci.

Pri hraní náročných hier zostáva hlučnost' stále na nízkej úrovni a nepôsobí rušivo.Jediná naša výhrada tu smeruje k nutnosti inštalácie špeciálneho softvéru od výrobcu dosky. Bez nej totiž ide ventilátor stále na maximálne otáčky a je až nepríjemne hlučný. Po nastavení automatickej kontroly otáčok sa hlučnost' okamžite zníži

Zahráte sa skoro všetko

Battlefield 3, Borderlands 2, Far Cry 3 a nový Max Payne, to všetko sú hry, ktoré si na testovanej konfigurácii zahráte na plných detailoch. Limitujúcim faktorom je tu Full HD rozlíšenie. Čokol'vek vyššie už môže spôsobit' prepad výkonu, aj ked' zatial' to môžeme očakávat' len pri menšom množstve hier.

Jedinou hrou, pri ktorej sme museli ubrat', bol nový Crysis 3. Maximálne detaily a vyhladzovanie hrán boli mierne nad sily počítača. Hra sa síce dala hrat', no plynulost' zobrazenia nebola dostatočná. Rovnaký scenár ale bude nasledovat' pri d'alších podobných hrách, za čo môže nie úplne najšt'astnejšie vybratá grafická karta.

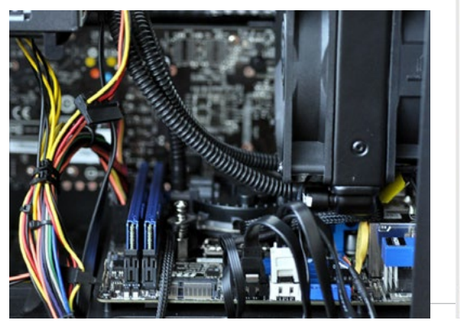
GeForce GTX 660 Ti je v prevedení od firmy MSI tichá, s dobre navrhnutým chladením. Pár percent navyše je určite možné získat' pretaktovaním, ktorému sa karta nebráni. Ak sa navyše pohráte aj s procesorom, dá sa zo zostavy vydolovat' aspoň 15% výkonu navyše.

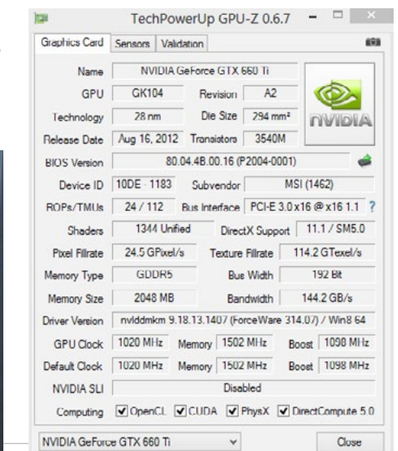
Rozumná cena

V najsilnejšej konfigurácii je Little Monster počítačom vhodným pre náročného hráča, ktorý plánuje hrat' nové hry maximálne vo Full HD rozlíšení. Extrémne rozlíšenie, rovnako ako aj stereoskopické 3D, počítač zvládne len pri menej náročných hrách. Vodné chladenie ho dokáže udržat' v tichosti aj pri graficky náročných hrách a pri bežnej práci alebo pozeraní HD filmov môže počítač bez problémov umiestnený aj v obývacej izbe.Pri cene, len mierne presahujúcej hranicu tisíc eur, to nie je vôbec zlá kúpa, navyše, skrinka je v limitovanej edícii a štandardne sa dá kúpit' len v klasických farbách. Rovnako zaujímavá je aj lacnejšia verzia počítača, ktorá ponúka len o približne 15% nižší výkon v hrách, no ušetríte pri nej vyše 200 eur. Najlacnejšiu zostavu môžeme odporučit' len víkendovému hráčovi. Výkon je limitovaný grafickou kartou a navyše je otázne, či nenáročný hráč vôbec taký pekne spracovaný počítač ocení a bude doňho ochotný investovat'.NVIDIA, MSI a Alza sa s exkluzívnym herným počítačom popasovali dobre.

Nie je to síce mašina snov, no za rozumný peniaz ponúka určitý stupeň exkluzivity. Zamrzí jedine nepekne vyzerajúca optická mechanika a ako nároční hráči by sme určite ocenili aj štvrtú verziu Little Monster počítača s výkonnejšou grafikou.

Matúš Paculík





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

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:

Iron Man 3, 2013, 129`
Režie: Shane Black
Scénář: Shane Black, Drew Pearce
Produkce: Kevin Feige
Kamera: John Toll
Střih: Peter S. Elliot, Jeffrey Ford
Hudba: Brian Tyler
Hrají: Robert Downey Jr., Gwyneth Paltrow, Don Cheadle, Ben Kingsley, Paul Bettany, Rebecca Hall, Guy Pearce, James Badge Dale, Jon Favreau, Stan Lee, Stephanie Szostak, Yvonne Zima, Justin Wheelon, Bridger Zadina, Fan Bingbing, Ty Simpkins, Mark Ruffalo, William Sadler, Miguel Ferrer, Adam Pally, Rebecca Mader

PLUSY A MÍNUSY:

+ scény Iron Mana a malého chlapce
+ atmosféra pravého akčního filmu
+ ironie a sebeironie
+ scéna po závěrečných titulcích
- otřepané (nejen romantické) klišé
- zase Amerika a její patriotismus

HODNOTENIE:

80%



I na Iron Mana jde jaro. Je to sice jen kus plechu, ale i on má city. Schovává se sice za brnění, tváří se jako zhýralý floutek, kterého zajímají jen peníze, ženy a on sám, ale i nejznámější filmový filantrop a jedno z největších eg mezi superhrdiny má svoji citlivou stránku. Třetí verze Iron Mana je vyspělejší, dospělejší, lidštější a citlivější/chlapáčtější.

Obyčejný smrtelník, ale neobyčejný muž. Hrozba vlastní smrti, šílení géniové, nebo moc bohů – nic z toho Tonyho Starka (Robert Downey Jr.) nevyděsilo tolik, jako nebezpečí hrozící jeho nejbližším. Nevyděsilo, ovšem poznamenalo. Tony je nyní opatrnější, starostlivější, usazenější a paradoxně více lidský. Z playboye a extrémního požitkáře se po tom všem stane lidská bytost pocit'ující strach a to nejen o sebe. Nespí, její - pracuje. Přestože nemůže zachránit všechny, nebyl by to Tony Stark, aby se o to minimálně nepokusil i za risk vlastního života. Emocionální vývoj a vyzrání Tonyho jako muže je v tomto posledním snímku základní nití, která spojuje celý příběh. Je stále sebestředný, sarkastický a vtipkuje na účty všech, ale víc než o svůj život se bojí o svoji dívku Pepper (Gwyneth Paltrow).

Posledního Iron mana se ujal režisér a scénárista Shane Black a na filmu je jeho rukopis opravdu znát. Muž, který stvořil scénáře ke kultovním akčním filmům, jako je Smrtonostná zbraň (1987) nebo Poslední skaut (1991) vytvořil dalšího akčního hrdinu. Jeho teprve druhý film v pozici režiséra ovšem nese ty klasické rysy poctivých akčních filmů z devadesátých let, kde je akční hrdina opravdu akční a opravdu hrdina. V jeho prvním filmu Kiss Kiss Bang Bang (2005), kde hrál hlavní roli taktéž Robert Downey Jr., jde cítit režisérův specifický (cynický a dost černý) humor a osobitý přístup k otázkám lidskosti a smrti. Iron Man 3 se nejen nese v duchu dobrého akčního filmu, ale řeší trochu efektivněji a více do hloubky existenciální krizi hlavního hrdiny (ne jen povrchně s utrápeným výrazem, jako tomu bylo v druhém díle), a ukazuje více Iron Mana jako člověka. Přibližuje nám tak nitro chlapa ze železa, který se bojí jen vlastní bezbrannosti a zranitelnosti svých blízkých. Veškeré citové výlevy, záchvaty úzkosti, nebo srdečné zpytování svědomí jsou však podány s náležitým iron-manovským humorem a nadsázkou, takže to ze superhrdiny rozhodně nedělá křehkou, uplakanou holku. Chudák, jen doposud nevěřil na mimozemšt'any a právě po záchraně Země v Avengers (2012), už pro něj nebylo nic jako dříve. Navíc když mu další „nadčlověk' zajme Pepper a drží ji jako rukojmí. To se pak v Tonym trochu odráží Hulk. a jeho pověstné „Hulk Smash!', a Iron Man jde ničit.

Kdyby náhodou nestačilo nekonečné charisma hlavního hrdiny, vedlejší role jsou vybaveny snad ještě lepší municí. Když začnou Iron Manovi padat kostlivci ze skříní, dostane se nám nabídka hned několika navazujících záporných postav. Hlavní „záporák' a další vědátor Aldrich Killian je zde ztělesněn ostříleným akčním hrdinou Guyem Pearcem, který se ze šedé pomatené myšky promění v pěkně velkou vychytralou krysu. Ovšem největší eso v rukávu je Mandarín (Ben Kingsley), terorista a další suverén, co hodlá zabít amerického prezidenta, ovšem zároveň je největší groteskou. Jeho psychopatismus a šílenství sahá mnohem dál, než se na začátku jeví vůbec možným – až to šokuje i Tonyho Starka.



Iron Man 1 je legendou. Iron Man 2 byl poněkud fádní a postoj hlavního hrdiny „mouchy sežerte mě' byl docela otravný, ale omluvitelný. Třetí Iron Man je směsicí vychytralého vtipného superhrdiny, který hýří vtípky a fyzikálními vzorečky z prvního dílu a citlivým člověkem z druhého. Scénáristická klička v podobě Tonyho záchvatů úzkosti, působící z počátku přecitlivěle, jen skvěle nahrává k objasnění jeho charakteru, které ted' hlásá „Jsem taky jen člověk!'. Shane Black vytvořil ve scénáři nejednu skvělou anekdotu, at' už jsou to scénky s malým chlapcem, který povahou a intelektem připomíná Tonyho Starka, nebo „House party' v podobě stovek Iron Manů. Na rozdíl od předchozích dvou filmů, kde byl Tony superhrdinou vlastně automaticky, se ve třetím díle hrdinou teprve stává v průběhu filmu a ukazuje tak svou hrdinnou stránku i v lidské podobě. Tony Stark je v tomto filmu hravý, vtipný a emotivní i na úkor svého doposud obřího ega. Opět sází více na svoji genialitu a cynismus, než na svůj frajerský oblek. V novém Iron Manovi je bezesporu kus chlapa.

Veronika Cholastová



MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:

Oblivion, 2013, 124 min.
Réžia: Joseph Kosinski
Scenár: Joseph Kosinski, Karl Gajdusek, Michael Arndt, William Monahan
Produkcia: Jesse Berger, Peter Chernin, Dylan Clark, Joseph Kosinski
Hudba: Anthony Gonzales, M.8.3, Joseph Trapanese
Kamera: Claudio Miranda
Hrajú: Tom Cruise, Olga Kurylenko, Morgan Freeman

PLUSY A MÍNUSY:

+ kamera
+ skvelá kompozícia
+ technické spracovanie
- otrepaný príbeh bez nápadu
- nevyužitý potenciál príbehu
- herecký prejav Toma Cruisa
- logické diery v príbehu

HODNOTENIE:
65%



Nevedomí

(Ne)vedomá prázdnota

Niektoré filmy vznikajú podl'a komixov. Väčšinou podl'a tých najznámejších, dávno vydaných. A ked' si myslíte, že ste už na striebornom plátne videli všetkých hrdinov v elasťákoch, objaví sa film podl'a nikdy nevydaného komixu.

Presne tak vznikol film Nevedomí. Režisér Joseph Kosinsky ukázal producentom svoj sci-fi komix, ktorý kedysi dávno napísal, a námet na film bol hned' na svete. Po komerčnom úspechu jeho prvého filmu, Tron: Dedičstvo (2010), vôbec neprekvapí, že aj jeho novinka je zasadená do vedecko fantastického sveta.

Píše sa rok 2077 a l'udstvo vyhralo krutú vojnu proti mimozemskej invázii. Vyhralo vojnu, ale prišlo o planétu zamorenú radiáciou. V úvode sa stretávame s evidentne poslednými dvoma l'ud'mi, ktorí ostávajú na planéte, aby vykonávali údržbu strojov a sem-tam odrazili útok posledných mimozemských nájazdníkov na nejaký kus techniky. Zvyšok populácie sa totiž odst'ahoval na Titan, jeden z mesiacov Saturnu. Logiku tohto sveta naruší až pristátie záchranného modulu zo starej pozemskej rakety...

Originalita?

Pri pozeraní Nevedomých sme sa nevyhli pocitu, že "toto sme už niekde videli". Referencie na ikonické sci-fi filmy (napr. Planéta opíc (1968) či 2001: Vesmírna odysea (1968)) tu síce nie sú prvoplánové, ale vynárajú sa na povrch v nápadne podobných scénach. Našli sme však, najmä čo sa týka atmosféry, aj istú podobnost' s japonskými anime.

Príbeh je vskutku jednoduchý, nie príliš originálny, ale zato aspoň slušne vyrozprávaný. S vedomím, že ide o adaptáciu komixu sa dajú l'ahšie vnímat' niektoré prestrihy a zvláštne konštruované sekvencie.

Paradoxné je, že na scenári sa podiel'ali štyria l'udia. Zaujímalo by nás, čo tam vlastne robili. Každý napísal tri slová? Ved' v polovici Nevedomých sa stále dookola hovorí tých istých pár viet, priam ako mantra. Pravdepodobne takáto hromadná práca je príčinou nekonzistentnosti a logických dier v príbehu, ktorý vyzerá, že sa snaží použit' zaujímavé prvky z iných filmov, aby sám zaujal.

Vizualita

Tam, kde chýba originálny obsah, sa musí stavat' na iných základoch. V prípade Josepha Kosinskeho je to jednoznačne vizuálna stránka. Už Tron: Dedičstvo vynikal kompozíciou obrazu nad príbehom, choreografiou pohybov nad akciou. V Nevedomých je to podobne, len tu tanec nahrádzajú ladné pohyby údržbárskeho lietadla a choreografiou sú letové dráhy robotov.

Vizuálne spracovanie je v tomto filme nekompromisné. Natol'ko, až s ním na niektorých miestach ostro kontrastuje strnulý herecký prejav Toma Cruisa a občasné diery v logike. Ale snád' nechodíte do kina na filmy s Cruisom s očakávaním prirodzeného či subtílneho herectva.

Našťastie, subtílna nie je ani kamera. Pôsobivé zábery na post-apokalyptickú krajinu evokujú aj niektoré iné filmy, škoda len, že ich príbehový potenciál Kosinski lepšie nevyužil.



De-synchronizácia

Hoci už tentokrát Kosinski na filme nespolupracoval s Daft Punk, je hudba v Nevedomých parádna a hlavne parádne nastrihaná. Celý zvukový mix je na tradične kvalitnej hollywoodskej úrovni, vyčistený od nežiadúcich ruchov a šumov.

Výsledok je podobne sterilný ako architektúra budov a strojov vo filme. V d'alších úlohách sú obsadení d'alší známi herci. Stretneme sa s Morganom Freemanom, Olgou Kurylenko (Quantum of Solace (2008)) aj s Nikolajom Coster-Waldauom (Hra o tróny, Lovci hláv (2011)).

Avšak charakter ani jedného z nich nie je vykreslený dostatočne na to, aby v divákoch vzbudil nejaké emócie, aby sme si k nemu vytvorili puto, aby presvedčil. Bud' jednoducho nevie dobre hrat' (Kurylenko), alebo nemá dostatočný priestor (Freeman, Coster-Waldau) na to, aby mohol vôbec niečo predviest'. V konečnom dôsledku tu máme typický produkt hollywoodskeho filmového priemyslu - priemerný príbeh, ktorý si vypožičiava zo starších kultových filmov, oblečený do špičkového technického spracovania. Po vizuálnej ani zvukovej stránke nie je filmu čo vytknút', ale obsahovej vyprázdnenosti a strnulému herectvu sa jednoducho nevyhol.

Pavol Ondruška





ZÁKLADNÉ INFO:

Django Unchained, 2012, 165 min.

Režie, scénář: Quentin Tarantino
Produkce: Reginald Hudlin, Pilar Savone, Stacey Sher
Kamera: Robert Richardson
Střih: Fred Raskin
Hrají: Jamie Foxx, Christoph Waltz, Leonardo DiCaprio, Kerry Washington, Samuel L. Jackson

Na recenziu poskytol:
Bontonfilm

PLUSY A MÍNUSY:

+ umění Christopha Waltze
+ černý „černý" humor
+ netradičně, ale vtipně užitá hudba
+ skvělý scénář
- zuby Leonarda DiCapria
- pro slabší povahy dost brutalit

HODNOTENIE:

90%



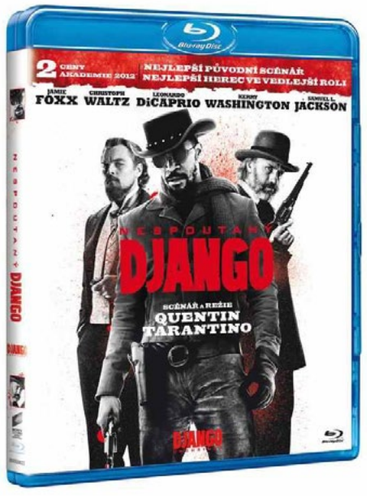
Nespoutaný Django (SK Divoký Django)

ZNĚLÝ DJANGO S NEZNĚLÝM D

Film, na který čekali jak odpůrci, tak „sektaři" Quentina Tarantina. Jestli někteří lidé pořád ještě čekají návrat k slávě filmům Pulp Fiction: Historky z podsvětí (1994), Kill Bill (2003) nebo alespoň Sin City - město hříchu (2005), tak by se měli konečně probrat. Jediné, co tyto filmy spojuje, je scénář plný typického štiplavého humoru, odkazů a dvojsmyslů, spousty superumělé krve a skvělých herců. Nazveme-li to jedním pravým slovem, tak to, co je spojuje, je právě Quentin Tarantino. Proto se nikdo nesmí divit, že Nespoutaný Django je něco, co jsme od tohoto režiséra ještě neviděli... Kromě již známého charismatického úsměvu dokonalého Christopha Waltze.

Pro předpojatého či doposud nezasvěceného diváka je Tarantino režisérem, točící braky podle starých braků. Točí filmy inspirované ne zrovna nejlepšími asijskými bojovými či samurajskými filmy nebo americkými béčkovými akčními thrillery. Jakmile ale člověk procitne a najde hranici kvality, kterou vytvořil Tarantino, zjistí, že se režisér těmito remaky snaží napravit ty do očí bijící chyby a přehršel klišé. Typické žánrové klišé redukuje na nutné minimum a zároveň tvoří nový hybridní subžánr, který by se dal nazvat jako „Tarantinův krvavý dialog' nebo zjednodušeně „Tarantino". Právě na něm, na jeho fascinaci braky, jeho specifickému přemýšlení o filmu, na cynismu a ostrovtipu (a na té umělé krvi) je postaven základ každého jeho filmu s osobitou filozofií.

V Nespoutaném Djangovi si bere Tarantino na paškál western. Ne klasický hollywoodský western s monstrózní výpravou, ale italský spaghetti western. Tematicky vyšel z původního Djanga (1966), kde se hlavní postava černocha (v Tarantinově verzi nesčetněkrát označená jako „Nigger") Djanga, vydává na pout' jako nenávistí prolezlý mstitel, ze kterého se v závěru filmu stává ostřílený švihák, který se teatrálně představuje jako „Django s neznělým D". Pokud by nestačil jeden žánr k vytvoření „Tarantina", jsou zde ještě patrné odkazy na další méně známé podkategorie tzv. blaxploitation filmů – černošských westernů, jako třeba The Legend of Nigger Charley (1972) či Boss Nigger (1975) a exploatační plantážové snímky jako Mandingo (1975) či Drum (1976). Vzniklá směsice je něčím úplně novým, všechny tyto filmy měly původně cílové publikum v afroamerickém diváctvu a podrývalo systém „bílé" kultury. Klasické hollywoodské westerny totiž zobrazovaly rasismus jako něco přirozeného a tabuizovaly zotročování a podmaňování národů. Django poukazuje na ideologii klasických westernů, ale zároveň je spojuje s pro-černošskými westerny a všemi dějovými smyčkami a odbočkami typické pro spaghetti westerny.



Tohle všechno dokázal Tarantino spojit v jeden celistvý a neskutečně vtipný (mimo jiné také oscarový) scénář, ve kterém si střílí snad ze všech a ze všeho. Více jak dvou a půl hodinový film je nabitý perlami v podobě vybroušených dialogů, anekdot a narážek na Tarantinovy předchozí filmy, a to především v podobě poněkud rasistických, ale velmi kulantně řešených vtípků. Právě tento typický humor se nese od první minuty, kdy evropský gentleman Dr. Schulz (Christoph Waltz) kupuje Djanga (Jamie Foxx) z otroctví, dá mu svobodu a přátelství. Vydají se zachránit Djangovu ženu Broomhildu (Kerry Washington) a vydělávají si jako lovci banditů. Který bláznivý černoch by přeci během otrokářství nepřijal práci, kde může střílet bílé plantážníky? Ve chvíli, kdy se dostanou až k samotnému konci, čeká je už jen poslední překážka v podobě vychytralého magnáta přes cukrovinky, Calvina Candieho (Leonardo DiCaprio), s ještě mazanějším a prostořekým černošským sluhou Stephenem (Samuel L. Jackson), který se s žádným „negrem" nemaže.

Největší perlou je však Christoph Waltz – snad nejlepší Tarantinův tah vůbec. Obsazením tohoto herce (jehož herecké umění ve vedlejších rolích by se dalo přirovnat k neporazitelnosti Chucka Norrise) do tohoto filmu bylo nejdokonalejší třešinkou na dortu, stejně jako v Hanebných panchartech (2009). V obou filmech bylo naprostou slastí pro oko i duši pozorovat jeho herecký výkon a právem byl za obě role oceněn i americkou filmovou akademií. Ke vší smůle jde jeho role trochu do postraní v okamžiku, kdy na scénu vstupuje skvěle hrané ego Leonarda DiCapria a jeho zkažené zuby. Ovšem pozor, vtipní jsou zde dokonce i koně, scéna s Ku-klux-klanem rozesměje snad každého a i ta krev na stěnách je vlastně vtipná. Film je tedy dlouhý jen pro diváka, co bud' nemá rád Tarantina, nebo slovo „negr". Pokud bude chtít Tarantino v budoucnu točit další western, bude se muset obejít bez skvělých skladeb legendárního Ennia Morriconeho, který další spolupráci s režisérem odmítl, protože Tarantino použil jeho hudbu naprosto nesmyslným způsobem. Další, co se ještě nepoučil a chce smysluplného Tarantina?







BLU-RAY

Blu-ray edice, která je v prodeji od 22. 5., je sice pro fanoušky takovou menší náplastí za slibovanou stylovou premium edici, ale i tak si tento disk zaslouží své místo na poličce každého milovníka Tarantina a dobrého filmu vůbec. Blu-ray je doplněn o velkou nadílku bonusů, jako je ukázka ze soundtracku, nová podoba spaghetti-westernu nebo zaostření na výpravu filmu a vzpomínka na J. Michaela Rivu, výtvarníka Djanga a dalších úspěšných snímků.

Veronika Cholastová





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

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:

Gangster Squad, 2013, 113 min.

Režie: Ruben Fleischer
Předloha: Paul Lieberman
Scénář: Will Beall
Hudba: Steve Jablonsky
Hrají: Ryan Gosling, Emma Stone, Sean Penn, Josh Brolin, Giovanni Ribisi, Nick Nolte

Na recenziu poskytol:
MagicBox

PLUSY A MÍNUSY:

+ zpomalené záběry
+ Emma Stone
+ první část filmu
- zpomalené záběry
- druhá část filmu
- nepřekvapivý zvrat filmu

HODNOTENIE:

50%



Gangster Squad – Lovci mafie

GANGSTERKA PRO ZAČÁTEČNÍKY

Režisér Ruben Fleischer netočí zrovna o sto šest. Mezi jeho nejvýraznější projekt patří Zombieland (2009). Po delší době se opět rozhodl pustit do většího projektu a dát dohromady herecké kapacity, jako je Sean Penn či Josh Brolin, zasadit je do Města Andělů a přimíchat trochu toho drsného „gangsta" humoru.

Typické Los Angeles roku 1949. Mickey Cohen (Sean Penn) je neúprosný gangster, který má pod palcem celé město, včetně zkorumpovaných politiků a policie. Ale jsou tu i tací, kteří chtějí pro své děti lepší budoucnost. Charismatický polda John O'Mara (Josh Brolin) se snaží, i přes protesty své těhotné manželky, v rámci možností vzdorovat. Nakonec je povolán k tajnému úkolu – naprosté zničení Mickeyho Cohena a jeho vyhnání z města. Bez odznaků, neoficiálně, a bez slitování. Má si vybrat tým nejlepších policajtů na tuto nepřekvapivou misi – vrátit L. A. pověst „ráje", kde se můžete cítit bezpečně.

RETRO STYLE, FEMME FATALE A GANGSTERSKÝ SLANG

Lovci Mafie je jedním z filmů, kterému po technické stránce ve své podstatě nelze nic vytknout. Klasická Hollywoodská kamera, divácky vděčná mizanscéna přelomu 40. a 50. let, kvalitní hudební podkres a krásní herci. Emma Stone v roli femme fatale Grace je nesporné pozitivum snímku. Mezi ní a Ryanem Goslingem jiskří ohňostroj, Sean Penn je v první polovině snímku téměř děsivý (i když později jakoby mu docházel dech), Josh Brolin a Nick Nolte bodují se svým nepředstíraným charismatem.

Ani další herecké hvězdy se za svůj výkon nemusí stydět. Ryan Gosling by ovšem potřeboval v některých částech filmu předabovat. Jakkoliv má (doslova) dobrý herecký „výraz", hlas mu ve vypjatých scénách přeskakuje, a jeho celkový herecký výkon pak působí rozpačitě.

Najdete několik důvodů, proč si film oblíbit. Působivý začátek s nerozpoznatelným Seanem Pennem, který ve zpomalených záběrech vyboxovává duši z těla, drsné hlášky na tělo („Jsou dvě věci, který v týhle branži nemůžeš vzít zpátky: kulku z hlavně a slova z pusy") a vůbec svižný rozjezd filmu, jsou triumfy v rukávu. V tuhle chvíli už jste možná hluboko









zaboření do křesla a těšíte se, co vám Lovci Mafie nadělí dál.

Problém nastává, když si uvědomíte, že to všechno je sice celkem zábava, ale ne víc než popcornová. Pokud jste nikdy v životě žádnou gangsterku neviděli, možná si budete při zpomalených záběrech rozstřelovaných vánočních ozdob říkat „wow!". Pokud ano, při této scéně se budete pravděpodobně smát (a nejen proto, že zpomalené záběry v druhé části filmu začnou být nadužívané a fakt, ale fakt pomalé), a zklamete se také nedostatkem hloubky příběhu Lovci Mafie.

Je fakt, že to není Zjizvená tvář (1983), ani Kmotr (1972), a už vůbec ne žádné L. A. Confidential (1997). S těmito filmy prostě nelze srovnávat – myšlenkou, nápady ani hloubkou příběhu. A to bude asi hlavní problém Lovců mafie. Zmíněné filmy jsou syrové a uvěřitelné, naproti tomu Gangsteři (2010) jsou na to, že se inspirovali skutečným příběhem, uhlazení jako napomádovaná patka. Možná kdyby se režisér Ruben Fleischer rozhodl udělat šílenost ve stylu Zombielandu, přidat kapku „tarantinovštiny" (a jistý potenciál k tomu v první části filmu nechybí), a nebrat se tak vážně, mohla by to být větší jízda, neřkuli kult. Další vylepšení by ovšem film potřeboval v zápletce, která vás nepřekvapí naprosto ničím. Patetický konec ve stylu „zase jsme to zvládli, Ameriko" jen dodává filmu směšnou tečku.

BLU-RAY

Titulky i zvuk na Blu-Ray jsou pouze české. Z bonusů si můžeme užít například vynechané scény nebo mini dokument „Galerie zločinců: MICKEY COHEN", podávající vysvětlení o tom, kdo byl skutečný Mickey Cohen. Nechybí ani klasický film o filmu a komentář režiséra.

Linda Engelová





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

ZÁKLADNÉ INFO:

Jack Reacher, 2012, 130 min.

Režie: Christopher McQuarrie
Scenář: Christopher McQuarrie
Kamera: Caleb Deschanel
Střih: Kevin Stitt
Hudba: Joe Kraemer
Hrají: Tom Cruise, Werner Herzog, Rosamund Pike, Robert Duvall, Richard Jenkins, Jai Courtney, David Oyelowo, Alexia Fast, Joseph Sikora, Scott A. Martin, Joshua Elijah Reese, John W. Iwanonkiw, Nicole Forester, Lee Child

Na recenziu poskytol:
Magicbox

PLUSY A MÍNUSY:

+ vtip
+ kamera a střih
+ hudba
- béčkový nádech

HODNOTENIE:

80%



Jack Reacher: Posledný výstrel

STREJDA JACK

Již trailer napoví, že film, ve kterém hraje hlavní roli "mazel" Tom Cruise, nebude jedním z nejkvalitnějších, ale stylem, jakým je zpracovaný, poznáme, že se po celé dvě hodiny budeme bavit a naplno se pokocháme nejen bojovým a řidičským uměním nepolapitelného Jacka Reachra.

Jack Reacher (Tom Cruise) je jako duch, sloužil ve vojenské policii a je nejen skvělý vyšetřovatel, ale i potížista. Jenže před dvěma lety prostě zmizel. Toho chlapa nenajdete pokud si to on sám nepřeje, ale co když se zčistajasna objeví a zasahuje do docela zřetelného případu?

Život pěti lidí je ukončen na stejném místě, v tom samém čase, odpoledne rukou ostřelovače, který tvrdí, že tento zločin nespáchal. Bývalý elitní vojín se rozhodl záhadu objasnit. Jack je charismatický, je ochoten kvůli pravdě hodně vydržet a hlavně nemá co ztratit. Nezajímá ho zákon, nezajímají ho důkazy, zajímá ho jen to, co je správné. Není hrdina a pokud jste chytří, tak vás to bude pořádně dělsi.První, na co se budoucí divák filmu zaměří, je trailer. Už na něm jde poznat, co bude nejsilnější stránkou filmu – hudba, kamera a střih. Střídání rychlého střihu s dlouhými záběry, přeskoky přes osu v okamžicích důležitých rozhovorů, jump cuty. To vše vidíme ve filmu Jack Reacher. Kamera, která vytváří záběry, při kterých se nenudíme, i když jsou v pomalém tempu ve stylu detektivek s Hercule Poirotem. Režisér si dává načas, avšak film nepůsobí dojmem, že se vleče, naopak, pomalá expozice působí díky práci s kamerou jako fotografie či obraz, ze kterého člověk nemůže spustit oči.

Díky tomu, že se kamera netřepe a záběry jsou delší, než je v akčních filmech zvykem, má divák dostatečně dlouhou dobu na prohlédnutí všeho, co potřebuje. Hudba je v tomto filmu základním stavebním kamenem. Pro skladatele Joa Kraemera je Jack Reacher prvním filmem neurčeným jen pro TV, na kterém spolupracoval. Možná proto je nenápadná hudba podkreslující atmosféru filmu tak dobrá, že ji divák-posluchač nevnímá. Zajímavostí je, že prvních osm minut je úplně beze slov, hraje pouze hudba, která doplňuje odehrávající se příběh. Scény beze slov me vůbec nevadily a vyvolaly ve mě pocit, že to, co se odehrává na obrazovce má nějaký důležitý





význam. Pro mě za mě by mohl být film úplně němý a jeho podstatu by to vůbec nenarušilo. Díky hudbě se mírně zakryla plochost děje a rádoby filozofické dialogy, které spíše vyvolávaly úsměv na tváři, než chvilkový moment zamyšlení.

Scénář je slabší stránkou filmu. Bohužel jako celek působí naivně, je okatě konstruový a relativně čitelný (což bych dokázala odpustit, jelikož "colombovský" styl, kdy známe pachatele hned od začátku a bavíme se při postupech detektivní práce vyšetřovatelů, má spousta diváků rádo). Scénárista a režisér v jedné osobě Christopher McQuarrie si vyhrál s vtipnými scénami, kterých sice není ve filmu moc, a navíc jsou většinou němé, ale za to jsou velice vtipné, chytře propracované a především Tomu Cruisovi padnou přesně na tělo jako jeho kožená bunda.

Je už předem jasné, že režisér s ničím novým nepřišel, žádná vnitřní filozofie ve filmu není, což ani nebylo účelem. Bohužel se autor filmu nevyhnul spoilerům, které dávají snímku Béčkový nádech (crazy scéna v koupelně, pěsti v dešti, čekání v maringotce a boj proti odstřelovači s nožem, který Jack cestou ještě ztratí), to však mohl zachránit jediný člověk – Jack Reacher v podobě Toma Cruise.

Tom Cruise se role ujal, jak nejlépe mohl. Sice jeho výraz divákovi napovídá, že je to drsný chlápek, ale celkovým vystupováním a slovy mi připadá, že je to spíše strejda odvedle, co sice chodí na bojové umění, ale po večerech luští křížovky, nebo si čte Agathu Christie a vydělává si jako malíř-natěrač. Do role se hodí právě proto, že z velkého a namakaného drsňáka, který se objevuje v knižní předloze, vytvořil strejdu Jacka, který přijde na pomoc kdykoliv, kdy jeho neteř či kámoš udělá nějaký průser. A ještě to bere s humorem.

BLU-RAY

Film byl stvořen pro celý svět, jelikož hrdinů není nikdy dost. Na to mysleli i tvůrci a na Blu-Ray si film můžeme poslechnout nejen česky, ale i polsky, rusky a turecky. Pokud budeme chtít zůstat u slovenštiny, nezbývá nám než si pustit titulky, které však nezklamou ani obyvatele Asie, západní Evropy a bývalé Jugoslávie.

Těšit se můžeme také na bonusy, které nejsou bohaté, zato mohou objasnit autorské záměry. Máme možnost si pustit nejen komentáře Toma Cruise a režiséra Christophera McQuarrieho, ale také skladatele Joea Kraemera. Pobavit se můžeme nad bonusy s názvy: Až se Jack objeví, S Jackem si nezahrávejte, Bojové akce, Zbraně a Fenomén Reacher. Na film se můžete podívat v obrazových formátech 16:9 / 2,35:1

Lenka Vrzalová



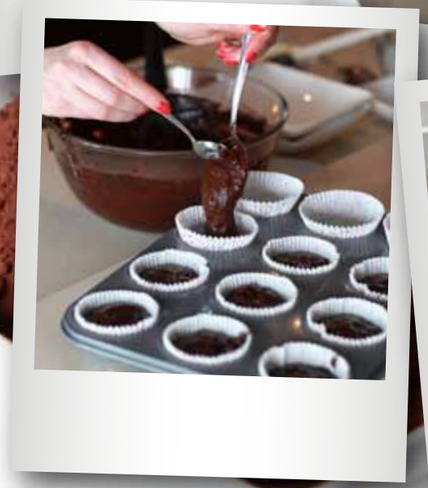
Ak sa vám tento film páči, môžete si ho kúpiť aj na www.niagara.sk

Vláčne čokoládové muffiny s lentilkami

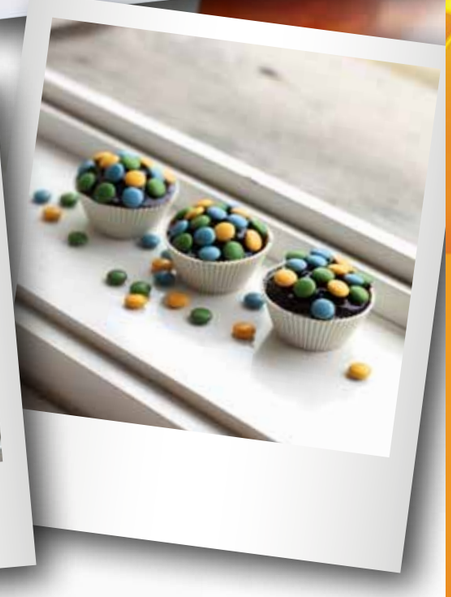














85 g horkej čokolády
350 ml horúcej kávy alebo horúcej vody
500 g cukru
330 g polohrubej múky
150 g kakaa
2 lyžičky jedlej sódy
1 lyžičku prášku do pečiva
1 lyžičku soli
3 veľké vajcia
200 ml oleja
350 ml acidofilného mlieka
2 lyžičky vanilkového extraktu
(alebo vanilkový cukor)
Lentilky Dievčatá a chlapci

Postup:

Predhrejte rúru na 150 stupňov Celzia. Nasekajte čokoládu na drobné kúsky a zalejte je horúcou kávou (pokiaľ pripravujete muffiny pre deti, použite kávu bez kofeínu alebo teplú vodu). Medzitým si vo veľkej mise zmiešajte cukor, múku, kakaový prášok, prášok do pečiva, jedlú sódu a soľ. V ďalšej mise mixérom vyšľahajte vajce na penu. Pomaly pridajte olej, vanilkový extrakt, zakysanku a rozpustenú čokoládu. Pridajte štvrtinu suchej zmesi a vymiešajte dohladka, potom ďalšiu štvrtinu a takto postupujte, až zapracujete všetku suchú zmes. Pripravte si formičky na muffiny. Každú z nich naplňte lyžicou až do 2/3 objemu formičky. Pečte cca 30 minút.

Ružový pudingový krém:

Vanilkový puding uvarte podľa receptu a nechajte ho vychladnúť. Rozšľahajte 150 – 200 g zmäknutého masla a postupne po lyžici zašľahajte všetok puding. Na záver pridajte trochu ružovej potravinárskej farby a rozšľahajte zmes až do ružova. Muffiny ozdobte krémom, ružovými, fialovými a žltými lentilkami. Alebo ho polejte tmavou polevou a ozdobte modrými, zelenými a žltými lentilkami.

Darčekové poukazy!





Najväčší trapas je nechcený dar.
S darčekovým poukazom
cineMAX
potešíš každého!
Viac informácií vo vašom kine CINEMAX

>> Jaroslav Rudiš

Nebe pod Berlínem (audiokniha)

Kniha otvoreného konca. Aj tak by sme mohli pomenovat' najkrajšiu knihu roka Jaroslava Rudiša, ktorá ako debut toto ocenenie získala v roku 2002 a ktorá napokon aj autora preslávila.

Jaroslav Rudiš (1972) je spisovatel', scenárista a autor divadelných hier. Pracoval tiež ako učitel', novinár, DJ a manažér punkovej skupiny. Doposial' vydal romány Nebo pod Berlínom, Grandhotel, Potichu a Koniec punku v Helsinkách, ktoré vyšli v prekladoch aj v zahraničí. S výtvarníkom Jaromírom Švejdíkom vytvoril kultový komiks Alois Nebel, podl'a ktorého vznikol úspešný celovečerný film.

Nebo POD Berlínom (a ani trochu nad ním) sa odohráva v hlavnom meste Nemecka a je predovšetkým o živote punkovej kapely U-Bahn, čo je tiež označenie berlínskeho metra a celej dopravnej siete. Na počúvaní tejto audioknihy je krásne to, že je celá autorova. Jaroslav Rudiš totiž žil v Berlíne a taktiež hral v rovnomennej kapele U-Bahn.

Do akej miery je dejová línia zoznamujúca poslucháča so súkromným životom hlavnej postavy autobiografická, nevedno. Isté je, že spoznáte tridsat'ročného učitel'a z Prahy, ktorý sa rozhodne vydat' iným životným smerom a svoje kroky nasmeruje do spomínaného Berlína, kde nájde Katrin. Rudiš je však skúpy na detaily a čitatel'a necháva v neistote a s otáznikmi. Tak napokon aj kniha končí…

Okrem autobiografie výnimočnost'ou zvukovej interpretácie knihy je jej autenticita, pretože ju nahovoril sám autor, a nie herec. Do diela, ktoré je rozdelené na dvanást' častí, vstupujú hudobné predely – taktiež vlastná tvorba Rudiša – skladby a party songov punkovej kapely U-Bahn. Kniha obsahuje málo dialógov, autor kladie dôraz na myšlienky a popis udalostí, sprostredkovaných rozprávačom. Ten ponúka svojim poslucháčom či čitatel'om množstvo peknych myšlienok, tematických.

„Náš život je jako U-bahn – nástup a výstup,' hovorí, alebo: „Ztroskotali jsme na útesech, o který se rozbije mnoho českých snů. Velké plány, hodně piva, ale málo síly. A tak to bylo i s každou další kapelou, do které sem šel. Protože ale sny nejsou lodě a nejdou tak rychle ke dnu, zkusíme to zas a znova. Co kdyby ted'."

V knihe teda nájdete trochu lásky a o trochu viac zo života bývalého učitel'a, ktorý opustil domovinu, aby sa vydal za hudbou. Ked' sa do nahovoreného príbehu započúvate, možno sa vám tiež vybaví rebel, ktorého ste poznali alebo stále poznáte a poviete si, že toto by bola kniha pre neho. A teda pre tých, ktorí okúsili život hudobnej skupiny, predieranie sa do povedomia verejnosti, čo okrem iného vyžaduje niekol'ko desiatok koncertov odohraných pred frajerkami a výčapníkmi v čiernych zadymených priestoroch bez okien.

„Rockoví muzikanti na tom nejsou o nic líp než prodavači hamburgerů a kebabů. Všichni melem z posledního. Skus vymyslet nejekej novej hamburger. Skus nějak jinak namlít maso. Ani hovno, kamaráde. A skus nějak jinak napsat písničku. Je to smutný, ale my jsme generace odsouzena k věčnému kopírovaní a akordovému vykrádaní. Pokud nechceš hrát techno, a to nechceš, tak můžeš vymýšlet leda tak novej postoj, jiní trička a napsat trochu jiní texty."

Jaroslav Rudiš je bez pochýb „iný" autor, ktorý nepíše cez kopirák. Ak si mám však vybrat' medzi Nebom pod Berlínom a Grandhotelom, prednost' vo vyššom hodnotení dávam tomu druhému.

Katarína Jančovičová

Autor knihy: Jaroslav Rudiš
Vydavatel'stvo: Labyrint
Jazyk: český
Rozmery: 130×140 mm



BOOKREVIEW.sk
keď hľadáš názor

>> Pišta Vandal

Prototyp Eva

Pišta Vandal je výraznou postavou slovenského kultúrneho života, mužom mnohých tvárí. Pracuje ako redaktor Slovenského rozhlasu a .týždňa, je frontmanom skupín ČAD a VANDALI, vydáva knihy a píše. Ktorú z tvárí ukázal v románe Prototyp Eva? Kontroverznú.

Prototyp Eva má minimálne dve významové roviny. Je len na vás, či ho zaradíte k surrealistickým fantasy románom, alebo sa prikloníte k prenesenej reflexii dnešnej spoločnosti. Ja som zvolila druhú možnost', a preto bolo jeho čítanie nevšedným zážitkom. „Myslel som, že ked' sa vzopriem, tak sa ku mne l'udia pridajú. Porazili by sme ich. Pridali sa len psy. Len na ne som sa mohol spol'ahnút'. Ostatní ako ovce…' zmĺkol a bolest' mu skrivila tvár.

Apokalyptický príbeh Vandalovho románu sa odohráva v povojnovom Sakrajeve, kde vládne silná Korporácia. Tá zotročuje a vykupuje l'udí. Kŕmi nimi satanovo zviera, ktoré má na svet priviest' Zlo. Proti Zlu bojuje Max Váha – muž bez minulosti, ktorý hl'adá pomstu a vlastnú identitu. Bojuje tiež za dobro Sakrajeva, ktoré je paralelou dnešného sveta. Chce v ňom zachránit' vieru v ideu Boha:

„Existuje či neexistuje Boh? To je otázka!' Deformátor vytýka Ikonovi Ansámblovi: „L'ud'om si nahovoril, že nejestvuje Boh! Ale Boh je reálny. Boh je!' A následne priznáva: „Ja Boha potrebujem! Ja som jeho protivník. Ja som ten, čo si svojich značkuje! On tvorí dokonalé bytosti! Ale ja ich krivím. Ja – Deformátor!'

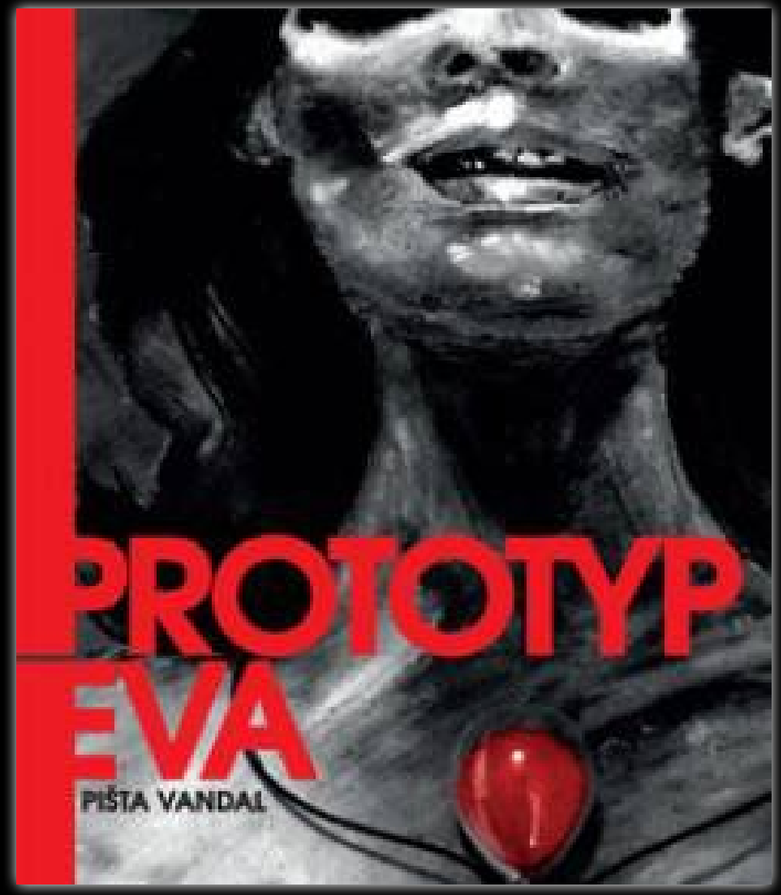
Jeho súpermi sú zvrhlý Ikona Ansámbel a netvor Deformátor. Práve v pasážach s Anasáblom však môžu mnohí čitatelia knihu zavriet' a už sa k nej nevracat'. Odviazaná sexualita a mučenie dokážu čitatel'a skôr odradit' a znechutit'.

Prototyp Eva je surrealistickým románom, ktorý svojou inakost'ou vyčnieva z radu. Stáva sa pomyselným odrazom súčasnej spoločnosti, ktorá svojou honbou za materiálnou dokonalost'ou zabúda na skutočnú podstatu bytia. Vandal vás donúti zamyslieť sa nad vlastnou existenciou a smerovaním života. Nájdeme v nej otvorenú kritiku ateizmu, kapitalizmu či korporativizmu.

Odporučila by som ju náročnejším čitatel'om. Román si vyžaduje analýzu deja, jeho následnú paralelu s realitou a postupné dávkovanie myšlienok. Ak by som ju čítala inak, bola by pre mňa iba d'alším prehnaným fantasy románom. Takým, ktorého pátos ma nudil a nič mi nepriniesol.

Veronika Romanová

Autor knihy: Pišta Vandal
Vydavatel'stvo: Limerick
Počet strán: 154 strán
Väzba: pevná väzba
Jazyk: slovenský jazyk



Súťaž s portálom GAMESITE.SK VÁŠ HERNÝ SVET

LENTILKY si pre mladé dámy a pánov pripravili špeciálnu limitovanú edíciu. Sú to škatuľky v štyroch žiarivých farbách, ktoré ladia so svojim obsahom.

Ružová a fialová verzia pre dievčatá totiž skrýva práve ružové, fialové a žlté cukríky. Chlapci nájdu v modrých a žltých škatuľkách lentilky modré, žlté a zelené.

Všetky balenia majú praktické zatváranie, takže sa nestane, že by sa deťom lentilky niekam rozkotúľali.

Vy máte možnosť sa zúčastniť tejto súťaže veľmi jednoducho. Všetky informácie nájdete nižšie na linku so súťažami.



GENERATION

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