Digitálno-Lifestyle magazín pre každého

Číslo 22 / október 2013 | www.gamesite.sk

GENERATION

NEPREHLIADNITE
Gamesite Det'om - Vianoce 2013

PREDSTAVUJEME
Asus Transformer TX300

OTESTOVALI SME
Samsung Galaxy C1010 S4 Zoom

TOP HRA:
Total War: Rome II

Súťaže o hodnotné ceny

→ HRY MESIACA:
The Bureau: XCOM Declassified
Disney Infinity
Saints Row IV
Diablo III

→ HARDVÉR MESIACA:
ZOWIE FK Pro Gaming Mouse
Samsung AtivBook7
Sony Xperia M
Logitech G440

→ FILMY, KTORÉ ZAUJALI:
DVD: Mládeži Neprístupné
Blu-ray: Broken City
Kino:Jobs
Kino: Riddick

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 / Petra Hladíková
Lenka Macsaliová / Kristína Gabrišová / Anna Javorská

Odborná redakcia / Branislav Brna / Dominik Farkaš / Adam Schwarz / Roman Kadlec / Tomáš Ďuriga / 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 / Róbert Babej Kmec

SPOLUPRACOVNÍCI
Matúš Paculík / Martin Pročka / Marek Líška

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

Titulka
Obrázok z hry Total War - Rome II

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 zakúpiť ani jeho tlačené vydanie. Redakcia si vyhradzuje právo kedykoľvek to zmeniť aj bez predošlého upozornenia.

Distribúcia magazínu / Aktuálne vydanie nájdete voľne na stiahnutie vždy na domovskej stránke magazínu www.generation.sk, 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 súhlasiť s názorom vydavateľa alebo názorom redakcie.

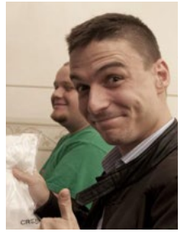
Vydavateľ nenesie žiadnu zodpovednosť za obsah inzerátov, reklamných článov a textov dodaných redakcii treťou stranou. Za obsah inzerátov sú zodpovední výlučne len inzerenti, prípadne ich zástupcovia/agentúry.

Žiadna časť magazínu nesmie byť reprodukovaná úplne alebo sčasti bez písomného súhlasu redakcie/vydavateľa. Všetky autorské práva sú vyhradené. Všetky informácie publikované v článkoch sú aktuálne k dátumu vydania. Ceny a dostupnosť opisovaných produktov sa neskôr mohli zmeniť, čo redakcia nemohla ovplyvniť.

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

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

ISSN 1338-709X



Editoriál

Každý mesiac má svoj význam aj čo sa týka zábavného priemyslu.

Októbrové číslo Generation sa, samozrejme, bude venovať dvom veľkým výstavám, ktoré sa za posledné 2 mesiace udiali.

Slovenský Istrocon tento rok síce herne veľmi neohúril, avšak čo sa týka atmosféry, opäť bodoval. Na Gamescone bol s Encryptom aj JC, ktorý nám v článku ponúkne jeho pohľad na výstavu okom s dlhoročnou praxou.

Ale nebojte sa, recenzii máme opäť požehnane, pretože herná sezóna je v plnom prúde a chvalabohu tak skoro nekončí. Rome 2, X-COM Declassified, Diablo 3 na konzoly... - to sú len fragmenty tohtoročnej hernej úrody, ktorú sa snažíme ohodnotiť. Nechýbajú ani filmy, DVD a hardvér.

Tak skočte rovno do čítania, aby ste stíhali celú predvianočnú nádielku aspoň informačne okúsiť!

Tomáš Klajo Kleinmann

Gamesite deťom

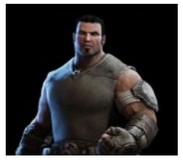
Redakcia hodnotí mesiac august...

Babli

Blbé počasie sa vrátilo, a tak prišiel čas na skutočné hranie. Dorazil som v auguste načatý Saints Row IV, ktorý pozitívne prekvapil. Platformovú dieru vyplnili nový Rayman a Puppeteer a koncom mesiaca sa ku mne dostal Killer is Dead.

JC

Je to asi neuveriteľné, ale PS VITA je u mňa posledného polroka najčastejšie používaná herná konzola. Killzone potešil, konečne poriadna FPS. Okrem testovania nových vecí som na cestách dobiehal aj staré resty.



MarkusFenix

September patrí u mňa tradične športovým hrám, takže trónila NHL 13 a FIFA 14, ktorú občas doplnil Battlefield 3, ktorý sa pomaly poberá do dôchodku. A počas zvyšného času dostal priestor Gears of War 2.

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

NEWS

>> NOVINKY ZO SVETA HIER

>> *Jozef Andraščík*

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

GTA V láme rekordy

Myslíte si, že séria Call of Duty výborne zarába počnúc prvým dňom vydania nového dielu? Nuž, aj zárobky populárnej FPS série vyzerajú len ako kvapka v mori oproti ohromujúcemu finančnému zisku predaja Grand Theft Auto V.

>> Očakával sa úspech aj predaje. Nefalšované šialenstvo späté s vydaním najočakávanejšej hry roka však nečakal každý.

Spoločnosť Take-Two potvrdila, že v prvý deň predaja spoločnosť inkasovala astronomických osemsto miliónov dolárov. Spoločnosť Take-Two pritom dodáva, že v Japonsku a v Brazílii sa ešte ani hra nevydáva. Nie je však pochýb o tom, že Rockstar opäť nastavil latku hernej zábavy vyššie a prekonal očakávania. Navyše hra prekonala aj produkčné náklady a produkuje teda už len čistý zisk. Rekordy pritom láme aj nadalej. Za tri dni predaja pokorila miliardovú hranicu. Nie je však vždy pravidlom, že komerčný úspech sa rovná aj kritickému. O to vrelší a povzbudivejší je fakt, že GTA V bol kritikmi vychválený do nebies.

A to ešte ani nie je všetok obsah vonku. Už teraz sa majitelia hry nevedia dočkať na odomknutie prepracovaného online sveta hry, a to už začiatkom októbra. Predaje sa však nezaobišli aj bez smutných správ. Dvadsať tri ročný mladík sa z Londýnskeho polnočného predaja tešil na svoju kópiu hry, no cestou domov mu do hlavy hodili tehlu, dobodali ho a GTA V ukradli. Našťastie sa už zotavuje a teší sa, keď si hru znova kúpi. Fenomenálny úspech znamená, že aj v budúcnosti sa GTA ešte objaví. Fanúšikovia už špekulujú nad tým, kde. Skloňuje sa aj Londýn (objavil sa v dodatku prvého dielu). Spoluzakladateľ Rockstaru, Dan Houser, však domnienku vyvrátil s tvrdením, že v počiatkoch série mal Londýn čo ponúknuť, ale dnes by to už nebolo GTA. Okrem toho sa Houser vyjadril aj k otázke hlavnej postavy, ženy.

V GTA V to údajne neprichádzala do úvahy, no ak by sa objavila vhodná téma a projekt, možno uvidíme GTA aj so ženskou hrdinkou.

Warhammer Online

Ukončenie po piatich rokoch

Po piatich rokoch služby sa priaznivcom MMO hier 18. septembra končí Warhammer Online: Age of Reckoning. Dohodli sa tak firmy EA a Games Workshop. Na stránkach hry to oznámila producentka z EA Mythic, s poďakovaním za výbornú IP. Obidve firmy sa odteraz poberajú odlišnými cestami. Games Workshop sa chystá spraviť niečo nové na vlastnú päsť. Prečo je to veľká udalosť? Hra mala vynikajúci rozbeh so 750 000 hráčmi, neskôr s 300 000. Fanúšikovská základňa bola vždy vďačná, značka Warhammer je sama o sebe známa takmer každému hráčovi. Pokles aktivity v MMO však neviedol k skoršiemu ukončeniu, kvôli viacerým vydaným titulom série.

Nový riaditeľ EA

Andrew Wilson prezradil budúce plány a kroky

Najväčšia herná firma súčasnosti, Electronic Arts, má nové vedenie. Riaditeľom sa stal bývalý výkonný viceprezident EA Sports, Andrew Wilson. Okrem pocty z novej funkcie sa podelil aj o svoju blízku víziu spoločnosti. Ako generálny riaditeľ sa chce sústrediť na pokračujúcu transformáciu digitálnej budúcnosti EA, prinášanie hier a služieb skrz platformy a, samozrejme, zabezpečenie rastu zisku. Zároveň však hlása dôležitosť kolektívnej práce v tom, aby bola EA verná svojim záväzkom. Okrem toho Wilson súhlasí s momentálnou stratégiou firmy (zameriavanie sa na nové talenty, značky, next-gen konzoly, free2play systémy či mobily).

VIEME, ŽE UŽ ČOSKORO...

...si zahráme novú hru z univerza Riddicka. Potvrdil to Vin Diesel (predstaviteľ filmového Riddicka) v interview s Eurogamerom. Hru vyvíja Starbreeze Studios, tvorcovia Riddick hry Escape from Butcher Bay. Zatiaľ nie sú jasné platformy ani dátum vydania, ale vieme, že hra s novým filmom nesúvisí.

...sa s next-gen RPG Deep Down od Capcomu vydáme do New Yorku v roku 2094. Akčná hra síce skôr evokuje fantastický stredovek, no o to viac je originálnejšia. Náplňou hry bude zabíjanie najrôznejších monštier. Deep Down ponúkne aj multiplayer pre štyroch hráčov s náhodne generovanými levelmi a nepriateľmi.

...vyjde BloodBath, neúmerne krvavá hack &slash zabíjačka od španielskeho štúdia Freedom Factory. Hráči sa chopia až šiestich, atribútovo, výbavovo a schopnostne veľmi rozdielnych bojovníkov bojujúcich o prežitie v post-apokalyptickom svete v arénových zápasoch. Hra vyjde na jeseň na PC.

PS4 - hlas a gestá

Počas výstavy v Tokyu spoločnosť Sony oznámila pár noviniek o PS4. Rezonuje hlavne fakt, že konzola bude podporovať gestá a ovládanie hlasom cez snímacie kamery. Okrem toho bude možné pomocou HDMI vytvárať videá z hrania.

Sherlock mení engine

Potvrdili to tvorcovia Crimes and Punishment, pripravovanej novej hry série. Hra teda vyjde na vycibrenejšom Unreal Engine 3. Zmena k lepšiemu nenastane len v grafike. Hardvér umožní aj nové techniky vyšetrovania.

Kustomizácia NfS: Rivals

Klasická súčasť série Need for Speed sa vráti aj v novej hre Rivals. Vaše auto budete môcť upravovať nielen vzhľadovo, ale, podľa vášho gusta, najmä výkonovo. Policajné autá budú na oplátku vo viacerých rozdielnych verziách.

GOTY edícia Dishonored

Spoločnosť Bethesda potvrdila vydanie GOTY verzie minuloročnej hitovky Dishonored. V GOTY verzii dostanete okrem hry aj dva obojstranné plagáty a všetky vydané DLC do hry. V predaji bude výhodný balík už 11. októbra.

Sony predstavilo novú vlajkovú lod'

Spoločnosť Sony predstavila smartphone Xperia Z1, prémiový vodotesný smartphone, ktorý spája to najlepšie z technológií Sony, zábavu a širokú škálu doplnkových produktov s jedinečnými a prevratnými zážitkami z fotografovania. Xperia Z1 bude celosvetovo uvádzaná na trh od septembra 2013.

Xperia Z1 prináša už ocenený Sony objektív „G Lens" s 27mm širokouhlou šošovkou a svetelnou clonou F2.0, prispôsobený veľký CMOS obrazový snímač Exmor RS 1/2.3-typ pre mobilné zariadenia s 20,7MP a obrazový procesor BIONZ pre mobilné zariadenia.

Kombinácia týchto technológií prináša rovnakú úroveň kvality a výkonu ako bežný kompaktný digitálny fotoaparát, avšak v štíhlom a vodotesnom smartphone. Xperia Z1 robí krásne, ostré a jasné zábery, dokonca aj pri slabom osvetlení. Vysoká rýchlosť spúšte a 3× Clear Image Zoom tiež zabraňujú tomu, aby zábery boli rozmazané. Zároveň môžu byť robené aj z väčšej vzdialenosti. Xperia Z1 taktiež zahŕňa všetky funkcie a vlastnosti, ktoré už spotrebitelia od Sony smartphonu bežne očakávajú. Jej vzhľad je výsledkom ospevovaného Omni Balance dizajnu od Sony, spojeného s prvotriednymi materiálmi a precíznym technickým prevedením v štíhlom, vodotesnom a prachu odolnom smartphone (IP55 a IP58). Pevný, jednoliaty hliníkový rám s tvrdeným sklom na prednej a zadnej strane zaručuje krásu a odolnosť, ako aj stály a nemenný zážitok zo sledovania obsahu z akéhokoľvek uhla.

Xperia Z1 obsahuje plne integrovaný procesor Qualcomm Snapdragon 800 s 2,2 GHz štvorjadrovým CPU a 4G LTE, ktorý zabezpečuje zážitok z plynulej prepojenej zábavy, najlepší výkon batérie v našom odvetví ako aj neuveriteľnú rýchlosť.

Procesor Qualcomm Snapdragon 800 prináša najnovšiu GPU a duálny ISP, ktoré sa postarajú o skvelú grafiku, 3D hry a videá. Xperia Z1 zahŕňa 3000 mAh batériu pre vysoký výkon. Režim Battery STAMINA Mode od Sony automaticky vypne funkcie, aby tak šetril energiu, keď ich nepotrebujete a znovu ich spustí, keď ich chcete použiť.

Úžasná zábava pripravená na okamžité využívanie s mediálnymi aplikáciami a technológiami Sony Xperia Z1 obsahuje Play Memories Online, cloud službu pre snímky a videá, ktorá je integrovaná do aplikácie Album. S novou funkciou 'All Sync' môžu užívatelia okamžite automaticky „uploadovať" všetky svoje fotografie bez obmedzenia objemu.

Zahrnuté sú tiež aplikácie "WALKMAN" a Filmy od Sony a umožňujú prístup k viac ako 22 miliónom skladieb v aplikácii "WALKMAN" prostredníctvom Music Unlimited a vyše 150 000 filmom a televíznych seriálov v aplikácii Filmy cez Video Unlimited.

Vďaka použitiu BRAVIA TV technológie od Sony prináša Xperia Z1 jedinečný TRILUMINOS displej pre mobilné zariadenia, ktorý vytvára širšiu paletu sýtych prirodzených farieb a prináša pohlcujúci zážitok zo sledovania obsahu. Taktiež obsahuje X-Reality pre mobilné zariadenia – inteligentnú technológiu super rozlíšenia od Sony.

Inteligentné hodinky Samsung

Spoločnosť Samsung predstavila GALAXY Gear, dokonalého spoločníka, ktorý do každodenného života ďalej integruje možnosti prístrojov Samsung GALAXY. Samsung GALAXY Gear je samostatné príslušenstvo, ktoré kombinuje inteligentnú konektivitu, na mieru šité technologické vlastnosti a štýlový dizajn.

Samsung GALAXY Gear upozorňuje používateľa na prichádzajúcu komunikáciu v zariadení Samsung GALAXY, nech ide napríklad o hovor, textové správy, e-maily a upozornenia. Vstavaný reproduktor umožňuje používateľom uskutočňovať hovory priamo z GALAXY Gear. Napríklad aj keď odchádzate z obchodu s rukami plnými nákupných tašiek, môžete uskutočniť hovor tak, že budete hovoriť do GALAXY Gear bez toho, aby ste sa dotkli obrazovky. Na GALAXY Gear je dokonca možné pomocou funkcie S Voice písať správy. Pomocou funkcie Memographer, čo je vlastne 1,9-megapixlový fotoaparát, je možné robiť fotografie i videonahrávky a zdieľať ich na sociálnych sieťach. Koncepciu rýchleho záznamu ešte rozširuje funkcia Voice Memo, ktorá používateľom umožňuje zachytiť dôležité myšlienky a rozhovory do GALAXY Gear na svojom zápästí.

Nový Smart TV od Samsungu

Na veľtrhu IFA 2013 predstavil Samsung novú Smart TV s označením F9000. Televízory F9000 budú zákazníkom dostupné s uhlopriečkami 65 a 55 palcov. UHD F9000 so svojimi viac ako ôsmimi miliónmi pixlov, čo je štyrikrát viac ako u Full HD, predstavuje revolúciu v rozlíšení, pretože aj tie najzložitejšie vizuálne detaily sú dokonale rozkreslené a realistické. Bez ohľadu na zdroj obsahu – SD, HD alebo Full HD – Quad Matic Picture Engine zdrojový obraz upravuje a prevádza do ohromujúceho UHD rozlíšenia. Okrem ostrejšieho obrazu ponúka F9000 bezkonkurenčný jas, dokonalý kontrast s najhlbšou čiernou a skutočné UHD rozlíšenie pomocou patentovaných algoritmov na dosiahnutie najkvalitnejšieho obrazu.

Asus s pomerom 21:9

Designo Series MX299Q je 29-palcový monitor s pomerom strán 21:9 a rozlíšením 2560×1080. Doplnený je o reproduktory Bang & Olufsen. Displej využíva technológiu AH IPS na verné a živé farby. Cena novinky je 479 eur.

Nový tablet od Lenovo

IdeaTab S6000 má displej má veľkosti 10,1" a využíva technológiu IPS. Vo vnútri tiká štvorjadrový procesor s frekvenciou 1,2 GHz. Na výber sú verzie so 16 alebo 32 GB pamäťou, ktorú je možné doplniť prostredníctvom pamäťových kariet. Batéria vydrží 9 hodín.

Sony PS Vita TV

PS Vita TV je novým zariadením do obývačiek od Sony. Zariadenie umožní hrať PSP, PS1 a PS Vita hry na televízore pomocou Dualshocku. Okrem toho podporuje aj mediálne programy ako Music Unlimited. Cena Vita TV je stanovená na 100 dolárov. Konzola má pamäť 1 GB a ku televízoru sa pripája cez HDMI.

Herná myš Zalman

Myš M401R ponúka rozlíšenie senzora 2500 DPI a má reakčnú dobu 2ms. Myš je vybavená praktickým prepínačom, umožňujúcim rýchlu a pohodlnú zmenu rozlíšenia – navyše úroveň nastaveného rozlíšenia signalizuje LED podsvietenie v štyroch farbách. Odporúčaná cena je 15€.

Logitech z50, z150, z200

Trio nových multimediálnych reproduktorov pre domácnosti

Spoločnosť Logitech predstavila tri nové multimediálne reproduktory pre domácnosti. Jedná sa o modely Logitech Z200 Multimedia Speakers, Logitech Z150 Multimedia Speakers a Logitech z50 Multimedia Speaker. Všetky sa môžu pochváliť moderným, masívnym prevedením a ponúkajú stereo zvuk, ktorý vyplní celú miestnosť - každý s vlastným súborom individuálnych vlastností.

"Tieto reproduktory ocenia najmä tí, ktorí vyžadujú čistý zvuk v celom dome," povedal Peter Binder zo spoločnosti Logitech. "Reproduktory majú moderný dizajn a farebné varianty umožňujú vybrať si tak, aby ladili so zariadením interiéru. Ich skvelé zvukové vlastnosti umožnia naplno vychutnávať si obľúbenú hudbu," dodal Petr Binder.

Multimediálne reproduktory **Logitech z200 Multimedia Speakers** sú k dispozícii v čiernom alebo bielom prevedení, ponúkajú 10 wattov špičkového výkonu, bohatý zvuk s hlbokými basmi a moderný dizajn. Každý satelitný reproduktor má dva drivery s priemerom 2,5 palca (6,4 cm), ktoré vytvárajú vyvážený a čistý stereo zvuk, ktorým vyplní celú miestnosť. Môžete využiť audio vstup cez 3,5 mm konektor jack alebo AUX vstup na prehrávanie zvukov z rôznych zariadení, ako napríklad z tabletov alebo smartphonov. Môžete k nim pripojiť aj slúchadlá pre nerušené počúvanie v súkromí. Nastavenie zvuku je veľmi pohodlné vďaka integrovanému ovládaču hlasitosti a napájania na prednej strane reproduktorov, pričom basy môžete nastaviť podľa svojej predstavy pomocou ovládacieho kolieska na boku.

Multimediálne reproduktory **Logitech Z150 Multimedia Speakers** majú špičkový výkon 6 wattov a vytvárajú čistý stereo zvuk,

ktorý je dostatočne silný aby bol počuť a vy ste si ho mohli vychutnávať po celom dome. Ovládanie týchto reproduktorov je jednoduché a pohodlné vďaka integrovanému ovládaciemu prvku hlasitosti a napájania v pevnej a kompaktnej konštrukcii reproduktorov. Praktický jack konektor pre slúchadlá znamená, že k nim ľahko pripojíte slúchadlá, aby ste mohli hudbu počúvať aj v súkromí. Využiť môžete aj AUX vstup cez 3,5 mm jack konektor na pripojenie vášho notebooku alebo smartfónu a vyplniť dom striedavo zvukom z týchto zdrojov. Multimediálne reproduktory Logitech Z150 Multimedia Speakers budú dostupné v čiernom a bielom prevedení, takže si môžete vybrať, ktorá farba bude lepšie ladiť s interiérom vášho domova.

Multimediálny reproduktor **Logitech z50 Multimedia Speaker** ponúka veľký zvuk v malom elegantnom balení. Špičkový výkon má 10 wattov, hrá však prekvapivo nahlas a ponúka zvuk, aký by ste od tak malého reproduktoru ani neočakávali. Má jeden driver s priemerom 2,25 palca (5,7 cm) a audio vstup pre konektor jack 3,5 mm, ktorým tento mini reproduktor môžete pripojiť k rôznym zariadeniam. Reproduktor Logitech z50 Multimedia Speaker je k dispozícii v troch farbách - ružovej, šedej alebo modrej - takže si môžete zvoliť odtieň, ktorý bude odrážať váš osobitý štýl resp. bude najlepšie ladiť s vaším domovom.

Všetky tieto nové multimediálne reproduktory sa dodávajú so sieťovým adaptérom, takže sa nemusíte obávať, že by im došla energia počas prehrávania hudby.

Cena a dostupnosť

Očakáva sa, že multimediálne reproduktory Logitech z200 Multimedia Speakers, Logitech Z150 Multimedia Speakers a Logitech z50 Multimedia Speaker budú v Európe dostupné od konca septembra 2013 za odporúčané maloobchodné ceny 29,99 €, 19,99 € a 19,99 € v danom poradí. Podrobnejšie informácie môžete získať na adrese **www.logitech.com**.

ADATA DashDrive Air AE400

Power Banka, AP a wi-fi disk v jednom

Určite ste už zažili, ked' vám batéria tabletu alebo smartfónu vypovie v tom najnevhodnejšom okamihu a nemáte ju kde dobiť. Viete, aký je problém dostať jednoducho dáta z externého disku do moderných mobilných zariadení alebo ako niečo zdiel'ať medzi viac používatel'ov súčasne. Na všetky tieto problémy pritom existuje jednoduché a cenovo zaujímavé riešenie v podobe malej „kúzelnej" krabičky ADATA

DashDrive Air AE400. Tá totiž prináša jedinečnú kombináciu funkcií bezdrôtového AP (prístupový bod), USB disku, čítačky pamäťových kariet a nabíjačky batérií.
Na prvý pohľad púta pozornosť svojím prítažlivým dizajnom a hexagonálnym vzorom. Vstavaná nabíjacia batéria s funkciou Power Bank má kapacitu 5000 mAh, čo umožňuje napríklad plné nabitie batérií dvoch prístrojov Apple iPhone kdekoľvek v teréne. Využíva sa pritom klasické USB rozhranie, na ktoré preto môžete pripájať tablety, navigácie, telefóny, hodinky, myši,... – skrátka všetky zariadenia dobíjané cez USB.

AE400 sa tiež môže pripojiť k existujúcej bezdrôtovej sieti a vytvoriť tak internetový most pre pripojenie. Prostredníctvom tohto AP sa môže sa predĺži dosah vašej siete a zároveň sa môže naraz pripojiť k internetu až 10 ďalších zariadení.

DashDrive Air AE400 pracuje ďalej ako bezdrôtový disk, resp. bezdrôtová čítačka, pretože nemá vlastnú pamäť ale pomocou USB a SD slotu dokáže cez Wi-fi vytvoriť sieťové úložisko. Podporuje súčasné pripojenie až 3 používateľov, ktorý môžu z pamäťových médií streamovať videa v 1080p, alebo až 5 používateľov pri rozlíšení 720p. Funguje tiež ako bezdrôtový hot spot pre 10 zariadení, ktoré môžu zdieľať fotografie, dokumenty a ďalšie dáta z diskov – samozrejme všetko môže byť bezpečne šifrované, takže sa netreba obávať zneužitia. Pre iOS a Android sú k dispozícii priamo bezplatné aplikácie, ale vďaka použitiu Samba/WebDAV nie je problém pripojiť sa aj so systémami Windows, Apple OS X alebo Linux.

Vynikajúca kombinácia funkcií a využiteľnosti v dnešnom mobilnom robia z ADATA DashDrive Air AE400 veľmi univerzálny a multifunkčný doplnok pre každého.

www.niagara.sk
najširšia ponuka **DVD na trhu**
pri nákupe nad 15 eur darček
poštovné zadarmo pri nákupe nad 49 eur
bezkonkurenčné ceny
dvd, blu-ray, knihy, hračky
Blu-ray Disc
DVD VIDEO
Sme výhradný distribútor filmov Hollywood classic entertainment a SPI na Slovensku.
web: **www.niagara.sk** tel. **0918 994 093** email: **info@niagara.sk**

Na Gamescome s GAMEBOTOM

Herní novinári chodia na Gamescom najmä kvôli hrám, my sa však v tomto článku budeme venovať prevažne samotnej výstave. O hrách sa dozviete v GAMEBOTE – berte tento úvod ako reklamu na ďalšie epizódy hernej relácie, ktoré vám ponúknu nevídané veci.

Na Slovensku totižto nie je bežné, aby herné relácie ponúkali video obsah, ktorý sa zameriava na samotných herných vývojárov. GAMEBOŤÁCI v minulosti vyspovedali Cauldron a ďalšie lokálne štúdia na našom Game Expe a Comics Salone, Gamescom je však na úplne inej úrovni.

Rozľahlá plocha, ktorá sa rozprestiera vo veľkých halách, sa na pár dní premení na miesto, kde sa stretávajú hráči všetkých (oboch) pohlaví a vekov. Bez ohľadu na to, či dokážete chodiť, alebo k vám osud nebol milý a vašou jedinou záchranou je vozíček, na Gamescome sa stretávajú nadšenci hier bez akékoľvek kompromisu. Pokojne postávajú v niekoľkometrových radoch, ktoré ich delia od vyskúšania vytúženej hry. Mať možnosť zahrať si nových Simsov je veľkým lákadlom pre ženy, v rade však nájdete aj chlapov. Väčšina zástupcov mužského pohlavia však sedí vo veľkej hale, kde sleduje priamy prenos turnaja v League of Legends. Fenomén modernej doby priťahuje záujem okoloidúcich – nejde iba o hru samotnú, ale o celkovú atmosféru na výstavisku, v okolí LoL stránku. Fanúšikovia sa prekrikujú s virtuálnymi tankistami, ktorí jasajú neďaleko, v stánku spoločnosti Wargaming.net, ktorá oslávila 15 rokov existencie a čoskoro nám prinesie ďalšie virtuálne boje – tentoraz vo vzduchu. O tom však inokedy. S bieloruskými vývojármi sme sa rozprávali a všetko podstatné nájdete v GAMEBOTE. Snáď už čoskoro.

Posúvame sa do ďalšej haly, kde na nás svieti veľké logo PlayStation 4. Predchádzajúci deň sme boli na tlačovej konferencii spoločnosti Sony, ktorú sledovali a komentovali milióny hráčov a novinárov na celom svete. Novinky z konferencie sme vám priniesli aj na Gamesite.sk a práve o tomto je moderný Gamescom – redaktorom v teréne pomáhajú kolegovia z domu, ktorí majú čas a priestor na to, aby spracovali a okamžite zverejňovali všetky novinky. Novinári na Gamescome na to nemajú čas. Svoj voľný čas využívajú na to, aby zháňali exkluzívny materiál a rozprávali sa s vývojármi. Tento ročník bol dôkazom toho, že video obsah je čoraz populárnejší a kamery akejkoľvek kvality na vás vykúkali z každého kroku.

Ak sme pred konferenciou očakávali, že konzoly ďalšej generácie budú výraznejšie promované, na mieste sme boli čiastočne sklamaní. Oproti predchádzajúcim rokom sme nezaznamenali väčší rozdiel, a to platí aj pre stánok Microsoftu. Bez ohľadu na nezmenenú pompéznosť, na nových konzolách sa dalo aj zahrať, a to je podstatné. Alebo, ak ste mali kúsok šťastia, ste si predplatili nový Xbox One priamo na výstave. Zadarmo. Microsoft rozdával jeden kus počas celej výstavy.

Prechádzame ďalšou halou a sledujeme to isté divadlo. Masa ľudí sa tlačí na vás, v opačnom prúde postupuje ľudský prúd, v ktorom sme zakliesnení aj my. Sledujeme naše okolie a situácia sa nemení. Pri jednotlivých stánkoch s hrami sa vytvárajú zástupy ľudí, ktorí si chcú zahrať najočakávanejšie tituly. Call of Duty, Diablo, Battlefield, Destiny, Titanfall, Sims 4, Assassin´s Creed, Watch Dogs... rady sú dlhé a fanúšikov čaká niekoľkohodinové čakanie. Vyskúšajú si túžobne očakávanú hru a môžu ísť domov, pretože v ten deň toho viac na výstavisku už nestihnú.

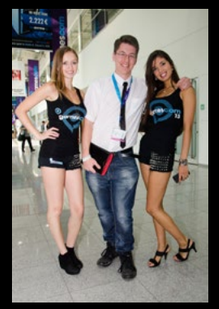
My s GAMEBOŤÁKMI a ich kameramanom postupujeme do biznis sekcie. Tento priestor je vykúpením – vstup sem je striktne obmedzený na novinárov a vystavovateľov. A je to poznať. Už sa dá voľnejšie dýchať, človek sa necíti ako sardinka v mori malých/veľkých hráčov. Naše kroky postupne smerujú do jednotlivých stánkov – Activision, Konami, NCsoft, Electronic Arts, Ubisoft, Warner Bros, Bethesda, CD PROJEKT RED, Wargaming.net... pred sebou máme

veľa zastávok a množstvo stretnutí či prezentácií. Niekde chalanom zakážu natáčať na kameru, inde im aspoň poskytnú rozhovor. Na kameru. A chalani ho potom oživia o rôzne gameplay zábery. Pretože toto je nová forma – čítať dojmy z hrania/prezentácie už nikoho nebaví. Keď vám vo video forme vysvetlí producent hry všetko podstatné – je to pohodlnejšie.

Takýmto spôsobom absolvujeme jednu prezentáciu za druhou, dozvedáme sa viac či menej exkluzívne informácie. Niekedy nás nechajú zahrať si hru, väčšinou ju však prezentujú samotní vývojári. Sem-tam ukážu gameplay trailer a druhým dychom dodajú, že o pár hodín bude dané video dostupné aj pre verejnosť. Skôr ako sa vrátime s nespracovaným materiálom domov, vy ste už o všetkom oboznámení a nové Destiny video alebo exkluzívny gameplay trailer zo Simsov sú uverejnené na Gamesite.sk. Na druhej strane sa však môžete tešiť na veľa rozhovorov s hernými vývojármi, ktorí vám v niektorých prípadoch povedia oveľa viac, ako by sme dokázali my na základe prezentácií. Sledujte GAMEBOT, kde sa dozviete viac.

Ako ochutnávku prinesieme stručný sumár hier, ktoré sme videli alebo hrali na Gamescome. Článok môžete očakávať počas najbližších dní. Niektoré z týchto hier sa objavia aj v Gamebote – či už vo forme rozhovoru s vývojármi alebo iným spôsobom.

Roman Kadlec
Fotografie: Ľuboš Anguš



CANON ODHAĽUJE NAJNOVŠIE KÚSKY PRE JESEŇ/ZIMU 2013

September sa nám pomaly rozbieha, jeseň klope na dvere a je čas pre Canon poodhalit' nové produkty, ktoré pre nás pripravil na zvyšné mesiace roka 2013.

V jeden slnečný deň, v tieňoch bratislavského Tulip Boutique House hotela, sa nám podarilo k týmto novinkám dostať, a tak vám prinášame naše dojmy doplnené o tie najdôležitejšie fakty potrebné k vytvoreniu uceleného obrazu o najnovších Canon produktoch. Čerešňou na torte bola prítomnosť najnovšieho prírastku medzi polo-profesionálnymi DSLR fotoaparátmi, čomu sme sa veľmi potešili.

Slavomír Medveď, product manager z Canon Slovakia, odborník cez tlačiarne, nás previedol celým programom, nenútene dopĺňajúc svoj príhovor o vtipy rôzneho charakteru. Začali sme kompaktmi, a to menovite PowerShot G16 a PowerShot S120, oba patriace medzi vyššiu triedu kompaktných fotoaparátov Canon.

Oba modely využívajú výkonný procesor DIGIC 6, ktorý podporuje 12.1-pixlový, vysoko citlivý CMOS snímač typu 1/1.7, túto technologickú symbiózu môžete nájsť pod jedným názvom, a to Canon HS System. Títo dvaja borci taktiež vynikajú v sekvenčnom snímaní, kde zvládajú až deväť snímok za sekundu, samozrejme, v prípade ak fotíte vo formáte JPEG. Najväčšia výhoda? Snímanie sa po deviatich záberoch nezastaví ako u predošlých modeloch, ale pokračuje ďalej, až kým nepustíte prst zo spúšte. Zatiaľ čo staršie modely spracúvajú nafotené dáta, G16 a S120 idú ďalej. Po dosiahnutí 9 sa počet snímok za sekundu mierne zmenší, čo je úplne prirodzené pre takéto prístroje, vyplýva to z limitov aktuálnych technológií.

G16 a S120 taktiež vynikajú rýchlosťou zaostrovania, kde sa podľa špecifikácií G16 polepšilo o približne 40% a S120 až o celú polovicu výkonu pri zaostrovaní, než zvládal jeho predchodca, Powershot S110. Pri skúšaní sa nám tento fakt potvrdil a zaostrovanie bolo rýchle aj v neoptimálnych svetelných podmienkach.

G16 obsahuje objektív so svetelnosťou f/1.8 až 2.8 a s 5-násobným optickým zoomom. Zatiaľ čo pri clonovej hodnote f/1.8 poskytuje ohniskovú vzdialenosť 28mm, maximálne clonové číslo f/2.8 predstavuje ohniskovú vzdialenosť 140mm.

S120 je prvým modelom triedy S, ktorý je zároveň najtenším kompaktným fotoaparátom so svetelnosťou objektívu f/1.8.

Predstavte si fotoaparát s hliníkovým telom, ľahký, skladný, akurát vhodný do vrecka, určený primárne na ovládanie jednou rukou, keďže všetky ovládacie prvky sú uložené prevažne na jednej strane pre najpohodlnejšie ovládanie. Fotoaparát, ktorý využíva bezdrôtové pripojenie na zdieľanie

fotiek medzi zariadeniami, nahrávanie a tlačenie fotiek priamo z fotoaparátu. Okrem toho obsahuje mnoho kreatívnych módov, ktoré vedú užívateľa krok po kroku k vytúženým fotkám bez potreby objemných znalostí editačného softvéru, napríklad Rozostrené Pozadie, kreatívny filter, ktorý simuluje hĺbku ostrosti, ktorú si užívajú majitelia DSLR fotoaparátov. Fotí RAW, vysoké ISO hodnoty s účinnými algoritmami eliminujúcimi nadbytočné množstvá šumu. A pre dobrú mieru k tomu prihoďte schopnosť natáčať Full HD video (1920x1080), ktoré podporuje až 60 snímok za sekundu. Toto všetko a ešte ovel'a viac vám ponúka ako Powershot G16, tak aj Powershot S120. Teraz vám už ostáva len pokochať sa fotkami, ktoré sme pre vás zadovážili a v prípade záujmu si pozrieť bližšie technické špecifikácie v našich najpopulárnejších novinách – internete.

Najvyššia trieda superzoomov v tomto prípade predstavuje PowerShot SX510 HS a PowerShot SX170. Prvý z menovaných sa môže pochváliť 30-násobným optickým zoomom, zatiaľ čo SX170 IS 16-násobným.

PowerShot SX510 HS využíva sily Canon HS systému, ktorý spája 12-megapixlový CMOS snímač a DIGIC 4 procesor. Čo sa týka výkonu, nebola to už taká sláva ako pri vyššie spomínaných kolegoch, ale rýchlosť zaostrovania bola optimálna a plne uspokojivá, berúc do úvahy triedu, z ktorej prichádza. Prostredníctvom Wi-Fi funkcionality môžete zdieľať práve urobené fotky na rôznych sociálnych sieťach priamo z fotoaparátu alebo prostredníctvom tabletov a smartphonov cez bezplatnú aplikáciu Canon Camera Window. Tieto fakty nahrávajú do kariet skôr mladšej generácii, ale rodiny s deťmi si prídu na svoje tiež. Taktiež môžete počítať s nahrávaním Full HD videa (1920x1080) so stereozvukom.

PowerShot SX170 IS má síce menší rozsah zoomu (na najkratšom konci má ohnisko o šírke 24mm), čo však vynahrádza v rozlíšení fotiek, a to vďaka 16-megapixlovému snímaču. Samozrejmosťou je Full HD video a všetko, čo k tomu patrí.

Tieto dva modely sú podobné, no každý prináša do hry niečo svoje, kde jeden stráca, druhý dopĺňa. Sú ešte ľahšie ako G16 a S120, za čo môžu v prevažnej miere ich plastové telá a malé rozmery. Fotoaparát sa ovláda perfektne, avšak lepšie sa určite budú mať ľudia s menšími rukami. Objektívy týchto modelov obsahujú stabilizátor obrazu, čo je pri ultrazoomoch nevyhnutnosť odjakživa. Za zmienku stojí aj mód Eco, ktorý zaručí dlhšiu výdrž batérie, čo sa hodí na výletoch, dovolenkách a túrach, kedy nabíjačka a zdroj napájania nie je vždy k dispozícii. Oba fotoaparáty ponúkajú množstvo kreatívnych filtrov a tiež tzv. režim Smart Auto, ktorý dokáže rozpoznať 32 rôznych scén a sám prispôsobiť nastavenia fotoaparátu pre najlepšie výsledky.

Žijeme v dobe sociálnych sietí a zdieľania obsahu na internete, chceme byť vždy on-line a podieľať sa s druhými o svoje zážitky. Nasledujúci produkt je ako stvorený pre dnešnú dobu. Predstavujeme vám Canon Legria Mini, prevratný typ videokamery, ktorej výhodami sú flexibilita, skladnosť a výkon všade a za každých okolností. Táto malá kamera je kombináciou ultra širokouhlého objektívu s možnosťou natáčania Full HD videa a intuitívnym zdieľaním obsahu prostredníctvom Wi-Fi.

A práve ľudia ako „vlogeri" a im podobní si najpravdepodobnejšie tento produkt obľúbia. Legria obsahuje dotykový, 2.7' (6.8cm) široký displej (s veľmi dobrou odozvou a reakčným časom), ktorý sa dá otáčať okolo svojej horizontálnej osi o 160 stupňov pre video a 170 stupňov pri fotení statických záberov. Na spodnej strane sa nachádza malý stojan, ktorý je kvalitne vyhotovený a pri dotyku zistíte, že toho vydrží dosť.

Legria využíva Canon HS Systém s podsvietením, 12.8-megapixlovým snímač CMOS o veľkosti 1/2.3" a procesorom DIGIC DV 4, ktorý zaručuje minimálne úrovne šumu aj pri vysokej citlivosti a široký dynamický rozsah farieb a tónov. Wi-Fi funkcionalita je prítomná aj v tomto Canon produkte a okrem klasického zdieľania obsahu priamo na internet, môžete tiež ovládať samotnú Legriu prostredníctvom Canon aplikácie vo vašom smartphone alebo tablete. Pre užívateľov zariadení s Apple iOS tu je Canon Movie Uploader, ktorý zaisťuje prenos súborov.

Legria podporuje aj DLNA rozhranie, čo znamená, že môžete svoj digitálny obsah bezdrôtovo zdieľať s kompatibilnými televízormi alebo počítačmi. Samotný produkt je veľmi ľahký, telo je plastové, no solídne vyhotovené a nastaviť ho do požadovanej polohy je veľmi jednoduché. K dispozícii sú video efekty, ktoré môžete aplikovať v reálnom čase počas natáčania. Svoje zábery môžete taktiež spomaľovať až o polovicu a zrýchľovať 4-násobne.

Na scénu nastupuje najnovší model v polo-profesionálnej triede digitálnych zrkadloviek, zariadenie s veľkým množstvom funkcií, ktoré stoja za pozornosť výkonom a spoľahlivosťou – Canon EOS 70D, nástupca dnes už nepredávanej 60D. Ak si 60D získala užívateľov svojimi vlastnosťami

s ohľadom na video nahrávania a otočnej obrazovky, 70D posúva latku ovel'a vyššie.

Aby sme si 70D patrične predstavili, ide o zariadenie s 20.2-megapixlovým CMOS APS-C snímačom, používa DIGIC 5+ procesor a AF systém s 19 zaostrovacími bodmi, zvláda Full HD nahrávanie videa, pri sekvenčnom snímaní dosahuje sedem snímok za sekundu až do výšky 65 JPEG či 16 RAW fotiek. Citlivost' snímača sa pohybuje od ISO 100 až 12800 s vel'mi dobrými výsledkami v neoptimálnych svetelných podmienkach.

Musíte však predovšetkým vediet' pri tomto produkte o technológii Dual Pixel CMOS AF. Na papieri to všetko vyzerá pekne, ale čel'ust' padá až pri vyskúšaní naživo. Vel'a z nás si pamätá, aká hrôza bola fotit' v Live View náhl'ade – pomalé a nepresné. Pri natáčaní videa ste nemohli preostrit' na iný bod, než kde ste mali nastavený zaostrovací bod a aj to nešlo tak hladko, ako by sa na video patrilo. 70D mení pravidlá hry a svoj otáčavý displej obohacuje o dotykový, kapacitný displej. Stačí t'uknút' prstom po obrazovke, kde chcete zaostrit', a v momente ste tam. Plynulé prechody medzi hladinami ostrosti bez toho, že by ste museli pohnút' fotoaparátom, či už pri nakrúcaní videa, alebo fotení. Všetko je rýchle, presné a okamžité. Treba však spomenút', že táto technológia funguje výlučne v LiveView náhl'ade a nedá sa zapnút', ak práve používate zabudované bezdrôtové pripojenie a zase naopak.

Pri pohl'ade cez hl'adáčik, ktorý má 98% pokrytie s 0.95-násobným zväčšením, sa vrátite k starým spôsobom, ktoré v ničom nezaostávajú za svojimi predchodcami. Určite poteší elektronické prekrytie hl'adáčika, čo znamená, že prvky, ktoré vždy vidíte v Live View, teraz uvidíte aj v optickom hl'adáčiku.

Ako sme už spomínali vyššie, 3.0" (7.7cm) široký displej je kapacitný a podporuje rôzne multi dotykové gestá ako zoomovanie či otáčanie snímok. Orientovanie sa v menu je intuitívne a rýchle, vizuálne prvky reagujú správne a nedochádza k omylom pri selekcii. Jednou z hlavných devíz 70D je, samozrejme, natáčanie videa vo Full HD rozlíšení. Podporuje rozlíšenie 1920x1080 pri 24, 25 či 30 snímok za sekundu alebo 50 či 60 snímok za sekundu pri 720p rozlíšení.

Celkový dojem z prístroja je viac než pozitívny. Výstavný model, ktorý nám bol venovaný na limitované množstvo času, si nás získal už po prvých minútach. Canon product manager pre foto-video, Peter Mydliar, nám s radost'ou poskytol obšírne detaily k funkciám a výhodám tohto produktu, poskytujúc náhl'ad do faktov, ktoré nám utiekli pri čítaní prvých recenzií počas vydania 70D.

Ďalším predstaveným produktom bol EF-S 55-250mm f/4-5.6 IS STM, teleobjektív so zoomom s rozsahom od 55 do 250mm, používajúci pokročilú technológiu ostrenia pomocou krokového STM motorčeka. Zaostrovanie je podporované 3,5-krokovým, optickým stabilizátorom obrazu.

Súčast'ou nového optického dizajnu je 15 členov, zoradených v 12 skupinách so zlepšenou vzdialenost'ou zaostrovania len 0,85m v celom rozsahu zoomu. Elektromagnetická clona (EMD) kruhového typu dáva fotografom kontrolu nad nastaveniami clony a hladkého, rozostreného pozadia, zatial' čo objektív s ultranízkym rozptylom (UD) potláča chromatickú aberáciu. Snímky potom budú také ostré a zretel'né, ako sa javia l'udskému oku. Optimalizovaná povrchová vrstva Canon Super Spectra tiež minimalizuje odrazy, odlesky a zobrazovanie tieňov vnútri objektívu.

Tento objektív, vážiaci len 375g, taktiež performoval k našej spokojnosti. Technológia USM, ktorá je používaná pri objektívoch vyšších tried, je rýchla a relatívne tichá. Krokové zaostrovanie USM, použité v tomto prípade, tol'kokrát podceňované v recenziách na internete, sa ukázalo byt' v spojení s Canon EOS 70D vynikajúcou dvojicou. STM technológia vyniká hlavne pri Live View náhl'ade, prechody pri ostrení sú okamžité, presné a absolútne tiché bez najmenšieho náznaku vibrácií.

Na záver programu sme sa ponorili do množstva atramentových tlačiarní, ktoré dostali nové modely vo všetkých triedach. Prvou z najvýznamnejších zmien, ktoré Canon prináša pri novej generácii all-in-one tlačiarní, je tzv. Access Point, čo znamená, že sa k vašej tlačiarni môžete pripájat' priamo cez wi-fi a zo vzorca tak vypadáva nutná prítomnost' modemu alebo routru. Každá z ponúkaných modelov prichádza v niekol'kých farebných prevedeniach, najčastejšie v čiernej, bielej a sem-tam sa vyskytne aj bronzová, hnedá či šedá.

Vyššia trieda Canon Pixma tlačiarní prináša novú funkcionalitu, napríklad AirPrint, funkcia, ktorá vám umožňuje tlačit' priamo z vášho tabletu alebo mobilu. Pixma Cloud Link zabezpečuje tlač z vášho cloud úložiska. Portfólio podporovaných cloud úložísk bolo tiež rozšírené, a tak by ste nemali mat' najmenší problém. Obojstranná (duplex) tlač je automatická, čo znamená, že nemusíte manuálne prevracat' strany, o všetko sa postará tlačiareň. Drahšie modely tiež dostali väčšie dotykové displeje.

Za zmienku určite stojí aj Auto Power On funkcia, ktorá pre vás automaticky zapne tlačiareň bez toho, aby ste museli vôbec niečo zapínat'. Príkazom na tlač zobudíte tlačiareň a už len počkáte na výsledok.

Nesmieme tiež zabudnút' na skenery týchto zariadení, ktoré poskytujú rozlíšenie od 4800x600 dpi pri najnižšej triede až po 9600x2400 dpi, ktoré ponúka najvyššia trieda. Niektoré nižšie postavené modely dostali do vienka čítačku SD kariet, čo nikdy nie je na škodu.

Určite si nezabudnite prezriet' fotky, ktoré sme pre vás zachytili. Ponúkané produkty sú zaujímavé nielen svojím výkonom a funkciami, ale taktiež výzorom. Ak máme celkovo zhodnotit' jesenný/zimný update pre rok 2013, určite si každý nájde to svoje, od amatérov až k profesionálom. Produkty sú zaujímavé a nabité funkciami. Síce kompaktné fotoaparáty prinášajú zjednodušenia (vedúce užívatel'a za ruku, krok po kroku), čo nemusí byt' vždy dobrá vec a istými postupmi si Canon podkopáva vlastné nohy, ale to už je téma, ktorá patrí do iného článku.

Už teraz sa však tešíme, čo Canon odhalí v nadchádzajúcich kvartáloch.

Martin Húbek

COMGAD funsite.sk enjoy the fun... MOVIESITE.SK nezávislý filmový portál GENERATION

Creative Press konferencia

Aj tento rok nás spoločnosť Creative potešila novými produktmi, ktoré nás stále viac a viac posúvajú k dokonalému systému ozvučenia. Nejde len o kvalitný zvuk, ale aj pekný dizajn, využitel'nosť a inovácie.

Sound Blaster Evo Series

Bezdrôtové slúchadlá (s podporou NFC) Sound Blaster Evo Zx a ZxR obsahujú integrovaný čip SB-Axx1, ktorý podporuje technológie ako CrystalVoice, SBX Crystalizer či SBX Pro Studio. Vaše slúchadlá dokážu zdokonalit' všetok zvuk bez toho, aby ste ich mali zapojené v počítači so zvukovou kartou. Všetky technológie môžete využit' aj na MP3 prehrávačoch či telefónoch. Špeciálne tvarované slúchadlá potláčajú takmer všetok zvuk z okolia (okolie musí naozaj hučat', aby ho bolo počut') a pri dlhom používaní netlačia uši. To, čo poteší hráčov, je prezencia dvoch mikrofónov. Jeden z nich sleduje zvuk okolia a eliminuje ho. Druhý sníma len to, čo sa vlní pred vašimi ústami. Tým pádom sa vám spoluhráči nebudú st'ažovat', že po vás kričí mama/frajerka/stará, či to, že susedia zase vŕtajú. Navyše sú mikrofóny vsadené rovno do kruhov okolo uší, tým pádom si nebudete do mikrofónu fučat'. Lacnejšími alternatívami Evo série sú Evo Wireless, ktoré z názvu napovedajú, že sú tiež bezdrôtové, a Evo (drôtové) už čip SB-Axx1 neobsahujú, avšak dizajnovo aj funkčne nezaostávajú. Celá séria podporuje 7.1 Surround zvuk, FullSpectrum a Voice Control technológiu. Pokial' ide o bezdrôtovú verziu, batéria vydrží okolo 8 hodín.

Sound Blaster Tactic3D Fury

Fury sám o sebe bol navrhovaný čisto pre hráčov. Ide o naozaj kvalitný headset, ktorý prináša klasický dizajn s ohybným mikrofónom a vel'kými slúchadlami okolo celých uší. Okrem SBX Pro Studia ponúka aj takzvaný Scout Mode, ktorý zvýrazňuje surround zvuk. Ponúka hráčovi lepšiu predstavu o prostredí a pohybe nepriatel'ov. Dual Mode umožňuje pripojenie na smartphony, ako aj PC.

Signature Series

Séria Signature ponúka pestrú škálu bezdrôtových reproduktorov, ktoré vynikajú hlavne kvalitou zvuku vo svojej cenovej kategórii. T4 Wireless Signature je 2.1 reproduktorový set pre váš osobný počítač. Poteší kvalitným zvukom a technológiou SLAM, ktorá zaist'uje skvelú reprodukciu basov. Medzi obl'úbené menšie súpravy patrí aj T30 Wireless 2.0 a T15 Wireless 2.0, ktoré sú avšak bez subwooferu. Ďalšie bezdrôtové reproduktory (D3xm a D5xm) a bezdrôtový subwoofer (D5xm) je práve pre tých, ktorí sa hrozia enormného množstva káblov v obývačke a želajú si viac možností na výber. Vd'aka možnosti prepojenia s ostatnými Dxm zariadeniami si môžete vytvorit' domáce kino bez špekulovania s káblami a samotnými reproduktormi. Vd'aka aplikácii Creative Central (iOS a android) kalibrujete celú sadu tak, aby vytvárala najdokonalejší zvuk. Reproduktory sú prepojitel'né až na vzdialenost' 30 metrov, takže okrem využitia vo vel'kých miestnostiach, reproduktory môžete umiestnit' aj do iných izieb, napríklad na počúvanie hudby (dobré na „žúrky").

Aurvana Series

Slúchadlá Aurvana boli vyvinuté práve na počúvanie čistej a technológiami nemenenej hudby. To, čo práve počujete v slúchadlách, neprešlo žiadnymi filtrami pre unikátny zážitok. Vd'aka funkcii ANC potláča až 85% (Aurvana Gold) a 90% (Aurvana Platinum s podporou Tri-Mode) okolitého hluku. Meniče z Neodymia (Gold a Platinum) zaist'ujú úžasné basy, čisté vokály a neskreslené vysoké tóny. Okrem toho môžete Aurvanu (Gold, Platinum) prepojit' s dvoma zariadeniami alebo 2 Aurvany s jedným vd'aka technológii ShareMe. Aurvana Live!2 ponúka lacnejšiu alternatívu bez bezdrôtového pripojenia a s biocelulóznym meničom.

Tohtoročná Creative press konferencia prekvapila, ale hlavne priniesla na trh vel'ké množstvo zaujímavých produktov. V mojom prípade vel'ké plus pre zameranie sa na užšie trhy, ako je čisto herný či hudobný, ako aj rozšírenie bezdrôtových technológií.

Neodmyslitel'nou súčasť ou bol aj dizajn, ktorý pôsobil v daných sériách dobre. Je vidno, že sa l'udia z Creativu neflákajú a ponúkajú naozaj kvalitné kúsky pre širokú verejnosť, ako aj užšiu komunitu.

Tomáš Kleinmann

IstroCON 2013

Skončil sa IstroCON 2013, ktorý bol opäť nabitý nevšednosťou. Ako sa nám teda medzi všetkými tými "čudnými ľuďmi" vodilo? Nuž, zapadli sme.

V bratislavskej MHD opäť zavládla všednosť. Situácia po invázii hrdinov z iných svetov sa už upokojila, ľudia vychádzajú zo zabarikádovaných príbytkov a strhávajú z okien drevené laty, ktoré boli kedysi hádam súčasťou obývačiek a spální. Zapadli sme...

Nebudeme vám klamať: aj keď sme IstroCON navštívili pracovne, užili sme si zábavy viac než dosť. Starí známi sa zvítali s novými, opäť sa podávali ruky, rozdávali objatia a, ako každý rok, hodnotné ceny. To posledné sme si, samozrejme, odložili pre vás, fanúšikov.

Podobne ako minulý rok, aj tentoraz sme vyhlásili veľkú pátračskú súťaž, v ktorej sme ochotným dobrodruhom sľubovali bohatú odmenu, ak nájdu nášho zatúlaného maskota. A veruže sme narazili na bandu ochotných duší!

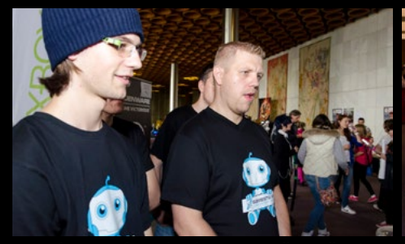
Celkovo sme rozdali vyše pol tisíca žrebovacích lístkov a o budúcich výhercoch sme nechali rozhodnúť nevyspytateľnú šťastenu. A aké poklady sme jej zverili? Mimo iného aj Far Cry 3: Edíciu šialenstva, zberateľské edície hier Dead Island: Riptide či Splinter Cell: Blacklist, hry Rayman Legends a God of War: Ascension, hernú klávesnicu Logitech G19, Platinovú edíciu Zaklínača 2, zdroj pre PC Tesla R2 650W, reproduktory Logitech V20, headset Logitech G330 a mnoho iných. Veríme, že noví majitelia si tieto "vychytávky" užijú v radosti a zdraví, a my ešte raz zo srdca gratulujeme.

Pobyt herného portálu GAMESITE.SK na IstroCONe sa však neniesol len v znamení odmeňovania výhercov. Snažili sme sa, aby si každý návštevník nášho stánku so sebou niečo odniesol – či už podložku pod myš, pero, praktický šraubovák aj s hlavicami pre PC, ale aj iných "kutilov", náramok s nápisom GAMESITE.SK, samolepky, tetovačky, šiltovky alebo zimné čiapky.

Neušlo sa vám nič? Máme jednoduché riešenie – navštívte nás na marcovej výstave GameExpo!

Ako to už býva zvykom, IstroCON nás potešil tradičným repertoárom rôznych atrakcií, počnúc herným turnajom, tentoraz v kultovom Counter-Strike-u, a končiac obľúbenou laser game. Bohužiaľ, tento "tradičný repertoár" bol, paradoxne, viac hendikepom než výhodou. Absencia EA, ktorú mnohí v nádeji očakávali, rovnako ako Playman-a, nezáživná ponuka Microsoftu či už tisíckrát obohraté tituly od Sony – aj toto boli dôvody pre sklamanie zo strany fanúšikov festivalu. Na druhej strane nepochybujeme, že cosplayeri a ich obdivovatelia si tamojšiu atmosféru užili naplno.

Mali sme možnosť vidieť naozaj úžasné kostýmy, za ktorými celkom určite stáli týždne, ba v niektorých prípadoch hádam aj mesiace usilovnej práce. Narazili sme na herné i filmové postavy, rozprávkové bytosti, hrdinov z anime a mangy či iných,



pre nás neznámych zástupcov všemožnej fantastiky. IstroCON 2013 bol jednou z príležitostí, ako sa s vami, milí fanúšikovia, stretnúť osobne, a my sa už nevieme dočkať budúceho roka. Ešte predtým sa však vidíme na spomínanom GameExpe!

Chceli by sme poďakovať týmto spoločnostiam, vďaka ktorým ste sa s nami mohli stretnúť, ale aj zasúťažiť si o skvelé ceny:

- **Prva.sk**
- **GameExpres.sk**
- **Grunex**
- **Logitech**
- **Sapphire**
- **Lavacom**
- **FUNC**
- **Playstation**
- **Creative**
- **Hewlett Packard**
- **Belkin**
- **Comgad**
- **Fractal Design**
- **Zalman**
- **Playman**

Mário Lórenc

Enderova hra

Totálne vyhladenie alebo záchrana l'udstva. Je to iba hra?

Výpravné, vizuálne bombastické sci-fi natočené podl'a svetového knižného bestselleru.

Zem bola spustošená už dvakrát a mimozemské civilizácie sú odhodlané vyhladit' modrú planétu definitívne. Ubehlo sedemdesiat rokov a obyvatelia Zeme sa s obavami pripravujú na očakávanú tretiu inváziu. Andrew Wiggin prezývaný Ender je vo svojich šiestich rokoch prevezený do Bojovej školy, kde sa jeho geniálna mysel' ukazuje ako kl'úč k možnému víťazstvu nad nepriatel'om. Endera ako nadané diet'a podrobia s ostatnými podobne zázračnými det'mi výcviku na takzvaných vojvodcov. V pätnástich rokoch úspešne zdoláva všetky herné simulácie vojny, ale začína byt' nezretel'né, kam to až môže v prípadnom besnení zájst'. Má sa stat' nečakaným triumfom v desivej vojne. Už tretej v poradí a celkom určite poslednej, ktorá skončí bud' vyhladením l'udstva alebo útočníkov.

Endera vo filme predstavuje šestnást'ročný **Asa Butterfield**, známy vd'aka oscarovému filmu Hugo a jeho vel'ký objav. Učitel'a v Bojovej škole, plukovníka Graffa, hrá legendárny **Harrison Ford** a problémového vojnového hrdinu Mazera Rackhama sa zhostil **Ben Kingsley**. Enderovu láskavú sestru Valentine stelesňuje **Abigail Breslin** (Tiesňová linka) a krutý brat Peter dostal tvár **Jimmyho Pinchaka** (Nech vojde ten pravý). Film sa natáčal v komplexe NASA v New Orleanse, a ak si predstavujete, že herci trénovali bojové situácie v špeciálnych centrách, ste na omyle. Počas jedného mesiaca totiž každodenne cvičili s členmi svetoznámeho zoskupenia Cirque du Soleil.

Enderova hra - v kinách od 31. októbra

Trailer nájdete tu: **www.youtube.com/watch?v=kht7j2oOOEk**

GAMESITE DEŤOM - VIANOCE 2013

Už štvrtý rok v rade sa vám v predvianočnom čase prihovárame v mene najmenších s jednoduchou prosbou. S prosbou o pomoc.

Portál GAMESITE.SK vznikol v roku 2009. Po počiatočných ťažkostiach, ktoré sprevádzajú každé "dospievanie", sa z nás postupne, aj vďaka vašej výdatnej pomoci, stala pevná súčasť komunity slovenského internetu a predovšetkým hernej scény. Preto sme sa hneď v nasledujúcom roku (2010) rozhodli vytvoriť projekt, ktorý je zameraný na pomoc tým, ktorí to potrebujú.

Po rôznych úskaliach spojených s naším rastom sme vedeli, že chceme pomáhať, a hľadali sme vhodný spôsob a cestu. Cítili sme potrebu nezištne sa podeliť. Najlepšie riešenie, ktoré po dlhých úvahách vzniklo, bolo spojiť to, čomu sa venujeme, a podeliť sa o našu vášeň s inými. Chceme ukázať aj iným, prečo máme svoju prácu tak radi. Chceme sa podeliť o svoje hry a sprostredkovať tak herné zážitky tým, ktorí sú o to ukrátení. Takto vznikol projekt GAMESITE DEŤOM – projekt, vďaka ktorému sme už šesťkrát potešili deti, ktoré to majú z nejakého dôvodu v živote trochu ťažšie ako my. Doposiaľ sme navštívili a potešili deťúrence v štyroch detských domovoch a vo dvoch zariadeniach s choručkými drobcami.

HISTÓRIA A ÚSPECHY PROJEKTU:
2010/1 (1) – Detský domov vo Valaskej
2011/1 (2) – Zväz diabetických detí v Košiciach
2011/2 (3) – Detský domov v Handlovej
2012/1 (4) – Detská fakultná nemocnica v Košiciach
2012/2 (5) – Detský domov Centrum Srdiečko v Banskej Bystrici
2013/1 (6) – Detský domov Nižná Kamenica

Touto cestou vás, milí gamesiťáci, chceme poprosiť, aby ste sa zapojili do v poradí už siedmej zbierky GAMESITE DEŤOM. Prispieť môže každý, a to v akomkoľvek množstve, každá hra sa počíta. Podeľte sa o to, čo môže potešiť iných a nenechajte to zapadnúť prachom či zabudnúť v čase. Každý z nás má niečo, čo môže byť obetované v rámci dobrej vôle potešiť iných.

Prosíme vás, ak je to možné, zapojte sa do tejto dobrovoľnej charitatívnej zbierky. Pomôcť môžete aj jednoduchým lajknutím či zdieľaním tohto článku na sociálnych sieťach. Čím väčšie množstvo ľudí sa dozvie o našom zámere pomôcť, tým viac radosti a skvelých zážitkov budeme môcť rozdať.

Vhodné a deťmi veľmi obľúbené príspevky:
- *videohry (prevažne PS2 a XBOX360)*
- *komiksy*
- *knihy*
- *počítačové zostavy alebo komponenty*
- *herné konzoly*
- *(plyšové) hračky*
- *drobnosti*
- *darčekové koše*
- *firemné darčekové predmety*
- *čokoľvek, čo môže potešiť detskú dušu*

Akcia GAMESITE DEŤOM – Vianoce 2013 sa uskutoční tesne pred vianočnými sviatkami, s najväčšou pravdepodobnosťou na východnom Slovensku. O tom, koho tohtoročná vianočná zbierka poteší, vás, milí čitatelia, informujeme neskôr prostredníctvom našej stránky a magazínu GENERATION.

Celý GAMESITE.SK tím vám vopred veľmi pekne ďakuje.

PRÍSPEVKY ZASIELAJTE NA ADRESU:
MissionGames s.r.o.
redakcia Gamesite.sk
Železiarenská 39
040 15 Košice 15

Pred odoslaním akéhokoľvek príspevku, prosíme, starostlivo zvážte, či sú vaše príspevky vhodné pre deti. Vo všeobecnosti je dobré riadiť sa vekovými obmedzeniami uvedenými na obale.

Prakticky všetko pre vekové kategórie od 16 rokov a vyššie nie je vhodné. Deťom do rúk nepatria násilné a násilie propagujúce hry.

Všetky príspevky prejdú prísnou cenzúrou tímu GAMESITE SK a vychovávateliek, ktoré sa o deti starajú.

V prípade, že ste medzi fanúšikmi, ktorí do zbierky prispeli, a nenašli ste sa v našom zozname, kontaktujte nás na adrese: ***zdenek.moudry@mission.sk***. (Kontaktujte nás aj v prípade, že ste v tomto zozname, ale nechcete, aby bolo Vaše meno zverejnené.)

RETRO

Platforma:
PC, Amiga

Žáner:
vesmírny bojový simulátor

Rok výroby:
1998

Výrobca:
Volition, Inc.

SPOZNÁVANIE GALAXIE VO FREESPACE

Píše sa rok 1998, herný priemysel zažíva svoju zlatú éru. Všetci sa venujú jedným z najlepších strategických titulov, ktoré kedy vyšli. FPS žáner prechádzal pubertou a vývojári ešte len objavovali možnosti 3D priestoru. Tituly ako Fallout, System Shock, Wipeout 2097, Myth: The Fallen Lords, Warcraft, Starcraft, Resident Evil a im podobné viedli rebríčky obl'úbenosti. Doba bola prívetivá aj k vesmírnym simulátorom, ktoré v tomto období rástli ako huby po daždi. Jedným zo silnejších hráčov na poli bol kedysi Descent: FreeSpace – The Great War. Nemýl'te si však tento titul so slávnou sériou Descent. „Freespace" síce pochádza od tvorcov Descenta, nemá s ním však nič spoločné.

Za touto hrou stojí vel'ké herné štúdio, vtedy ešte pod menom Volition, Inc. Dnes známe ako Deep Silver Volition, LLC, americký vývojári z amerického Chicaga, Illinois. Mnohí z vás ich poznajú ako tvorcov sérií Red Faction, Saints Row a Summoner. Ich portfólio nepatrí k najväčším, no malé množstvo titulov je dostatočne kompenzované ich kvalitou.

Príbehovo sa dostanete rovno do stredu vesmírneho konfliktu medzi dvoma rasami – l'ud'mi (Galactic Terran Alliance) a mimozemskou rasou Vasudans (Parliamentary Vasudan Empire). V topánkach poručíka Ash prechádzate 14. rokom tohto nikdy nekončiaceho konfliktu. Ste vysielaní na rôzne prieskumné či eskortné misie, nepriatel' je známy.

Dôležitá je presná muška a splnenie úlohy z vyšších miest. Ked' tu zrazu vniknú do priestoru neznáme lode a vaše senzory ich nevedia identifikovat'. Z vašej letky vel'mi rýchlo ubúda a vy z posledných síl utekáte s pár preživšími. Ako jeden z mála ste dostali príležitost' vyrozprávat' vyššiemu veleniu, čo sa stalo. Nový agresor, ktorý sa objavil na scéne, dostal názov Shivans a odmieta akýkol'vek pokus o vyjednávanie. Jeho záujem je zrejmý, a to kompletná genocída iných druhov.

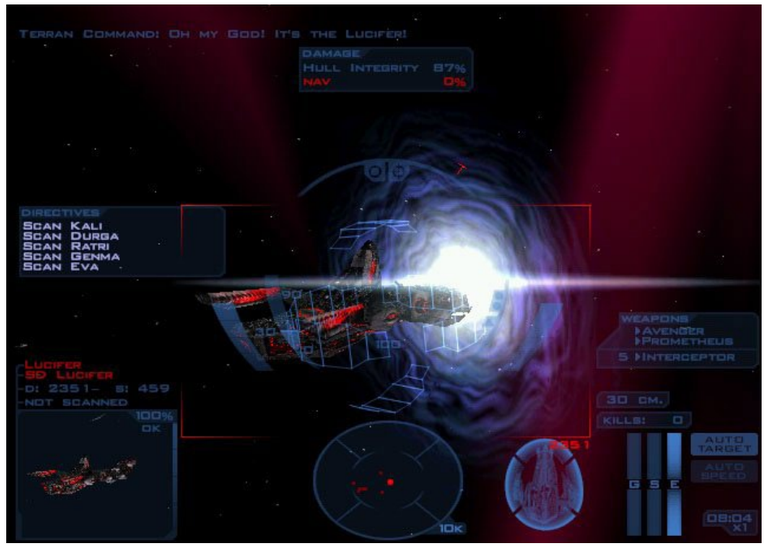
Vasudanom a l'ud'om neostáva nič iné, iba sa postavit' spoločnému, technologicky vyspelejšiemu nepriatel'ovi. Systém za systémom padá pod nadvládu Shivanov, a tak l'udia ustupujú čoraz bližšie k svojej rodnej Zemi.

FreeSpace bol mnohými označovaný za vesmírny letecký simulátor, no jeho arkádovost' tento názor podkopávala. Potešila však aplikácia newtonových fyzikálnych zákonov, a to pri kolíznom systéme, kde hra rozlišuje presne miesto nárazu či zásahu na vašej či akejkol'vek inej lodi.

Predtým, než ste začali misiu, ste sa ocitli v tzv. loadout miestnosti, kde ste si vypočuli briefing, vyzbrojili sa, vybrali ste si typ lode, taktiež sa vyzbrojili a určili členov svojich letiek, ktoré boli nadefinované podl'a misie. Nemohli ste menit' ich maximálny počet.

Každá misia obsahovala primárne a väčšinu sekundárnych úloh. Tie ste však všetky nemuseli splnit'. Pre napredovanie v kampani ste museli to najdôležitejšie vždy splnit'.

Počas celej hry ste mohli osedlat' niekol'ko vesmírnych bojových stíhačov. Od najl'ahších a najrýchlejších až po bombardéry a t'ažko obrnené kúsky. Prechádzali ste misie, kde bolo treba eskortovat', bránit', útočit', ale našli sa aj stealth misie. V boji ste mohli stretnút' vel'ké krížniky aj lode triedy destroyer, ktoré vedeli zlikvidovat' celú vašu letku behom pár sekúnd, ak ste takticky neničili ich kritické časti. Boje vo FreeSpace boli jedny z najlepších, aké ste mohli vo vesmírnych simulátoroch zažit'. Napriek svojej arkádovosti ste mali nepreberné množstvo možností, ako svoj stroj ovládat' a vylepšit' ho. Počas boja ste mohli prevádzat' energiu do štítov alebo do motorov, ak bolo treba uháňat'. Svoje letky ste riadili príkazmi a bez výnimky ste mohli rozdelit' príkazy jednotlivo medzi ich členov.



Týmto ponuka Descent: FreeSpace – The Great War nekončila. Mohli ste prejst' kampaň aj kooperačne, k dispozícii bol aj editor misií, v tej dobe bežná záležitost' u mnohých titulov. Tento fakt značne predĺžil životnost' samotnej hry.

Vývoj hry bol sprevádzaní kontroverznými faktami. Pôvodný tím (päť l'udí ešte v starom Volition) sa počas práce na FreeSpace rozrástol na sedemnásť a tvorcovia titulu sa nechali počuť, že prinesú na trh kvalitný titul bez závažných chýb. Opak bol pravdou a hra bola vydaná s večne padajúcim multiplayerom, problémy v AI a podobne.

Hra prešla štyrmi patchmi, kým sa všetko ustálilo. Volition v konečnom produkte vynechali vel'a scén a misií kvôli obmedzeným financiám. Zvláštne bolo tiež rozhodnutie tvorcov neponúknut' vyššie rozlíšenie ako 640×480, čo aj na rok 1998 bola spoločenská samovražda.

Napriek svojim chybám a nedostatkom sa stal Descent: FreeSpace – The Great War obl'úbencom a našiel si mnoho fanúšikov.

Bol chválený pre grafiku, krásne vykreslené miesta vesmíru a hlavne AI, ako priatel'ská, ktorá s vami spolupracovala, tak aj nepriatel'ská, ktorá sa dynamicky prispôsobovala situácii na bojisku.

Volition, Inc., dnešný Deep Silver Volition, sa už vesmíru nevenuje a intergalaktické konflikty vymenil za prezidentovanie v SteelPorte a nakopávanie mimozemských zadkov v alternatívnej realite.

FreeSpace patrí do memoárov hernej scény a každý milovník vesmírnych simulátorov by ho nemal vynechat' – v dnešnej dobe takýto jedinečný mix nenájdete.

Martin Húbek

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Výrobca: Creative As.
Zapožičal: Comgad
Žáner: RTS

PLUSY A MÍNUSY:

+ systém prepadávania
+ grafika a jej optimalizácia
+ rozmanitosť jednotiek a národov
- bugy a pády hry
- klasický problém TW - čím je ríša väčšia, tým to ide ľahšie a ľahšie

HODNOTENIE:

80%

Medieval 2, Empire, Napoleon, Shogun 2, Rome 2... Z hľadiska historického, postupnosť celkom zaujímavá a hlavne pomixovaná. Z hľadiska herného? Čím ďalej, tým lepšie, krajšie, plynulejšie a hlavne zábavnejšie. Veď posúďte sami...

Pod tým hradom Riman-cár zastal si táborom

Myslím, že s konceptom série so strategickou mapou a ťahmi na nej netreba v dnešnej dobe už asi nikoho zoznamovať. A ani ho ďalej asi rozpitvávať. Čoho by som sa určite rád dotkol, je systém, ktorým sú vaše „tábory", mestá na mape usporiadané. To je totižto v Rome 2 novinka. Po novom budú regióny rozdelené na provincie, a tak na kontrolu celého regiónu bude potrebné obsadiť všetky jeho mestá. Zmysel to má kvôli tomu, že mestá v regióne majú spoločné zásoby jedla, budovy, ktoré ovplyvňujú kultúru regiónu alebo spokojnosť v ňom. Ak teda vo vašich troch mestách budete mať už naplno obsadené miesta na stavby, samozrejme, že čím skôr budete chcieť ovládnuť poslednú časť daného regiónu. Okrem toho, pre ľudí ako som ja, čo nenávidia preklikávanie XY mestami v každom ťahu, sa v novom systéme mestá s možnosťami výstavby v nich zobrazujú v dolnej časti obrazovky. Už žiadne zbytočné preklikávania.

Belia sa rady šiatrov ďalekým priestorom!

Zmenil sa, okrem iného, aj boj. Po novom to nebude vždy len klasické obliehanie alebo bitka na pláňach, lúkach a lesoch. Vo veľkej strategickej mape si budete môcť prepínať medzi štyrmi postaveniami armády. Prvým z nich je normal, ktorý netreba asi predstavovať a vysvetľovať ako funguje. Armáda má svoj dosah, ktorý za kolo môže prejsť, môže zaútočiť alebo len tak stáť. Ďalším postavením bude „Forced March", ktoré z vašej armády spraví doslova mašinu na pochodovanie. V kole bude možné prejsť dvakrát väčšiu vzdialenosť ako v normálnom prípade. Nevýhodou však bude, že s armádou bude nemožné zaútočiť. Avšak prejsť vzdialenosť za tri roky, ktorá by normálne trvala šesť rokov, poteší každého stratéga. Číslo tri je „Defensive", vďaka čomu vaše armády pri útoku budú mať takú výhodu, že budú bojovať z palisád alebo z iného opevnenia. Poslednou a najzábavnejšou je Ambush. Armáda sa stane neviditeľnou. Pokiaľ však zaútočí, protivník sa len nečinne prizerá, ako jeho armáda ide po istej uličke a zrazu cez ňu preletia horiace balvany, ktoré v tomto móde ďalej môžete v bitke využívať. A čo bude nasledovať po balvanoch už asi spomínať netreba. Novinkou je aj to, že nepriateľské armády na bojovom poli nevidíte dovtedy, kým ich nevidia vaši vojaci. Nie je to možno žiadna prevratná novinka, keďže sme to videli už v tisíckach hier. Predsa, autorov z Creative Assembly treba pochváliť, keďže ROME 2 je prvá z hier, kde sa tento prvok využil reálne a každý jeden z vojakov nie je vlastníkom šedého zákalu a dovidí aj ďalej ako je pätnásť metrov. No pozor na lesy a skaly. Nikdy neviete, čo sa za nimi alebo v nich skrýva... Chápanie armád a ich tradície v ROME 2 kompletne zmenilo tvár. Armády ako také budú po novom dostávať skúsenosti spolu s generálom a bude ju možné vylepšovať. Ako to môžeme často vidieť aj v dnešnej dobe, aj v ROME 2 je možné stavať na tradíciách zničených alebo stratených jednotiek. Pokiaľ vám teda barbari prepadom z lesa vyzabíjajú celú légiu, na jej tradíciách je možné postaviť úplne novú, ktorá prevezme všetky jej skúsenosti z boja. Bude možné si vytvoriť vojská, ktoré sa budú špecializovať na obranu, útok, obliehanie mesta atď. A k tomu stále fakt, že raz zničenú légiu si bude možné znova a znova postaviť.

Ako som už spomínal ulahčenie s regiónmi, ktoré sú vyskladané z provincií, tak ulahčením prešlo aj regrutovanie armád. Tie si teraz bude budovať generál sám. A tak nebude potrebné v meste vybudovať šesť regimentov a postupne ich posielať ku generálovi. Stačí si len naklikať čoho a koľko chcete v svojej armáde a v „inventári" armády sa tieto jednotky po určitom počte kôl automaticky objavia.

Rastom sú ako jedle, pevní ako skala

Ozvučenie pri sérií Total War nemá zmysel asi ani ďalej rozpisovať. Áno, aj v Rome 2 je počuť tie prekrásne pochody vojakov a ich dupanie, rinčanie zbraní a zvuk lesných rohov volajúcich do bitky. Samozrejme, že toto všetko je podmienené vzdialenosťou kamery od armády. Čím je totiž kamera ďalej, tým viac všetky zvuky bitky prídu ambientnejšie. Ale ako som už vravel, tu sa nejedná o nič nové a netreba to predstavovať. Ale keď tie zvuky vždy tak nadchnú...

Čo sa však zmenilo a zároveň nezmenilo, je grafika. Pri najvyšších nastaveniach sa hra rozhýbe len na ozajstných High-end mašinách. Pochopiteľne, že tak aj vyzerá. Doteraz platilo, že si slabšie počítače Total War neužili. Pri Rome 2 sa však autori pochlapili a zoptimalizovali „dno" grafických požiadaviek, a ako povedal jeden z autorov, aj keď tomu veľmi neverím, hru si budú môcť vychutnať aj tí, ktorí vlastnia len integrovaný grafický čip. Síce si neužijú prekrásne ostré textúry (tie si neužije väčšina hráčskej komunity, keďže hra vyžaduje 2GB+ grafickej pamäte), krásne odrazy od heliem, horiace pláne, mimiku a pohyby vojakov, odrazy šípov od štítov a pod. Veď hry nie sú o grafike, vždy ide len o hratEľnosť... či? ;)

O sérií Total War sa veľmi ťažko píše. Existuje koncept, ktorý sa len dookola a dookola opakuje a vždy žne úspech za úspechom. Iróniou je, že hry, ktoré väčšinou koncept opakujú (viď. CoD), žnú kritiku za kritikou. Taktiež je tu ešte jeden problém. Keď sa koncept opakuje, je veľmi náročné písať o hratEľnosti. Čo však pri sérii TW nikdy nechýbalo, boli zmeny. Veď celá recenzia bola o novinkách a zmenách. A to je to, v čom bude hra ešte dlho excelovať.

Posledná otázka: Kúpiť či nekúpiť? Ja vám poviem za seba: Najlepší Total War, ktorý mi prešiel rukami.

Matej Minárik

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

The Bureau: XCOM Declasified

BUDETE SCHOPNÍ SO SVOJÍM TÍMOM ODVRÁTIŤ HROZBU Z VESMÍRU?

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Výrobca: 2K Games
Zapožičal: Cenega
Žáner: FPS s prvkami stratégie

PLUSY A MÍNUSY:

+ dobrý príbeh
+ jednoduchá hratel'nost', ktorá zabaví
- vel'mi zlá optimalizácia
- málo možností kustomizácie a výbavy
- vel'ký potenciál, ktorý tvorcovia nenaplnili

HODNOTENIE:

65%

Najnovšie pokračovanie XCOM série tento krát naberie trocha iný rozmer. Z t'ahovky XCOM Enemy Unknown sa stala TPSka s RPG a strategickými prvkami rozmiestňovania a vedenia svojho tímu. Úvodné trailery a videá nás mali presvedčit' o tom, že hra The Bureau bude minimálne taká dobrá ako Enemy Unknown. Je tomu naozaj tak? To sa dozviete v tejto recenzii.

Autori z 2K Games na seba vzali naozaj vel'ké riziko, ked' sa rozhodli zmenit' zaužívaný systém taktickej t'ahovky XCOMU takouto radikálnou zmenou na TPSku. Musíme povedat', že zmenou sme boli pomerne nadšení, lebo prvotné zábery z hry vyzerali vel'mi dobre. Vd'aka bohu, neboli to len prvotné zábery. Hra sa v systéme TPS hrala vel'mi prirodzene a na ovládanie taktických prvkov cez funkciu Battle Focus ste si okamžite zvykli. Pod'me si rozobrat' tento Battle Focus, lebo to je práve jeden z najdôležitejších prvkov hry, ktorý budete využívat' pri každom stretnutí s nepriatel'om. Aby bolo jasné, Battle Focus vám dá okno na vydanie rozkazov a používanie schopností, ale nezastaví čas, iba ho spomalí. To je jedna z vecí, ktoré musíte brat' pri zadávaní príkazov do úvahy, pretože vaši podriadení začnú daný príkaz vykonávat' už hned' po jeho zadaní, v spomalenom režime. Je to trocha škoda, pretože to uberá na taktickej stránke, ked' chcete skombinovat' viacero kombo útokov. Ďalšou, pomerne frustrujúcou vecou je, že je skoro nemožné sa k nepriatel'om potichu priblížit', a tak často po začatí stretnutia ostávajú vaši členovia s brokovnicou príliš d'aleko, aby mohli byt' účinní.

Ked' už sme pri pohybovaní sa členov vášho tímu, tak ide o prvok, ktorý sa vývojárom mierne vymkol spod kontroly. Vojaci si, aj po zadaných príkazoch presunút' sa na určitú pozíciu a zahájit' z nej útok, po chvíli robia čo chcú a často ani neviete kedy a zrazu leží krvácajúci člen niekde, kde nemal čo robit'. Úplným nezmyslom je aj fakt, že bežne preskakujú svoj vlastný kryt a dostávajú sa do priamej palebnej línie nepriatel'ov. Čo však najviac prekáža, nie sú to práve markantné posily a zabíjat' budete prevažne vy. Teda aspoň zo začiatku. Neskôr, ked' získate prístup k lepšej výbave, situácia sa zlepší.

Čo sa týka výbavy, 2K games si na možnostiach postáv vel'mi nedalo záležat'. Samotných možností kustomizácie je málo a aspoň k trocha zaujímavým kúskom sa dostávate relatívne neskoro. Dokopy sú dostupné približne tri zbrane z každej kategórie (brokovnice, pištole, sniperky, pušky) a dva granáty.

Vel'ké plus zožala XCOM základňa a jej prostredie a otvorené prechádzanie sa po nej. Môžete si „pokecat'" s niektorými hlavnými postavami, niekedy vám dajú aj zaujímavé bočné úlohy, za ktoré takmer nič nedostanete, ale celkom vás zabavia. Autori očividne čerpali inšpiráciu z Assassins Creedu, a tak teraz okrem vlastných misií môžete posielat' svojich členov tímu na misie po celých Štátoch, kde získavajú bonusové skúsenosti a vždy vám prinesú aj nejaký darček.

Hru si pokojne, tiež na vyšších náročnostiach, môžu zapnút' aj víkendoví hráči, ked'že sa ani na Veteran náročnosti nedočkáte vel'kých problémov. Ak si však myslíte, že bojovat' sa bude len na Zemi a XCOM bude spĺňat' len defenzívnu úlohu, ste na vel'kom omyle. Po prvom útoku na zem, začne XCOM pripravovat' protiofenzívu, a tak sa takmer hned' na začiatku, pomaly ale isto, vydáte na prototype UFA na planétu Outsiderov, aby ste zasadili kritický uder a prelomili tak ofenzívu ufónov. Smutné je, že hra vás neudrží dlho v kresle a na Veteran náročnosti to máte za nejaké dva večery za sebou, celkovo asi štrnást' hodín.

Samotný príbeh je zaujímavý a hra má dokonca až štyri konce – niekedy v rámci dialógov máte schopnost' niečo ovplyvnit'. Začínate ako stroskotaný agent CIA, ktorý po tragických udalostiach vo svojom živote padol z najlepšieho agenta CIA až na úplné dno. Za úlohu máte doručit' záhadný kufrík na stretnutie ministerstva obrany. O tento kufrík majú záujem aj Outsideri, a práve útok na vás a útok potrebný na získanie kufríka bude prvým kontaktom pozemšt'anov s mimozemskou civilizáciou, ktorý skončí... To už uvidíte sami, nebudeme spoilovat'.

Celkový dojem z hry kazí vel'mi zlá optimalizácia, a to hlavne grafická, aj ked' zvukové problémy nie sú žiadnou výnimkou. Na to, že hra je vyvíjaná na Unreal Engine, tak s ňou majú problémy aj High-end počítače. Kazenie a bugovanie sa textúr sú na dennom poriadku, a teda na reštartovanie hry si budete musiet' zvyknút'. Hra má problémy hlavne na špecifických grafických kartách a 2k zatial' vyzerajú, že ich to vel'mi netrápi.

Záver

Hra The Bureau: XCOM Declafisied určite nie je nominantom na hru roka, ale svoju úlohu, aj ked' s určitými technickými problémami, splnila. Samotná hra sa hrala dobre, zabavila nás od začiatku do konca, aj ked' v mnohých prípadoch mohla ponúknut' ovel'a viac, keby sa s tým tvorcovia viac pohrali.

Často ste narazili na situácie, kedy ste si pomysleli, že toto mohlo byt' super, keby to a to pridali. Ak sa vám ale páči XCOM séria, hru vrelo odporúčam, určite máte o zábavu na pár hodín postarané.

Od hry sa, bohužial', čakalo ovel'a viac, a to je aj jeden z dôvodov, prečo sa na ňu zhrnula vlna kritiky, hlavne od nových hráčov.

Snád' sa autori poučia zo svojich chýb a uvidíme sa pri d'alšom a snád' aj prepracovanejšom diele XCOMu.

Richard Mako

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

Diablo III

VYMEŇTE MYŠ ZA GAMEPAD!

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner: Akčné RPG
Výrobca: Blizzard
Zapožičal: Kontiki

PLUSY A MÍNUSY:

+ lepšia a zábavnejšia hra ako v dobe vydania PC verzie
+ možnosť hrať offline
+ multiplayer pri jednej konzole
+ odstránenie aukčného domu, lepšie vybalansovaný loot

- ťažkopádne ovládanie v inventári
- niekedy viac neprehľadný a chaotický boj v porovnaní s PC verziou

„Diablo, vitaj na konzolách. Cíť sa tu ako doma."

HODNOTENIE:
85%

Touto výzvou si už konzoloví hráči minimálne raz prešli. Žáner FPS strieľačiek sa na konzolách udomácnil, a hoci množstvo používateľov stále preferuje kombináciou myš a klávesnica, nájdu sa aj takí, ktorým ide virtuálne strieľanie lepšie s gamepadom. História sa opakuje, avšak s iným scenárom. Privítajte Diablo III, najnovší diel série akčných RPG, ktorá bola doteraz synonymom PC hrania.

Diablo III sa v súvislosti s konzolami spomínalo už dávno. Ešte predtým, ako Blizzard oficiálne oznámil konverziu pre PS3 a Xbox 360, sa hráči sťažovali na zmenu herných prvkov. Neobmedzený počet schopností, medzi ktorými si mohol hrdina vyberať, dostal limit v počte šesť a na herných mechanizmoch bolo badať, že sa prispôsobujú (možno) konzolovému hraniu. Bez ohľadu na to, aké boli očakávania, predpoklady a sťažnosti hráčov – konzolové Diablo III je tu a dopadlo výborne.

Čím začať? Aj napriek tomu, že Diablo je „iba" konzolový port, ide o neobvyklú konverziu. Obvykle sa stretávame s jednoduchým prispôsobením ovládaniu pre potreby gamepadu a tým snaha vývojárov končí. Konzolové Diablo však ponúka viacero rozličných vlastností v porovnaní s rok starou PC verziou. V prvom rade je to absencia kontroverzného aukčného domu, v druhom rade je to podpora offline hrania. Konzolová verzia nie je nijako prepojená s Battle.net účtom, ide o samostatnú hru s vlastným ekosystémom.

Absencia aukčného domu je v kombinácii s upraveným systémom „lootu" hlavnou výhodou konzolového Diabla. Loot je slangové označenie pre predmety, ktoré padajú z mŕtvol nepriateľov. Zatiaľ čo PC verzia nedokázala poskytnúť hráčom dostatočne kvalitné predmety, zväčša

bolo potrebné nakupovať z aukčného domu, na konzolách sa situácia zmenila. Tohto nedostatku PC verzie sú si vedomí aj samotní vývojári, ktorí sľubujú zlepšenie s príchodom datadisku. Späť však ku konzolám. Vývojári upravili algoritmus, ktorého výsledkom je, že predmetov padá vo všeobecnosti menej. Ich kvalita je však vyššia, častejšie získate predmet, ktorý je určený vášmu povolaniu. Pre porovnanie, PC verziu sme dokončili štyrikrát (raz na každom stupni náročnosti),

získali sme iba dva legendárne predmety, ktoré však boli prakticky nepoužiteľné. V prípade konzolovej verzie sme už na úrovni dvadsať mali vo výbave trojicu oranžovo-hnedých predmetov. Pre niekoho možno nepodstatný detail, správna odmena je však výbornou motiváciou k ďalšiemu hraniu.

A ako sa hrá Diablo pomocou gamepadu? Prekvapujúco pohodlne. Chvíľu si budete na zmenu zvykať, po polhodine hrania vám však pôjde zabíjanie príšer od ruky. Popravde, ovládanie hrdinu pomocou ľavej analógovej páčky je v určitom slova zmysle lepšie ako bežné klikanie myšou. Hranie je ovľa dynamickejšie, pocit ovládania hrdinu lepší. Pravý analóg dokonca skrýva novinku, ktorú konzolové Diablo ponúka – s hrdinami môžete robiť aj kotrmelce a takýmto spôsobom sa vyhnúť úderom nepriateľa. My sme ich ocenili najmä pri boji s veľkými a ťažkopádnymi obrami, ktorí vás jednou ranou „dajú dole". Našťastie, sú však pomalí a kotrmelce sú účinnou formou, ako sa vyhnúť úderu. Milí PC-čkári, dokážte toto pomocou vašej myši!

Atmosféra graduje, pohyb hrdinu je výborne zvládnutý a dostávame sa k používaniu schopností. V tomto smere bol Blizzard prezieravý, šestica schopností zaberá pravú časť gamepadu. Tlačidlá L1 a L2 použijete na aktiváciu uzdravovacieho nápoja, respektíve na uzamknutie nepriateľa. Myšou sa lepšie mieri a dá sa ňou aj presnejšie klikať, tlačidlo L2 vám tento nedostatok gamepadu čiastočne kompenzuje. Masové boje však v prípade konzolovej verzie niekedy prinášajú až príliš veľký chaos a zorganizovať sa v ňom nie je jednoduchá úloha. Pripravte sa teda, že niekedy budete kvôli chaotickému boju aj umierať.

Na druhej strane, Diablo III na konzolách ponúka možnosť regulovať náročnosť hry. Okrem základného nastavenia Normal/Nightmare/Hell/Inferno je k dispozícii nastavenie príšer – od easy/medium/hard až po extrémne náročnosti, ktoré pridávajú bonus z hľadiska skúsenosti, zlata a šance na nájdenie magického predmetu. My sme hrali v nastavení Normal s medium a hard príšerami a treba povedať, že aj v tomto smere bolo Diablo vybalansované.

Pred rokom nás pri hraní PC verzie Normal náročnosť nudila, nedokázala poskytnúť potrebnú výzvu. V prípade konzolovej verzie sme sa viackrát zapotili a sem-tam dokonca aj umreli.

Aby sme to zhrnuli. Konzolové Diablo ponúka vybalansovanú a optimalizovanú hrateľnosť. Takmer všetky nedostatky PC verzie pri jej uvedení sú odstránené a konzolové Diablo je vďaka tomu lepšie a zábavnejšie. Okrem offline hrania si môžete zahrať cez internet až s tromi hráčmi. Hranie v multiplayeri je opäť zábavnejšie a ak máte kamarátov, zavolajte ich k vám domov. Pred televízorom si na jednej konzole zahráte multiplayer až štyria a zábava je to ovľa väčšia, ako hrať s neznámymi ľuďmi cez internet.

Z konzolového Diabla mali obavy viacerí hráči. Výsledne však splnil naše očakávania. Diablo III na konzolách je lepšie a zábavnejšie, ako bola PC verzia pri svojom vydaní. Zmena ovládacieho zariadenia nepriniesla výrazne negatívum, ovládanie hrdinu je na gamepade dokonca dynamickejšie. Možno vám bude vadiť pohyb v inventári, ten môže byť niekedy mierne ťažkopádny, avšak samotná akcia je na gamepad výborne prevedená.

Diablo III nás opäť baví a dokedy nevyjde nový datadisk (ak sa objaví na PC skôr), budeme ho hrať iba na konzolách.

Roman Kadlec

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

Killzone: Mercenary

MALÁ-VEĽKÁ STRIEĽAČKA

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS Vita
Výrobca: Guerilla Cambridge
Zapožičal: SCEE
Žáner: FPS

PLUSY A MÍNUSY:

+ fantastická grafika
+ skvelá hratel'nost'
+ presné ovládanie
+ výborné multiplayer mapy
+ obstojný príbeh
- nevhodné tlačidlo na beh

HODNOTENIE:

90%

Spomínate si ešte, kam ste založili tú malú čiernu škatul'ku s vel'kým displejom a logom PlayStation? Áno, mám na mysli Vitu. Pretože práve teraz prichádza hra, kvôli ktorej ju oprášite!

Killzone: Mercenary je poctivou, plnohodnotnou AAA strie'ačkou so skvelou grafikou, dobrou AI, intenzívnym multiplayerom a decentným príbehom, ktorý t'ahá hru vpred. Že na tom nie je nič nezvyčajné? OK, ale videli ste už niečo také na handhelde s 5" obrazovkou?

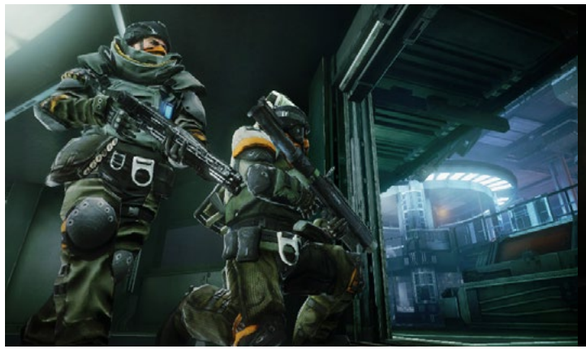
Čo vás prekvapí hned' na začiatku, je grafika. Hra vyzerá neskutočne dobre, na prvý pohl'ad na nerozoznanie od KZ2 a KZ3. Samozrejme, keby ste sa zastavili a začali skúmat' textúry, rýchlo uvidíte, že sú v nižšom rozlíšení ako na PS3. Lenže na to vám hra nedá čas. Úloha za úlohou, čo najefektívnejšie, čo najrýchlejšie, čo najlepšie dokončit' misiu, nech sa deje čokol'vek. Vývojári v Guerilla Cambridge vedeli, čo robia, a ich ciel'om jednoznačne bolo vyhnút' sa hluchým miestam, počas ktorých by ste začali analyzovat' detaily.

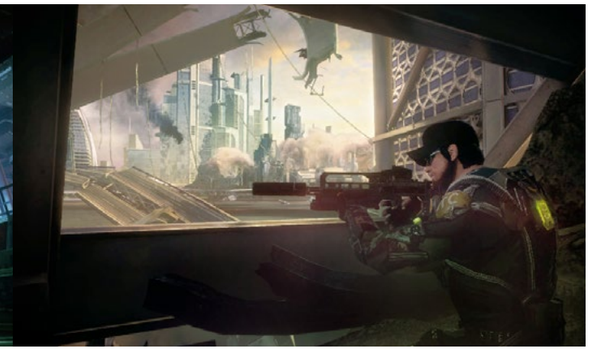
Oproti starším dielom série je citel'ný vizuálny príklon k novej generácii konzol. Prvé misie v KZ: Mercenary sa odohrávajú na planéte Vekta, ktorá sa viac podobá tej z trajlerov na Killzone: Shadow Fall ako tej z prvého Killzone. To je len dobré, pretože hra sa tak odosobňuje od minulosti a prikláňa sa k nadchádzajúcim dielom série.

Odklon od predošlých dielov je cítit' aj v samotnej hratel'nosti. Namiesto takmer čisto koridorového striel'ania s jasne daným postupom získavate viac vol'nosti a priestoru. Je len na vás, ako pristúpite k problému, ktorý leží pred vami. Či zvolíte taktiku plíženia sa a tichej eliminácie nepriatel'ov nožom či zbraňami s tlmičom alebo sa na Helghastov vrhnete ako Rambo s gul'ometom v rukách, je čisto a len na vás. Ale všetko má svoje pre a proti...

V KZ: Mercenary hráte za žoldniera Aarona Dannera. A vaším ciel'om je zarobit' čo najviac peňazí. Tie zarábate nielen za splnenie misie, ale doslova za všetko, čo v hre spravíte. A podl'a toho, ako to spravíte, ste oceňovaní peniazmi. Peniaze získavate aj za zbieranie nábojov po padlých nepriatel'och – ved' vlastne ušetríte na nákupe munície. Najviac budete zarábat' na zabíjaní Helghastov, pričom najmenšiu sumu dostanete len za obyčajné zastrelenie, viac za headshot a najviac za tiché priplíženie sa a šmyknutie nepriatel'a nožom zozadu. Dokonca aj vzdialenost' od ciel'a určuje, kol'ko dolárov za jeho smrt' získate. Vel'a peňazí dostanete aj za získavanie dôležitých tajných informácií, ktoré potom predávate armáde.

Ale aby ekonomika fungovala (a aby ste boli motivovaní tie peniaze vôbec zarábat'), musíte ich aj niekde míňat'. A verte mi, míňat' ich budete neúrekom. Ako žoldnieri budete potrebovat' zbrane, vel'a zbraní. Podl'a toho, ako chcete postupovat', budete volit' aj svoj arzenál. Ale hra vám neumožňuje zbierat' zbrane padlých nepriatel'ov. Musíte si ich kupovat' na čiernom trhu, a to pomocou samoobslužných automatov firmy Blackjack. Platíte nielen za kúpu zbrane, ale aj za doplnenie munície a za výmenu zbrane za inú, už predtým zakúpenú.





A ked' už som sa dostal k arzenálu, pod'me sa pozriet' na to, čo máte v hre k dispozícii. Samozrejmost'ou je rozdelenie na primárne (pušky, samopaly, odstrel'ovačky,...) a sekundárne zbrane (pištole, brokovnice). Na výber máte množstvo zbraní s tlmičom aj bez tlmiča, čo len potvrdzuje diverzitu v možných prístupoch k hraniu. Neprekvapia ani doplňujúce granáty, ale máte na výber až nečakane vel'a typov granátov. Zaujímavé sú aj nepriestrel'né vesty, takisto si vyberiete podl'a toho, aký postup v hre zvolíte – l'ahké a tiché, odolnejšie, ale hlučné a nemotorné. Úplnou novinkou v sérii Killzone sú však VAN-Guard zariadenia – vel'mi drahí, ale skvelí technickí pomocníci, ktorí pridávajú do hry nové schopnosti a možnosti. Napríklad si tu môžete zakúpit' dial'kovo ovládaného droida, ktorý skúma terén a môže tiež zlikvidovat' pár nepriatel'ov, alebo "neviditel'ný plášť", s ktorým sa preplížite okolo Helghastov. Existuje vel'a d'alších zaujímavých typov VAN-Guardov.

Podl'a toho, ako dobre sa vám darí zarábat' v hre peniaze, ste hodnotení aj žolíkovými kartami. Čím vyššia hodnota, tým lepší výkon ste podl'a hry podali. Aby bol systém spravodlivý, hra porovnáva údaje online s ostatnými hráčmi na svete.

Čo d'alej? Od každej hry na Vitu sa očakáva, že bude nejakým spôsobom využívat' dotykové ovládanie. Väčšinou to nevystrelí práve najlepšie, no Killzone: Mercenary je iný prípad. Absolútna väčšina dotykových a pohybových "vychytávok" je v hre dobrovol'ná – môžete si ich zapnút' v menu. Potom je to už len o osobných preferenciách. Samotné ovládanie je vel'mi precízne spracované, čakajte teda presnú odozvu, ako sa v striel'ačkách patrí. Rozvrhnutie ovládacích prvkov je zhodné s tým, na čo ste zvyknutí z bežných FPS hier. Samozrejme, Vita má menej tlačidiel, takže muselo prísť pár kompromisov. Jedine zapínanie behu je divne vyriešené a nebolo mi vel'mi po chuti. Vývojári to vyriešili tlačidlom s krúžkom, ked' stojíte na mieste a stlačíte ho, tak sa prikrčíte, ked' sa pohybujete, tak sa rozbehnete. Nemôžete sa však skrčit' z rozbehu, čím strácate drahocenné zlomky sekúnd a môže vás to stát' život.

Dotykovému ovládaniu sa nevyhnete jedine v prípade útokov nožom a v minihrách. Ked' sa dostanete dostatočne blízko k nepriatel'ovi, môžete ho šmyknút' dýkou. Stlačíte tlačidlo trojuholník a potom už len šuchnete prstom po displeji naznačeným smerom. Potom už len sledujete jednu z mnohých brutálnych animácií, za ktoré by sa nehanbili ani v tých najkrvavejších hororoch. Minihry sú menej záživné, ide o malé puzzle, ktoré musíte vyriešit' v časovom limite.

Multiplayer prináša jednoduchý základ, ale otázkou je, čo viac potrebujete? Mercenary Warfare je deathmatch, v ktorom trochu miešajú karty VAN-Guard systémy. Guerilla Warfare je zase team deathmatch. Posledný multiplayerový variant, Warzone, je o niečo zaujímavejší. Znovu sa hrá na tímy, ale počas jedného kola sa vystrieda päť rôznych ciel'ov – od nastriel'ania čo najviac nepriatel'ov až po hackovanie čo najvyššieho počtu rakiet. Všetky mutiplayerové mapy sú stavané pre ôsmych hráčov a navštívite v nich prostredia, vel'mi podobné tým v kampani pre jedného hráča. Klobúk dolu pred schopnost'ou vývojárov vybudovat' kvalitné mapy, prakticky na nich nenájdete žiadne miesto, kde by ste boli naozaj v bezpečí. Aj ked' sa na nich nenaháňa plný počet účastníkov, súboje sú stále napínavé a dynamické. A častokrát vel'mi krátke.

K dispozícii je rovnaký arzenál ako v singleplayeri. Čo ste si zakúpili v jednom režime, sa vám odomkne aj v tom druhom. Len v multiplayeri nezískavate hodnotiace karty, ale zbierate ich po padlých nepriatel'och a dopĺňate si svoju zbierku.

Killzone: Mercenary je parádnou FPS-kou. Hra je rýchla, dynamická, na pomery svojho žánru má celkom dobrý príbeh, ponúka množstvo nových možností a vylepšení oproti starším dielom série, má fantastickú grafiku, ktorá prekonáva aj niektoré vel'ké konzolové tituly a namiesto nedotiahnutých kompromisov a nedovareného obsahu sa sústred'uje na kvalitu v tom, čo ponúka. Žoldnierskemu prístupu k sérii Killzone vlastne nie je čo vyčítat'. Hra týchto kvalít a rozsahu by sa pokojne uchytila aj na PS3.

Pavol Ondruška

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

Disney Infinity

JEDINOU HRANICOU JE VAŠA FANTÁZIA

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner: adventúra/Sandbox
Výrobca: Avalanche Soft.
Zapožičal: Comgad

PLUSY A MÍNUSY:

+ Toy Box je zábavný a má potenciál
+ výborne zachytené čaro Disneyoviek

+/- dizajnované pre mladších hráčov

- množstvo bugov
- obsah viazaný na figúrky a power disky, ktoré budete musiet' dokupovat'

HODNOTENIE:
80%

Z dielne Walta Disneyho vyšli snád' najviac ikonické rozprávky a postavičky, ktoré sprevádzajú detstvá po celom svete. To však nevylučuje aj dospelých divákov, ktorí pod zámienkou svojich detí chodia na Disneyovky do kina. Ved' kto by odolal čaru toho povestného Disney humoru, krásnych príbehov a nezabudnutel'ných postav?

V skratke, Disneyovky sa stali neodmyslitel'nou súčast'ou našej pop-kultúry. Disney Infinity je najnovším počinom preniest' magický svet Walta Disneyho do videohier. Ide o unikátnu hru v tom zmysle, že vám poskytuje možnost' vytvorit' si vlastný svet, v ktorom sa môžete hrat'. Skoro tri roky v tvorbe a investovaných cez 100 miliónov amerických dolárov, pod'me sa teda pozriet' na výsledok.

Disney Infinity stavia na nostalgickej spomienke, ked' sme sa ako deti hrali hodiny a hodiny na koberci s vytiahnutými hračkami. V tejto hre totiž nebudete hrat' za samotné postavičky z vašich obl'úbených rozprávok, ale za ich hračky. Nebudete hrat' za samotného Jac..., teda KAPITÁNA Jacka Sparrowa z Pirátov z Karibiku, ale za jeho hračku. V Disney Infinity tieto hračky ožívajú a prechádzajú svojimi vlastnými dobrodružstvami, ktoré sú viac-menej podobné tým, ktoré poznáte z ich animovaných verzií. A ked' píšeme, že hračky v Disney Infinity „ožívajú", tak myslíme to doslovne. Nie, žiadnym spôsobom nebudete musiet' do vašej konzoly tlačit' vaše akčné figúrky, pretože k Disney Infinity je pribalená plošina, ktorá sa zapojí do vašej konzoly. Na túto plošinu môžete potom postavit' jednotlivé hračky, ktoré sa v hre načítajú a následne sa zobrazia. Dajte figúrku z plošiny preč a zmizne aj z hry. Samozrejme, nejde o hocijaké hračky, ale špeciálne hračky, ktoré sú predávané pre

Disney Infinity. V základnom sete dostanete rovno tri postavičky – (kapitána) Jacka Sparrowa, pána Úžasného a Sulleyho z Príšeriek. Dodatočne je dostupných cez tridsat' hračiek, s ktorými môžete Disney Infinity hrat'. Ak zatúžite po iných svetoch ako tých, ktoré sú pribalené, budete si ich musiet' dokúpit'. Deti sa budú tešit', ale rodičia, ktorí to budú musiet' platit' možno až tak nie. Znie vám tento režim povedome? Je to možné – pretože Disney Infinity funguje na úplne rovnakom princípe ako Skylanders.

V hre máte možnost' vybrat' si z dvoch herných módov. Play Set je v podstate iný názov pre klasickú kampaň. V nej budete prechádzat' vybraným svetom danej postavy, ktorú mate na plošinke postavenú. Tieto dobrodružstvá obsahujú lineárny príbeh, ktorý má viac-menej tradičnú štruktúru disneyoviek. To znamená – nenáročné skákačky, bez zbytočného násilia a s l'ahko pochopitel'ným dejom – inými slovami, ideálne pre mladších hráčov. Ovládanie je taktiež na základnej úrovni. Jedným gombíkom sa skáče, jedným sa útočí, jedným sa bráni. Príbehy sú poväčšine odrody svojho originálu a hlasy sa aspoň podobajú pôvodným hercom.

Pri recenzovaní sme sa u nás v redakcii nemohli dočkat', ako si zahráme za našu obl'úbenú postavičku (kapitána) Jacka Sparrowa. A hoci sa naše očakávania hry, ktorá je dizajnovaná primárne pre mladších hráčov, naplnili, ostali sme milo prekvapení celkovým spracovaním. Od pozemských šermovačiek sme sa prebili až k našej lodi, ktorej sme sa zmocnili a bitky sa presunuli na otvorené more. Je pravda, že viac vyspelých hráčov môže odradit' l'ahká náročnost', ale odl'ahčený humor, ktorý v hre prevláda, nás udržal pri obrazovke s vel'kým úsmevom na tvári.

Z troch hier, ktoré sú v základnom sete pribalené, boli Piráti z Karibiku najviac prepracované. Kým v tejto hre sa hlavne šermovalo a bojovalo na mori, v Príšerkách sa vyvádzali rôzne zákernosti medzi dvoma znepriatelenými univerzitami a v rodinke Úžasných budete zasa zachraňovat' svet pred inváziou robotov. Jednotlivé kampane trvajú približne šest' hodín a vaše postavy sa budú postupne levelovat' až do levelu 15. Bohužial', je prítomných dostatočne vel'a bugov a dizajnérskych chýb, ktoré vám budú bit' do očí.

Spomínané kampane však zd'aleka nie sú náplňou celej hry. V hre je totiž Toy box mód, v ktorom ide o tzv. sandbox, kde neexistujú skoro žiadne obmedzenia, okrem vašej fantázie a môžete si vytvorit' vlastný svet a vlastnú hru podl'a vašej predstavy. Chcete zorganizovat' automobilové preteky a zistit', či je lepší šofér pán Úžasný alebo Sulley? Nie je problém. Chcete si postavit' hrad, ktorý bude dobíjaný robotmi a vy ho budete musiet' obraňovat' iba s hŕstkou strážcov? Nech sa páči. Alebo chcete vytvorit' gladiátorskú arénu s rôznymi prekvapeniami? V skutku, obmedzením je iba vaša fantázia a neskôr aj hardvér, pretože čím viac elementov do svojho sveta dáte, tým pomalšie to väčšina konzol zvláda. Vel'mi to pripomína Minecraft, kde máte možnost' nadizajnovat' všetky detaily vášho sveta.

Od začiatku máte k dispozícii množstvo jednotlivých hračiek, ktoré môžete použit' pri vašom dizajne. Pochopitel'ne, škálu hračiek môžete rozširovat' zbieraním v jednotlivých Play Setoch a tzv. losovaním, pri ktorom za každý level vašej postavy dostanete zbierku hračiek a náhodne z nej dostanete jednu. To vás, pravdaže, núti hrat' čo najviac a eventuálne aj kupovat' nové postavičky, ked'že každá môže mat' len pätnást' úrovni, čo je teda pätnást' náhodných žrebovaní a hračiek, ktoré môžete zbierat' a následne použit' je cez tisíc.

Vaše vytvorené svety môžete zverejnit' ostatným hráčom a môžete si stiahnut' ich výtvory. V prípade, že vám chýba inšpirácia, môžete si pokojne zahrat' a prerobit' jeden z predvytvorených svetov. Pokial' budete stále chciet' nové možnosti, môžete si ich zaobstarat' aj vo forme tzv. power discov, ktoré sú v podstate malé fyzické disky, ktoré vám po priložení na platformu otvoria jednotlivé svety a ich elementy, ktoré môžete následne použit' v Toy Box móde. Tieto power disky musíte kupovat' samostatne a nikdy neviete aké dostanete, takže sa môžete pripravovat' na výmenu s kamarátmi.

Záverečné hodnotenie

Ide o vel'kolepé dielo z dielne Avalanche Software, ktorí nie sú žiadni nováčikovia v tvorbe videohier s Disney tematikou. Obsah, ktorý dostanete v Disney Infinity je obrovský, ale aby ste si ho v plnej miere vychutnali, budete musiet' prejst' jednotlivé kampane a pozbierat' rôzne hračky, ktoré budete môct' následne použit' v Toy Box móde. Toto, pravdepodobne, neodradí mladších hráčov, ale starším hráčom, ktorí sa chcú venovat' čisto dizajnu v Toy Boxe, to môže liezt' na nervy. Pokial' však máte diet'a alebo mladšieho súrodenca, s ktorým si chcete zahrat' nejakú hru alebo mu jednoducho chcete dat' nejakú hru, v ktorej nebude prítomný neprimeraný obsah, Disney Infinity je výborná vol'ba. Aj napriek mnohým bugom má hra v sebe to Disney kúzlo, ktoré bude imponovat' mladým hráčom, ktorí možno nie sú ešte skúsení vo videohrách a v Toy Boxe strávia mladí aj starší hráči nespočetné hodiny.

Adam Z.

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

Final Fantasy XIV Online: A Realm Reborn

ČO ROBIŤ, KEĎ SPRAVÍTE ZLÚ MMORPG HRU?

ZÁKLADNÉ INFO:

Výrobca: Square Enix Product Dev.Div.3
Žáner: MMORPG
Zapožičal: Cenega

PLUSY A MÍNUSY:

+ vizualizácia a „infografika"
+ dungeony
+ systém povolaní

- nudné questy
- určitá jednotvárnosť (rovnako ako v iných MMORPG)
- mesačné poplatky

HODNOTENIE:

80%

Urobte d'alšiu. S takým istým titulom, avšak s novým podtitulom. Prezentujte ju ako verziu 2.0 a možno ju aj predáte. Alebo nie?

Na prvý pohľad úplne nelogický prístup, avšak séria Final Fantasy je príliš známa na to, aby k nej vydavateľ pristupoval ako k bežnej hre. Pochybujeme, že by sa v inom prípade také zlyhanie, akým bola pôvodné Final Fantasy 14, tolerovalo. Priemer hodnotení hovorí za všetko – 49/100 a ku kritike novinárov sa pripájajú aj nespokojní hráči.

Reakciu vydavateľa poznáme a výsledok máme v našich počítačoch. Final Fantasy XIV Online: A Realm Reborn nezačal svoju cestu za spasením ideálne. Hru od prvého dňa sprevádzali problémy so servermi, vývojári túto situáciu nezvládli. Podobné nedostatky mávajú aj konkurenti, v prípade A Realm Reborn sa však objavili viaceré atypické situácie. Hra vám po prihlásení vyhodila chybu, že je plný server, namiesto zaradenia do rady čakajúcich hráčov vám však dala iba jedinú možnosť, hru vypnúť. Pár dní po oficiálnom štarte sa taktiež objavili problémy so servermi z hľadiska načítania postáv, ktoré si hráči vytvorili. Vo výsledku sa teda hru nedalo hrať.

Keď sme sa už (konečne) dostali k hraniu, čakalo nás ďalšie prekvapenie. Absencia dabingu je v dnešnej dobe prinajmenšom neobvyklá, a hoci niektoré diskusné fóra hovoria o tom, že sú postavy v niektorých situáciách nahovorené, nám povedali počas viac ako dvadsať hodín iba tri až štyri vety. Fanúšikom japonských hier je to jedno a možno problém hluchonemých postáv spočíval v našom (zlom) nastavení hry. Bez ohľadu na to, ďalší atypický prvok a pre väčšinu hráčov negatívum.

Preklikávame desiatky úvodných dialógov a dostávame sa k samotnému hraniu. Úvodné questy nás posielajú z miesta A do miesta B, robíme poslíčka iným NPC a čakajú nás aj prvé bojové úlohy. Zabi X príšer alebo z nich získaj Y vecí. Kritizujeme zastaranosť herného systému, takéto úlohy sme tu mali už pred dlhými rokmi a, jednoducho povedané, už sa obohrali. Chceme niečo nové, čosi zaujímavejšie. Asi sa toho dočkáme až v prípade The Elder Scrolls Online (ak môžeme posudzovať podľa bety, questy sú zaujímavejšie), vráťme sa však späť k FF XIV.

Zatiaľ by sa zdalo, že iba kritizujeme. Toto tvrdenie je sčasti pravdivé, vo výsledku to však s novým Final Fantasy nie je až také zlé. Hráča možno úvodné minúty otrávia, lebo zistí, že FF XIV ponúka to isté ako staršie MMORPG hry. Postupom hrania sa však situácia začne meniť a Final Fantasy si začnete užívať. Hoci je hranie a bojovanie v podstate stereotypné, avšak nie viac ako v iných MMORPG, je zároveň aj zábavné a návykové. Na prvé prečítanie si možno protirečíme, hru však odporúčame vyskúšať. Ak máte radi tento žáner, pravdepodobne nás pochopíte a Final Fantasy XIV budete hrať.

Pokračujeme ďalej. Postupne si zvyknete, že A Realm Reborn neponúka revolučnú hratelnosť a že ste principiálne rovnakých

hier už v minulosti hrali veľa. Niektoré boli lepšie, iné horšie, FF XIV však môžeme radiť do kategórie vydarenejších dobrodružstiev. Autori do hry zakomponovali niekoľko zaujímavých detailov – mŕtvoly vašich nepriateľov už nemusíte „preklikávať", akékoľvek poklady sa do inventára uložia automaticky. Hra má veľmi dobrý „infografický" systém, ktorý hráča informuje o všetkom potrebnom. Vždy máte prehľad o tom, ktoré príšery na vás útočia či ktoré vás zaregistrovali. Rovnako to funguje aj pri hraní v skupine, A Realm Reborn v tomto smere ponúka užitočnú pomôcku a šípky, ktoré sa zobrazia na obrazovke, ak príšery zaútočia, si zamilujete. Hrdinovia takisto nemajú milión nepotrebných skillov, vývojári zvolili prístup v duchu hesla „menej je niekedy viac". Na druhej strane, väčšina skillov ponúka nejaký špeciálny efekt, ich používanie vyžaduje rozmýšľanie a hranie je vďaka tomu zábavné. Možno je to iba subjektívny pocit, ale už dlho sme sa tak nebavili pri hraní za povolanie bojovníka ako v prípade FF XIV.

A Realm Reborn sa postupným hraním pretransformoval zo škaredého káčatka (prvý dojem môže byť klamlivý) do role šarmantného princa MMORPG žánru. Má svoje muchy, no na druhej strane ponúka štandardnú hratelnosť. K spomenutým novinkám ešte pridajme zaujímavý systém craftingu, kde hrdina získava samostatné úrovne (to je bežné aj v iných tituloch), avšak odomyká si aj špeciálne skilly určené iba na craftenie. Toto sa takisto mohlo objaviť aj v minulosti, v žiadnom prípade to však nie je bežné. Craftenie je v prípade A Realm Reborn pomerne komplexné, okrem „vyrábania" predmetu môžete zlepšovať aj jeho kvalitu. Všetky aktivity ovplyvňujú jeho odolnosť, tú môžete pomocou schopnosti zvyšovať, respektíve opraviť, a väčšina skillov je zároveň ovplyvnená faktorom náhody.

Tam, kde bojový systém neponúka nič nové, tam prináša crafting aspoň trochu vzrušenia z niečoho nového. Dodajme, že Final Fantasy XIV využíva klasické delenie povolaní ako väčšina hier – okrem boja na blízko sú k dispozícii aj magické povolania, a čo sa týka hrania v skupine, opäť sa stretávame so „svätou trojicou". Potrebujete tanka (povolanie, ktoré získava aggro, hráčov, ktorí budú spôsobovať nepriateľovi škodu) a niekoho, kto bude celú družinu podporovať. V rámci testovania sme sa do levelu 20 stretli s dvoma dungeonmi a oba nás prekvapili svojím dizajnom a zábavnosťou. Prvé instancie sú určené pre štyroch hráčov, postupne sa stretnete s úlohami pre ôsmych hráčov, respektíve raidami pre dvadsiatich štyroch hráčov. K tomuto hernému obsahu sme sa ešte nedostali, takže ho zatiaľ nehodnotíme.

Tento odsek by sme mali zvýrazniť, nakoľko sa zameriame na jedinečnosť herných

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

mechanizmov. Final Fantasy XIV umožňuje menit' povolanie postavy. Po dosiahnutí desiateho levelu si môžete začat' trénovat' vášho hrdinu v inom povolaní. Stačí vymenit' zbraň a z bojovníka s úrovňou pätnást' sa razom stane mág s levelom jedna. A Realm Reborn dokonca ponúka desat' slotov, do ktorých si môžete osadit' schopnosti iných povolaní než toho aktívneho povolnia. Takýmto spôsobom sa hra snaží hráčov motivovat' k experimentovaniu. Systém má aj praktickú výhodu, s jednou postavou môžete vykonávat' viacero úloh v rámci skupinového hrania. Samozrejme, nie súbežne. Každopádne, systémom levelovania a vol'nost'ou pri výbere/zmene povolaní je FF XIV unikátny. Hoci podobný systém ponúkol aj RIFT, Final Fantasy ide d'alej, hráč je slobodnejší.

Písat' o zástupcovi MMORPG žánru je vo všeobecnosti náročná úloha aj pre skúsených hráčov. Od vydania World of Warcraft sme hrali prakticky každé vel'ké MMORPG, takže vieme posúdit', ak je niektorá hra od základov zlá alebo nie. Úspech či neúspech väčšiny titulov však závisí na šikovnosti vývojárov. Dokážu ponúknut' dostatok nového herného obsahu, aby si udržali záujem hráčov? Nakol'ko sa objavuje čoraz viac hier bez mesačných poplatkov, Final Fantasy XIV: A Realm Reborn má zložitejšiu pozíciu. Hra je „zastaraná" nielen z hl'adiska niektorých prvkov hratel'nosti, ale aj platobným modelom. Dlhodobý prínos a zábavnost' za cenu mesačného poplatku si musí zvážit' každý hráč sám.

My vám môžeme povedat', že A Realm Reborn odstránil problémy a nedostatky svojho predchodcu. Final Fantasy XIV vo verzii 2.0 stavia na správnych základoch a dokáže vás pohltit' už po pár hodinách hrania – ked' prekonáte prvotné prekvapenie z niektorých herných prvkov. Následne sa pred vami otvorí pútavé dobrodružstvo a nový herný svet, ktorý stojí za to preskúmat'. Okrem bežných a vedl'ajších úloh sa môžete stretnút' aj questami, ktoré je možné opakovat'. Všetky síce ponúkajú v princípe to isté, zabi X príšer, prípadne eskortuj NPC z miesta A do miesta B, avšak hru táto jednotvárnost' až tak výrazne negraduje. Sem-tam sa na mape objavia aj dynamické eventy, nejde však o nič revolučné. S podobným princípom prišiel v minulosti RIFT a ten ponúkol aj rozsiahlejšie eventy.

Ak ste zvyknutí na JRPG, potom vám „grinding" nie je cudzí. V tomto smere to však s FF XIV až také strašné nie je. Na záver dodajme, že hoci sme PvP nespomínali, v hre sa nachádza. O tom však (možno) až nabudúce. Ak nás bude Final Fantasy bavit' ako doteraz a (hlavne) budeme mat' dostatok času, potom si takzvaný „end game" obsah predstavíme v samostatnom článku.

Roman Kadlec

TOTAL WAR™
ROME II
VYCHÁZÍ NA PC V ČESKÉ VERZI
16 www.pegi.info
CZ
PC DVD ROM
WWW.TOTALWAR.COM
COMGAD
intel
TOTAL WAR
CREATIVE ASSEMBLY
SEGA
© SEGA, Creative Assembly, the Creative Assembly logo, Total War, Total War: ROME and the Total War logo are either registered trade marks or trade marks of The Creative Assembly Limited. SEGA and the SEGA logo are either registered trade marks or trade marks of SEGA Corporation. All rights reserved.

Saints Row IV

BRUTÁLNEJŠIE, ÚCHYLNEJŠIE, LEPŠIE!

Spoločenstvo svätých neskončilo tretím dielom, ked'že hlavný protagonista neskončil iba ako boss. Svoje schopnosti a charizmu prejavil aj voči Američanom, ktorým sa zjavne páčil, a tak si ho zvolili za prezidenta! Konečne je tu nový Saints Row!

Tiež ste mali zmiešané pocity po zhliadnutí prvého traileru na Saints Row IV? Neboli ste jediní, ked'že mnohým l'ud'om hra pripadala ako kópia trojky s väčším DLC obsahom. Postupom času, ako sa odhal'oval príbeh, začalo byt' jasné, že SR4 má so svojím predchodcom spoločnú akurát grafiku a mesto Steelport.

Prvé diely série Saints Row boli vždy drsnejšie, gangsterskejšie, no posun série v hranici zábavy smerom nahor hre vynikajúco prospel. Saints Row IV je priamym pokračovaním trojky, a to s pôvodnými postavami, členmi Svätých. Už vopred upozorňujeme, že príbeh je šialený, vulgárny, zapletený a viac postáv uvidíte nahých ako oblečených. Páni z Volitionu majú svoj špecifický druh humoru, ktorý sa neboja využit' naplno.

Začiatkom hry ako boss gangu zneškodňujete letiacu nukleárnu raketu S.T.A.G.U, pričom vám do „nálady" hrá populárna pieseň od Aerosmith, na ktorej za tri dni narástol počet zhliadnutí o pár miliónov. Atmosféru si drží hra aj po intre, kde sa o pár rokov neskôr prechádzate po Bielom dome ako prezident USA. Žijete bezstarostne, kŕmite svojho tigra a varovania o mimozemskej invázii beriete na l'ahkú váhu, čo sa vám nevyplatí. Už o pár minút sa z neba vyrúti masívny zástup mimozemskej rasy Zinov pod velením Zinyaka, hlavná záporná postava hry.

Jednou z viacerých túžob Zinyaka pri návšteve planéty Zem bola jeho láska k literatúre a dobrým knihám. Avšak to nie je podstatné. Hlavným dôvodom bolo zotročenie a podmanenie si l'udí. Po tom, ako ste prišli na to, že porazit' Zinyaka nebude také l'ahké, zatvoril všetkých Svätých do virtuálnej reality (sna), v ktorej mal právo menit' a vytvárat' veci podl'a jeho chuti. Každý z tímu dostal určitý „svet" a vy ste sa z neho dostali ako prví. Pomohla vám Kinzei, ktorej počítačové schopnosti sa hodili práve v tejto chvíli. Zobúdzate sa nahí v materskej lodi Zinov, a tak vám nezostáva nič iné, ako sa prebojovat' cez ich stráže, pokým pre vás nepríde Keith David, viceprezident.

Po úteku vás čaká scéna, v ktorej Kinzei volá Olegovi, ktorý s Joshom popíja na Zemi v bare a myslí si, že neznáme číslo, ktoré mu volá, je iba d'alšia ponuka z tele-marketu. O pár minút na to je Zem zničená. Vy sa konečne môžete rozhodnút' o d'alšom postupe na vašej lodi. Lodi s kopou mimozemských prístrojov ako sú prístroje, prenášajúce vás do simulácie, virtuálnej reality.

Prvou časť ou na ceste k Zinyakovi je nájdenie a oslobodenie všetkých členov Svätých. Steelport (Zem už zd'aleka neexistuje) jestvuje v simulácii a môžete sa do neho vrátit', môžete byt' kým chcete, môžete mat' špeciálne schopnosti, no vy nie ste jediní, kto vám môže simuláciu ovládat'.

Aj napriek všemožnej Kinzinej snahe je to Zinyak, ktorý vám bude neustále v pätách. Príbeh sa začiatkom maximum hlavných misií sa odohráva v novovytvorenom prostredí, a to vel'mi pestrom. Ocitnete sa na všemožných miestach: 50-te roky, počítačová hra, 2D sekačka, textová adventúra, ale aj Steelport, ktorý autori využili na maximum a questy sa odohrávajú po celom meste.

Jedným z hlavných motívov hry je aj neutíchajúca zábava, ktorá trvá od začiatku po koniec. To vám garantujeme! Hra je jedna vel'ká paródia na ostatné filmy alebo hry, napríklad Metal Gear Solid. Nápady autorov sú šialené, vulgárne, perverzné, brutálne. Zabili ste niekedy energetický nápoj? Všetko je možné. Dokonca sa vám podarí dostat' do postele celú posádku. Teda, okrem viceprezidenta, ktorý celú hru namietal, že pre vás nie je dost' dobrý.

Neodmyslitel'nou súčasť ou štvrtého sci-fi dielu sú vaše schopnosti, ktoré dokážete používat' iba v simulácii. Pokial' sa misia odohráva v realite (napríklad na lodi Zinov), tak schopnosti mat' nebudete. Budete si musiet' vystačit' len sami so sebou. Pokial' sa však nachádzate v simulácii, je možné robit' prakticky čokol'vek. Najznámejšími schopnosť ami sú superskok a superbeh. Pri skoku môžete skákat' tak vysoko, ako chcete, pričom pri šprinte môžete bežat' vel'mi rýchlo a d'aleko. To však záleží aj od vašich upgradov. Po celom Steelporte sú rozmiestené clusters, po ktorých zozbieraní si za ne môžete zakúpit' nové vylepšenia: dlhšia výdrž, plachtenie vo vzduchu.

Viac schopností nadobudnete časom, ked'že sú primárne určené do hlavného príbehu a získate ich zabitím Wardenov – po získaní ich energie. Wardeni sú odporná háved', dokým neprídete na dobrú taktiku, ako ich zabit', alebo si nenájdete over-powered zbraň. Wardeni prichádzajú v najväčšom vypätí konfliktu a majú za úlohu vás dorazit'. Disponujú ochranným štítom, ktorý môžete dočasne zničit' niektorou z vašich schopností: mráz, oheň, rozrazenie, zdvihnutie a hodenie ťažkého predmetu. Všetky schopnosti majú mnoho upgradov, ktoré sa vám odomykajú časom, ako sa váš level zvyšuje.

Mimo príbehovej línie na vás v hre čaká tona vedl'ajších misií. Každý člen posádky má svoju sériu questov, ktoré pomôžu práve jemu. Za ich splnenie dostávate extra odmeny: peniaze, upgrady, nové zbrane... Napríklad si utužíte priatel'stvo s Johnnym Gatom, ktorého ste od trojky, ako zomrel, nevideli. V SR4 ho čaká vel'ký comeback.

V meste môžete robit' mnoho aktivít, za ktoré budete patrične odmenení. Môžete sa zúčastnit' rôznych výziev, ako je zničenie všetkého možného za určitý čas, alebo adrenalínové ničenie samého seba. Takisto môžete navštívit' úspešnú televíznu reality show úchylného profesora Genkiho, kde ide iba o prežitie. Zinyak je častým spolukomentátorom týchto zápasov, ako aj častým host'om jedného rádia. Medzi d'alšie aktivity patrí hackovanie obchodov, zaberanie pozícií, území. Skrátka, ani po hodinách hrania bez misií od hry neupustíte.

Prečo hackovanie obchodov? Ak ste si mysleli, že v Steelporte je nad'alej planet Saints, tak ste na vel'kom omyle. Celé mesto zaplavilo planet Zin a ich propaganda vo forme billboardov. V spojení s obchodmi treba spomenút', že postavu si viete vytvorit' na začiatku hry, ako aj počas hry v spomínaných obchodoch/u plastického chirurga. Editor môže zdat' ako poriadny nezmysel, no časom sa mnohé rozlúska.

Steelport sa privel'mi nezmenil, no teraz je temnejší, apokalyptickejší. Vznáša sa nad ním niečo, čo nad ním neustále drží tieň. Minimálne zmenené mesto vám počas hrania príbehu nebude vel'mi prekážat', ked'že

ZÁKLADNÉ INFO:

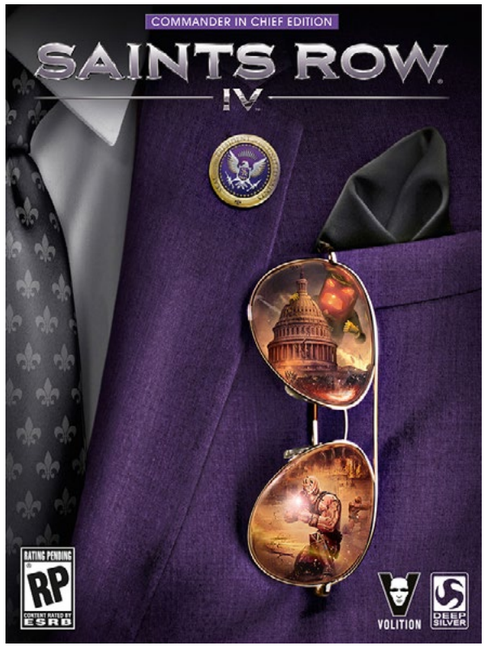
Platforma: Wii U
Žáner: skákačka
Výrobca: Nintendo
Zapožičal: Cenega

PLUSY A MÍNUSY:

+ nové výzvy
+ zaujímavé zmeny oproti pôvodnej hre
- nezmenený príbeh

HODNOTENIE:

80%



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

postavy je vel'mi rozsiahli a pri väčšej snahe a trochy šťastia sa vám podarí vytvorit' kohokol'vek. Môžete si kompletne vymodelovat' telo, ako aj použit' vlastné oblečenie... Ak radi chodíte nahí, nemusíte sa obliect', no pamätajte, že hra vám na to spraví cenzúru.

Takisto odporúčame dokončit' pred vel'kým koncom všetky misie pre váš tím, misie lojality, aktivity, ... Dá sa tak dosiahnut' lepší koniec. Predchádzajúca hra mala dva konce, pričom jeden bol úplne nezmyselný. Štvorka má iba jeden, no môže byt' doplnený niečím, čo neprezradíme. Pokial' však ide o samotný koniec, ten sa nám vel'mi páčil.

Posledným faktorom hry, ktorý vás možno zaujme najviac, je hudba a licencie použité v hre. Hudba, ktorá bola v hre použitá, je to najlepšie, čo sa kedy dalo v hrách počut'. Určite ste si mnohokrát želali v hre hudbu, ktorá bola napríklad v ukážkach, no v hre ste ju nenašli. Tu je to inak, budete tu počut' iba známe a overené hity.

Hra ponúka až sedem rádio staníc rôznych žánrov, a tak si každý určite príde na svoje (okrem metalistov). Či to budú 90-te roky alebo dubstep, vždy dopĺňajú už tak dobrú atmosféru. So súvisov hudby nám nedá nespomenút' jeden z t'ahákov tohto dielu, a to DupstepGun. Ak vám už vadilo vel'a krvi pri striel'aní z normálnych alebo mimozemských zbraní, táto zbraň je práve pre vás. Na zabitie, omráčenie človeka alebo vozidla využíva iba zvukové vlny, a tak vaši nepriatelia prepadnú DubStepu ! Saints Row IV nie je hra, ktorá by musela sadnút' každému. Má svoj typický vulgárny humor, pestré misie, dobrú hratel'nost', soundtrack. Skalným fanúšikom tretieho dielu možno nebude vyhovovat' sci-fi príbeh podobný Matrixu, no po návrate Johnnyho Gata zmenia názor. Ak vás zaujímajú negatíva hry, tie sú pre každého hráča iné. Je možné, že vám nesadne štýl humoru, totožné mesto a engine z trojky alebo sci-fi príbeh. Nám robila spoločnost' iba nevyrovnaná obt'ažnost' pri niektorých pasážach, občasný stereotyp a technické problémy, ktoré sa snád' časom odstránia. To však nemení nič na tom, že Saints Row IV je kandidátom na najhumornejšiu hru roka.

Ján Kaplán

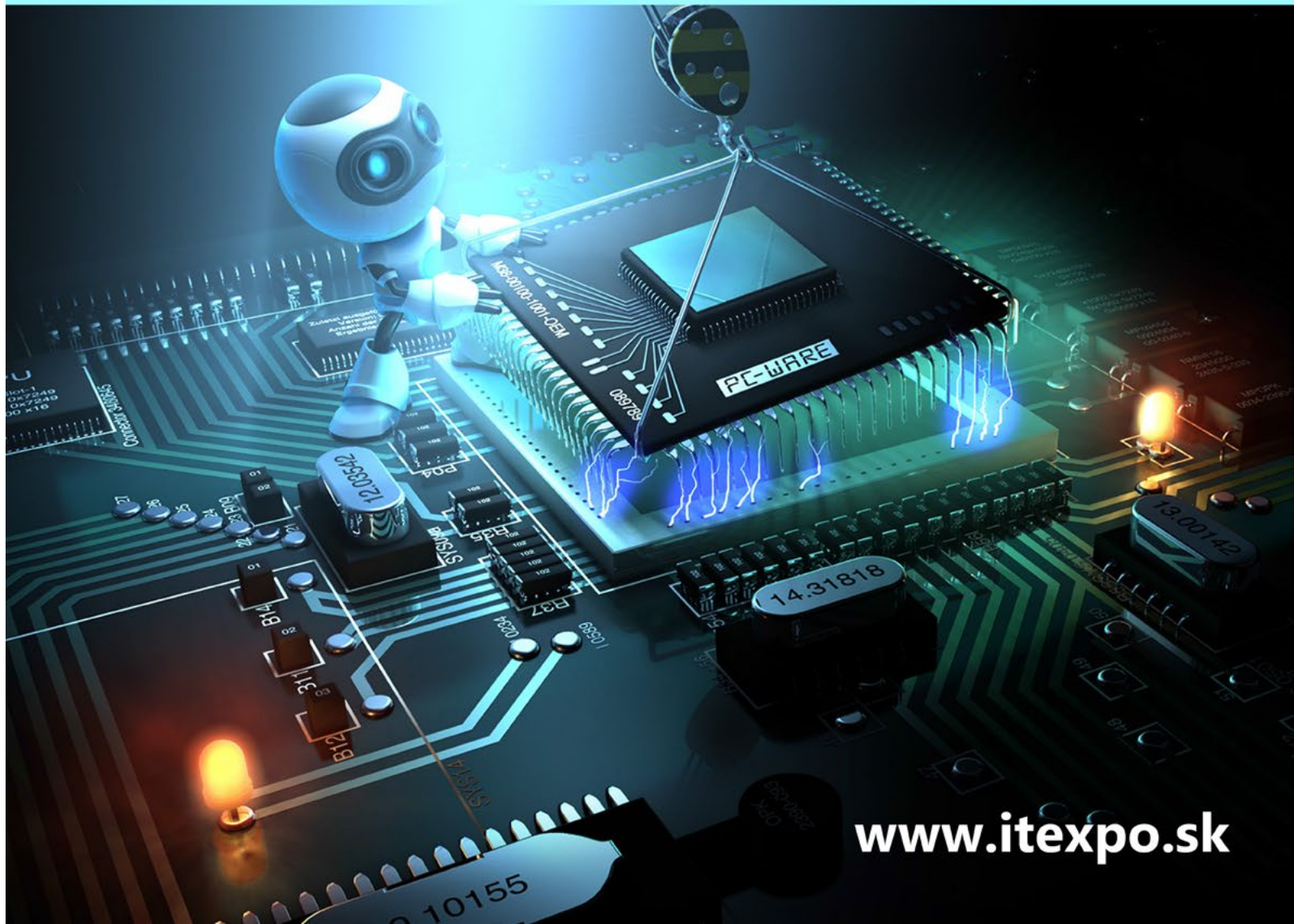
IT EXPO 2013

8. október (utorok) od 9:00 hod.

Žilinská univerzita, Rektorát

Vstup zadarmo

- Výstava a prezentácie IT noviniek
- Herný turnaj na notebookoch Alienware
- Tombola - hlavná cena, notebook DELL



Payday 2

BYŤ, ČI NEBYŤ KRIMINÁLNIKOM?

ZÁKLADNÉ INFO:

Výrobca: Overkill Software
Žáner: Akčná coop
Zapožičal: Cenega

PLUSY A MÍNUSY:

+ zaujímavý nápad na zasadenie hry

- otrasná AI
- nedotiahnuté herné mechanizmy
- absentujúci matchmaking
- sieťový kód z deväťdesiatych rokov
- technické spracovanie

HODNOTENIE:

65%

Poznáte to, jedného dňa sa zobudíte a poviete si, že by to konečne chcelo poriadny dom. Pozriete na účet a zistíte, že naň nemáte, a tak sa vyberiete do banky, kde vám pekná slečna za priehradkou s úsmevom povie, že na vašu vysnívanú vilu vám hypotéku naozaj neposkytne, ale ak sa rozhodnete zadlžiť na nasledujúcich tridsať rokov, budete si môcť dovoliť malý dvojizbový byt (zdravím JCiho). Väčšina ľudí v tomto momente zvesí hlavu a smutne odkráča, ale niektorým pri pohľade na sejf za zmienenou vysmiatou slečnou napadne, že dostať sa do neho a splniť si tak svoj sen, by vlastne vôbec nemuselo byť také zložité. A tu niekde začal aj môj príbeh, ktorý vám dnes chcem rozpovedať.

Stať sa zločincom, ktorý vykráda banky, prekvapivo, nie je také ľahké, ako by sa na prvý pohľad mohlo zdať. Človek potrebuje masku, zbrane a v neposlednom rade aj nejakých kumpánov, ktorí by s ním do toho išli. Keďže na prvé dve z týchto vecí potrebujete peniaze a na tú poslednú zase nejakú tú reputáciu, rozhodol som sa začať svoju novú kariéru malou prácičkou pre milého rusa menom Vlad, ktorý sa špecializuje okrem iného, no, povedzme, istom druhu poisťovníctva. Keďže sa niektorí z jeho klientov rozhodli prejsť ku konkurencii, poprosil ma, aby som k nim skočil na kus reči a v praxi predviedol, voči akým poistným udalostiam ich chránil starý kontrakt s ním. Vzhľadom na to, že Vlad vedel, že som v poisťovacej brandži nový, poslal so mnou aj ďalších troch AI asistentov, ktorí údajne vedia, čo robia.

To, že pohybovať sa v tejto brandži nebude také jednoduché, sa začalo ukazovať už pár sekúnd po tom, ako som dorazil so svojimi AI partnermi na miesto určenia. Keďže som bol v oblasti poisťovníctva nový, čakal som od mojich kolegov nejakú radu, ako získať zo štyroch obchodov potrebných 15 000$ pre Vlada. Bohužiaľ, však len ticho behali okolo mňa, čo zjavne nepôsobilo vôbec nenápadne, a tak si nás hneď pri vstupe do jedného z obchodov všimol SBSkár, na základe čoho moji údajne skúsení AI partneri spanikárili, nasadili si masky a za bieleho dňa ho v obchode plnom ľudí strelili do hlavy.

Výsledkom tohto činu nebola, samozrejme, len totálna panika celej ulice, ale aj rozhučanie sa alarmu, ktorý podľa všetkého stihol stlačiť nejaký šikovný zamestnanec. Povedal som si OK, páni asi vedia, čo robia, nasadil som si masku, vytiahol spod saka M4 (nie, vôbec nevyzerala pod sakom nápadne) a dal sa do presvedčenia okolo behajúcich, že je v ich záujme si ľahnúť na zem a nehýbať sa, pričom som akosi tak čakal, že moji AI spoločníci, vďaka ktorým je už na ceste polícia, začnú zháňať potrebné peniaze, aby sme mohli čo najrýchlejšie vypadnúť. Tí sa, bohužiaľ, rozhodli radšej opäť postávať pri mne, a tak som sa musel pustiť do bielenia pokladne ja sám. Vylúpiť prvú pokladňu sa ukázalo ako hračka, avšak jej obsah, biednych 2000$, ma pomerne nepríjemne zaskočil, a tak som sa opäť v sprievode mojich partiákov vybral cez ulicu do butiky oproti.

V tomto momente na miesto dorazili prvé policajné autá, z ktorých vyskákali na ulicu štandardní uniformovaní pochôdzkari, a

automaticky po nás spustili paľbu, a to aj napriek tomu, že sme mali plný obchod rukojemníkov. Presun na druhú stranu ulice sa teda zmenil na prestrelku, po ktorej ležalo na zemi tucet mŕtvych policajtov. Našťastie sa riskantná cesta vyplatila a v druhom obchode som po úpornom hľadaní objavil sejf. Ten bol však zamknutý a po smutnom zistení, že nikto z mojich AI partiákov fakt netuší, ako otvárať sejfy a pre istotu ani so sebou nenosí C4, som sa pustil do jeho násilného otvorenia príklepovou vŕtačkou. Ako asi tušíte, otvárať sejf takýmto spôsobom nie je práve najrýchlejšie, a tak som vŕtačku nastavil na automatiku a vybral sa opäť cez ulicu do ďalšej butiky.

Medzičasom na miesto dorazila rozhnevaná SWAT jednotka, ktorá sa rozhodla na nás posielať jednu vlnu ťažkoodencov za druhou. To sa ukázalo ako seriózny problém, keďže som si mohol zobrať so sebou na túto, údajne ľahkú prácičku len štyri zásobníky (viac sa mi vraj do saka nezmestí), a tak som po pár minútach ostal bez nábojov a splašene lietal od

jednej pokladne k druhej v snahe nabrať potrebný cash a vypadnúť, keď ma upozornil jeden s AI kolegov, že sa mi vraj zasekla vŕtačka a mal by som si ju prísť znova naštartovať. Po následnom spanilom šprinte cez otvorené priestranstvo, pri ktorom si SWAT jednotka z môjho zadku spravila cvičný terč, a znovu naštartovaní vŕtačky som s hrôzou zistil, že navŕtanie sejfu bude trvať ešte asi tak minútu. Po zhodnotení mojich možností a faktu, že moji AI kumpáni síce majú zjavne neobmedzené množstvo munície, ale ich muška stojí za "starú belu", pričom je len otázkou sekúnd, kedy SWAT vtrhne dnu a pomstí sa za svojich padlých kolegov, som sa odhodlal na ďalší výlet bočnou uličkou v snahe získať aspoň nejaké náboje z už peknej hromady mŕtvol poval'ujúcich sa okolo.

Moju prítomnosť, bohužiaľ, zaregistroval policajný sniper, a tak som už o pár sekúnd ležal v kaluži krvi na ulici a sledoval, ako sa ma polomŕtveho snažia policajti zatknúť. Našťastie im tento pokus prekazili moji kumpáni, ktorí ma prišli zachrániť. Že tak neurobili len z dobrej vôle, som sa dozvedel už o pár momentov neskôr, keď som zistil, že sa im znova zasekla vŕtačka a potrebujú ma, aby som ju opäť naštartoval. Po ďalších dvadsiatich sekundách plných nadávok bol sejf konečne otvorený a peniaze na dosah ruky. Stačilo ich len napchať do tašky, prehodiť si ju cez plecia a dostať sa do únikovej dodávky, ktorá na nás čakala za rohom. Keď som do nej konečne s rozstriel'aním zadkom naskočil, vyrazili sme preč a ja som si vydýchol, že už je po všetkom.

Moja radosť však netrvala dlho, lebo náš vodič nás v zapätí informoval, že sa nevie striasť prenasledujúcich policajných áut a budeme tak musieť prestúpiť do inej

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

dodávky. Prestrelka podzemnej garáži bola pomerne krátka, pretože na nás vodič druhej dodávky nehodlal čakať a tiež kvôli faktu, že som nemal žiadne náboje, takže sme už po pár minútach uháňali do nášho úkrytu.

Vlad bol na moje počudovanie s našim výkonom maximálne spokojný, čo mi prišlo pomerne zvláštne vzhľadom na fakt, že sme pri našej „malej akcii" vystrieľali polovicu policajného zboru menšieho štátu. Moje ďalšie rozčarovanie prišlo pri vyplácaní honoráru, kedy som sa dozvedel, že z mojich slúbených 120000$ dostanem na ruku len nejakých 20000$ a zvyšok mi Vlad poslal na môj zahraničný účet, ku ktorému mi z nejakého dôvodu nikto nedal prístup. K honoráru som ešte dostal možnosť si vytiahnuť aj kartu, ktorá mi vraj pri troche šťastia odomkne možnosť si vylepšiť svoju zbraň (ja, ako sa ukázalo aj pri neskorších fuškách, som zjavne šťastie nemal). Následne som bol odkázaný na web, kde si môžem privyrobiť zúčastnením sa rôznych iných akcií s ostatnými novopečenými kriminálnikmi.

Zhrňujúco, Payday 2 je coop akciou, v ktorej sa zhosťujete role kriminálnika, ktorý si zarába na živobytie vykrádaním bánk, obchodov, múzeí a iných lukratívnych miest na zákazku. Keď som sa prvýkrát o tejto hre dopočul z rozhovoru s jej tvorcami, bol som z nej nadšený, lebo podľa ich slov to vyzeralo, že pripravujú coop hru, v ktorej bude nutná naozajstná súhra štyroch hráčov zasadená do zaujímavého prostredia, a nebude to len ďalšie bezduché strieľanie všetkého, čo sa hýbe.

O to väčšie bolo moje sklamanie, keď som po pár minútach hrania zistil, že išlo len o prázdne sľuby, pretože mnou vyššie popísaný scenár sa opakuje prakticky pri každej hre, a je úplne jedno, či hráte so živými hráčmi alebo s otrasnou AI.

Hra sa totiž po pár minútach zakaždým zvrhne na prestrelku, kde na vás stále v častejších vlnách útočia čoraz lepšie vyzbrojení príslušníci polície, zatiaľ čo vy sa so spoluhráčmi snažíte niekam dostať alebo, pre istotu, dostať sa preč. Áno, je tu teoretická šanca splniť niektoré „prácičky" nenápadne a potichu, k čomu vás aj hra nabáda, ale, reálne, pokiaľ si vyslovene nezoženiete troch spoluhráčov, ktorí sú rozhodnutí ísť touto cestou, vždy sa nájde niekto, koho svrbí prst na spúšti a pošle celý plán geniálnej lúpeže tam, kam slnko nesvieti.

Najväčším problémom Payday 2 sa tak stávajú hráči samotní, pretože sú to práve prestrelky, ktoré pochovávajú autormi sľubovanú nápaditosť, a ktoré v kombinácií s nedotiahnutými sľubovanými hernými mechanizmami degradujú Payday 2 do šedého priemeru coop hier.

Áno, sú tu zaujímavé prostredia s ako-tak náhodne generovanými úlohami, ktoré však nemajú žiadnu atmosféru, neuveriteľne rýchlo sa ohrajú a svojím rozsahom a technickým prevedením sú až miestami smiešne. Áno, dajú sa tu kombinovať štyri špecializácie s postupným odomykaním schopností, ponúkajúce rôzne skilly, ako napríklad kontrola davu (mastermind) či byť neviditeľný pre kamery (ghost), avšak v konečnom dôsledku sú vďaka hráčom reálne využiteľné len dve z nich, a to konkrétne špecialista na zbrane (enforcer) a špecialista na techniku (technician). Áno, je tu možnosť nakupovania zbraní a výstroje, vrátane možnosti ich úprav, avšak systém ich náhodného odomykania cez výber jednej z troch kariet je v prípade, že fakt nemáte šťastnú ruku, katastrofický.

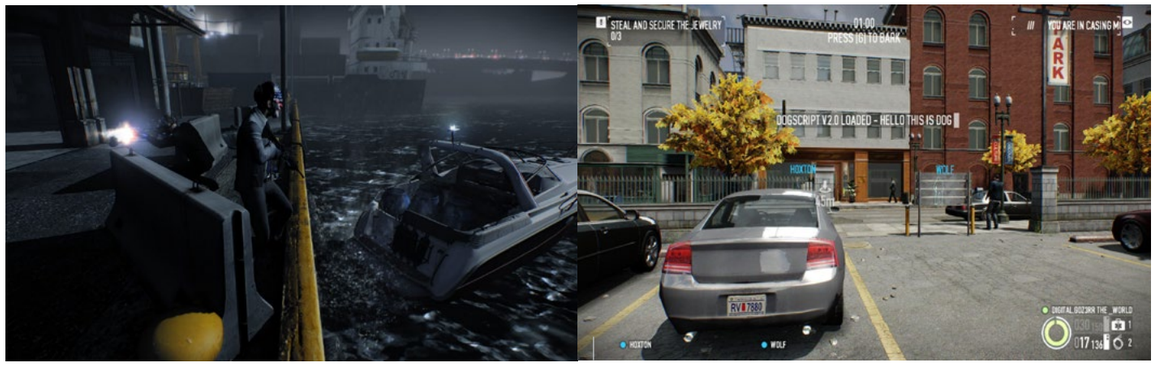
Nie práve pekná bilancia pokračuje ďalej v podobe rôznych bugov, na ktoré je možné pri hraní narazit' a kvôli ktorým je niekedy potrebné reštartovať celú akciu znova, a taktiež absentujúceho matchmakingu, vďaka ktorému sa len náhodne pripájate do hier, aby ste následne z nich boli kicknutí ostatnými hráčmi, lebo nespĺňate ich predstavu o leveli vašej postavy. Hra síce obsahuje možnosť pripojiť sa už aj do začatej lúpeže (v prípade nedostatočného počtu hráčov zaskakuje zmienená otrasná AI), avšak fakt, že pokiaľ sa niekto do hry začne pripájať už počas jej priebehu, spôsobí zamrznutie hry pre hrajúcich hráčov, ktorí musia sledovať niekoľko sekúnd okno so správou, že sa pripája nový hráč. Nepripomína vám to skôr hru z deväťdesiatych rokov (upozorňujem, že tento problém pretrváva aj po masívnom, dvojgigabajtovom update, pred ktorým na PS3 verzii hry multiplayer nebol vďaka bugom použiteľný vôbec)?

V technickom spracovaní Payday 2 taktiež nezožne žiadnu slávu. Textúry sú v nízkom rozlíšení, čo pri zistení toho, že hra sa odohráva v malých koridoroch a trpí miestami výraznými poklesmi frameratu, zaváňa vysoko odfláknutou optimalizáciou. Zvuková stránka taktiež ničím neohúri, ba skôr naopak, neustále opakujúca sa hudba v prípade prestreliek pôsobí rušivo.

Napriek všetkým týmto nedostatkom je potrebné uznať, že pokiaľ sa vám podarí pri hraní narazit' na dobrú skupinu hráčov, môžete sa s Payday 2 príjemne zabaviť a na chvíľu získať pocit, že byť kriminálnikom, ktorý vykráda banky, vlastne nie je až také zložité.

Pokiaľ sa však zamyslíte nad tým čo, za svoje peniaze dostanete, je možné, že dôjdete k záveru, že sa tu niekto snaží okradnúť vás, pretože Payday 2 vo svojej aktuálnej podobe nie je hoden plnej ceny.

Branislav Brna



INTERNETOVÝ OBCHOD S HRAMI

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

Diggs Nightcrawler

KNIHA, HRA ALEBO ROZPRÁVKA?

V júni všetci hovorili iba o The Last of Us. Na PS3-ke sa však objavila aj d'alšia hra – Diggs Nightcrawler. Menší rest doháňame recenziou v pravom čase. Ak sa vaše dieťa chystá do školy, interaktívnou rozprávkou, knihou a hrou v jednom balení ho určite potešíte.

Darčeky sa obvykle rozdávajú za vysvedčenia, no v prípade mladých školákov poteší úvodná motivácia na nový školský rok. Či už máte doma prváka alebo iného „prvostupniara", Diggs Nightcrawler je ideálny titul, ktorý nachvíl'u obmäkčí aj ženy – mamičky. Ich neustále pripomienky na tému, aké sú videohry škodlivé, že diet'a nemá sediet' pred PlayStationom, a že tá čierna škatul'a vyletí von oknom, v prípade Diggsa nečakajte. Práve naopak.

Diggs je charizmatický „žouželák" , a ak nemá žena fóbiu z dážd'oviek, potom sa pred televízorom stretne celá rodina.

Dôvod, prečo je vel'mi prozaický. Diggs je totižto kniha. Interaktívna. Ktorá sa pozerá cez PlayStation. Chaos z predchádzajúcich viet má pomerne logické vysvetlenie, a ked' vyskúšate Wonderbook v praxi, uznáte, že tento výmysel je efektívny aj efektný. Wonderbook využíva rozšírenú realitu a zo všetkých ostatných pokusov – EyePet, EyeToy atd'., to robí najlepšie. Samozrejme, aj EyePet mal svoje čaro, v prípade Wonderbooku sme však nadšení z toho, ako vývojári skĺbili rozprávkový príbeh, knihu a interakciu zo strany používatel'a.

L'ud'om sa nechce čítat', Diggs Nightcrawler je však kniha, ku ktorej sa budú deti vracat' s radost'ou. Má chytl'avú a pútavú prezentáciu. Ked' na Wonderbook namierite PlayStation Eye kamerou, z knihy vyrastie virtuálny svet, priamo vo vašej obývačke.

Dážd'ovka Diggs je detektív a hoci sa príbeh radí do žánru noir, atmosféra, zápletka, herné postavy a všetko v hre/knihe je prispôsobené pre detského diváka. Sony dokonca knihu/hru lokalizoval do českého jazyka, a to je jedným slovom bomba. V minulosti sme často recenzovali detské hry, ktorým však chýbala lokalizácia. Teraz je situácia iná.

Český dabing je vydarený, chválime aj český preklad, ktorý nepôsobí rušivo. Vd'aka tomu dáte diet'at'u do ruky knihu a necháte ho, aby spoznávalo interaktívny svet.

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner: Interaktívna kniha
Výrobca: Moonbot Studio
Vydavateľ: Sony SCEE

PLUSY A MÍNUSY:

+ koncept
+ český dabing
+ originálny herný zážitok
- obmedzená hrateľnosť v pravom slova zmysle
- horší pomer cena a výkon pri kúpe balenia s knihou Wonderbook a kamerou PS Eye

HODNOTENIE:

80%

„Čítanie" sprevádza viacero aktivít, ktoré musíte s knihou robit'. Okrem otáčania stránok, aby ste pokračovali v príbehu, budete knihou triast', nakláňat' ju, otáčat' ju. Sem-tam dokonca zakričíte, aby naša dážd'ovka pokračovala v pátraní. Kto zabil vajíčko? Chcel si urobit' praženicu alebo prečo je Valda Cvalda rozbité? A kde sú ostatné časti jeho škrupiny? Je zrejmé, že zápletka, ako aj celá hra, je určená mladým čitatel'om.

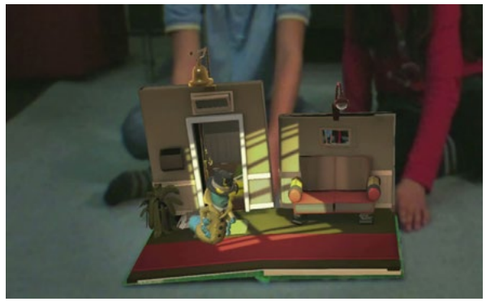
Pre staršieho hráča nepredstavuje Diggs žiadnu výzvu. Knihou prebehnete za hodinu a pol. Diet'a sa zabaví dlhšie. Bez ohl'adu na váš vek – Diggs Nightcrawler predstavuje výborný herný zážitok. Dualshocku sa počas hrania nedotknete, na všetko vám postačí kniha. To je v prípade Diggsa váš jediný ovládač. A aj ked' je náplň z hl'adiska hratel'nosti primitívna, koncept interaktívnej knihy v praxi funguje. Dodajme, že okrem knihy môžete využit' aj Move ovládač, pomocou ktorého budete fotit' Diggsa a iné postavičky z hry.

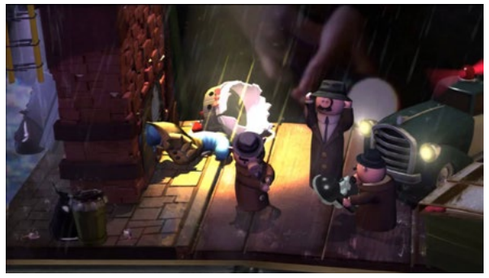
Ako sme už spomenuli, príbehom sa prelistujete, pretrasiete, preotáčate, prenakláňate, prebúchate a iné prečinnosti s knihou počas 1,5 až 2 hodín. Diet'a si môže príbeh spustit' opät', v cudzom jazyku a zdokonal'ovat' sa tak v angličtine alebo nemčine. Alebo sa pokúsi splnit' všetky fotografické úlohy, ktoré sa v knihe/hre nachádzajú. Alebo knihu odloží a nevráti sa k nej – možno ju raz ukáže kamarátom na návšteve. Ak Diggs zabaví vašu rodinu iba na dve hodiny, pri cene cca 15 eur, ide o pomerne dobrý pomer cena/výkon. Návšteva v kine by vás vyšla drahšie. Na druhej strane, ak potrebujete kúpit' aj knihu Wonderbook a kameru PS Eye, potom je cena balenia drahšia. Pre Wonderbook však v minulosti vyšla kniha zo sveta Harryho Pottera a snád' sa v budúcnosti objavia d'alšie interaktívne knihy. V takom prípade ide o investíciu (aj) do budúcnosti.

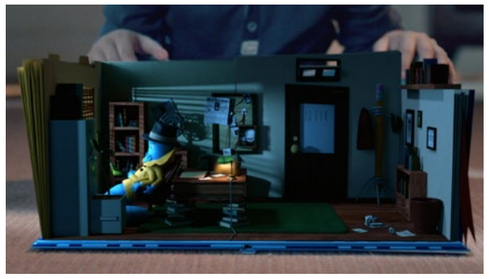
Interaktívne knihy v prevedení ako Diggs Nightcrawler sú výborné. Ak bude Sony podporovat' tento projekt aj nad'alej, potom sa môžu rodičia aj deti tešit' na d'alšie príbehy. Diggs dokazuje, že koncept funguje a dokáže zaujat' starších aj mladých hráčov. Samozrejme, klasickým knihám sa nevyrovná nič, avšak Wonderbook je výborný príklad knihy novej generácie. Až raz bude existovat' hologram, potom hologramové knihy budú vyzerat' práve takto. Dovtedy, ak máte PS3, neváhajte – Wonderbook stojí za vyskúšanie.

A ak máte doma malého predškoláka alebo školáka, toto tvrdenie platí dvojnásobne.

Roman Kadlec







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

Rayman Legends

STÁLE NA VRCHOLE

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner: Platformovka
Výrobca: Ubisoft
Zapožičal: Playman

PLUSY A MÍNUSY:

+ zábavnosť
+ nápaditosť
+ vizuálny šarm
+ soundtrack

- iba lokálny co-op
- žiaden príbeh
- jednoduchosť

HODNOTENIE:
80%

Rayman Origins dokázal pred dvoma rokmi oživiť sériu, od ktorej už nikto veľa nečakal. Po obrovskom úspechu sa teda od Legends očakávalo oveľa viac. Pôvodná Wii U exkluzivita priniesla isté obavy o výslednej kvalite, ale už pri pozretí sa na číselné hodnotenie je jasné, že sa nenaplnili.

Netradične sa do recenzie ponoríme s negatívami, pretože aj samotná hra ich ukáže hneď na začiatku. Tým prvým je v podstate neexistujúci príbeh. Intro je všetko, čo dostanete, potom je to len a len o hratelnosti.

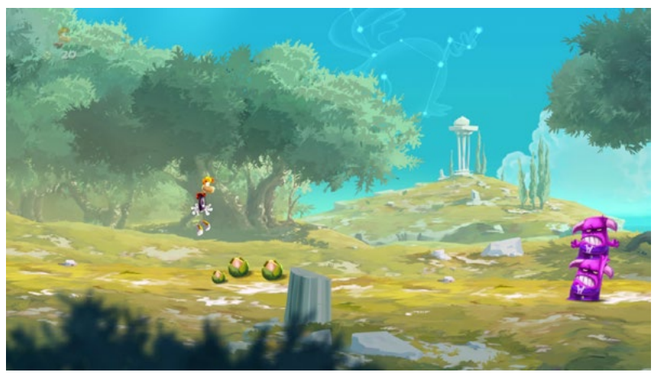
Absencia príbehu v platformovom žánri nie je žiadna tragédia a niekedy je skôr na škodu, ale mnoho titulov dokázalo priniesť v tomto ohľade vynikajúce výsledky. Legends sa o príbeh však nepokúša.

Druhou nepríjemnosťou je jednoduchosť, sprevádzajúca prvé tri z celkových piatich nových svetov. Príjemná výzva, o ktorú sa snaží každá platformovka, si vás nájde až v neskoršej časti. Toto vyvažuje aspoň bonusový materiál v podobe postupne sa odomkýnajúcich máp alebo rôznych online výziev, snažiacich sa o najlepší čas alebo skóre. Hráči, snažiaci sa pozbierať všetko, si s hrou vystačia pekný čas.

Príjemným prídavkom sú mapy z Origins vynovené v štýle Legends. Pokiaľ ale chcete prejsť len základné svety „kampane", tak ich preletíte pomerne rýchlo.

K dispozícii je aj multiplayer, konkrétne kooperatívne hranie. No zabudnite na online. Ten k dispozícii nie je, čiže si so svojimi spoluhráčmi budete musieť posadať za jednu obrazovku, pekne ako za starých časov. V tomto prípade je najlepšie hrať vo dvojici, pretože s viacerými postavičkami na obrazovke sa dianie stáva pomerne chaotické a ťažko čitateľné.

Nuž, nastal čas na to pozitívne. Ako platformovka, ponúka Rayman Legends všetko, čo by ste si od tohto žánru mohli želať. Level dizajn je vybalansovaný natoľko, že každá mapa ponúka skryté zákutia pre tých všímavejších, no nijako tým nespomaľuje prúd hratelnosti. Nech robíte čokoľvek, je to natoľko zábavné, že dostanete chuť si to prejsť znova a tentokrát s lepším skóre či so zachránením všetkých teensiov. Teensiov totiž musíte zachraňovať a s nimi si odomykať ďalšie mapy a svety. Na prejdenie základnej kampane vám ich bude stačiť zhruba 260, no celkovo ich je až 700. Okrem obyčajných levelov dôjde aj na časovky alebo súboje s bossmi (alebo utekanie pred nimi). Novinkou je výpomoc žabiaka. Ten bol stvorený špecificky pre Wii U, kde ho môžete ovládať priamo. Ten sa objaví v momentoch, kedy budete musieť odsúvať prekážky, posúvať platformy, štíty alebo šteklit' nepriateľov, aby si Raymana (alebo iného z dostupných charakterov, ktorých si postupne odomknete) nevšímali. Na všetkých ostatných platformách sa žabiak posúva sám a vy len stlačíte tlačidlo, aby urobil vhodnú akciu. Môže to znieť ako otrava, ale funguje to bez problémov a oživuje to hratelnosť.



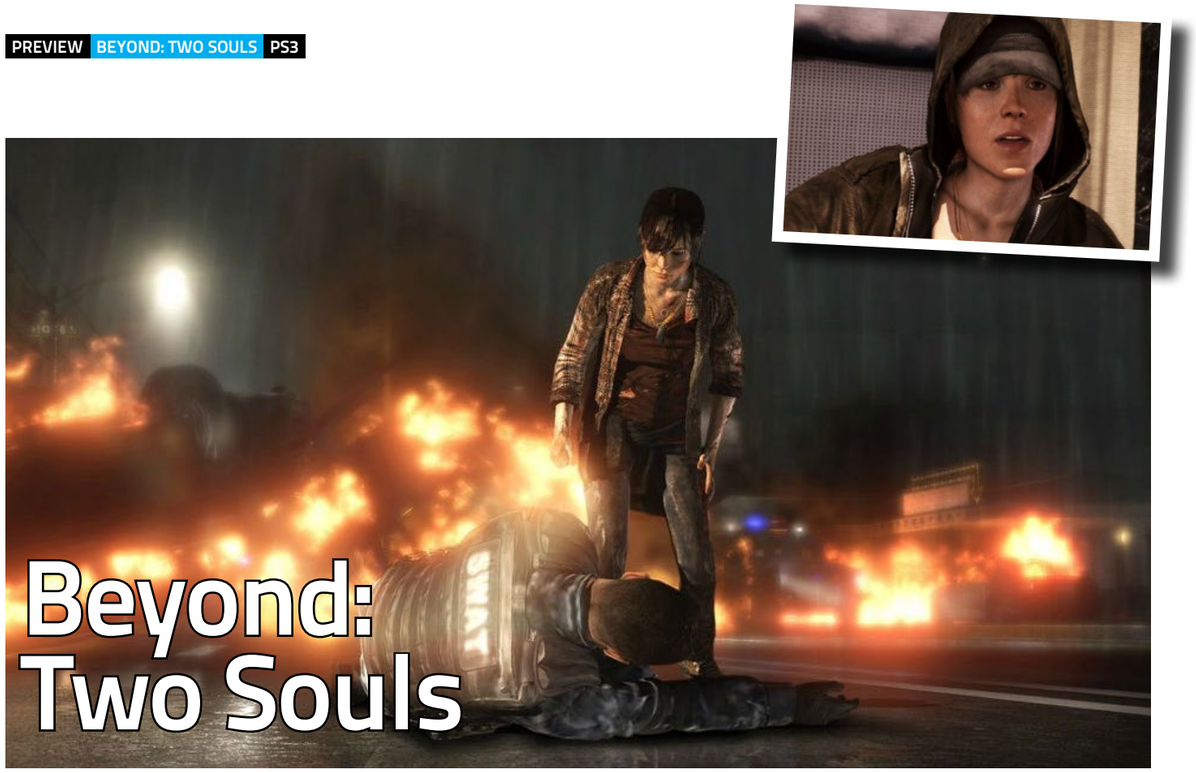
Čo však pred vydaním hry zaujalo bezpochyby najviac, boli muzikálne levely. Je miernym sklamaním, že väčšinu nám vyspoilovali trailery a je ich teda tak málo, pretože sú úžasne zábavné a návykové a rozhodne by nevadilo, keby ich bolo dvakrát viac. Skákanie do rytmu hudby sa snáď v prípadnom pokračovaní vráti.

Soundtrack ako taký je vynikajúci a patrí medzi to najlepšie, čo sme mali možnosť tento rok v hrách počuť. Nielen samotné piesne, ale aj ich dynamika (s tým, čo sa deje na obrazovke) bičuje hráča k lepším a lepším výkonom. V spojení s vyšperkovaným vizuálnym štýlom je Legends potešením pre oči aj uši. Aj keď možno nie pre prsty. Rozhodne odporúčame gamepad pred klávesnicou.

Rayman Legends tak nadväzuje na úspech Origins a upevňuje si svoju pozíciu medzi modernými platformovkami. S dostatkom bonusového materiálu, pomaly prevyšujúceho hlavnú kampaň, ponúka celé hodiny zábavy. Nevyhli sa mu isté nedostatky, ale v celkovom meradle ide o silného zástupcu žánru, ktorému sa odpúšťajú chyby veľmi ľahko vďaka šarmu, aký inde nenájdete.

Patrik Barto

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



Beyond: Two Souls

Quantic Dream je spoločnosťou, ktorá pár rokov dozadu vsadila na žáner, ktorý podľa mnohých ľudí už dávno vymrel. Sú ním presne adventúry, ktoré v 90.-tych rokoch žali najväčší úspech, no s príchodom 3D technológií a nových možností svoje miesto na hernom trhu postupne strácali. Dnes by sa dali moderné adventúry spočítať na prstoch na rukách.

Adventúra s poltergeistom

Po veľmi úspešných hrách – Fahrenheit a Heavy Rain, sa mi do rúk dostáva ich ďalší počin s názvom Beyond: Two Souls. Hoci ukážkové „demo" fragmentuje celý dej, základnú predstavu o príbehu sa dalo postrehnúť celkom dobre.

Tentokrát sa vžijete do roly len jednej postavy, Jodie Holmesovej, ktorá je akýmsi spôsobom spojená s inou dušou – Aidenom. Tá dokáže hýbať objektmi, prevteliť sa do tiel iných či spôsobovať zimomriavky okoloidúcim ľudom. Cool, že? Avšak smola je, že Jodie nad svojou spriaznenou dušou nemá žiadnu kontrolu. Hoci budete môcť hrať aj za Aidena, čo je dosť podstatná časť hry a jej mechaník, budete si môcť určiť, či Jodie bude poslúchať, alebo nie.

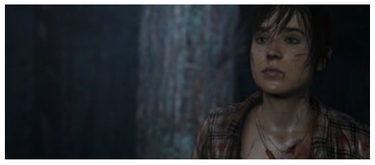
Celý príbeh prechádza od Jodie-inho detstva až po dospelosť, takže postupom času sa dozvedáte nové informácie a tak isto sa odomyká aj príbeh, ktorý je veľmi zaujímavý. Tvorcovia, ako pri Heavy Rain, vsádzajú na detaily, ktoré formujú úzke puto medzi hráčom, Jodie a Aidenom. Ako príklad môžem spomenúť pubertiacku párty, na ktorú bola Jodie pozvaná a dopadla pre ňu sociálnym fiaskom. Decká si ju podali a zavreli pod schody ála Harry Potter. To sa Aidenovi nepáčilo a je len na hráčovi, ako sa jeho poltergeist zachová. Osobne som sa zahral na toho zlého a veľmi som sa pri ničení torty a hádzaní nábytku do oslávenkyne zabával.

Spomenúť treba aj pestrú škálu quick time eventov, ktoré by mali pri zlyhaní meniť dej, ako tomu bolo v spomínanom Heavy Rain. Ovládanie je veľmi intuitívne a sprevádza hráča naozaj všetkými akciami, ktoré na obrazovke vidíte. Beyond: Two Souls je skrátka perfektne spracovaný interaktívny film s vysokou dávkou adventúrnych prvkov. Aj keď som sa v press deme nestretol s veľkými dialógovými oknami, je dosť pravdepodobné, že sa v hre nachádzať budú.

Na záver treba spomenúť aj neskutočne detailnú grafiku, ktorá sa na konzolách dnešnej generácie takmer vôbec nevyskytuje. Ak ste odpadávali pri Heavy Rain, môžete sa staviť, že Beyond je o dve triedy lepší. Svoje robí naozaj bravúrny motion capture, či už postáv, alebo veľmi detailné zachytávanie tváre, kvalitatívne lepšie ako bolo v L.A. Noire. Fyzikálny engine postrehnete pri správaní oblečenia, vlasov či využívania Aidenových schopností. Párkrát dokonca spozorniete, či sa nejedná o skutočnú nafilmovanú osobu vsadenú do hry. Sánka dolu, palec hore!

Beyond : Two Souls je teda titul, na ktorý by ste si mali určite vyhradiť čas. Pokiaľ bude finálny produkt spracovaný rovnako ako fragmentované ukážky, ktoré som si mohol vyskúšať, máme sa naozaj na čo tešiť. Veď kto by sa nechcel vžiť do roly ducha a strašiť nechápavých okoloidúcich? Len ma zaráža, že to niekomu nenapadlo už skôr...

Tomáš Kleinmann



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

Súťaž s portálom GAMESITE.SK VÁŠ HERNÝ SVET

Playman funsite.sk enjoy the fun... MOVIESITE.SK nezávislý filmový portál CONQUEST entertainment

Gallaxy S4 ZOOM

Smartphon skrížený s fotoaparátom

ZÁKLADNÉ INFO:
Zapožičal: Samsung
Dostupná cena : 409 €

PLUSY A MÍNUSY:
+ fotoaparát
+ výkon
+ okamžitá práca a mosžnosti s fotkou

- cena
- pamät'
- displej

ŠPECIFIKÁCIE:

CPU:
Dualcore 1,5GHz
GPU: Mali 400
RAM: 1.5 GB
8GB dáta
Wi-Fi, BT 4.0, NFC
Displej: 4,3' palca,
540×960 Pixelov
16MPx fotoaparát
Rozsah:
24 – 240mm
Batéria: 2330mAh
Rozmery:
126×64×15,4mm
Hmotnos:t' 208g
OS: Android 4.2.2

HODNOTENIE:
68%

Na prvý pohl'ad vyzerá ako bežný kompaktný fotoaparát, no vo vnútri je to plnohodnotný smartphon. Spočiatku sa s ním budete, možno, hanbit' telefonovat'.

Galaxy S4 Zoom nie je prvým zariadením, pri ktorom sa Samsung snaží skombinovat' dva rozdielne prístroje. Galaxy Camera je už na trhu niekol'ko mesiacov, no na rozdiel od testovaného modelu, si z neho len tak jednoducho nezavoláte, ked'že nepodporuje klasické telefonické hovory.

Dokonalé spojenie sa v prípade Galaxy S4 Zoom môže zdat' jednoduché – každý lepší smartphon predsa vie slušne fotit'. No chýbajúce optické priblíženie nedokáže nahradit' žiadny softvérový doplnok. A práve táto funkcia je tu silnou zbraňou. Samsungu Galaxy S4 Zoom vyzerá spredu ako kompaktný fotoaparát, no zozadu je to smartphon.

KRÍZA IDENTITY

Počas telefonovania sa pripravte na „divné" pohl'ady okoloidúcich. Väčšina o tejto novinke ešte nepočula, a preto bude pre nich osoba s fotoaparátom pri uchu pôsobit' prinajmenšom mätúco. S4 Zoom pri pohl'ade spredu totiž nejaví najmenšie známky toho, že je to aj smartphon. Periskopový systém optiky by tu určite vyzeral prirodzenejšie a pomohol by výrobcovi zachovat' klasický vzhl'ad smartphonu. Je však jednoduchšie a lacnejšie vyrobit' kvalitnejší objektív klasickej výsuvnej konštrukcie.

Nový Samsung Galaxy S4 Zoom preto vyzerá skôr ako bežný kompaktný fotoaparát a rovnako dobre sa aj drží oboma rukami. To, čo všetci kritizovali pri predchodcovi Galaxy Camera, platí aj tu. Fotenie jednou rukou je nepraktické kvôli vel'kosti displeja, ktorý zaberá väčšinu plochy zadnej časti prístroja. Spočiatku tak budete nechtiac zapínat' a vypínat' rôzne funkcie či zaostrovat' na to, čo nechcete.

Ergonómia používania, našt'astie, nie je, až na spomínaný problém, zlá. Objektív síce môže spočiatku zavadzat', no zároveň napomáha v bezpečnejšom uchytení pri používaní smartphonu jednou rukou. S vyše 200 gramami váhy to nie je l'ahké zariadenie, no jeho váhu si skoro ani neuvedomíte. Kvalita spracovania je vel'mi dobrá. Prevládajú tu plasty, a tak si treba dat' pozor na nečakané pády.

FOTOAPARÁT

Ak by sme Galaxy S4 Zoom porovnali s dnešnými smartphonmi, dopadol by pri fotografiách vynikajúco. Väčší čip a dobrá optika nemôže sklamat' a výsledok je preto zhodný so základným digitálnym fotoaparátom. Množstvo detailov, pri dobrom svetle malý obsah šumu a hlavne optické priblíženie a účinná stabilizácia obrazu.

Mali by sme si však položit' otázku, či je to dostačujúce s ohl'adom na cenu prístroja. Za 400 eur sa dá kúpit' vel'mi slušný fotoaparát a k tomu priemerný smartphon. Samsung tu síce operuje s cenou len o trochu vyššou ako má Galaxy S4 mini, no to je predražený smartphon s priemerným displejom a dobrým hardvérom.

Kvalita fotografií a videa je porovnatel'ná s bežným kompaktným fotoaparátom. Kým smartphony sú kvôli rozmerom odkázané len na malé čipy s jednoduchou optikou, Galaxy S4 zoom má vel'kú výhodu. S desat'násobným priblížením, 24mm širokouhlým objektívom, optickou stabilizáciou obrazu a väčšou plochou čipu, je to plnohodnotný rodinný fotoaparát.

ZÁBAVNÉ FOTENIE

Galaxy S4 zoom je zariadenie určené pre používatel'a, ktorý skôr ako špičkovú kvalitu obrazu ocení kreatívne možnosti fotografie. Tomu zodpovedá aj vel'ké množstvo režimov, vrátane mnohých netradičných. Špeciálny režim na fotenie detí napríklad zahrá krátku melódiu pred samotným odfotením. Tá priláka pozornost' dieťat'a, čo vám ul'ahčí odfotenie pekného portrétu.

Pokročilí používatelia môžu využit' aj plný manuálny režim. Jeho ovládanie síce nie je najrýchlejšie a zaberie približne polovicu obrazovky, no výsledok môže byť zaujímavý. Manuálny režim určite nie je vhodný na fotenie momentiek, ked'že na kompletné nastavenie treba spravit' množstvo krokov. Prístroj má minimum tlačidiel. Na fotenie je hlavným prvkom otočný prvok objektívu, s ktorým okrem priblíženia zmeníte aj základné fotografické režimy.

Kreatívne možnosti fotografie oceníte pri nočnej prechádzke mestom, športe či fotení tých najmenších.

V spojení s permanentným prístupom na internet môžete zbierat' inšpiráciu na fotenie z rôznych zdrojov. Aplikácia vám na základe aktuálnej polohy zobrazí fotografie okolitých objektov a zaujímavostí. Ked'že sú dáta čerpané z verejne dostupných zdrojov, využijete túto funkciu aj na Slovensku.

HARDVÉR

Aj ked' má v názve označenie Galaxy S4, nečakajte tu rovnaké vnútro či obrovský Super AMOLED displej. Zostala tu síce rovnaká výrobná technológia, no uhlopriečka je menšia o 0,7 palca a namiesto Full HD rozlíšenia nám výrobca ponúka dnes len už podpriemerných 540×960 bodov. Tento limit pocítite hlavne pri surfovaní po internete, kedy sú náhl'ady stránok nečitatel'né. Pri fotení alebo zázname videa to problém nie je.

Nenadchol nás ani hardvér, ktorý je vel'mi podobný smartphonu Galaxy S4 mini. Kým v ňom nájdete nový čipset aj

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

grafický čip, tak testovaný Zoom má starší dvojjadrový čip Samsung Exynos 4212, vyrobený 32 nanometrovou architektúrou. Jeho pracovná frekvencia je stanovená na maximálne 1,5GHz, čo je s ohľadom na menšie rozlíšenie plne dostačujúce.

Zhodná je operačná pamäť a dátové úložisko s celkovou kapacitou osem gigabajtov, z ktorého môžete využiť približne len päť gigabajtov. Preto sa, pravdepodobne, nevyhnete rozšíreniu pomocou microSD karty, keďže spoločných päť gigabajtov je pre aktívneho fotografa málo. Grafický čip Mali-400 MP už má toho za sebou veľa a dnes patrí do nižšej výkonnostnej triedy.

Reakcie smartphonu sú aj napriek staršiemu hardvéru rýchle. Android 4.2.2 so softvérovou nadstavbou od Samsungu nezaváha pri bežnom používaní, fotografovaní a problémom nie sú ani graficky stredne náročné hry typu Dead Trigger. Pri novších tituloch sa pripravte na znižovanie detailov.

VÝDRŽ

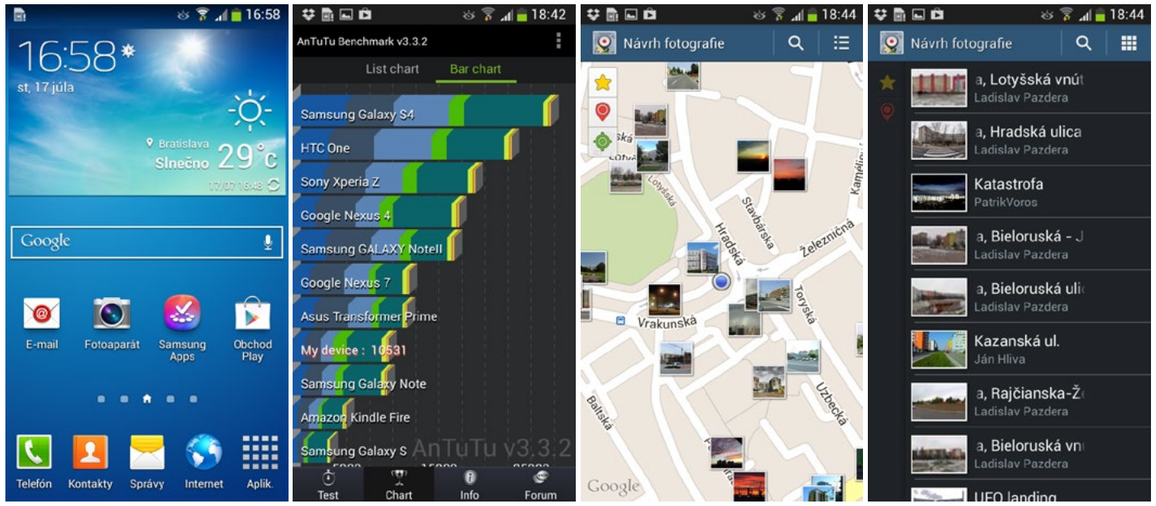
Ani vysoká kapacita batérie nedokáže udržať zariadenie pri živote celý deň. Bežné používanie pozostávajúce z telefónnych hovorov, občasného pozeranie webu, písania správ a fotografovania spotrebuje batériu už za pol dňa. Brať si Galaxy S4 zoom ako hlavné zariadenie na celodenný výlet bez doplnkovej batérie preto nemusí byť najlepší nápad. Na bežné rodinné oslavy a pre človeka, ktorý fotí rád a všade, je to

určite zaujímavé zariadenie, no stále treba mať na pamäti, že má len jednu batériu.

VERDIKT

Aj napriek určitým nedostatkom vidno, že Samsung tento produkt nešil horúcou ihlou, aj keď koncept spojenia dvoch rozdielnych zariadení stále nie je dokonalý. Hlavnou konkurenciou mu je nová Lumia 1020 a Sony Xperia Z1, kde je hlavnou časťou stále smartphon a nie fotoaparát. Samsung si svojho zákazníka určite nájde. Otázne je, či ich bude dostatok na to, aby sme sa dočkali aj ďalšej verzie tohto nepochybne zaujímavého konceptu.

Matúš Paculík



TVJOJ jojcinema funradio REXIK.SK COOP JEDNOTA Adamko CHEVROLET BARRACUDA MOVIE CinemArt

ASUS G750

Herné delo v znamení RoG

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: ASUS
Dostupná cena : 1500 €

PLUSY A MÍNUSY:

+ škála portov
+ kvalita obrazu
+ kvalita zvuku
+ dizajn
+ výkon (CPU,GPU)
+ chladenie

- cena

ŠPECIFIKÁCIE:

Procesor: Intel® Core™ i7-4700HQ

Chipset: Mobile Intel® HM87

OS: Windows 8/ Windows 8 Professional

RAM: 8GB DDR3 1600 MHz

Displej: 17.3" anti-glare FHD LED (1920×1080)

Grafická karta: NVIDIA® GeForce® GTX 770M 3GB GDDR5

Pevný disk: 2 × 2.5" SATA 750GB (7200 rpm)

Optická mechanika: Blu-ray combo

Zabudovaná kamera a smerový mikrofón

Rozmery a hmotnosť: 41.0cm×31.8cm×1.7-5.0cm, 4.5kg (8-článková batéria)

HODNOTENIE:

95%

Aj ked' je na dnešnom trhu, pohlcovanom ultraprenosnými notebookmi, tabletmi a smartphonmi, šanca na úspech mizivá, spoločnosť Asus verí, že stále sa nájde pevná základňa priaznivcov herných notebookov, ktorí chcú mať svoju hernú mašinu stále pri sebe. Na rozdiel od konzol a herných PC je pri kvalitnom hernom notebooku potreba siahnuť poriadne hlboko do vrecka. Asus pre nás pripravil herné delo, nesúce názov G750, ktoré nám ponúka kvalitné spracovanie a výkonné chladenie pre odvod tepla s high-end komponentov, ktorými je notebook nabitý.

PRVÉ DOJMY

V rozmernej škatuli, ku ktorej bol pribalený i štýlový ruksak, sa pod niekoľkými kartónovými obalmi v tenkom plátennom obale ukrýval notebook s odobratou batériou a niekoľkými ochrannými lepkami. V takýchto prípadoch si človek stále užije rozbaľovanie produktu. Z nového voňavého notebooku je treba odstrániť ochranné lepky, nájsť v balení batériu, správne ju uložiť a môže sa ísť na vec. Okrem spomínaných komponentov sme z kartónov vytiahli už len pár drobností, dokumentáciu a napájací adaptér, ktorý veľkosťou príjemne prekvapil. Väčšinou platí: čím väčší je výkon, tým väčší je napájací adaptér a pri mnohých herných notebookoch sa okrem napájania stroja dá adaptér použiť aj ako príručná zbraň. Tu síce adaptér dokáže notebooku odovzdať 150W no je "pomerne" malý a výrobca si dal záležať i na dizajne.

NIE JE TO LEN O VÝZORE

Asus svoje herné skvosty zaraďuje do línie RoG (Republic of Gamers), ktorá je na hernom trhu dosť často skloňovaným výrazom. Na rozdiel od bežných notebookov, ktoré v šasi multimediálneho notebooku môžu skryť solídny výkon, no stále tu bude priepastný rozdiel v zážitku z hry, ergonómii, chladení a v mnohých ďalších podstatných faktoroch.

Síce je 17.3-palcový obor v štýle stíhačky F-22 Raptor ďaleko pozadu v prenosnosti oproti svojim lacnejším konkurentom, schová ich do vrecka tým, že je prispôsobený na to, že za ním bude niekoľko hodín denne niekto sedieť a hrať. Svedčí o tom samotná konštrukcia notebooku, náklon klávesnice a rozloženie komponentov.

Notebook je navrhnutý tak, aby sa teplo, ktoré vzniká zahrievaním komponentov, držalo čo najďalej od užívateľa. To je jeden z hlavných dôvodov, prečo za vekom displeja notebook ešte niekoľko centimetrov pokračuje. Je tam umiestnené chladenie, ktoré odvádza teplo z procesora a grafickej karty, umiestených v zadnej časti notebooku. Teplo je vypúšťané dozadu a užívateľ pri hre nepocíti, že by sa mu pod rukami notebook nejako zahrieval. Hlučnosť je pri výkonných mašinách často problém, no G750 ňou našťastie netrpí. Samozrejme, nedá sa povedať, že pri plnom zaťažení je zostava potichu, no chladenie pri hrách nijak veľmi neruší.

Na prvý pohľad vyhotoveniu velí plast, čo síce pri hernom notebooku neznie veľmi lákavo, no v kovovom prevedení by z neho bol kvôli hmotnosti, ktorá už aj pri plaste nie je nízka, stolový počítač. Avšak konštrukcia je pevná a pri zdvihnutí za jeden roh je skôr problém ho udržať, ako to, že by sa nejako prehýbal. Predsa len 4,5kg je celkom solídna hmotnosť. Plast je však len na vonkajšej strane, po otvorení zistíme, že celý priestor okolo klávesnice je z kovu, čo nám prináša pohodlnejšie hranie či písanie bez nadbytočného potenia dlaní. Veko je zdobené svietiacim logom RoG, drží pomerne pevne a nie je ľahké ho prehnúť.

FullHD

Na druhej strane veka je pochopiteľne displej, ktorý poskytuje kvalitný herný či filmový zážitok. Externý monitor je v tomto prípade zbytočná vec. Ďať pri 17,3-palcovom notebooku rozlíšenie menej ako FullHD 1080p by bola hanba. Aby sa nám z notebooku na priamom slnku nestalo zrkadlo, výrobca implementoval do displeja anti-glare technológiu. Dobre je na tom i prevedenie farieb a chvályhodné sú pozorovacie uhly, ktoré umožňujú displej sledovať až z náklonu 140°.

HASWELL V NAJLEPŠEJ FORME

Srdcom notebooku je procesor štvrtej generácie od Intelu s označením Core i7 4700HQ, tikajúci na frekvencii 2,4GHz až 3,4GHz so štyrmi jadrami s technológiou Hyper-Threading, ktorá ku každému jadru priradí jedno virtuálne. Spolu s cache 6M nemá problém rozbehať najnovšie hry či náročné prostredia.

V našom prípade procesoru sekundovalo 8 gigabajtov operačnej pamäte s taktom 1600 MHz. Keďže grafika má vlastnej pamäte dosť a nezaťažuje tú operačnú, táto konfigurácia je plne dostačujúca. Komu by sa málilo, predáva sa aj konfigurácia s 12 či 16 gigabajtmi, no takt zostáva vo všetkých konfiguráciách rovnaký.

GTX 770M

V tom, že notebook rozbehá najnovšie hry v maximálnom rozlíšení, má prsty jeden z najvýkonnejších mobilných počinov od nVidie Geforce GTX770. Extrémne výkonná grafika s 960 CUDA jadrami, grafickým procesorom s frekvenciou 811MHz, ktorý sa v prípade potreby sám pretaktuje. Obsahuje tri gigabajty vlastnej pamäte, ktorá beží pod taktom 2000MHz a 192 bitovú zbernicu.

Kto by však chcel nejakú tú stovku ušetriť, môže sa obhliadnuť za konfiguráciou, obsahujúcou o niečo slabšieho súrodenca GTX 765.

Battlefield 3

Netreba však veriť všetkému, čo výrobca tvrdí, preto sme sa rozhodli overiť, či grafy a sľuby neklamú a zahrali si pár nových graficky náročných hier. Začali sme tradične. Notebook, ktorý nerozbehá multiplayer obľúbenej strieľačky, nemá právo sa nazývať herným notebookom. G-750 v tomto ohľade nesklamal a poskytol nám 30 až 50 snímok za sekundu pri ultra nastaveniach a FullHD (1920×1080) rozlíšení. Žiadne sekanie či znížená hratelnosť sa nekonali.

Saints Row 4

Vyskúšali sme i nedávno vypustenú akčnú bombu, pri maximálnych nastaveniach a FullHD sme dostali stabilných viac ako 30 snímok za sekundu. Síce to nie je nejaké obrovské číslo, no kým to je nad magickou hranicou 30FPS, nemáme žiadne výhrady.

Assassin's Creed 3

Ďalšou obeťou sa stal najnovší Assassin's Creed, ktorý síce trápi herné počítače už nejaký čas, no stále po grafickej stránke dá zabrať i novým strojom. Podobne ako pri Saints Row, aj tu to neboli nejaké brutálne čísla, no bohato nám stačilo, že sme pri najvyšších možných grafických detailoch, anti-aliasingu, filtrovaní ďalej pri FullHD rozlíšení dostali nejakých tých 35 snímok za sekundu, čo bezproblémovo poskytne plynulú hratelnosť.

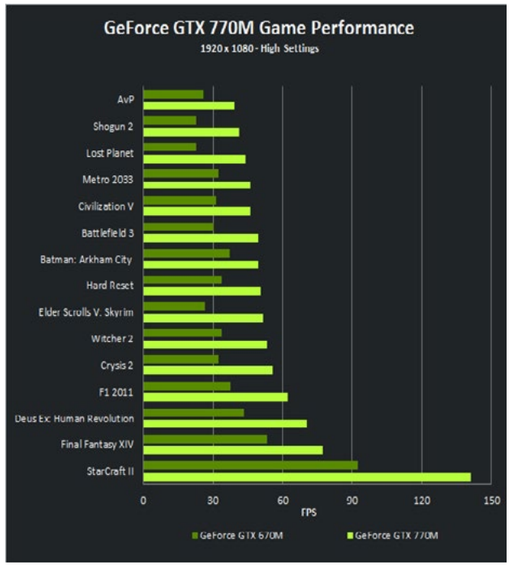
Je však otázne, ako dlho bude notebook vládať držať krok s najnovšími titulmi.

ASUS SONIC MASTER

Na podanie kvalitného herného zážitku nestačí výpočtová sila. Treba aj kvalitné audio a video. O obrazovke sme si už povedali, no notebook vo svojich útrobách skrýva aj celkom slušnú reprosústavu s dvoma stereo reproduktormi a subwooferom. Sústava dokáže verne preniesť audio z hry do miestnosti, basy sú citeľné, ale nie prehnané, zvuk je čistý a ani pri maximálnej hlasitosti, ktorá dosahuje celkom slušnej úrovne, nedochádza k nejakému citeľnému skresleniu. Pre milovníkov slúchadiel Asus na základnú dosku umiestnil zosilňovač, ktorý má bojovať proti plochému zvuku.

BLESKOVÉ PRENOSY DÁT

Výrobca si posvietil aj na technológie používané na prenos dát a urobil tak G750 nadmerne vybaveným zariadením. Prvým málo vídaným prvkom je port pre konektor Thunderbolt, ktorý podporuje prenosy dát i obrazu cez jediný kábel, a to rýchlosťou dosahujúcou až 10 Gbit/s. Do popredia sa dostalo i USB 3.0, ktoré obsadilo všetky 4



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

USB porty v zariadení. Ethernet štandardne podporuje rýchlosť 1 gigabit za sekundu.

Čo sa týka bezdrôtových systémov, notebook sa môže pochváliť najnovšou Wi-Fi 5G technológiou označovanou 802.11ac, ktorá vie zabezpečiť bezdrôtový prenos rýchlosťou viac ako 1 gigabit za sekundu. Avšak na využitie plného potenciálu treba aj kompatibilný router a ak chceme komunikovať so sieťou internet, tak aj dostatočne rýchle internetové pripojenie, ktoré je v našich končinách utópiou. Nezabudlo sa ani na Bluetooth, ktorý je dostupný vo verzii 4,0. Milovníci filmov určite okrem obrazu a zvuku ocenia i zabudovanú Blu-ray mechaniku.

WINDOWS 8

Väčšina hráčov odsúdila Windows 8 pri prvej príležitosti. Aj niektoré herné štúdia ho označili za pohromu pre herný priemysel. Nie je to však až také zlé, výrobcovia herných komponentov sa vyrovnali s touto zmenou prostredníctvom upravených ovládačov. Nakoniec je herný výkon stroja s osmičkou porovnateľný či dokonca lepší ako na rovnakom stroji s Windows 7, ktorý si hráči i herné štúdia obľúbili.

Asus sa rozhodol nedať používateľom na výber a ponúka G 750 len s predinštalovanou osmičkou. Niektorým to možno nesadne, no osobne uprednostňujeme novší systém kvôli kompatibilite s novými prostrediami a prvkami, ktoré v staršej verzii nespustíme. Okrem nového dizajnu a vývojárskych prostredí však Windows 8 otvára nové dvere pre herný priemysel. Hovoríme síce o pomerne neznámom, no predsa fungujúcom Windows Obchode, ktorý ponúka niekoľko desiatok aplikácií a hier, ktoré síce nepatria na high-end herné stroje, no indie nadšenci si možno prídu na svoje. Časom sa možno dočkáme aj distribúcie normálnych hier v tejto forme.

KLÁVESNICA A TOUCHPAD

Keďže je jasné prevažné využitie notebooku, je celkom vhodné, aby výrobca prispôsobil klávesnicu hrám. Teda vyšší zdvih a citeľný prechod z polohy, kedy kláves stlačený je a kedy nie je. Výrobca zvolil klasickú chiclet klávesnicu, ktorá ponúkne príjemný kompromis nastavenia tuhosti a zdvihu. Klávesnica sa tak stáva skvelým herným nástrojom, ale rovnako je pohodlná aj pre písanie. Keďže sa veľa hráčov ku hre dostáva až vo večerných hodinách, výrobca zakomponoval nastaviteľné podsvietenie, ktoré vám pomôže vyhnúť sa situáciám, keď neviete po tme nájsť ten správny kláves. Nezabudlo sa ani na numerický blok a špeciálne funkcie tlačidiel F1 až F12 pri podržaní Fn.

PEVNÉ DISKY

Mnoho hráčov postihla dilema, či vymeniť svoj veľký, ale aj tak celý zaprataný pevný disk za omnoho rýchlejšie, ale podstatne menšie SSD. Väčšie notebooky však majú výhodu v tom, že majú viacero šácht pre pevné disky, a tak sa môžete rozhodnúť, či chcete dva veľké pevné disky pre množstvo úložného priestoru alebo jeden SSD a jeden klasický. Náš kus mal dva 750GB disky, ktoré si však v rýchlosti viedli vďaka 7200 otáčkam za minútu celkom slušne, ponúkajúc sekvenčný zápis i čítanie na úrovni 130MB/s. Komu by však bolo málo, k dispozícii je aj konfigurácia s 256GB SSD a 1TBHDD.

BATÉRIA

Síce 22-nanometrová technológia robí zázraky, stále to funguje tak, že čím väčšiu výpočtovú silu požadujeme, tým väčší bude odber, čo sa odráža na výdrži batérie. Uživiť takéhoto giganta, v ktorom už len grafická karta v ťažkých chvíľach požaduje 75 wattov, je skutočne tvrdý oriešok. Asus to však nenechal na náhodu a osadil celkom solídnu batériu s 88Wh. Výrobca nám prednastavil dva plány napájania. Jeden poskytne čo najvyšší výkon. Druhý sa naopak snaží udržať notebook čo najdlhšie nažive obmedzením výkonu. Pri šetrnom režime a surfovaní internetom pri nízkom jase nám notebook vydrží cca 4 hodiny. Známy readers test, kde notebook prehliada text pri maximálnom šetrení energie, vydrží 5 hodín. Ak však abstinujeme od siete a zapneme si nejakú náročnú hru, nielen že sa nám trocha okreše FPS, ale notebook nás pravdepodobne do nejakej tej hodiny opustí, až kým sa znovu nezapojíme do siete. Na to, že ide o herný notebook, sú takéto výsledky skutočne pozoruhodné, pri mnohých high-end notebookoch výrobcovia zabúdajú optimalizovať batériu pre vyšší odber a použitím batérie používanej pre celú modelovú sadu odpíšu svoje najvýkonnejšie stroje. Tu sa to však, našťastie, nestalo, Bravó Asus.

VERDIKT

Spoločnosť Asus nesklamala a predstavila skutočne kvalitného spoločníka na dlhé chvíle, strávené nad najnovšími titulmi, ktoré G750 hravo rozbehá aj na maximálnych nastaveniach. O prenosnosti sa síce dá polemizovať, stroj nie je stavaný na časté prenášanie a skôr si nájde miesto len niekde na stole. Dá sa však povedať, že by sa dal nahradiť aj herným PC. Alternatíva skôr pripadá do úvahy, ak vám nevadí kvôli občasnému použitiu mimo domu investovať niekoľko stoviek eur navyše. V rámci herných notebookov je však G750 skutočne dobrá voľba, nejde len o priemerný notebook, napchaný high-end komponentmi, ale o herný stroj, telom i dušou. Ponúka komfort pri hraní, kvalitné chladenie, no i celkom štýlový dizajn prevzatý od stíhačky. V tejto kategórii veľa konkurentov nemá, no ak sa vám kvôli niečomu nepozdáva, môžete sa obzrieť po modelovom rade Alienware, ktorú ponúka spoločnosť Dell, alebo skúsiť prehodnotiť ,či sa vám naozaj neoplatí investovať do herného PC.

Eduard Čuba

HITZ™ MA2600
40MM · OVLÁDAČ HLASITOSTI

HITZ™ MA2400
34MM · OVLÁDAČ HLASITOSTI

HITZ™ MA2300
30MM

HITZ™ MA350
9MM · OVLÁDAČ HLASITOSTI

HITZ™ MA200
8MM

© 2013 Creative Technology Ltd. Všetky práva vyhradené.

creative.com

Samsung ATIV Book 7 740U3E-X01

Prémiový ultrabook za slušnú cenu

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Samsung
Dostupná cena : 1 050 €

PLUSY A MÍNUSY:

+ škála portov
+ výdrž batérie
+ dizajn
+ dedikovaná grafická karta

- horšia klávesnica
- malý SSD disk

ŠPECIFIKÁCIE:

Procesor: Intel Core i5 3337U, 2×1,8GHz (2,7GHz Turbo Boost)

RAM: 4GB 1600MHz

Pevný disk: SSD 128GB

GPU: AMD Radeon HD 8570M 1GB

Displej: 13.3" Full HD (1080p) LED-backlit 350 nit

Bezdrôtový štandard: 802.11 a/b/g/n Bluetooth 4.0

Čítačka kariet: SD, SDHC, SDXC

Batéria: Li-ion 4 články

OS: Windows 8 64-bit

Rozmery a hmotnosť: 32.4cm×22.4cm×1.7, 1.65 kg

HODNOTENIE:

85%

Trh s ultrabookmi sa nám rozrastá rýchlosťou blesku a už aj v tomto segmente nás zasypávajú produktmi z každej strany. Do súboja o priazeň zákazníka sa pridáva aj firma Samsung, ktorá sa preslávila svojimi smartphonmi. Na to, že sa za ňou oplatí pozrieť, aj keď hľadáme ultrabook, sme sa presvedčili pri teste najnovšieho prírastku Samsung Ativ Book 7.

PRVÉ DOJMY

V škatuli na nás nečakali žiadne prekvapenia, iba bezpečne zabalený produkt, nabíjačka a dokumentácia. Po odstránení obalu nám v rukách zostal šikovný hliníkový ultrabook. Vrchnú stranu ozdobuje len logo Samsung, ktoré vyčnieva z veka. Veko sa pri tlaku v strede mierne prehýba, no pôsobí celkom solídne. Šasi je celkom pevné a ani pri zdvihnutí za jeden roh sa, okrem občasného zavŕzgania, nič nestane. Povrch je príjemný na dotyk, avšak zostávajú na ňom odtlačky a pomerne rýchlo sa zašpiní.

FullHD

Ako je pri ultrabookoch zvykom, dôraz sa kladie i na kvalitu a rozlíšenie displeja. Samsung v tomto smere nezaostáva a ponúka FullHD displej s verným podaním farieb a dobrými pozorovacími uhlami. Ativ Book 7 sa predáva aj v konfigurácii s dotykovým displejom, no bohužiaľ, naša verzia ním vybavená nebola, takže ho nemôžeme zhodnotiť. Mal by však dokázať zaznamenať desať prstov naraz.

Dedikovaná grafika a i5

Externá grafická karta je v ultrabookoch umiestnená skôr príležitostne, keďže v malom tele je núdza o miesto, problémy s chladením a potreba dosiahnuť čo najnižšiu spotrebu. Návrhári Ativ Book 7 si však zaumienili, že ju tam predsa len dajú a okrem integrovanej HD 4000 nám namontovali Radeon HD 8570M.

Externá grafika pomáha aj s množstvom dostupnej operačnej pamäte, keďže integrovaná grafika si v prípade potreby odkrajuje z operačnej pamäte, externá má 1GB vlastnej, a tak necháva viac pamäte pre procesor. V stroji nájdeme veľkosť operačnej pamäte 4GB, čo je síce na ultrabook bežné, no na využitie náročných grafických prostredí, prácu s videom či na hranie hier, by sa zišlo o niečo viac.

Náš model bol vybavený procesorom Intel i5 3337U, teda s architektúrou Ivy Bridge, podporujúcou technológiu Hyper thearding, ktorá k obom jadrám s taktom 1,8GHz priradí po jednom virtuálnom jadre, čo zvýši výkon približne o 10%, v ideálnom prípade až o 30%. Pričom obe pôvodné jadrá dokážu pomocou technológie Turbo Boost nadobudnúť frekvenciu až 2,7GHz.

O úložný priestor sa stará 128GB SSD disk, ktorý zaručuje bleskový štart a rýchle reakcie systému. Ak ho však porovnáme s SSD diskami, ktoré v súčasnosti ovládajú trh, ide o šedý priemer. Sekvenčné čítanie síce dosahuje celkom slušných 450MB/s, no zápis je „len" na 130MB/s, čo je na SSD disk málo.

Hry?!

HD 8570M z ultraprenosného počítača robí nielen pracovný nástroj, ktorý zvládne i náročnejšie grafické prostredia či úpravu videa, ale aj spoločníka na dlhé chvíle strávené pri nejakej hre. Rozdiel v FPS je oproti integrovanej grafike citeľný, napríklad Minecraft sme si pri maximálnych nastaveniach so zapnutým rozšíreným OpenGL zahrali na 17 FPS, čo je oproti 7 FPS na Intel HD 4000 pomerne viditeľný rozdiel. Aby ste sa nezasmiali, že sme benchmarkovali na Minecrafte, vyskúšali sme i náročnejšie hry.

Ultrabook si prekvapivo poradil aj s hrou Battlefield 3, a to na stredných nastaveniach s nejakými šestnástimi snímkami za sekundu(FPS), čo sa dá považovať za hrateľné množstvo. To však platilo len dovtedy, kým sme sa nedostali do otvoreného sveta, vtedy sme kvôli zachovaniu hrateľnosti museli obmedziť detaily na minimum, aj tak sme sa v akčnejších scénach stretli s „lagmi".

Hra sa držala niekde okolo 13 FPS. Najväčší problém robilo vykresľovanie väčšej vzdialenosti, ak sme sa ocitli v interiéri všetko išlo ako po masle.

Klávesnica

Pre prácu je kvalitná klávesnica veľmi podstatná vec, v tomto prípade však trocha zaostáva za ideálom. Síce tu nájdeme aj automatickú reguláciu podsvietenia a podobné vymoženosti, nič to nemení na fakte, že písanie na klávesnici by sme si vedeli predstaviť pohodlnejšie.

Môže za to až prehnane malý zdvih kláves a zlá technológia pre navracanie klávesy do pôvodného stavu, ktorá pôsobí nepríjemne. Najlepšie na tom nie je ani uchytenie klávesov, ktoré spôsobuje, že pri tlaku na roh klávesy sa kláves ohýba a nejde kolmo dole.

Click-pad

Pod klávesnicou nás už štandardne čakal clickpad, teda touchpad, ktorý funguje ako jedno veľké tlačidlo. Rozumie si s multidotykovými gestami a príjemne sa na ňom pracuje. Jediné, čo nám na ňom mierne prekážalo, bola jeho hlučnosť pri stlačení, ktorá v tichom nočnom prostredí pôsobí rušivo.

Windows 8

Ako drvivá väčšina ultrabookov, je aj tento vybavený najnovším počinom Microsoftu s názvom Windows 8. Ten v kombinácii s SSD diskom naštartuje za niečo cez desať sekúnd aj s prihlásením do systému. Prebúdzanie zo spánku je tiež záležitosť niekoľkých sekúnd. Reakcie systému sú svižné a aplikácie sa spúšťajú prakticky ihneď.

Samsung nám predinštaloval množstvo aplikácií, z ktorých však reálne veľa nevyužijeme a mnohé nás budú otravovať updatami. Z tých známejších sa tu objavil antivírus Norton či Photoshop Elements 11. Vo väčšine sú to, bohužiaľ, len trial verzie, ktoré nám po ich otestovaní ponúkli možnosť ich buď odinštalovať, alebo kúpiť, teda zbytočné mrhanie miestom na disku a spomaľovanie systému.

Chladenie

Jedna z vecí, ktoré robia ultrabook takým zaujímavým zariadením, je systém chladenia. Systém si sám reguluje aktuálny výkon procesoru podľa aktuálneho zaťaženia, a tým umožňuje ventilátoru znížiť otáčky.

Zariadenie je veľmi tiché a s hlukom sa stretneme len pri aktívnej záťaži. Aj to je celkom prijateľná úroveň, ktorá neruší pri hraní či práci.

Zvuk od JBL

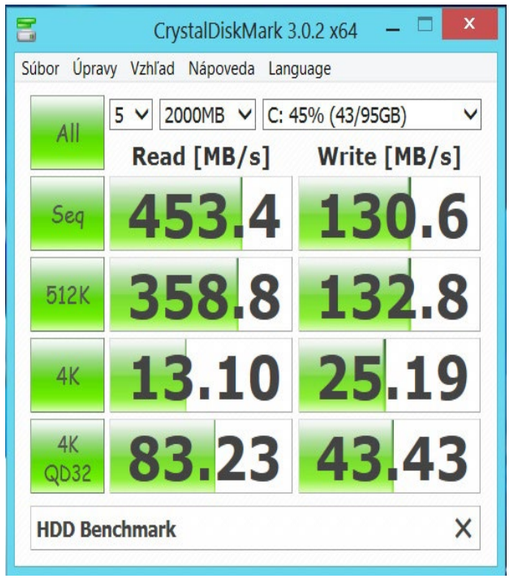
Či už na cestách, alebo doma, všade sa zíde mať pri sebe niečo, z čoho sa dá spustiť hudba či prehať film. Pre skutočný filmový zážitok síce treba domáce kino, no keď nepatríte medzi fajnšmekrov, postačia aj kvalitné stereo reproduktory. Ativ Book 7 nás svojím prejavom celkom zaujal, z malého kovového tela vychádza hlasný a verný zvuk, za čo vďačíme dvom dvojwattovým reproduktorom na spodnej strane ultrabooku, v ktorých má prsty známa firma JBL s technológiou SoundAlive. Síce sa to nedá porovnávať s normálnou audio súpravou, no na ultrabook je to zvuk vcelku dobrý.

Bohatá výbava portov

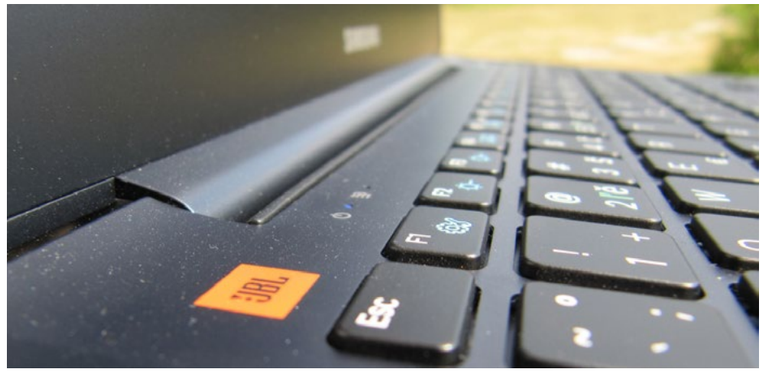
Jedným z kameňov úrazu pri ultrabookoch je nedostatok portov. Často sú osadené len dva USB, alebo vynechaný ethernet port s výhovorkou, že by sa nezmestil. Samsung, namiesto hľadania výhovoriek, radšej riešil, ako sa to dá urobiť, a tak na tele ultrabooku nájdeme ethernet port, 1×USB 3.0, 2×USB 2.0, HDMI, čítačku pamäťových kariet, miniVGA, Kensington lock, 3,5mm jack a napájací konektor. Na ultrabook je to veľmi slušná výbava.

SideSync

Samsung nezabudol ani na svoje smartphony a pre ich majiteľov vymyslel funkciu menom SideSync. Je to prakticky program, ktorý počas pripojenia telefónu k ultrabooku, popri jeho nabíjaní, zálohuje obsah smatphonu na disk. Okrem toho



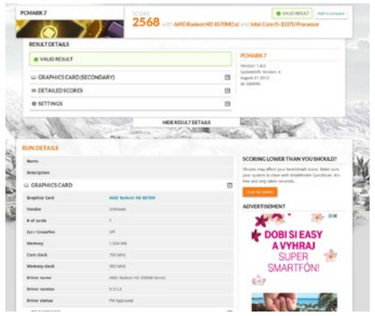
Ak sa vám tento hárdvér páči, môžete si ho kúpiť aj na www.prva.sk



Súčasť	Podrobnosti	Sekundárne skóre	Základné skóre
Procesor	Intel(R) Core(TM) i5-3337U CPU @ 1.80GHz	6,9	4,9 Určené podľa najnižšieho sekundárneho skóre
Pamäť (RAM)	4,00 GB	5,9	
Grafika	Intel(R) HD Graphics 4000	4,9	
Grafika pre hranie hier	2758 MB dostupnej grafickej pamäte celkom	6,3	
Primárny pevný disk	27GB voľných (95GB celkom)	6,9	

Windows 8

Systém	
Výrobca	SAMSUNG ELECTRONICS CO., LTD.
Model	730U3E/740U3E
Celková veľkosť systémovej pamäte	4,00 GB pamäte RAM
Typ systému	64-bitový operačný systém
Počet jadier procesora	2
Ukladací priestor	
Celková veľkosť pevných diskov	561 GB
Oblasť disku (C:)	27 GB voľných (95 GB celkom)
Oblasť disku (D:)	41 GB voľných (466 GB celkom)
Grafika	
Typ zobrazovacieho adaptéra	Intel(R) HD Graphics 4000
Celková grafická pamäť k dispozícii	3014 MB
Vyhradená grafická pamäť	1280 MB
Vyhradená systémová pamäť	0 MB
Zdieľaná systémová pamäť	1734 MB
Zobraziť verziu ovládača adaptéra	9.17.10.2875
Rozlíšenie primárneho monitora	1920x1080



dokáže preniest' obrazovku telefónu na obrazovku notebooku a používat' myš pripojenú k ultrabooku aj v telefóne, napríklad na presúvanie vecí z jedného zariadenia do druhého štýlom „drag´n drop'.

Batéria

Ultrabook ako ultraprenosné zariadenie sa musí vyznačovat' dlhou výdržou batérie. Výrobca to zabezpečil celkom dobre a osadil štvorčlánkovú batériu s kapacitou 57watthodín, čo je viac ako pri bežných laptopoch. Tá dokáže ultrabook napájat' na dobu viac ako šest' hodín, ked' nepoužívame náročné grafické aplikácie. Ak sa jedná len o prácu s wordom alebo o čítanie, tak sa výdrž približuje až k času osem hodín. V teste battery eater vydržal štyri a pol hodiny vykresl'ovat' točiacu sa batériu v 3D – štandardný test.

Videokamera

Nad displejom toho nájdeme viac, okrem videokamery, ktorá dokáže nahrávat' v rozlíšení 720p, ktorá sa hodí na videohovory a diódky, ktorá indikuje jej aktivitu, tam nájdeme aj mikrofón a senzor osvetlenia, ktorý sa stará o automatické nastavenie jasu klávesnice.

Verdikt

Samsung Ativ Book 7 má šancu uchytit' sa na našom trhu, oproti konkurencii ponúka dedikovanú grafickú kartu, ktorá umožní na stroji rozbehnút' hry či náročnejšie grafické prostredia, s ktorými by konkurencia mala problém. Ak si však odmyslíme grafiku, tak v tejto cenovej kategórii (cez 1000€) ultrabook zaostáva v použitom procesore, ked'že väčšina konkurentov má už i7 a vo vel'kosti SSD disku, ktorá sa v tejto cenovej hladine zväčša pohybuje okolo 256GB, čo je dvojnásobok oproti 128GB v Ativ Book 7.

Ak neplánujete z ultrabooku robit' úložisko pre filmy, hudbu a všetky možné i nemožné súbory a uprednostníte grafický výkon za miernu obet' výkonu CPU, tak je Samsung Ativ Book 7 pre vás dobrá vol'ba. No stále sa treba ohliadnut' aj po firme ASUS, ktorá Samsungu konkuruje s modelovou radou ZENBOOK, ktorá za podobnú cenu ponúka lepšie parametre. Záleží len na vás.

Eduard Čuba

Asus Transformer Book TX300

Sexy Transformer

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: AGEM
Dostupná cena : 1205 €

PLUSY A MÍNUSY:

+ dizajn
+ spracovanie
+ Full HD displej
+ OS
+ klávesnica
+ sekundárna batéria a HDD

- hmotnost'
- rozmery
- bateria
- presvitajúce podsvietenie

ŠPECIFIKÁCIE:

procesor: Intel® Core™ i5-3317U tretej generácie
operačný systém: Windows 8 64bit SK
displej: 13,3" Full HD IPS 1920x1080, dotykový lesklý
systémová pamäť: 4GB DDR3 1600 MHz onboard
pevný disk tablet: 128GB SSD SATA III
pevný disk dok: 500GB 5400 rpm
sieťová karta: WLAN b/g/n, BlueTooth V4.0
grafická karta: Intel HD Graphics 4000
audio: 4×repro Maxx Audio (Bang & Olufsen ICEpower)
váha: 1,93kg, (0,95kg tablet + 0.95kg Dok)
rozmery: 21.9(W) × 34.0(D) × 0.75 ~ 2.30 (H) cm
šasi: hliníkové telo, vysokokvalitné materiály

HODNOTENIE:
80%

Plánujete kúpu nového notebooku, ale zišiel by sa vám zároveň aj tablet? Je pravda, že na trhu je množstvo zariadení, skladajúcich sa z tabletu a klávesnice či doku, no problémom sú obmedzené možnosti operačného systému. Preto Asus zapracoval na svojom segmente Transformerov a prichádza na trh s modelom Asus Transformer Book TX300.

KONŠTRUKCIA, DIZAJN

Spoločnost' Asus je známa tým, že jej produkty po dizajnovej a konštrukčnej stránke patria k špičke. Celá myšlienka Transformerov začala v Asuse v podobe viacerých modelov "Padov", ku ktorým patril aj dávnejšie recenzovaný Infinity TF700, ktorý však nevedel plnohodnotne nahradit' notebook. O tom, že technológie napredujú míl'ovými krokmi, svedčí naozaj luxusný model Transformer Book TX300, ktorý v sebe spája všetky výhody klasického notebooku, ale aj mobilitu tabletu, a to navyše s podporou plnohodnotného operačného systému.

TX300 je skladačka, ktorú je možné rozložit' na tablet a klávesnicu, resp. dok. Obe časti vážia približne po 950g, čo je po spojení asi 1,9kg. Podobné sú si aj čo sa rozmerov týka. Rozmery tabletu sú 340×213×4~11mm a doku 340×219×3~12,9mm. Základným konštrukčným materiálom je tradične hliník, pričom dok je ladený do strieborno-sivej farby a tablet do farby šedej so špirálovým vzorom, podobne ako u Zenbookov. Dizajnové a kvalitatívne prevedenie je špičkové. Dok je zložený z dvoch častí, ktoré sú spojené tak, ako keby išlo o jednoliaty celok, teda žiadne medzery, ani vôl'a medzi spojmi. Rovnako kvalitne je spracovaný tablet. Jeho predná časť je vyplnená bezrámovým displejom, nad ktorým sa nachádza webkamera a svetelný senzor na reguláciu jasu. Pod displejom je umiestnené podsvietené softvérové tlačidlo s ikonou "windows", ktoré plní funkciu home pri režime tablet. Zadná časť obsahuje trojicu perforovaných otvorov, jeden horizontálny a dva vertikálne. Za nimi sa schováva chladenie Transformera a stereo reproduktory. Na l'avom boku sa v spodnej časti nachádza micro HDMI port a 3,5mm kombinovaný jack. O niečo vyššie nájdete dvojité tlačidlo na reguláciu hlasitosti. Tlačidlo power je umiestnené na hornú stenu vl'avo. Zospodu sa nachádza slot pre microSD karty, otvory na pánty doku a port pre nabíjanie.

DISPLEJ

Keďže ide o zariadenie, pozostávajúce z tabletu a doku, samozrejmost'ou je dotykový displej. Jeho vel'kost' je pre tablety netradičná, a to 13,3". Displej je typu IPS s Full HD rozlíšením. Výhodou IPS technológie je naozaj krásne a živé podanie farieb, väčšie pozorovacie uhly, nižšia energetická náročnost'. V kombinácii s Full HD rozlíšením si vychutnáte jemný a krásny obraz, nádhernú čiernu farbu a aj tie najmenšie detaily, čo oceníte predovšetkým pri sledovaní filmov, samozrejme, najlepšie v spomínanom Full HD rozlíšení.

Žial', len málokedy je niečo dokonalé bez chýb. Bez tých sa neobišiel ani displej TX300-vky. Jednou z nevýhod je jeho lesklé prevedenie, s čím pri dotykových displejoch treba rátat', no horšie je to s konzistenciou podsvietenia displeja, resp. s presvitaním bielej farby, ktoré je pri okrajoch v niektorých častiach nerovnomerné. Pri bežnej práci si to nevšimnete, no po prvýkrát sa s týmto neduhom stretnete pri konfigurácii Windowsu a neskôr pri pozeraní filmov s čiernymi pruhmi v hornej a dolnej časti obrazovky. Ťažko povedat', či sa tento problém vyskytuje pri každom kuse alebo len pri niektorých.

ROZHRANIE A KOMUNIKÁCIA

V rámci konektivity každé zo zariadení poskytne rôzne formy „výbavy". Tabletová časť obsahuje len to najnutnejšie, a to 3,5mm jack konektor, slot pre pamät'ové karty microSD, port pre nabíjanie a taktiež micro HDMI port. O niečo málo bohatšia je výbava doku. Okrem portu pre nabíjanie tu nájdete slot pre SD karty, dvojicu USB 3.0 konektorov, ethernetový konektor a mini display port na prenos digitálneho obsahu. Netypické je riešenie konektora pre nabíjanie, ktorý je obdĺžnikového tvaru a jeho pripojenie ul'ahčuje magnet, vd'aka ktorému stačí konektor k nabíjaciemu portu len priložit' a spomínaný magnet sa postará o zvyšok. Komunikovat' s okolitým prostredím môžete pomocou bezdrôtového prenosu, ktorý zabezpečia Wi-Fi štandardov b/g/n a Bluetooth 4.0, ale aj pomocou LAN kábla s rýchlost'ami 10/100/1000Mbps. Pripojenie je vskutku bezproblémové.

O komunikáciu s okolitým svetom sa postará WiFi štandardov b/g/n, BlueTooth vo verzii 4.0 a „gigový" ethernetový port.

KLÁVESNICA A TOUCHPAD

Asus pri výbere typu klávesnice stavil na obl'úbený chiclet. Oddelené klávesy poskytujú dostatok miesta na prsty a zvyšujú komfort pri písaní. Klávesy sú pevné, majú dostatočný zdvih a na rozloženie jednotlivých kláves si zvyknete vel'mi rýchlo. Vel'kým pozitívom je podsvietenie klávesnice, ktoré si môžete zvolit' až v troch rôznych intenzitách. Podsvietenie sa ovláda pomocou klávesy Fn, čo už v dnešnej dobe môže byt' trochu staromódne. Podobne je možné aj vypnút'/zapnút' automatickú reguláciu jasu pomocou svetelného senzora umiestneného nad displejom. Vel'mi užitočným samostatným tlačidlom je tzv.

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

"Transformer Book key", pomocou ktorého sa dostanete do rozšírených nastavení notebooku. V ňom sa dozviete systémové informácie o vol'nom mieste na disku a RAM, získate prístup k nastaveniam zvuku i obrazu a taktiež spustíte "Notebook Mode", pomocou ktorého sa aktivuje sekundárna batéria v doku.

Vel'ký touchpad s rozmermi približne 10×6cm reaguje presne a rýchlo, nechýba ani podpora 10-bodového multidotyku.

HARDVÉR

V závislosti od trhu sa predáva viacero hardvérových konfigurácií. My sme mali k dispozícii menej výkonnú verziu s dvojjadrovým procesorom i5-3317U tretej generácie s označením Haswell. Jeho základný takt by mal byt' 1,7GHz a funkcia Turbo Boost 2.0 by v prípade potreby mala z neho dostat' až 2,6GHz. V Transformerovi d'alej nájdeme 4GB DDR3 operačnej pamäte, pracujúcej pri takte1600MHz. V tablete sa nachádza 128GB SSD disk, na ktorom je však okrem operačného systému Windows 8 aj záloha vel'kosti približne 20GB, takže reálne máte k dispozícii približne 90GB.

V dnešnej dobe je to, samozrejme, málo, preto d'alší disk, 500-gigový, nájdete v doku. Ten je však už klasický, rozdelený do dvoch partícií, ktoré vám poskytnú dokopy 444GB vol'ného miesta. Škoda len, že sa do doku nezmestila aj optická mechanika. Vd'aka SSD disku je chod celého systému rýchly, z vypnutého stavu sa do prostredia Windowsu dostanete už za

5-6 sekúnd, z režimu spánku je systém pripravený do 2 sekúnd. Aj napriek pomerne výkonnému hardvéru a rýchlemu systému je TX300-vka vhodnejšia skôr na kancelársku prácu, prípadne sledovanie filmov a hranie hier s menšími nárokmi na výkon. Presvedčia o tom hlavne výsledky rôznych benchmarkových nástrojov.

Vzhl'adom na umiestnenie všetkého hardvéru do tela tabletu vás určite bude zaujímat', ako je to s teplotami. Je pravda, že v oblasti procesora, teda v l'avej časti, je tablet z oboch strán citel'ne teplejší, no intenzita závisí od hodnoty vyt'aženia. Pri bežnej či dlhodobej práci sa teploty procesora pohybovali od 35°C až do 70°C, pri ktorých práca s tabletom nebola najpohodlnejšia, žial', je to daň za plnokrvný počítač v tele tabletu.

ZVUK

Asus sa snažil svojho Transformera čo najlepšie vybavit' aj po zvukovej stránke,

preto siahol po tom lepšom, čo vo svojich produktoch používa. Tým je prítomnost' až štvorice stereo reproduktorov s podporou technológie Asus SonicMaster, vyvinutej v spolupráci s Bang&Olufsen ICEpower, ktorých meno sa vyníma na doku. Reproduktory sú rozdelené po 2 pre tablet a dok zvlášt'. Ak sa na tablet pozriete zozadu, ako prvé vám určite napadne, že reproduktory sú umiestnené po stranách, ktoré sú perforované.

Pravda je však taká, že všetky reproduktory sa nachádzajú len na pravej strane (pri pohl'ade spredu). Otvory na l'avej strane slúžia len na účely chladenia. Aj napriek tomu však možno kvalitu zvuku označit' v porovnaní s konkurenciou za dobrú, pri maximálnej hlasitosti je dostatočne hlasný, chýba mu však vyššia ostrost' a úroveň basov. Kvalite zvuku výrazne pridáva dok, vd'aka ktorému je zvuk plnší, prirodzenejší..

VŠETKO DVOJMO ?

Dá sa povedat', že táto fráza platí takmer doslova. Okrem dvoch zariadení (tablet a dok), dvoch párov reproduktorov či dvoch pevných diskov tu máme aj dve batérie. Obe časti majú 2-článkovú polymérovú batériu. Podl'a slovenskej oficiálnej stránky Asus kapacita batérie v tablete je 3120mAh a v doku 5000mAh.

Avšak všetky zahraničné zdroje uvádzajú opak. Tablet má mat' 5000mAh batériu a dok 3120mAh. Rovnako záhadné nám prídu aj výsledky v meraní výdrže batérie. Rôzne zdroje uvádzajú vel'mi rozdielne hodnoty, ktoré boli na míle vzdialené nameraným na recenzovanej TX300-vke. Asus uvádza výdrž na batériu až 8 hodín pri režime tablet a 5 hodín pri režime „full notebook mode". Pri zapnutom podsvietení, pevnom a portoch. Po zapnutí „notebook mode" a aktivácii sekundárnej batérie sa má výdrž vyšplhat' až na 8 hodín. Aké sú reálne výsledky? Pri režime tablet, profile rovnováha, zapnutom WiFi a jase na úrovni 50% sa tablet vypol už po 2:25 hodinách. Za rovnakých podmienok, len po pripojení doku a aktivácii sekundárnej batérie, to bolo o dve hodiny viac, približne 4:25 hodiny.

Ak by ste si chceli pozriet' film vo Full HD rozlíšení, s výdržou sa dostanete na necelé 3 hodiny. Ťažko povedat', či batérie neboli ešte dostatočne „zabehnuté", no rozdiely sú priepastné. Nameraná výdrž TX300-vky je vel'kým sklamaním.

VERDIKT

Ako sa Asus popasoval s výzvou s názvom Transformer s plnohodnotným operačným systémom v konečnom zúčtovaní? K výbornej má ešte nejaký kus cesty, no určite sa nemá za čo hanbit'. K jeho silným stránkam patrí predovšetkým jemný Full HD IPS displej s nádhernými a realistickými farbami a detailmi, plnohodnotný operačný systém Windows 8, dok s podsvietenou klávesnicou, sekundárnou batériou a pevným diskom. Nesmieme zabudnút' spomenút' ani nádherný dizajn, špičkové prevedenie a darček od výrobcu v balení v podobe elegantného puzdra, do ktorého sa zmestí tablet, ale aj celý notebook. Výborný dojem pokazila najmä slabá výdrž oboch batérií a presvitajúce podsvietenie po okrajoch displeja, čo malo najväčší vplyv na hodnotenie. K negatívam možno zaradit' aj „nepraktickost'" zariadenia ako tabletu, vzhl'adom na jeho hmotnost' a rozmery, avšak osobne tento fakt nevnímame ako mínus. Verme však, že Asus do budúcna vychytá všetky muchy a d'alší plnohodnotný Transformer bude o krok d'alej, ako je model TX300.

Miroslav Konkol'

Zowie FK

Nenápadný herný elegán

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Caseking.de
Cena : 64,90 €

PLUSY A MÍNUSY:

+ použité materiály
+ ergonómia pre l'avákov
+ vel'mi kvalitný optický senzor
+ náhradné nálepky

- vysoká cena
- softvérová (ne)výbava
- zrkadlová ergónomia

HODNOTENIE:

70%

Značka Zowie určite v ušiach užívateľov nerezonuje tak, ako Roccat či Razer, ale na hernom trhu nie je nijakým nováčikom. História spoločnosti sa začala v roku 2008 a za cieľ si dala nebyť najväčším, ale jedným z najlepších výrobcov. To, či sa jej to darí, zistíme v recenzii myšky Zowie FK.

Balenie

Okrem samotného výrobku na nenápadnom bielom obale dominuje nič nehovoriace označenie FK spolu s popisom dostupných rozlíšení. Bočná strana odhaľuje možnosť nastavenia USB odozvy.

V balení by ste márne hľadali nejaké médium s ovládačmi. Tie nie sú dostupné ani na stránke výrobcu. Myš stačí pripojiť a po pár sekundách používať. Príjemným prekvapením je pár náhradných klzných nálepiek a nálepka s metalickým logom.

Dizajn a spracovanie

Nevýrazný, ale elegantný čierny habit myšky odvážne narúša žlté posuvné koliesko. Táto farebná kombinácia je vel'mi podarená. Oproti konkurentom nečakajte žiadnu svetelnú diskotéku. Viditeľné je len červené presvitanie senzora.

Povrch je matný a príjemný na dotyk. Poteší aj fakt, že dobre odoláva potu, takže aj vo vypätých herných situáciách sa na neho môžete spoľahnúť a stačí ho následne len jemne pretrieť. Na myške nájdeme dokopy šesť tlačidiel a, samozrejme, klikacie koliesko, ktoré nie je možné naklápať. Bočné páry tlačidiel však slúžia len po navolení príslušného režimu pre pravákov a ľavákov, inak sú neaktívne.

Od tohto faktu je odvodený aj celkový tvar, ktorý je súmerný na obe strany od osy tela. Hlavné tlačidlá sú jemne zaoblené dovnútra a prst tak drží na správnom mieste.

Snímacie senzory si Zowie Gear vyrába vlastné. Sú o čosi tvrdšie, ale poskytujú výbornú zvukovú aj pocitovú odozvu.

Vďaka nízkej výške je stlačenie rýchle a presné. Stredové koliesko rotuje rovnako ťažšie, ale zapadá do každej polohy, takže netrpí žiadnym "polovičným" posunutím. Pohodliu pomáha aj pogumovanie. Spodná strana je s ním farebne zladená, takže po otočení odhalí jasne žlté brucho. Nájdeme tu, pochopiteľne, optický senzor a tlačidlo pre prepínanie rozlíšenia (DPI).

Telo je štíhle a dosť dlhé. Priamo výrobca odporúča tzv. "claw grip", teda uchopenie akoby drápmi, pretože myš je pomerne nízka a hodí sa skôr do menších rúk. Uchopenie do dlane je možné s naozaj len malými rukami.

Celkovo pôsobí Zowie FK pevným a kvalitným dojmom. Ľahkému pohybu napomáha ohybný a jemný kábel, ktorý pocitovo patrí medzi tie najlepšie na trhu. Pre ešte lepšie vlastnosti je v ponuke aj držiak Camade. Ten sme testovali rovnako a vďaka nemu sa vylúčilo akékoľvek splietanie a prekážanie kábla, no, pri už takej výbornej mobilite, nie je nutnosťou.

Funkcie a ovládače

Výrobca nepribaľuje žiaden softvér na customizáciu. Na jednej strane sa tým zjednodušuje počiatočné užívanie, no hráči by určite uvítali aspoň nejaké možnosti úpravy hodnôt DPI, ktoré sú pevne nastavené na tri úrovne a rozlišujú sa podľa malej diódy (450 – červená, 1150 – fialová, 2300 – modrá) alebo mapovanie tlačidiel. Niekomu by možno pre rýchly prístup vyhovovalo umiestnenie na chrbte, ale takto si aspoň rozlíšenie pri rýchlych akciách neprepnete omylom.

Plusom pre ľavákov sú postranné tlačidlá vpravo, ktoré sa aktivujú ich podržaním pri pripájaní do USB. Frekvencia odozvy sa nimi nastavuje podobne (ľavé predné – 500Hz, ľavé zadné –1000Hz, súčasné stlačenie 125Hz).

Zhodnotenie

Zowie FK vzbudzuje rozporuplné pocity. Na jednej strane je to výborné spracovanie a použité materiály, na druhej vysoká cena a do istej miery fádnosť. Nielen vizuálna, ale aj funkčná. To, čo má robiť, robí dobre, no s cenovou nálepkou pohybujúcou sa okolo 60eur by sme očakávali čosi viac. Najmä pri širšej konkurencii, ktorá v tejto cenovej hladine ponúka lepšie parametre a možnosti softvérového vybavenia.

Robert Babej-Kmec

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

Sony Xperia M

Princezná Mid-endu

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: SONY

Dostupná cena : 235 €

PLUSY A MÍNUSY:

+ OS
+ výkon
+ výdrž
+ čitatel'nost' displeja na slnku
+ cena

- interná pamäť
- hrubší rám displeja

ŠPECIFIKÁCIE:

Hmotnost': 117 g

Rozmery:

124x62x9mm

CPU:

QS S4 Plus

2x1 GHz

GPU:

Adreno 305

Displej: 4.0 TFT

Rozlíšenie:

480x854 pixelov

RAM: 1 GB

Pamäť: 4 GB

Batéria: 1750 mAh

Zadná kamera:

5 Mpx

Predná kamera:

0,3 Mpx

HODNOTENIE:

95%

Stredná trieda smartphonov je zrejme najdôležitejší segment trhu. A tak nie je divu, že sa ho výrobcovia snažia plnit' novými zariadeniami. Touto cestou sa vydalo aj Sony, ktoré k modelom L a SP pridalo recenzovaný model M. Má šancu na úspech?

OBSAH BALENIA

Balenie nás ničím neprekvapilo. Okrem klasickej nabíjačky, dátového káblu a slúchadiel, ktoré neboli súčast'ou recenzentského balenia, sme v škatul'ke nič iné nenašli.

DIZAJN A DIELENSKÉ SPRACOVANIE

Sony stavilo na osvedčený dizajn OmniBalance, ktorý sa nebojíme označit' ako najlepší spomedzi smartphonov s operačným systémom Android. Elegantné krivky a jemne prehnutá zadná strana vám určite neurobia hanbu. Pochvalu si Sony zaslúži aj za použitie inteligentnej notifikačnej diódy, ktorá už nepôsobí tak rušivo, ako pri modely SP. Inteligentná z toho dôvodu, že farba, akou svieti, závisí od spustenej aplikácie, práve počúvanej hudby či od prezeranej fotografie. V praxi to znamená, že ak budete mat' spustený napr. Facebook, tak sa dióda zafarbí na modro.

Samotné dielenské spracovanie je na excelentnej úrovni. Počas celého týždňa, kedy sme smartphone intenzívne využívali, sme sa nestretli s jediným vŕzganím alebo pukaním plastového tela. Všetko skvele lícuje, odnímatel'ný zadný kryt sa l'ahko nasadzuje aj vyníma, až sa nám zdá podozrivé, že sa stretávame so smartphonom strednej triedy, ktorého cena sa pohybuje na úrovni 220€.

Na prednej stene sa okrem displeja nenachádzajú žiadne hardvérové alebo senzorové tlačidlá.

Tie sa zobrazujú na displeji, čo je celkom škoda. Rám displeja je navyše v spodnej a hornej časti značne rozšírený a opticky zmenšuje úžitkovú plochu displeja. Zatial' čo predná stena je na tlačidlá chudobná, pravá nimi priam sršší. Vel'ké vypínacie tlačidlo a tlačidlá pre reguláciu hlasitosti nie sú ničím výnimočným, no prítomnost' spúšte fotoaparátu, ktorá je vzácna pri modeloch s cenovkami 400€, hodnotíme viac ako pozitívne. L'avá strana obsahuje len microUSB port a na zadnej stene sa nachádza reproduktor a objektív fotoaparátu spolu s prisvetl'ovacou LED diódou. 3,5mm jack konektor sa je prítomný v hornej hrane.

HARDVÉR

Ako procesor je v smartphone použitý model Snapdragon S4 Plus od Qualcommu, ktorý disponuje dvomi výpočtovými jadrami, pričom každé pracuje na frekvencii 1GHz. Procesoru sekunduje grafický akcelerátor Adreno 305. Výkon sme otestovali v asi najznámejších benchmarkoch pre smartphony so systémom Android – Quadrant a AnTuTu Benchmark. Oba benchmarky potvrdili, že v útrobách smartphonu sa neskrývajú práve tie najvýkonnejšie komponenty, čo však ale nijak neprekáža, ba naopak (k tomu sa dostaneme pri hodnotení operačného systému a výdrže). Hodnota operačnej pamäte je 1GB, čo je viac než dostačujúca kapacita. Bohužial', interná pamäť má vel'kost' len 4GB, pričom pre inštaláciu stiahnutých aplikácií z obchodu Play je dostupných len 1,6GB. Ak ste sa teda tešili, že si zahráte Real Racing 3, sklameme vás. Menej priestorovo náročné hry ako Dead Trigger však spustíte bez problémov a počas hrania sa nestretnete so žiadnym sekaním. Pod zadným krytom sa ukrýva aj slot pre vloženie microSD karty s maximálnou kapacitou 32GB.

Prednej stene dominuje 4-palcový TFT displej s rozlíšením 480×854 pixlov, ktorý sa podl'a papierových špecifikácii javí ako najväčšia slabina smartphonu. Opak je však pravdou. Použitá technológia TFT síce neponúka najlepšie pozorovacie uhly a farby, vynahrádza to však perfektnou čitatel'nost'ou na slnku. Displej na dotyky reagoval vždy presne a taktiež nemal najmenší problém s rozoznaním multidotykových gest. Nad displejom sa okrem prednej kamery na videohovory, s rozlíšením 0,3Mpx, nachádza aj proximity senzor a senzor okolitého osvetlenia. V základnej výbave nechýba Wi-Fi, ktorej citlivost' je na priemernej úrovni, Bluetooth a GPS.

FOTOAPARÁT

Fotoaparát zachytáva fotografie v rozlíšení 5Mpx, nechýba mu automatické zaostrovanie a nápomocná je mu prisvetl'ovacia LED dióda, vd'aka ktorej budú fotky zachytené v horších svetelných podmienkach na obstojnej úrovni. Čo sa týka kvality fotiek zachytených v dobrých svetelných podmienkach, nemáme voči nim žiadne výhrady. Farby sú živé, no klasický fotoaparát nenahradí ani z d'aleka.

Okrem toho fotoaparát dokáže zaznamenat' HD video pri tridsiatich snímkach za sekundu. Video sa netrhá, v dobrých svetelných podmienkach je jeho kvalita solídna, čo však neplatí o zázname zachytenom v nočných hodinách. Šum je v tomto prípade značný, no za negatívum to považovat' nemôžeme.

MULTIMÉDIÁ

Sony sa v tejto oblasti rozhodlo íst' vlastnou cestou, a tak všetky multimediálne aplikácie dodané Googlom nahradila vlastnými. A to je len dobre ! Prehrávač hudby Walkman považujeme za najlepší výrobcom dodávaný prehrávač spomedzi smartphonov so systémom Android. Okrem klasického prehrávania, vytvárania zoznamov skladieb, ponúka aj automatické stiahnutie informácií o skladbách a obalov albumov. Prehrávač disponuje aj funkciou SenseMe, ktorá vám prehráva hudbu podl'a vašej aktuálnej nálady. Systémový reproduktor je tiež nadmieru kvalitný. Zvuk je síce mierne plastický, no v danej cenovej kategórii ide o nadpriemer.

Video prehrávač je na tom už o niečo horšie. Videá dokáže prehrat' len vo formátoch MP4, h.264 a h.263. Ak si budete chciet' na smartphone pozriet' film vo formáte .avi, nezostáva vám nič iné, iba si stiahnut' aplikáciu tretej strany z obchodu Play. Fotografie má pod palcom aplikácia Albumy, v ktorej si okrem fotiek, zachytených vašim smartphonom, môžete prezriet' aj fotky z microSD karty, Facebooku alebo Picasy.

OPERAČNÝ SYSTÉM

Ako operačný systém je použitý Android v staršej verzii 4.1.2, ktorá je ale výborne optimalizovaná a za celý týždeň sme sa nestretli s jediným zaváhaním alebo padnutím systému. Vel'mi pozitívne hodnotíme aj užívatel'skú nadstavbu Timescape, ktorá ponúka množstvo zaujímavých widgetov. Menšiu kritiku si zaslúži menu, v ktorom sa nemôžete pohybovat' cyklicky. V spodnej časti displeja sa nachádzajú už spomínané softvérové tlačidlá Domov, Späť a tlačidlo pre správu spustených a nedávno použitých aplikácií.

Notifikačná lišta ponúka rýchlu správu konektivity (WiFi, Bluetooth, mobilné dáta), zvuku a skratku pre prechod do nastavení. Škoda, že sa neušlo miesto aj pre ovládanie regulácie jasu displeja, ktoré je skryté až v nastaveniach. Okrem toho Sony pridalo aj pár vlastných aplikácií. Za najužitočnejšiu považujeme čítačku QR kódov NeoReader.

VÝDRŽ

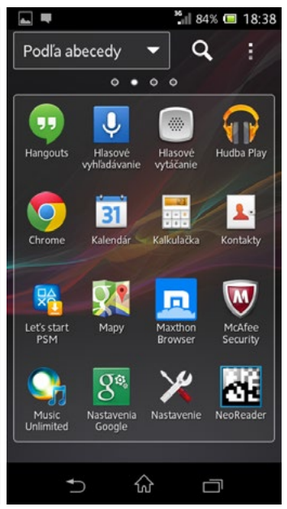
Pod zadným krytom sa nachádza batéria s kapacitou 1 750mAh, ktorá by podl'a výrobcu mala smartphone udržat' v prevádzke počas 498 hodín pohotovostného režimu alebo 615 minút telefonovania. Reálna výdrž sa naozaj od tej papierovej nevzd'al'uje, a tak máme po dlhej dobe čest' so smartphonom, ktorý je dostatočne výkonný a neskončí večer pripojený na nabíjačke.

Pri bežnom používaní (pár telefonátov, prehliadanie internetu a občasné hranie hry) vás Xperia o nízkej úrovni dostupnej kapacity upozorní v po dvoch pracovných dňoch. K navýšeniu výdrže dopomáha aj režim STAMINA, ktorý ju dokáže predĺžit' o úctyhodných dvanást' hodín.

VERDIKT

Ak ste pozorne čítali recenziu, určite nám dáte za pravdu, ak Xperii M udelíme titul "Princezná strednej triedy". Za 220€ totiž ponúka solídny výkon, kvalitnú konštrukciu a displej s fantastickou čitatel'nost'ou na priamom slnku. Pozitívne aj hodnotíme výborne optimalizovaný operačný systém Android vo verzii 4.1.2, ktorý nás počas týždňa ani raz nenechal v štichu. Potešil aj fotoaparát, ktorý v dobrých svetelných podmienkach zachytil fotky solídnej kvality. Najväčšou pýchou Xperie je však výdrž. Dva dni v plnej prevádzke v dnešnej dobe len tak nejaký smartphone pracovat' nedokáže a je paradoxné, že práve smartphone strednej triedy to dokáže a vlajkové lode nie. No našlo sa aj pár negatív. Medzi ne patrí hlavne menšia interná pamäť, široký rám displeja a nemožnost' cyklického pohybu v Menu.

Adam Lukačovič



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

Logitech G105

Luxusná, cenovo dostupná klávesnica pre hráčov

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Logitech
Dostupná cena : 50 €

PLUSY A MÍNUSY:

+ dizajn
+ programovateľné klávesy
+ spracovania

- nič podstatné

ŠPECIFIKÁCIE:

Hlavné vlastnosti:
6 programovateľných G-tlačidiel
s 3 makrami na kláves

Podsvietenie s prispôsobiteľnou intenzitou

Správa profilov
Rozhranie:
USB 2.0

Farebné prevedenie:
Čierno - červené

Systémové požiadavky:
Microsoft Windows 8/7/Vista
Mac OS X 10.4 alebo novší
Voľný USB port
20 MB voľného miesta na pevnom disku
Pripojenie k internetu pre stiahnutie voliteľného softvéru

HODNOTENIE:

85%

Herných klávesníc je na trhu mnoho, ale iba veľmi málo sa dokáže kvalitou rovnať tým od firmy Logitech. Ich nová klávesnica G105 sa radí medzi hráčske klávesnice nižšieho radu, no i napriek tomu sa dá zaradiť medzi špičku. Ak ste čítali našu recenziu na G510s, ale vraveli ste si, že je to privelmi drahé, poprípade zbytočný luxus, tak táto recenzia je určená práve pre vás.

G105 je cenovo dostupnejší variant G510s. Využíva rovnaké materiály a aj niekoľko vlastností. Na klávesnici ste vďaka hydrofóbnemu povrchu takmer neschopní nechať čo i len jeden otlačok prsta. Materiál je veľmi príjemný na dotyk a tiež vďaka prehnutému dizajnu klávesov prsty prakticky nekĺžu, čo určite uvítajú všetci hráči.

Klávesnica má šesť programovateľných tlačidiel, každé s tromi makrami na kláves, čo dáva osemnásť programovateľných funkcií. Tieto tlačidlá sa dajú využiť ako v hre, tak aj priamo vo Windows, kde si môžete nastaviť napríklad tlačidlo G1 na kopírovanie označených súborov a podobne. Pre hry je možné prednastaviť herné profily. V priloženej aplikácii si môžete vyberať zo širokej škály profilov určených pre rôzne hry. Momentálne je priamo podporovaných 260 hier, medzi ktorými nájdete skoro všetky známe a populárne tituly každého žánru.

Okrem programovateľných tlačidiel má klávesnica Herný režim, ako všetky herné klávesnice od tejto firmy. Toto tlačidlo zablokuje tlačidlo Windows. Prečo je to dobré? Keď hrávate hry, kde sa využíva Ctrl, nemusíte sa báť, že po nechcenom stlačení klávesu vedľa skončíte na Pracovnej ploche.

Klávesnica je plne podsvietená. Nevýhodou oproti vyššiemu radu je to, že sa nedá zmeniť farba podsvietenia. Farba podsvietenia je totiž pevne daná. Sila podsvietenia sa však dá upraviť tlačidlom na klávesnici. Prepínať sa dá medzi tromi režimami – vypnuté, slabé a normálne podsvietenie. Klávesnica má ešte extra tlačidlá funkcií pre obsluhu multimédií, konkrétne prehrať, zastaviť, prehodiť nahrávku a vypnúť, pridať/ubrať hlasitosť.

VERDIKT

Logitech má pri svojich produktoch vždy veľmi dobre premyslený dizajn a veľmi kvalitné spracovanie. Z tohto hľadiska a z hľadiska celkovej funkčnosti sme s klávesnicou veľmi spokojní. Firma opäť predviedla svoju dokonalosť a precíznosť. Klávesnica je na poli Low-End herných klávesníc určite Top. Zaručene prekvapí svojou príjemnou cenou, ktorá sa pohybuje na úrovni 50€.

Andrej Redeky

LIFPROOF LET'S GO !

ODOLNÝ OBAL PRE IPHONE 4/4S

ZÁKLADNÉ INFO:

Vyrobil: Belkin

Dostupná cena : 75 €

PLUSY A MÍNUSY:

+ chráni iPhone proti vode, špine, snehu a nárazom
+ vodotesný do 2m
+ všetky funkcie telefónu sú s ním dostupné
- špina môže pri nasadzovaní zapríčinit' poškriabanie displeja
- zväčšuje telefón
- zhoršuje dotykové ovládanie
- rezonovanie zvuku v obale
- cena

Špecifikácia a vlastnosti:

* Obal je odolný voči vode, špine, snehu a nárazom,
* vodeodolný je až do 2m,
* navrhnutý tak, aby telefón prežil rôzne pády a nárazy,
* ultratenká fólia pre zaručenie čo najlepšieho dotykového ovládania,
* samotný obal má hĺbku iba 10,8mm,
* sklo s dvojitou antireflexnou vrstvou.

HODNOTENIE:
80%

Mobilné telefóny, predovšetkým tie s logom nahryznutého jabĺčka, sa v posledných rokoch stali nesmierne populárne. Pre mnohých sú nevyhnutné pri práci, u niekoho je to imidž, pre iných závislost'. Nech je to ako chce, dnes je už naozaj t'ažké predstavit' si fungovanie bez tohto technologického výdobytku.

Mobily nám robia spoločnost' všade. V práci, v škole, doma, v bare s priatel'mi, pri opekaní, pri turistike v horách alebo pri objavovaní krás iných krajín. Sú s nami pri vode, na slnku, slúžia nám v daždi i v snehových kalamitách. Ten, komu na svojom telefóne záleží a má vo zvyku nosit' ho všade so sebou, už určite rozmýšl'al o tom, ako ho čo najlepšie ochránit' pred množstvom nástrah, ktoré na neho číhajú doslova na každom kroku...

Do našej redakcie sa dostal obal vyrobený špeciálne pre telefóny iPhone 4/4S– LIFEPROOF Let's Go!, ktorý sl'ubuje vysokú odolnost' za všetkých podmienok.

Obsah balenia

1. Predná čast' obalu,
2. zadná čast' obalu,
3. pozlátený adaptér na slúchadlá,
4. handrička z mikrovlákna,
5. kartička zákazníckej podpory.

Detaily a popis

Balenie je pútavé a disponuje vel'kým množstvom informácií a reklamne znejúcich textov. Samotný obal je mierne robustný a v ruke vyvoláva pocit naozajstnej pevnosti, ktorá je pri produkte tohto typu vel'mi dôležitá.

Dizajnovo dostala väčšiu pozornost' predná čast' obalu, ktorá tvorí pevnú kostru obsahujúcu všetky ovládacie prvky a tlačidlá, na ktoré sme zvyknutí z používania iPhonov. Nachádza sa tu prispôsobený „home button", tlačidlo na zapínanie, aj tlačidlá na ovládanie hlasitosti či možnost' stišovania telefónu. V hornej časti, v mieste konektora Jack 3,5, sa nachádza odnímatel'né tesnenie zabraňujúce vniknutiu vody alebo iných nežiaducich prvkov. Samotný rámik je vystužený polykarbonátom a potiahnutý elastomerom na tlmenie prípadných nárazov.

Príjemným prekvapením je rozhodnutie ponechat' možnost' používania prednej kamery vd'aka použitiu priehl'adného plastu. To najdôležitejšie, čím je obal vybavený, predstavujú vodeodolné akustické ventily na všetkých mikrofónoch a reproduktoroch.

Zadný kryt je tvorený vzduchotesnou plastovou násadkou, presne a tesne pasujúcou na predný kryt. Kryt bol navrhnutý s ohl'adom na vlastnosti skla, z ktorého je iPhone vyrobený, a preto je vnútorná strana zadného obalu doplnená o drobné výstupky, ktoré zabraňujú jeho prilepeniu sa.

Vel'mi dôležitým faktorom je optické sklo s antireflexnou šošovkou, ktoré chráni fotoaparát a vstavaný blesk, ale zároveň dovol'uje využívat' túto dôležitú funkciu bez obmedzení. Na spodnej časti sa nachádza uzatváratel'né veko, ktorého úlohou je sprístupnenie 30-pinového konektora pre nabíjanie a synchronizovanie telefónu s iTunes, no zároveň ho vel'mi pevne kryje. Na zadnej strane sa nachádza výstražná nálepka v anglickom jazyku, ktorá upozorňuje na všetko dôležité predtým, ako telefón „hodíte" do vody.

Skúsenosti a postrehy

Ovládanie

V prvom rade je potrebné uvedomit' si, že akákol'vek pridaná vrstva nad dotykový panel vždy zhorší komfort používania. V druhom rade je potrebné zdôraznit', že tento obal nie je vyrobený na úplne bežné používanie. S ohl'adom na tieto fakty, musíme povedat', že telefón je možné ovládat' pomerne dobre. Nie je na mieste čakat' stopercentnú presnost'. Pri jeho používaní dochádzalo k zvýšenému počtu nepresností pri písaní správ či emailu a pri hraní hier mierne kazil dojem. Na druhej strane, málokto si bude brat' telefón so sebou do bazéna, preto aby hral Plants vs. Zombies 2.

Fotenie a natáčanie

Rozumnejším využitím skrytého potenciálu bude zhotovovanie vodných a podvodných fotografií a videí. V tomto prípade bude príjemným spoločníkom a väčšine používatel'om poskytne možnosti, ktoré pred nimi boli dovtedy skryté. Samozrejme, každý d'alší optický člen v optickej sústave mierne zhoršuje kvalitu zhotovovaných záberov, ale je potrebné to akceptovat' ako daň za nové možnosti.

Počúvanie hudby a filmy

Využívanie multimediálnych možností zhoršoval fakt, že sa jedná o plne uzavretý obal a teda zvuk prehrávaný vnútri rezonuje a zapríčiňuje nepríjemné vibrácie plastov. Pochopitel'ne, opät' sa jedná o kozmetický nedostatok, ktorý je nutné akceptovat' vzhl'adom k tomu, na čo bol obal prvotne vytvorený.

Záver – celkové zhodnotenie

Výrobca sl'ubuje štyri základné výhody vo forme odolnosti vášho telefónu vd'aka používaniu tohto obalu, t.j. odolnost' voči vode, prachu, snehu a nárazom. Je mnoho l'udí a skupín, pre ktorých je takýto odolný kryt doslova ako stvorený. Športovci, robotníci či l'udia, ktorí si vel'mi nevedia dávat' pozor na svoje veci, by naozaj mali začat' uvažovat' nad investíciou, ktorou by predĺžili životnost' svojmu „iMiláčikovi". To však neznamená, že tento výrobok je určený len im. Kol'kokrát sa vám stalo, že vám telefón vypadol z vrecka pri nastupovaní do auta? Kol'kokrát dostal váš telefón nechcenú sprchu po nešikovnom rozliatí nápojov pri spoločnom stole? Kol'kokrát ste svoj mobil sušili po letnej búrke a kol'kokrát ste ho kriesili po tom ako sa s ním hralo vaše diet'a či domáci miláčik? Dôvodov, prečo začat' uvažovat' nad kúpou LIFEPROOF LET'S GO je ozaj vel'a...

Gabriel Vodička

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

Raijintek Aidos, Themis, Ereboss, Aeolus

Kvalitné chladiče od nováčika, ktoré nesklamali

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Caseking
Cena :
Aidos = 16,90€
Themis: 23,90€
Ereboss: 34,90€
Aeolus = N/A €

PLUSY A MÍNUSY:

+ chladenie
+ dizajn
+ hlučnosť
+ vibrácie
+ cena

- montáž ventilátora (Themis)
- montáž chladiča (Ereboss)
- výška veže (Themis, Ereboss)

Chladím, chladíš, chladíme. Ako ste sa postarali o svoj procesor v čase najväčších horúčav? Nová spoločnosť Raijintek vám chce pomôcť s výberom. Stoja chladiče a ventilátor za vyskúšanie?

Raijintek. Prvé, čo nám napadlo bolo, že ide o nejakú indickú firmu. Po bližšom oboznámení sa so spoločnosťou sme zistili, že je to nová firma. Nie však celkom.

Raijintek je výsledkom spojenia síl firiem Xigmatek a Cooler Master, a to už môže niekomu niečo hovoriť.

Spoločnosť vznikla na jar roku 2013 a ponúka päticu produktov, z ktorých sme mali možnosť otestovať hneď štyri. Ventilátor sme však testovať nemohli, lebo nám na základnej doske chýbal druhý napájací konektor na ventilátor.

To však nie je až taký problém, pretože ten istý ventilátor sa používa pri chladiči Ereboss. Aj napriek tomu testujeme najväčší počet produktov od tejto spoločnosti v jednom článku!

Chladiče sú navrhnuté v Nemecku a vyrábané na Taiwane. Názvy modelov sú odvodené od mien gréckej mytológie. Aidos (bohyňa hanby, skromnosti a pokory), Themis (bohyňa nebeského alebo prirodzeného poriadku), Ereboss (boh temnoty) a Aeolus (boh vetra).

VZHĽAD A DIELENSKÉ SPRACOVANIE

Trojica chladičov v čistej váhe váži spolu viac ako 1,5kg, čiže už dodaná škatuľa bola podozrivo ťažká. Škatule chladičov sú v kartónovom obale, v ktorých po rozbalení nájdete všetky možné skrutky, matice, pliešky a gumičky, aby ste mohli svoj chladič osadiť na platformu, ktorú práve máte vo svojom počítači.

Chladiče sú navrhnuté tak, aby ste nemali problém osadiť ich na socket od Intelu od verzie LGA 775 až po najnovšiu 1150 (Haswell), ale aj AMD od AM2-AM3+, či FM1-FM2+. Ku každému chladiču je dodávaná teplovodivá pasta.

Ventilátory sú dodávané takisto vo veľkostiach reprezentujúce veľkosti dodaných chladičov. Návod je priložený v deviatich rôznych jazykoch, avšak slovenčina a čeština chýbajú.

Pri modeli Ereboss, pretože jeho veža meria až 160mm, by mal byť dodávaný skrutkovač. V návode ho nemáme zobrazený, hoci na stránke výrobcu by tento skrutkovač mal byť pribalený. Bez neho inštalácia robila značné problémy.

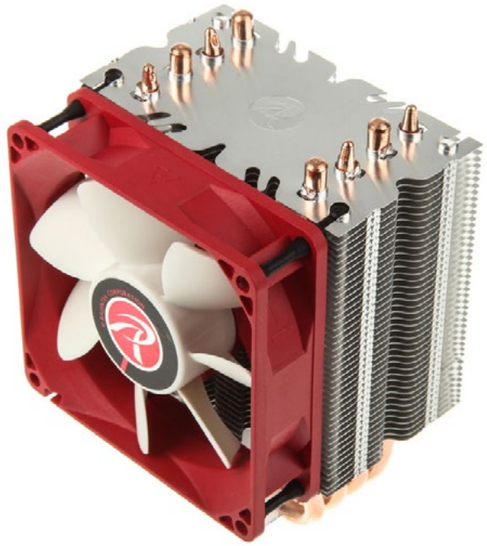
HODNOTENIE:

Aidos 95%

Themis 88%

Ereboss 85%

Aeolus 95%



Aidos

Cenovo aj rozmerovo najnižšie položený produkt spoločnosti je chladič Aidos. Vyznačuje sa rozmermi 95×55×136mm (š×h×v) a váhou 325g. Disponuje 4 heatpipes o priemere 6mm. Ventilátor má rozmery 92×92×25mm a rýchlosť otáčok je v rozmedzí 1000-2400ot./min.

Ereboss

Najväčší a „najmonštróznejší" zástupca je chladič Ereboss, ktorý má obrovské rozmery – 140×110,5×160mm a váhu neuveriteľných 808g. Na ochladenie procesora sa využije 6 heatpipes s priemerom 6mm. Veľkosť ventilátora je takisto veľmi veľká (140×150×13mm) s otáčkami v rozmedzí 1100-1650ot./min. Pri styku s procesorom je už využitá nikel-medená základňa.

Themis

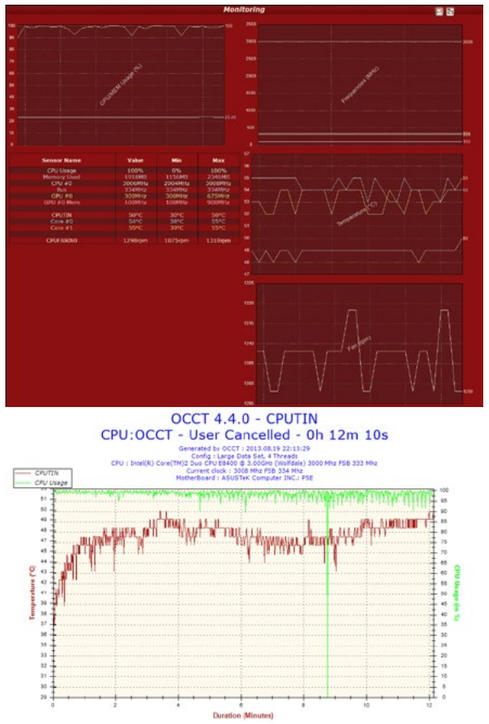
Väčším bratom je chladič Themis, ktorý výškou už prekračuje bežnú midi ATX skrinku. Jeho rozmery sú 122×50×158mm a pri ochladzovaní používa 3 heatpipes, ale zato sú v priemere hrubé 8mm. Ventilátor je už, samozrejme, väčší s rozmermi 120×120×25mm, ktorý je schopný sa otáčať v rozmedzí 1000-1800ot./min. Oba chladiče sa k procesoru pripnú za pomoci CPU Direct Contact, čo znamená, že odpadové teplo z procesora prúdi priamo do heatpipes a nie cez medenú základňu.

Aeolus

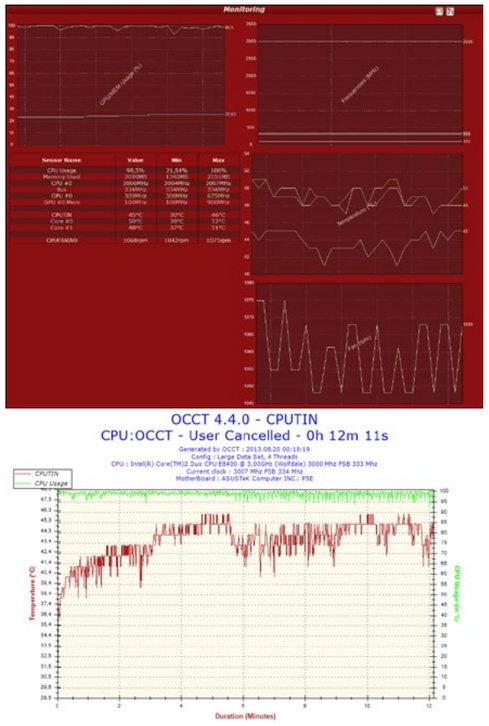
Všetky ventilátory si podľa výrobcu udržia maximálnu hlučnosť v rozmedzí 28-30dBA a mali by vydržať 40 000h prevádzky.

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

Aidos Load a CPUTIN



Ereboss Load a CPUTIN



TEST

Testovali sme na platforme od Intelu s procesorom Intel Core 2 Duo E8400 @ 3,0 GHz (Wolfdale) osadeným na základnej doske Asus P5E (X38 čipset). Test prebiehal pri letnej izbovej teplote 28°C pri otvorenej midi skrinke otočenej väčšou plochou smerom k zemi, kde od zeme mierne chladila dlažba.

Po nainštalovaní základne zospodu dosky a prestrčení skrutiek cez ňu, sme upevnili zvrchu dve kovové platničky, na ktoré sa už inštaloval samotný chladič. Pred nasadením sme však dôkladne očistili povrch procesora liehom a rovnomerne naniesli dodávanú teplovodivú pastu.

Po odstránení tenkej fólie, ktorá bráni vniknutiu nečistôt na základňu chladiča, sme osadili chladič a zaskrutkovaním pomocou priečnej kovovej platničky sme ho upevnili. Následne sme za pomoci dodávaných gumičiek upevnili ventilátor na chladič a do základnej dosky sme zapojili 4-pinový napájací kábel. Inštalácia prebiehala bezproblémovo, avšak len pri modeli Aidos.

Pri modeli Themis už začali problémy s osadením ventilátora, pretože pasívny chladič základnej dosky neumožnil prichytit' na spodnej strane ventilátor o chladič. Preto sme využili len dve gumičky, ktoré držali ventilátor z vrchnej strany. Pri skrinke, ktorá bola otočená na ležato, to problém nebol. Pri štandardnom postavení skrinky by ventilátor, pravdepodobne, odpadával.

Pri modeli Ereboss sme však narazili na problém, ktorý bol naozaj zásadný. Na uchytenie chladiča k procesoru potrebujete z jednej strany využit' dieru v chladiči, aby ste cez neho mohli prestrčit' skrutkovač a upevnit' tak jeho pozíciu.

Náš najväčší skrutkovač nevedel dosiahnut' na skrutku, preto sme ho utiahli len z jednej strany, čo malo aj negatívny dopad na výsledky merania. Skrutkovač nie je uvedený ako príslušenstvo v návode, na stránke výrobcu však už zobrazený je. Každopádne, pri kúpe tohto modelu si treba kúpit' aj dlhý skrutkovač, dokým ho výrobca nezačne balit' rovno do balenia.

Merali sme teplotu oboch procesorových jadier a tzv. CPUINT, čo je teplota procesora samotného. Meranie prebiehalo pri nečinnosti v prostredí Windows 8 64bit, kedy sa ustálila teplota. Na zat'aženie procesora sme využili program OCCT 4.4.0 a po dobu 12 minút sme zat'ažili procesor na 100%. Následne sme spravili screenshot a zastavili testovanie.

Nakoniec test prebehol aj s chladičom dodávaným s procesorom Intel, ale s novo nanesenou teplovodivou pastou od Raijinteku. Frekvencie procesora, grafickej karty, využitie pamäti a rýchlost' otáčok je znázornená na obrázku.

V stave nečinnosti si chladiče viedli pomerne rovnako a dosahovali hodnoty 37 – 38°C na jadrách a rovných 30°C na samotnom procesore, čo značí, že je to asi minimálna hodnota, ktorú vie program zmerat'. Pri teplote izby 28°C je to krásny výsledok. Chladič Intel mal na jadrách okolo 46°C a teplotu na procesore približne 37°C. Rozdiel v chladičoch je tak zjavný ihned'.

Aidos si v zát'aži vedel poradit' s ohriatym procesorom s 54°C na jadrách a 49°C na procesore samotnom. Themis vedel stlačit' teplotu na jadrách na cca 47°C a procesor samotný mal 42°C. Je vidiet', o akú teplotu dokáže znížit' vyššia veža a o 2mm väčšie heatpipes, aj ked' ich počet sa znížil na tri.

Výsledky modelu Ereboss sú, bohužial', len informatívne vzhl'adom na nedotiahnutú skrutku, ktorá by pritiahla chladič k procesoru. Zaradil sa preto medzi Aidos a Themis s teplotami na jadrách približne 49°C a na procesore 44°C.

Chladič od Intelu sa už poriadne „zapotil" a na jadre dosiahol teplôt atakujúcich 70°C, na procesore do 68°C. Každopádne sú výsledky s chladičmi Raijintek impozantné oproti štandardne dodávanému chladiču od Intelu. Ventilátory pri spustení mali zo začiatku tichý „cukavý" zvuk, ktorý však po rozbehnutí prestal byt' počutel'ný. Ventilátor na modeli Ereboss, Aeolus, o ktorom hovorí výrobca ako o najtenšom na svete – s hrúbkou len 13mm, bol takisto tichý a bez vibrácií. Osadenie druhého ventilátora na chladič sme však nevedeli otestovat', vzhl'adom na obmedzenie základnej dosky na jeden napájací konektor. Všetky ventilátory ovládajú svoju rýchlost' otáčok na základe teploty procesora.

ZÁVER

Nový výrobca sa určite nedal zahanbit' pri ostatných zabehaných spoločnostiach ako Cooler Master alebo Noctua. Vysoké veže, tiché ventilátory, množstvo heatpipes robia z týchto chladičov výborných kandidátov na kúpu niečoho lepšieho ako štandardný dodávaný chladič od výrobcu procesorov. Chladiče je možné osadit' na trinást' rôznych socketov od oboch výrobcov procesorov, čo dodáva flexibilitu, aj keby ste chceli menit' zo staršej platformy na novšiu.

Teplotami v stave nečinnosti sú si procesory vel'mi vyrovnané, pretože odpadové teplo je vel'mi nízke, s čím nemal žiaden chladič najmenší problém a heatpipes sa ani nezohriali a ostali úplne chladné. V zát'aži Aidos, za odporučenú cenu 16,90€, je konkurenčne vel'mi schopný, čo sa týka aj teploty, aj ceny. Themis, za odporučenú cenu 23,90€, vedel ochladit' v zát'aži procesor o nejaké tie stupne naviac avšak v našom prípade sme nevedeli osadit' všetky gumičky ventilátora na chladič, pretože zavadzali pasívne chladiče základnej dosky. Chladič svojou vysokou vežou by sa takisto nezmestil do uzavretej skrinky. Ereboss, najlepší chladič spoločnosti, za odporučenú cenu 34,90€, nevedel chladit' lepšie ako chladič Themis z dôvodu nedodaného dlhého skrutkovača, ktorým by sme sa dostali ku skrutke, ukrývajúcej sa pod vežou. Preto si pri tomto modeli treba zakúpit' ten najdlhší skrutkovač, aký nájdete alebo sa informovat' u výrobcu, či a kedy bude skrutkovač dodávat' v balení. Veža takisto presahovala rozmery 18cm šírky klasickej midi skrinky. Ventilátory boli tiché a Aeolus takisto nesklamal. Nie je mu čo vytknút'. Je tenký, tichý a bez zbytočných vibrácií.

Marek Štubniak

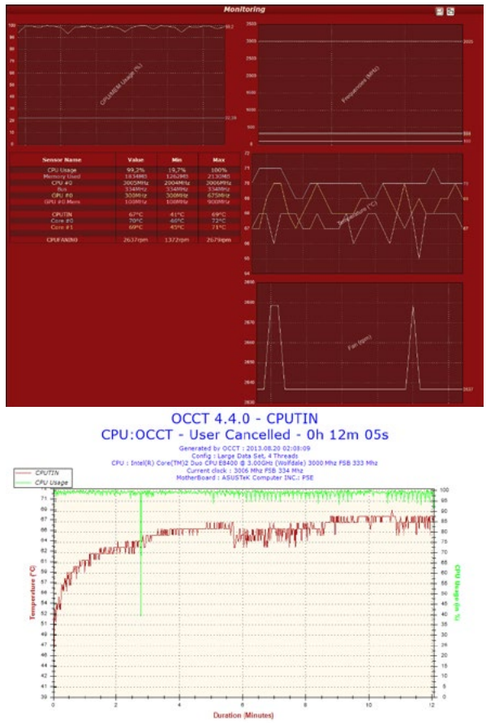
Aidos Idle

Ereboss Idle

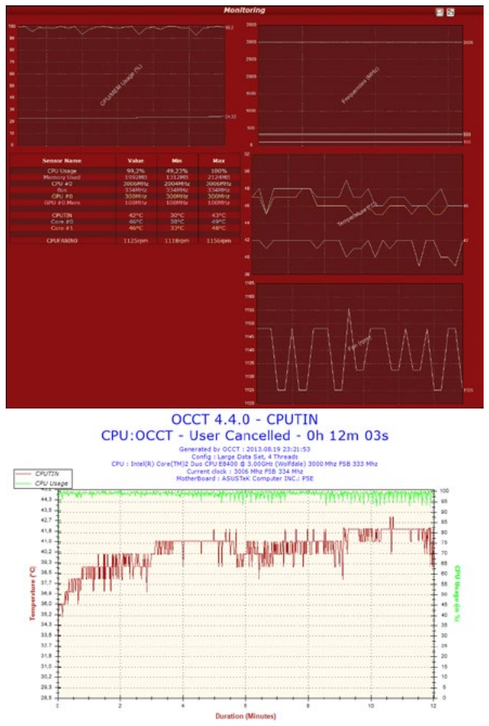
Intel Idle

Themis Idle

Intel Load a CPUTIN



Themis Load a CPUTIN



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

Logitech G440 Hard Gaming Mouse Pad

Vysoká rýchlost' spolu s vysokou precíznost'ou

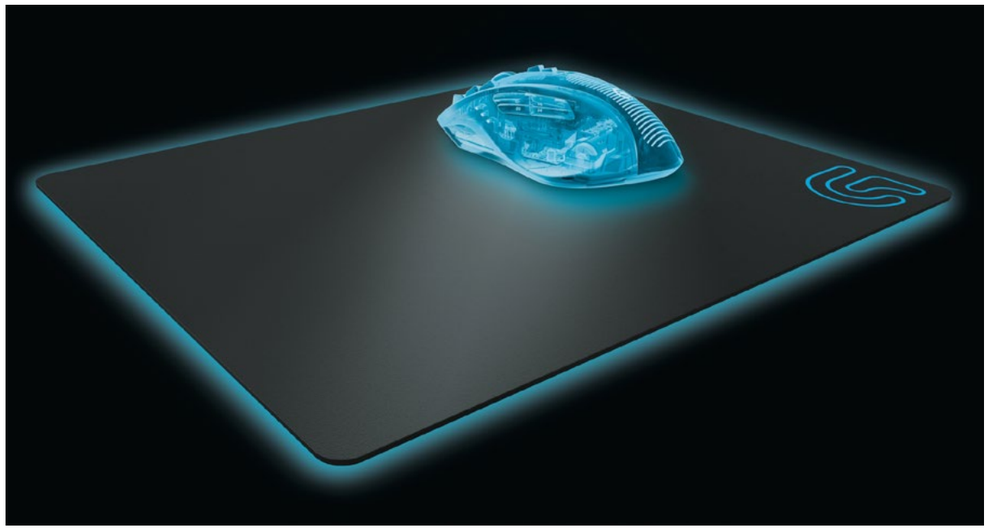
ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Logitech
www.logitech.cz
Cena : okolo 29 €

PLUSY A MÍNUSY:

+ dokonalý povrch pre vysoké DPI
+ kvalitné spracovanie
+ pomer cena/výkon

- nič



HODNOTENIE:

100%

Podložka pod myš je našou každodennou spoločníčkou – či už klasická z obchodu, obyčajný papier alebo rovno pracovný stôl. Zaručuje nám kvalitné herné zážitky a pre profesionála môže znamenat' práve takáto všedná vec rozdiel medzi víťazstvom a prehrou. Vzhľadom k tomu, že trh s kvalitou týchto podložiek v poslednej dobe stagnuje, prišiel Logitech s takými podložkami, ktoré naše srdcia utíšia. G220 (látková) a G440 (tvrdá) sú špičkami, čo sa týka kvality a prevedenia.

Podložka môže pôsobit' ako hociktorá iná. Rozdiel je však zretel'ný už pri prvom dotyku. Vd'aka baleniu si ju môžete "ohmatat'" pred jej kúpou bez potreby rozbalenia. V obale je zakomponovaná vzorka materiálu podložky. Po rozbalení vás čaká samotná podložka, ktorá už na prvý pohľad pôsobí neobyčajne. Granulovaný povrch, tvorený z akoby miliárd mikroskopických zrniečok oproti miernemu svetlu, pôsobí vel'mi zaujímavo. Práve táto povrchová úprava je taká dôležitá. Neuveritel'ne malé zrnká sú (práve pre myšku s nastavenou vel'mi vysokou citlivost'ou) esenciálnym detailom, pretože na inom povrchu myška jednoducho nedokáže poriadne reagovat'.

Myška rovnako na väčšine povrchoch nekĺže tak, ako by mala, čo často spôsobuje zbytočné problémy. Granulovaný povrch podložky je stavaný tak, aby mal čo najmenšie trenie, takže myška po ňom kĺže s ľahkost'ou, akou by mala. Povrchová úprava z dolnej strany podložky je tiež zaujímavá. Je z materiálu podobného gume a má skvelú vlastnost': drží na všetkom. Na skle sa s ňou nedalo pohnút' do žiadneho smeru, držala ako prikovaná. Druhá strana podložky je jednoducho presný opak prednej – trenie je tu prítomné, a to na maximálnej možnej úrovni.

Podložky boli síce priamo vyvíjané pre produkty Logitech G-Series, ako názov napovedá, no to nemení nič na ich funkčnosti s hociktorou inou myškou či z iného radu alebo od iného výrobcu. Nie je špecifikovaná len pre vlastníkov Logitech myšiek, čo je vel'ké plus. Ďalšie plus je vel'mi kvalitné prevedenie a myslíme si, že i na bežnú prácu a casual hranie je to v rámci cenovej hladiny 29€ akurát.

Andrej Redeky

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

GENERÁLNY PARTNER:

hp
intel Look Inside.™

Hlasujte za svoju obľúbenú značku a vyhrajte

www.notebookroka.sk

notebook roka 2013

HLAVNÍ PARTNERI:

ANDREA SHOP www.andreashop.sk
AGEM COMPUTERS
eset
SAMSUNG

VYHLÁSENÉ KATEGÓRIE:

TOP TABLET | TOP KONVERTIBILNÝ NOTEBOOK | TOP ULTRA TENKÝ NOTEBOOK | TOP PROFESIONÁLNY NOTEBOOK
TOP MULTIMEDIÁLNY NOTEBOOK | TOP EKONOMICKÝ NOTEBOOK | ŠPECIÁLNA KATEGÓRIA TOP PRESS NOTEBOOK
/ocenenie v tejto kategórii udelí odborná komisia/

zive www.zive.sk
Predseda odbornej komisie
Ján Trangel

Členovia odbornej komisie:
TECHBOX Števo Porubský
TA3 Ľubomír Straka
TREND.SK Marián Biel

Partneri:
EPSON EXCEED YOUR VISION
lenovo FOR THOSE WHO DO.
TOSHIBA Leading Innovation >>>

... získajte jednu z atraktívnych cien:
1) ULTRABOOK HP Envy 4 TouchSmart 2) Samsung ATIV Book 3) HP SLATE 7

Podmienky hlasovania nájdete na www.notebookroka.sk

Organizátor: MDJ

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:

Jobs, 2013, USA, 122 min.

Žáner: Životopisný/dráma
Réžia: Joshua Michael Stern
Produkcia: Open Road Films, Five Star Institute, IF Entertainment, Venture Forth, Silver Reel, Endgame Entertainment, Devoted Consultants
Scenár: Matt Whiteley
Kamera: Russell Carpenter
Hudba: John Debney
Hrajú: Ashton Kutcher, Ahna O'Reilly, Josh Gad, Dermot Mulroney, Amanda Crew, James Woods, Matthew Modine, Lukas Haas, Lesley Ann Warren, J.K. Simmons,

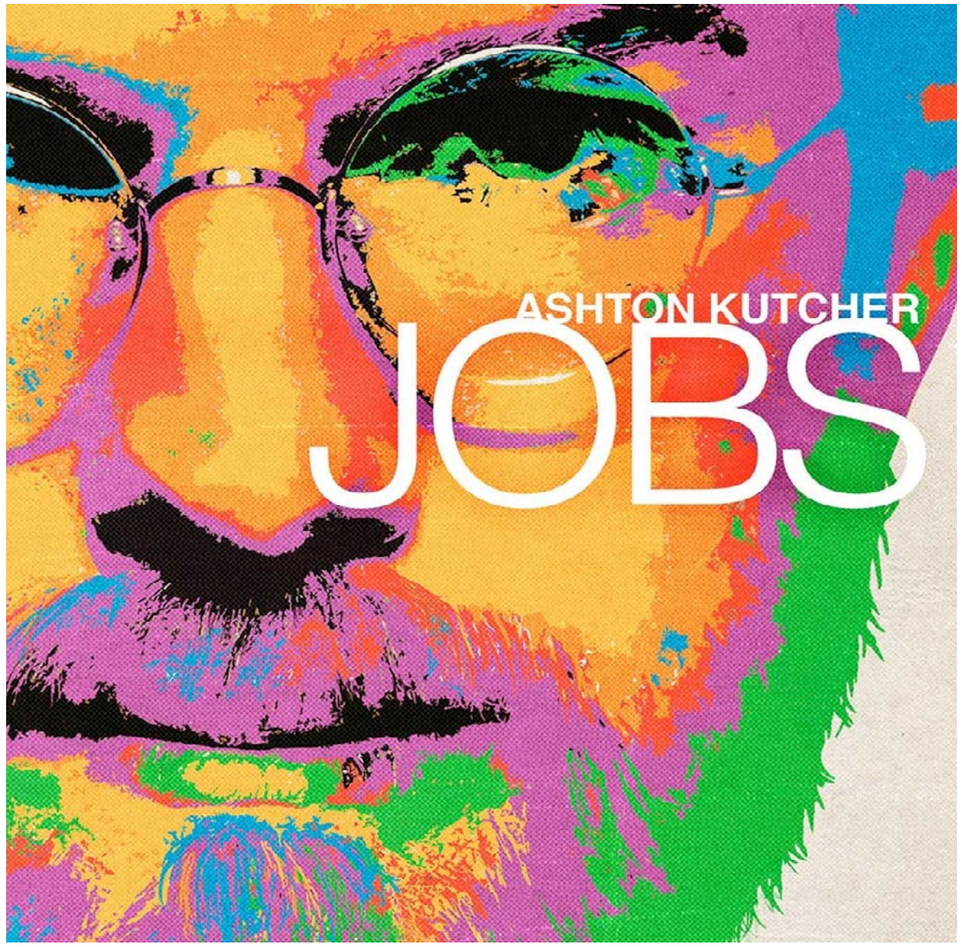
PLUSY A MÍNUSY:

+ motivujúci scenár
+ výkon A. Kutchera
+ presné herecké uchopenie a obsadenie
+ výprava, svetlo

- životopisne nepresné, nerealistické
- nekonzistentný príbeh
- ignorovanie dôležitých momentov Jobsovho života
- neuveritel'ne natiahnutá stopáž

HODNOTENIE:

65%



JOBS

NATIAHNUTÁ MOTIVAČNÁ NUDA

Steve Jobs, zakladatel' slávnej počítačovej spoločnosti Apple, odišiel z tohto sveta v roku 2011. Zanechal po sebe vel'mi schopnú gigantickú firmu, ktorá sa stále snaží o inovácie, presne v duchu svojho tvorcu. Stopu tohto človeka na svete chce pripomenúť aj životopisný film Jobs, mapujúci predovšetkým začiatky budovatel'a Apple. Bohužial', film ani zd'aleka nepatrí k tým lepším životopisným kúskom.

Steve Jobs (Ashton Kutcher) už nechce byť ovládaný vysokoškolským rozvrhom a tak odstúpi zo štúdia a študuje len to, čo sám chce. Hľadá svoj smer, ktorým by sa mohol vydať. Ten aj nájde, keď mu jeho priateľ Steve Wozniak (Josh Gad) ukáže maličký projekt, na ktorom pracoval pre vlastné potešenie. Je toosobný počítač. Steve Jobs v ňom však uzrie najmä budúcnosť. Dvojica sebavedome vynález rozšíri a vrhne sa na modernejší a lepší projekt, Apple II. Ukáže sa, že to bola fenomenálna investícia. Vzniká spoločnosť Apple, no vedenie spoločnosti Jobsovi rozhodne nepomáha.

Ak by som mal vyjadriť základný kameň úrazu Jobsa jedným slovom, volil by som sloveso nekonzistentný. Ak by som mohol použiť ešte jedno slovo, nasledovala by nereálnosť. Je to vskutku tak. Režisér Joshua Michael Stern, tvorca málo známych postranných snímok americkej produkcie, dostal s Jobsom šancu zapísať sa do povedomia divákov a prehnane povedané, ju premrhal.

Pretože Jobs sa vlečie. Ba ťahá, hlavne Ashtonom Kutcherom v jeho, zatiaľ životnom výkone. A prečo tomu tak je? Film nevie o čom má rozprávať, takže toho rozpráva veľa a pritom málo. Ako príklad poslúži nedotiahnutá snaha o vykreslenie jeho súkromného života. Zo začiatku sa ako-tak ukazuje, po čase sa vytráca a pripomína len občasnými zábermi, pričom pred záverom divákovi predstavuje idylku bez ilustrovania toho, čo k nej viedlo. Podobný vzorec sa používa aj pri práci v Apple. Príbeh a scenár sa príliš sústredia na často nepodstatné konflikty, najmä s poradenstvom firmy. Majú síce dramatický účel, ale sú plytké a vytláčajú iné životne dôležité (a celkovo dôležitejšie)

udalosti Steveovho života, ktoré prešli bez spracovania, ba zmienky, ako napr. svadba s Laurene Powellovou, jeho práca v Pixari, pôsobenie v NeXT je len povrchne naznačené. Film sa dokonca nezmieňuje o tom, že bol adoptovaný a ani o jeho snahe nájsť svojho biologického otca. Tieto a ďalšie míľniky v jeho živote mohli poslúžiť ako kamene na rozvetvenie Jobsovej postavy a histórie, čo by si vo filme, ktorý je o ňom, aj zaslúžil. Nemôžem tiež nespomenúť mnohé nedokončené motívy, a to aj v súvislosti s inými postavami. Je to na smiech, ak si človek uvedomí, že film má dve hodiny a poslednú polhodinu citeľne nudí. Akoby tvorcov zámerne bavilo donekonečna rozpitvávať nepodstatnosti.

Vrcholom nekonzistentností je potom už len nereálnosť. Aj sám Steve Wozniak sa na margo filmu vyjadril nesúhlasne. Jeho vzťah s Jobsom bol v snímke spracovaný úplne odlišne ako fungoval v skutočnosti. Postavy vedú rozhovory štýlom, akým sa v skutočnosti nerozprávali. Nevravím, že film podľa skutočnej udalosti musí byť stopercentne verný realite, no životopisný film by mal mať isté nepísané hranice. V tomto smere poteší teda aspoň už spomínané Kutcherovo hranie, do postavy Jobsa sa Ashton doslova stelesnil a ako taký sa zdaleka najviac podobá Steveovi Jobsovi, ako ho svet poznal (opäť preto zamrzí ignorovanie jeho iných stránok). Inteligenciu a netrpezlivosť cítiť v jeho očiach, bodajú ako pohľad tigra.

Napriek silným záporom sú však veci, ktoré Jobs robí správne. A to motivácia a hudba. Solídne napísaný scenár (v rámci udalostí, na ktoré sa sústredí) držia herecky presne obsadené a uchopené výkony, a tak diváka čaká najmä bohatá zásoba motivačných viet, ktoré nepôsobia nútene. Robia z filmu strávitel'nejší kúsok než v skutočnosti je. Strávitel'nejším ho však robí aj hudba Johna Debneyho, vhodne zvolená, hoci miestami okukaná. Po remeselnej stránke potom už nezostáva nič, len zhodnotiť štandardnú úroveň dnešného Hollywoodu. Pochváliť tiež treba výpravu a použitie teplého svetla, ktoré oživuje všetky farby a robí film aj po vizuálnej stránke znesitel'nejším. Zrejme sa pod tým skutočne neskrýva nič iné, než zle pojatý životopis, či skôr len zle pojaté roztrúsené výňatky životopisu.

Záverečné hodnotenie

Jobs je projekt, okolo ktorého vznikol balón haló, ktorý však spľasol v momente, keď sa film dostal na strieborné plátna. Nielenže film zlyháva v snahe zachytiť život Stevea Jobsa, ale je aj nekonzistentný, sústredený na menej podstatné veci z jeho života, často nevysvetľuje niektoré súvislosti a pôsobí tým pádom roztrieštene. Navyše je prestrelene dlhý, či skôr vzhľadom k dĺžke, zarážajúco prázdny. Z vôd podpriemeru ho tak zachraňuje len kvalitná produkcia, na čele s motivujúcim scenárom, ktorého niektoré vety zaujmú ako starších, tak aj mladších. Ak chcete skutočne poriadny životopisný film o Jobsovi, určite do kina nevstupujte. Ak chcete motivačnú jednohubku, vstupujte na vlastné riziko.

Jozef Andraščík

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:

Riddick, 2013, USA, 119 min.

Žáner: Sci-fi/akčný/triler
Réžia: David Twohy
Scenár: David Twohy
Kamera: David Eggby
Hudba: Graeme Revell
Hrajú: Vin Diesel, Karl Urban, Katee Sackhoff, Dave Bautisa, Jordi Molla

PLUSY A MÍNUSY:

+ Vin Diesel
+ príklon k štýlu Čiernočierna tma
+ výborná potrava pre béčkožrúta

- príšerná hláška na lane
- niekedy Riddickov nel'udský pokoj

HODNOTENIE:

80%

Riddick

NASPÄŤ KU KOREŇOM

Riddick je späť. Prvýkrát sme ho mohli vidieť v roku 2000 vo filme Čiernočierna tma. Vtedy ešte ako väzeň spolu s ostatnou posádkou stroskotal na neznámej nehostinnej planéte a ukázal nám, že nabrúsené očné bul'vy, vd'aka ktorým môže vidieť v tme, sa niekedy môžu sakramentsky hodiť. Potom nás navštívil znova po pár rokoch. Tvorcovia ale chceli už niečo viac. Komorná vyvražd'ovačka sa im zdala primálo, žiadalo sa niečo vel'kolepejšie, najlepšie niečo na štýl Star Wars. Pochopitel'ne, aj s podobným úspechom. Pokus o epické vesmírne dobrodružstvo ale nevyšiel. Na vine bola hlavne veková hranica 12+, ktorá Riddicka zbavila krvavej šťavnatosti a namiesto toho priniesla suchú akciu pre sotva násťročných. Publikum ale chcelo krv. Diváci začali frflať a očakávaný úspech sa nedostavil. Človek by si myslel, že s Riddickom bude na veky vekov koniec, ale opak je pravdou. Prichádza Riddick nový, tretí.

Riddick si na tróne necromangerov neposedel dlho. Mal predniest' nejakú posvätnú prísahu, na ktorú sa zvysoka vykašľal, a to rozprúdilo zlú krv. Nečudo, že pri hľadaní jeho domovskej planéty Fúria ho potom „nedopatrením" vysadili na planéte inej, na ktorej potom musel nie vel'mi dobrovol'ne zostať.

Nový Riddick je a zároveň nie je reštart série. Príbeh pokračuje tam, kde skončil v Kronike temna, ale ingrediencie, z ktorých je poskladaný, patria Čiernočiernej tme. A tak tu opäť máme partiu ľudí urputne bojujúcu o svoj život na nehostinnej planéte proti tamojšej faune a flóre.

Nový film vie čo chce a na nič viac sa nehrá. Chcete šťavnaté béčko? Máte ho mať! Želáte si krvavé násilie? Nech sa páči! Dotrhaná ruka, rozseknutá hlava, a iné fajnoty servíruje náš najlepší mäsiar s oblohou kvalitných hlášok. Teda až na tú poslednú, vypovedanú na lane v závere filmu. Tá je fakt hrozná a pôsobí ako päsť na oko príbehu a charakteru postáv. Ale inak sú všetky ostatné do nohy viac ako dobré.

Mám rád Vina Diesela. Lebo je drsňák. Aj jeho postavy sú drsné. Môjho srdca šampión ale aj tak zostane jeho Riddick. A osobne mám pocit, že práve tento, posledný Riddick z roku 2013, je jeden

z tých najcoolovejších. Radosť naňho pozerať. Čo sa mi ale páči ešte viac je, že pod všetkou tou drsnotou má dušu. Nie je to len chodiaca hláškujúca horda svalov, niekedy na ňom badať aj nejaké emócie, dokonca aj strach. Čo je mimoriadne sympatické. Niekto by mi mohol oponovať a ukázať mi vo filme niektoré situácie, pri ktorých by ani najlepší indián nezachoval kamennú tvár a Riddick ich zvládol bez mihnutia brvou. A ja by som mu musel dať za pravdu, lebo to tak naozaj je. Avšak, tieto situácie sú v značnej menšine a nijak výrazne nevytŕčajú. A temer vždy sú vyvážené vtipnou hláškou. Koniec koncov, je to béčko. Čo iné by ste od neho očakávali?

Ostatné postavy sa takisto nenechajú zahanbiť. Mojím obľúbencom je Jordi Molla v roli Santanu, velitel'a lovcov odmien so svojou partou. Sú to všetko drsní chlapi bez štipky zľutovania a ja im to verím.

Príbeh filmu nie je žiadna Vojna a mier od Tolstého, ale v žánre obstojí viac než slušne. Obvzlášť ma potešilo prvých cca 20 minút, v štýle ultimate survival. Riddick ako vesmírny Bear Grylls nesklamal a nenudil. Určite mu k tomu dopomohla aj samotná planéta, s atmosférou tej pravej cudzoplanetárnej divočiny. Samotné planetárne príšerky sú tiež pekné mrchy, v podstate celé sa to tam snaží Riddicka zabiť. Výzor rôznych živočíchov je správne galakticky pestrý, ja som si obľúbil psíkovitú potvorku s dlhými ušami.

Niekomu môžu na planéte vadiť panorámy, ktorým by hádam neuškodilo popracovať ešte na pár detailoch a vrazit' do nich viac peňazí. Ak je začiatok filmu nezvyklý, o konci to platí dvojnásobne. Skúste si niekde v strede tipnúť, ako to asi skončí a je vel'mi pravdepodobné, že tipnete zle. Dobrý pocit z celého filmu mi ako naprotiveň pokazila už vyššie spomenutá scéna na lane.

Hudbu k filmu som zabudol asi pol hodinu po opustení kinosály, no spomínam si, že mi nikde nevadila a dosť dobre vykresľovala celkovú atmosféru snímku.

Tretiemu Riddickovi sa podarilo resuscitovať polomŕtvu sériu návratom ku koreňom, a filmoví diváci môžu byť vďační. Dostanú poctivú porciu napätia a zábavy nevhodnej do osemnásť rokov. Ak by sa film predsa len ešte niekomu nepáčil, tvorcovia doňho zakomponovali pár bradavkovo-sprchovacích scén. Tentokrát sa to Vinovi Dieselovi naozaj vydarilo a môžem návštevu kina jedine odporučiť.

Adam Schwarz

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:

The Purge, 2013, 85 min

Distribuce: CinemArt
Režie: James DeMonaco
Scénář: James DeMonaco
Produkce: Michael Bay, Jason Blum, Andrew Form, Bradley Fuller, Sebastien Lemercier
Kamera: Jacques Jouffret
Střih: Peter Gvozdas
Hudba: Nathan Whitehead
Hrají: Lena Headey, Ethan Hawke, Tony Oller, Rhys Wakefield, Adelaide Kane, Edwin Hodge

PLUSY A MÍNUSY:

+ hudba
+ závěrečná scéna Leny Headey

- označení za horor
- nelogičnost

HODNOTENIE:

60%

Očista

HORROROVÁ AMERICKÁ ILUZE

Snímek s nejlepším marketingem a nejhorším scénářem roku. Film Očista (2013) měl tak poutavý trailer a docela zajímavou myšlenku, že dokázala vydělat v amerických kinech kolem 34 milionů dolarů za první víkend. Ovšem byl tenhle výdělek zasloužený?

Snímek s nejlepším marketingem a nejhorším scénářem roku. Film Očista (2013) měl tak poutavý trailer a docela zajímavou myšlenku, že dokázala vydělat v amerických kinech kolem 34 milionů dolarů za první víkend. Ovšem byl tenhle výdělek zasloužený?

Film se pyšně označuje za thriller a horor, v traileru se objeví zmínka „Od producentů Paranormal Activity (2007) a Sinister (2012)", hrají tam Ethan Hawke a Lena Headey a i docela klišé námět o děsivém dobývání opancéřovaného domu šílenými vrahy nezní až tak špatně. Oba výše zmíněné horory mají něco do sebe a nejen proto, že na rozdíl od Očisty jsou skutečně horory. Po filmu Sinister si producenti opravdu zasloužili uznání, protože právě z otřepaného námětu extrahovali to nejlepší a nepohřbili žánr hororu hned v zárodku snímku. Tento film byl skvělý, Ethan Hawk v něm byl naprosto strhující a ten pocit strachu z filmu sálal jako letní slunce na pláži. To ovšem ani zdaleka neplatí pro Očistu, která je spíš pro fanouška hororu jakousi očistou, a producenti by si po jeho premiéře měli sehnat klobouky, sluneční brýle a dobrou ochranku.

Amerika má historicky nejmenší nezaměstnanost, nejnižší kriminalitu a prosperitu. To vše díky jednomu dnu, tedy spíše jedné noci, kdy je povoleno jakékoliv násilí a bez kontroly se celý národ může hromadně masakrovat, neboli očistit a uvolnit. Jen vyšší třída, která si může dovolit zabezpečit svůj dům, se pravděpodobně ráno probudí v pořádku. Právě výrobce bezpečnostních systémů (Ethan Hawk) se díky těmto systémům uzavře ve svém domě a se svou rodinou vyčkává na úsvit. Povinný zvrat přijde díky jeho synovi, jenž z nepochopitelných důvodů pustí pronásledovaného cizince do domu. Fatální chyba, kterou kdyby mladý hoch neudělal, mohli jsme se dívat na další poklidný večer znuděných zbohatlíků, se promění na základní

zvratovou situaci, kterou najednou všichni musí ještě zkomplikovat. V ten okamžik zůstává otázkou, jestli dům obstojí zkoušku „trojské pevnosti" a jestli to pancéřování vlastně není jen tak na oko, protože kdo by přeci vykrádal nebo napadal obrovské sídlo plné dolarů, když je to tu noc povolené.

Padouši v maskách, hledání vetřelce v temném sídle, zvrácená společnost a fascinující pohled na sadismus měl v sobě kombinovat emoce z filmů jako Sinister, Saw (2004) nebo Úkryt (2002). Ovšem i Kevin v Sám doma (1990) si za jeden večer dokázal za méně peněz vybudovat větší pevnost a vtipnou/dramatickou atmosféru. V Očistě jsou scény, kde se lidi masakrují hlava nehlava, ovšem to po druhém velmi suchém „souboji" rychle omrzí a na nebojácné a krvežíznivé dobyvatele v podobě studentů je to docela zklamání.

Nevím, který blázen to označil za „krvavý thriller s hororovými prvky", protože s hororovými snímky to mělo skutečně společné jen producenty. Klasické „lekačky" byly předvídatelné, logika obešla scénář oklikou a charaktery postav byly až zbytečně iracionální a chaotické. Ten, kdo přišel do kina na druhého Sinistera, pak odejde krajně zklamaný a otrávený. Jelikož si režisér James DeMonaco asi uvědomoval, že tahle chabá zápletka diváka moc dlouho neudrží, snažil se zápletku zaplétat znovu a znovu. A pak ještě jednou a vlastně několikrát, ale pořád to nebylo ono.

Drtivého konce à la Sinister se nikdo nedočká, ovšem po celý film křehká a vyděšená Lena Headey ukáže na konci alespoň trochu drápky a předvede jeden velmi podařený kurz sebeobrany a až nepřirozeně velký kus morálky. Přestože má film značit ctění morálních hodnot a zákonů a zobrazit ono „všechno zlé je pro něco dobré", tak jednodenní upuštění páry amerických občanů v podobě vyhlazení slabších jedinců má jiný efekt než jen zamyšlení se nad tímto systémem a lidskou nenávistí. Divák si na konci filmu přeje, aby se pro dobro Ameriky vyvraždili všichni, protože by ho to ušetřilo připravovaného pokračování tohoto amerického pohledu na horor.

Co je potřeba alespoň trochu pochválit, jsou dvě věci. První je hudba od nepříliš známého autora Nathana Whiteheada. Ve filmu sice není příliš výrazná, bohužel, ale jinak velmi dobře složená a s podmanivými „hororovými" tóny. Kdyby dostala o něco více prostoru a byla použita ve správných momentech, možná by se pár chloupků v zátylku zvedlo. Druhá věc, která se opravdu povedla, byl právě marketing. Takhle nachytat tolik lidí opravdu vyžaduje talent a za ten tleskám, protože už dlouho se nikomu nepovedlo sestříhat pohádku na hororový trailer. Tenhle film je skvělou ukázkou toho „jak dobře udělat průměrný film, který vydělá" a k vysoké návštěvnosti ani nepotřeboval davy hormony poblázněných pubert'aček, což se dnes cení zlatem.

Veronika Cholastová

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:

Líbanky, 2013, Česko / Slovensko, 89 min.

Žáner: Dráma
Réžia: Jan Hřebejk
Scenár: Petr Jarchovský
Kamera: Martin Štrba
Hudba: Aleš Březina
Hrajú: Aňa Geislerová, Stanislav Majer, Kristýna Nováková- Fuitová, Jiří Černý, Jiří Šesták, David Máj

PLUSY A MÍNUSY:

+ herecké výkony
+ práca s divákom
+ autenticita

- doslovný záver
- pár zbytočných záberov
- (divadelná reč)

HODNOTENIE:

75%

Líbanky

KOHO MILUJEME (?)

Svadba by mala byť jedným z najšťastnejších okamihov v ľudskom živote. Presvedčenie, že človek, ktorého máme po boku v tento deň, chceme mať po boku celý život, je to najdôležitejšie, prečo je tento deň takým výnimočným. Naozaj však vieme, kto je v skutočnosti osoba, s ktorou chceme stráviť zvyšok života? To sa pýta Aňa Geislerová v najnovšom filme Jana Hřebejka.

Deň začína vskutku sľubne. Okruh blízkych, radosť, smiech, zábava, nevesta žiariaca šťastím... Obrad prebieha bez najmenšej chyby. Všetko sa však mení so začiatkom svadobnej hostiny. Idylku narúša nepozvaný hosť, ktorý si až podozrivo dobre rozumie s najmladším osadenstvom gratulantov. Podľa všetkého sa jedná o bývalého známeho mladomanžela Radima (Stanislav Majer). Ten si však na starú známosť nespomína. Rodina nevesty Terezy (Aňa Geislerová), rovnako ako zvyšok hostí, o nedorozumení netuší. A tak sa zatiaľ nedorozumenie úspešne drží v tajnosti, s ilúziou bezstarostnosti. Tereza sa však s prítomnosťou narušiteľa nevie vyrovnať a skúma, čo by sa mohlo skrývať za jeho pochmúrnymi, filozofickými úvahami, ktorými jej stále intenzívnejšie narúša predstavy o jej dni „D". Po rozbalení svadobného daru od tajomného Jana (Jiří Černý), začína byť situácia čoraz znepokojujúcejšia...

Jan Hřebejk sa spoločne so scenáristom Petrom Jarchovským rozhodol zakončiť voľnú trilógiu filmov o vážnych problémoch bežných ľudí, ktorej natáčanie zahájil filmom Kawasakiho růže v roku 2009. Rovnako ako tu, aj v Nevinnosti (2011) a Líbankách, postavy riešia hriechy z minulosti, ktoré sa zrazu zdajú desivejšie a intenzívnejšie. Spočiatku suverénne pôsobiaci hrdinovia sa postupne stávajú osobami neistými, s utajenými činmi, ktoré do značnej miery ovplyvňuje ich reputáciu u najbližších osôb.

V posledných dňoch som si u českého publika všimol, že je rozdelený na dva ostrovy, medzi ktorými akosi zabudli postaviť most. Jedna časť Hřebejkovu tvorbu miluje, druhá nenávidí. Ja osobne plávam kdesi uprostred a oceňujem snahu tvoriť diela, nad ktorými sa divák musí aspoň na pár minút zamyslieť, nechať si prejsť dialógy hlavou a do istej miery sa stotožniť s postavami, aby si dokázal film vychutnať a neunikol mu medzi prstami. Je pravdou, že pokiaľ prídete do kina so zámerom na 98 minút vypnúť a pozerať sa, „čo to zas tá Aňa vystrája", tak budete zo sály vychádzať asi značne rozčarovaný. Ďalšie úskalie Hřebejkových filmov sú aj miestami rozsiahle divadelné monológy, ktoré môžu nejednému divákovi vyzniet' umelo a málo uveriteľne. Na rozdiel od filmu Odpad mesto smrť (2012), ktorému predlohou bola reálna divadelná hra a iný spôsob ako divadelný pre jej uchopenie nebol reálny,

Líbanky sa už od svojho úvodu snažia hrať na autenticitu, čo sa im, oproti iným českým filmom posledných rokov, skutočne darí.

Prichádza však problematická pasáž, ktorá nastáva v mieste rozuzlenia filmu. Počas desiatich minút, ktoré možno považovať za čas venovaný monológu Jana, ktorý občas prerušuje svojimi otázkami Tereza, skutočne zaznie niekoľko košatých viet s umeleckým zafarbením, ktoré divákom môžu vyzniet' (a vo väčšine prípadov aj vyznejú) ako spleť viet vytrhnutých z divadelného prostredia. Podľa môjho názoru však možno tento spôsob reči postáv ospravedlniť práve ich charaktermi, ktoré sú budované počas zvyšku filmu. Samotný Jan je totiž vykreslený ako mladý muž s citom pre umenie, ktorý pôsobí inteligentne a sčítane. Vzhľadom na to, má právo prehovárať v metaforách a obrazoch, s ktorými sa až tak často nestretávame pri bežnej komunikácii, no stále sa nájdu ľudia, ktorí metafory skutočne používajú aj tak, kde iní volia priamočiarejší spôsob vyjadrovania. Takýto spôsob reči nám okrem iného pripomína aj fakt, že film JE umenie a treba ho tak aj vnímať. Pokiaľ vezmeme do úvahy tieto možnosti interpretácie, dej sa stane ľahšie uveriteľným a jednoduchšie sa dostaneme k tomu, o čo sa Hřebejk bez pochýb snažil najviac. Vyvolať v nás otázky, ktorých odpovede musí nájsť v sebe každý sám.

Najväčšie plus Líbaniek vidím v práci s divákom. Postavy, ktoré od začiatku vzbudzujú naše sympatie, a šťastie, ktoré prežívajú im skutočne želáme, sa nám v priebehu filmu dokážu odcudziť do takej miery, že nás sledovanie ich ďalšieho počínania doslova obťažuje. V niektorých prípadoch sa dokonca z pozitívneho vnímania dostávame do toho negatívneho a vzápätí zas späť, čo poukazuje na to, že sa scenáristovi podarilo vytvoriť postavy, ktoré nám nie sú ľahostajné.

V prípade samotnej réžie som sa párkrát počas filmu pristihol pri uvažovaní, ako istej variácie diel Lars von Triera, ktorého Melanchólia sa odohráva tiež v deň svadby, kedy sledujeme nevestu predstierajúcu radosť, ktorú však sužuje úzkosť ktorá ju napokon celú ovládne. Záverečná pasáž Líbaniek zas pripomína spomalený, klasickou hudbou podfarbený prológ z Trierového Antikrista. Preto možno vnímať posledné Hřebejkove dielo ako pokus o vyspelý, európsky umelecký film. Hoci i snaha sa cení, pán režisér má stále na čom pracovať.

Pokiaľ sa rozhodnete ísť na Líbanky do kina, pripravte sa na príbeh, ktorý ponúka zmes autenticity a pokus o európsku artovosť v jednom. Rozhodne sa nejedná o oddychový film a na to, aby ste si z filmu odniesli aj niečo viac ako spomienku na čoraz depresívnejšiu Geislerovú, budete musieť trošku potrápiť svoje hlavy a zamysliť sa nad hlavnými otázkami, na ktorých celý film stojí.

Matúš Slamka

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:

Kick-Ass 2, 2013, USA/Veľká Británia, 113 min.

Žáner: Akčný/komédia/krimi/triler
Réžia: Jeff Wadlow
Scenár: Jeff Wadlow
Produkcia: Marv Films
Hrajú: Aaron Taylor-Johnson, Chloë Grace Moretz, Christopher Mintz-Plasse, Jim Carrey
Hudba: Matthew Margeson

PLUSY A MÍNUSY:

+ vtipy
+ solídne tempo (v prvej polovici filmu)
+ scény podľa originálneho komiksu

- stupidita snímku
- nelogickosť
- Wadlowove „vylepšenia"

HODNOTENIE:
50%

Kick-Ass 2

BOĽAVÝ KOPANEC DO FANÚŠIKOVHO ROZKROKU

Poznáte ten pocit, keď sa na niečo veľmi tešíte a neviete sa dočkať, kedy to už príde? Tak presne tento pocit som zažíval pri sledovaní upútavok na Kick-Ass 2. Pôvodný Kick-Ass bola mimoriadne nekorektná pecka, úžasný svet a postavy, s ktorými je radosť pracovať a rozvíjať ich. Od dvojky som očakával absolútny masaker. A dostal som ho. Lenže nie v takej forme, ako som si predstavoval.

Všetci vieme, o čo ide. Jednotka mala úspech u divákov a slušne si na sebe zarobila. A tak treba natočiť pokračovania. Ale keď sa Dave ako Kick-Ass (Aaron Taylor-Johnson) a Mindy (Chloë Grace Moretz) rozhodli ukončiť kariéru superhrdinov, netušili, že to nebude také ľahké. Kick-Ass sa totižto stal vzorom, a tak ho teraz začala nasledovať kopa obdivovateľov. A ani Red Mist (Christopher Mintz-Plasse), s novým superzločineckým alter egom, Mother Fucker, ešte nepovedal posledné slovo. Žiaľ, tento príbeh sa neskončí šťastne. Stane sa to vďaka zrade v jadre tímu, a môže za to ten, od ktorého by ste to čakali najmenej. Jeho nový adoptívny otec, režisér a scenárista v jednej osobe, Jeff Wadlow.

Prvý Kick-Ass zožal svoj úspech predovšetkým vďaka tomu, že sa dosť verne držal komiksovej predlohy. Za komiksom stojí Mark Millar, šikovný rozprávač, ale pri čítaní Kick-Ass nadobúda človek podozrenie, či nie je tak trochu psychopat. Nič mu nie je sväté, a predkladá nám obrazy ako napríklad: 12-ročné striel'ajúce sa deti, znásilnenia, strel'bu do civilistov na ulici a podobne. Matthew Vaughn sa nebál, a zadaptoval komiks pomerne presne, so všetkou brutalitou, ktorá k tomu patrí. Jeff Wadlow sa na toto neodvážil a tak sa pustil do škrtania. Povyškrtával z komiksu Kick-Ass 2, ktorý je hlavnou inšpiráciou scenáru (inak vrelo odporúčam) najbrutálnejšie scény, a pridal niečo vlastné. Nanešťastie, jeho autorské zmeny sú všetky príšerné.

Najhoršie to je na poli vtipov. Pokiaľ sa režisér snažil pridať nejaký vlastný vtip,

v lepšom prípade som zachoval kamennú tvár, a v tom horšom ma premohol prudký pocit trápnosti. Aj nekorektnosť totiž treba podať správne. Wadlow to nanešťastie poňal tak, že z hercov tryskajú telesné tekutiny ako z menšieho vodného dela, čo pôsobí značne nechutne a nereálne.

Vďaka šialenému škrtaniu je film aj po príbehovej stránke ťažký podpriemer. Pôvodný príbeh rozprával o superhrdinoch v reálnom svete. Bolo z neho cítiť, že byť samozvaným ochrancom mesta niečo stojí a cena je mimoriadne vysoká. V novinke už reálny svet neexistuje. Udalosti už neprebiehajú podľa reálnej logiky, ale podľa logiky filmovej. A tu vidím najväčší nedostatok snímky. Postavy začali konať podľa klišé šablón Hollywoodu, a to bolí. Svet sa prispôsobil scenáristovým prianiam a už dávno to nie je tá neľútostná realita všedného dňa. A tak sa nám stane, že jedna žena v priebehu piatich minút pozabíja tucet policajtov a vyhodí do vzduchu zo päť policajných áut. To sa dá ešte prehltnúť. Ale keď počas posledného súboja všetci dobrí prežijú takmer bez škrabanca, a všetci zlí dostanú na hubu, je to popretím všetkého, na čom pôvodný komiks staval.

Chloë Grace Moretz ako Mindy bola jedným z hlavných ťahúňov jednotky, a veru sa o to snaží aj teraz. Režisér chcel dať jej postave oproti komiksu viac priestoru, no namiesto toho ju obral o tretí rozmer, rozum a aj o pocity a myšlienky, ktoré by malo 15-ročné dievča v jej situácii prežívať. Mindin otec je mŕtvy, ona do hrobu poslala už pekných pár desiatok ľudí, a mňa by určite zaujímalo, ako to bude pôsobiť na jej psychický stav. Ááále nie – namiesto toho sa budú riešiť problémy s kráľovnou triedy, s randením, zapadnutím do kolektívu, a to všetko na úrovni podpriemernej stredoškolskej komédie. Mindine spolužiačky v triede sú len šablóny niečoho predtým videného a lepšie spracovaného. Len s tým rozdielom, že nadávajú ako posledný robotník v krčme. Táto celá línia je vymyslená dodatočne pre film a je krásne vidieť, ako veľmi sa do príbehu nehodí.

Ani ostatné „vylepšenia" príbehu nedopadli najslávnejšie. Dejová línia s Kick-Assovými dvoma najlepšími kamarátmi je ako na poli logiky, tak aj emócií, úplne mimo. Správny hrdina by mal mať voči sebe mocného nepriateľa, no to, čo predvádza Mother Fucker (Christopher Mintz-Plasse) je na zaplakanie. Jedná sa o najväčšieho šmejda v komikse, a tak bola aj jeho postava zoškrtaná najviac. V komikse bol desivým šialencom, neštítiacim sa naozaj ničoho. Film z neho spravil prehrávajúcu humornú postavičku. Celkovo je scenár plný nelogickostí. Obzvlášť prekypuje postavami, ktoré sa na plátne len tak mihnú, a nechajú diváka rozmýšľať nad tým, prečo vlastne vo filme sú a akému slúžia účelu.

Napriek všetkému, film celkom slušne ubieha a nijak zvlášť nenudí. Niekde v dvoch tretinách ale začne strácať tempo, aby ho v závere stratil úplne, a ponúkol divákom útrpný ničím nezaujímavý konečný súboj dobra proti zlu.

Kick Ass 2 ale koniec koncov nie je až taký zlý film. A ak by som predtým nevidel skvelú jednotku a nepoznal komiks, pravdepodobne by som mu aj veľa vecí odpustil, a asi by sa mi páčil. Ale takto nie. Tento film sa previnil neodpustiteľným hriechom. Previnil sa tým, že sprznil môj obľúbený svet a mojich obľúbených hrdinov. A preto si lepšie hodnotenie nezaslúži.

Adam Schwarz

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:

Colette, 2013, Česko/Slovensko/Holandsko, 125 min.

Žáner: Dráma/romantický/vojnový
Réžia: Milan Cieslar
Scenár: Arnošt Lustig, Milan Cieslar
Kamera: Marek Jícha
Hudba: Atli Örvarsson
Hrajú: Clémence Thioly, Jiří Mádl, Ondřej Vetchý, Eric Bouwer, Petr Vaněk, Michal Dlouhý, Andrej Hryc, Helena Dvořáková, Ivan Franěk, Pavel Římský, Ondrej Koval', Miroslav Táborský, Václav Chalupa, Sabina Rojková, Dan Brown, Zuzana Mauréry, Kristína Svarinská, Barbora Kodetová, Anna Kočicová

PLUSY A MÍNUSY:

+ jemnost' spracovania predlohy
+ kulisy
+ primeraná dávka napätia

- nevyvážený dabing

HODNOTENIE:

85%

Colette

VYBOČUJEME ZO VZORCA

Filmov, ktoré sa týkajú problematiky koncentračných táborov či samotnej druhej svetovej vojny, sa natočilo mnoho (obzvlášť tých vysoko rozpočtových). Stačilo použiť jednoduchý vzorec. Lietadlá – vylodenia – strel'ba do hláv – milostný príbeh – občas slza – komíny koncentrákov. Všetko nasnímané tak, aby krutosti vojny či samotné vraždenie vyznelo presvedčivo a diváka vyburcovalo k silným emóciám. Colette je však iná...

Dej filmu je situovaný do osvienčimského koncentračného tábora, kde sa do seba zamilujú zajatci Vili (Jiří Mádl) a belgická židovka Colette (Clémence Thioly), ktorú zachráni pred poslaním do plynovej komory tým, že jej povie pri výstupe z vlaku, čo má pri rozdel'ovaní zajatcov o sebe nahlásit'. Teda že je zdravá a povolaním krajčírka (čo nie je).

Zvyšok jej rodiny je poslaný na smrt'. Spočiatku je Colette poslaná do lomu, no situácia sa obráti, ked' si ju všimne dôstojník SS Weisacker (Eric Bouwer). Ten ju následne posiela na ručné práce (prehl'adávanie oblečenia po mŕtvych) do dielní. Zápletka je jasná. Milostný trojuholník. Colette je tu zmietaná medzi nežnou, tajnou láskou k Vilimu a vášnivým pomerom k Weisackerovi, v prvom prípade ide o l'udské zbližovanie a v druhom o holé prežitie. Napriek tomu, že sujet titulu ide cez už zunovanú a ošúchanú retrospektívu, režisér Cielsar dal do projektu niečo, čo tento prúd rozprávania ozvláštňuje – „odtienkovanie" (konanie postáv a ich prehovory, tlmené, neagresívne zobrazenie tábora smrti). Ide tu predovšetkým o decentné pretavenie prozaického textu autora Arnošta Lustiga do podoby filmu, čo nie vždy môže vyústit' do pozitívneho výsledku. Ako samotný režisér spomínal, dôležitý bol pri písaní scenára kód/vzorec, cez ktorý upravia beletriu o jednom konkrétnom l'udskom príbehu na filmové plátna. A to sa aj podarilo.

Síce si divák nepripadá ako účastníkom centra diania, kedy by uňho mala nastúpit' empatia, no prostredie, detailné kulisy, špinavé telá zajatcov, kopy zanechaného oblečenia či poletovanie l'udského popola vo vzduchu ako sneh tu pôsobia ako verná simulácia hrôz koncentračného tábora. Prizeráme sa, no bez dotyku.

Samotné herecké viacnárodné obsadenie kladne prekvapilo vo svojej formácii. Jiří Mádl, ktorý je často u divákov (hlavne mladšia generácia) zafixovaný ako bezstarostný tínedžer (Snowboard'áci 2004, Raft'áci 2006), dostal v tomto filme síce podobnú pozíciu mladíka, no z inej dobovej perspektívy, a to sa odzrkadlilo v neočakávane dobrom stvárnení. Pôsobí vierohodne a nám osobitne domácky blízko (vid' jeho filmová prezývka – „malé pivo").

Clémence Thioly v úlohe Colette sa javí l'udsky. Herecky balansuje medzi tragikou, vytrvalost'ou a bojovnost'ou ženy, čo je d'alšie spektrum odtienkovania v tomto filme. Eric Bouwer ako fanatický dôstojník nijak nevybočoval zo štandardu ostatných stvárnení takýchto a podobných postáv. Výraznejšie z vedl'ajších úloh určite zaujali Andrej Hryc či Zuzana Mauréry, ktorých postavy boli napísané i odohrané skvelo, vzhl'adom na ich vlastné univerzum bytia vo filme, kde sa ich životy jemne prelievali s osudmi centrálnych hrdinov.

Napriek nadpriemerným hereckým výkonom je pravdepodobné, že film u divákov bude na vážkach. Jedným faktom je, že sa natáčal v anglickom jazyku (dôvod – inonárodná herecká skladba), no bol predabovaný do českého znenia, čo nemusí dobre zniet' súčasnému divákovi. Druhým faktom je, že niektoré dialógové pasáže (napr. tajné stretávky Viliho a Colette) vyznievajú pateticky vzhl'adom k práci s hlasom a intonáciou, čo pripisujeme ako nedostatok dablérom, nie samotným hercom v pôvodnom znení.

Hudobný podklad či kamera obzvlášť nezaujali. Hudba nemá ašpiráciu na zapamätatel'ný OST, skôr iba hladko, nerušivo a nenápadne zahladzuje celkové vyznenie Colette. Kamera zaznamenáva iba podstatné zábery, tie nevyznievajú zbytočne, silene emočne či nútene, ale hlavne účelne.

Colette ako dráma o láske, nádeji, túžbe po slobode a strácaní l'udských hodnôt (založená na autentických výpovediach) nie je síce naplno výrazná či intenzívna, no o to sa nám zdá byt' svojím spôsobom iná, svojská, osobitá a v našich kinematografických „vodách" vel'mi nadpriemerná či pozeratel'ná vd'aka vyváženosti príbehu i charakterov, hereckým výkonom, rozprávaniu, doplnkovému hudobnému podkladu a nerušivej kamere.

Lenka Macsaliová

ZÁKLADNÉ INFO:

Sammys avonturen 2, 2012, Belgicko, 93 min.

Žáner: Animovaný/dobrodružný
Réžia: Dominic Paris
Scenár: Ben Stassen
Produkcia: Gina Gallo, Mimi Maynard, Dominic Paris, Ben Stassen, Caroline van Iseghem
Hudba: Ramin Djawadi

Na recenziu poskytol:
Magic Box Slovakia

PLUSY A MÍNUSY:
+ Jimmi Hendrix
+ hmm.. t'ažko tu nájst' niečo pozitívne

- animácia
- vzhl'ad hlavných hrdinov
- hudba
- príbeh

Sammyho dobrodružstvá 2

3D KORYTNAČKY SÚ SPÄŤ!

Korytnačky Sammy a Ray si spolu so svojimi partnerkami užívajú šťastný dôchodok. Dohliadajú na bezpečnosť čerstvo vyliahnutých malých korytnačiek putujúcich do mora. Idylka sa ale končí vo chvíli, keď na pláž vtrhnú ľudia, s úmyslom zadovážiť luxusnému akváriu v Dubaji zopár nových živočíšnych druhov.

Európska animácia na tom nie je veľmi slávne. Silou-mocou sa snaží vyrovnať americkej produkcii, ale v tomto súboji skoro vždy prehrá. Ak je to na poli animácie, za čo môže väčšinou ovel'a menší rozpočet, to sa ešte tolerovať dá. Ona ale ťahá za slabší koniec aj po stránke príbehovej a umeleckej, čo tak úplne nechápem. Neverím, že by sme v Európe nemali kopu schopných režisérov, a scenáristov. Tak kde je chyba?

Tak v prvom rade. Kto ešte dáva Benovi Stassenovi peniaze? Tento chlap režíruje animáky ako na bežiacom páse, no všetko sú to značne podpriemerné záležitosti. Pamätáte si ešte príšernosť o muchách na mesiaci Cesta na Mesiac 3D z roku 2008? Áno, aj to bolo jeho dielo. Ako inak, aj jeho ďalší film Sammyho dobrodružstvá 3D (2010) bol podpriemer. Ale mal niečo do seba. Aspoň záblesk určitej umeleckej hodnoty. Držali sa pri zemi, a neobsahovali vyslovene hlúpe scény. A v niektorých momentoch pôsobili dokoca aj celkom výpravne. Sammy 2 nanešťastie tieto atribúty neobsahuje a kvalitatívne za svojím starším bratom zaostáva.

Po príbehovej stránke sa jedná o čistú zlátaninu vykrádajúcu pixarovku Hľadá sa Nemo (2003). Technika rozprávania príbehu zastala na úrovni prvých nemých filmov. Tvorcovia nenechajú diváka nič si domysliet', všetko sa deje lineárne, za sebou. Samozrejme, tento spôsob rozprávania sa v nešikovných rukách mení na sofistikovaný systém mučenia. Autori filmu ale s divákom súcitia, a ak je niektorá časť filmu dlho bez dialógov, zakaždým do nej pustia nejaký ten letný rádio hit. Mojím favoritom bol Jimmy Hendrix, a jeho fantastická All Along the Watchtower. Teda, nie že by sa nejak zvlášť hodila do filmu, ale pieseň je to fakt dobrá.

Ak by ste chceli náhodou niektorej z postáv filmu fandiť, ste na zlej adrese. Ich charaktery sú totižto tvorené len prízvukom, a štýlom reči. Máme tu rybu so španielskym prízvukom, morského koníka so štýlom reči ako z mafiánskych filmov. Ďalej je tu prítomný rak vojak, a čerešničkou na torte je Sammyho najlepší kamarát Ray, s prízvukom černocha z geta. Takáto zmeska humorných charakterov by možno aj mohla fungovať, ale chýba im to základné. Duša. Rybkám neuveríte ani jedinú emóciu. Značnú mieru zodpovednosti za tento smutný stav pripisujem dialógom. Postavičky, ak niečo hovoria, tak je to zásadne: a) pokus o vtip, b) dôležitá udalosť, ktorá posúva dej ďalej. Ale nič, čo by ukázalo ich pocity alebo aké majú problémy. A ak hej, je to znázornené plocho a príšerne nezaujímavo. Potom sa stane, že mafiánsky koník povie: „Boli ste pre mňa ako rodina." , ale pritom nič vo filme neukazuje, že by to tak naozaj bolo. Ten koník to povie len a len preto, lebo tvorcovia mali pocit, že mafián by povedal niečo také, ale už im nezáležalo na tom, či sa to do filmu hodí alebo nie. Tento problém nemá iba morský koník, ale viaže sa k všetkým postavám filmu. A tak celý čas postavy hovoria to, čo by asi tak hovorili ich predlohy: vojak, mafián, atď. Dialógy sú tým pádom iba kopa klišé, a v celku nedávajú veľký zmysel.

Animácia zaznamenala od časov Sammyho dobrodružstiev 1 značný progres, žiaľ je strašne nevyvážená. Preto na scénach niekedy vidno, do ktorých boli investované peniaze a čas, a do ktorých ani tak nie. Napríklad, modely ľudí by si iste zaslúžili viac pozornosti – hýbu sa dosť spomalene a neprirodzene. Neľudsky. Budem sa musieť opriať aj do celkového výzoru hlavných hrdinov. Sú to korytnačky dôchodcovského veku. Na to ale majú primálo vrások. Výsledný dojem je potom dosť zvláštny. Nevraviac ešte o tom, že korytnačka Ray nielenže hovorí ako černoch z geta, ona aj tak niekedy vyzerá.

Blu-Ray okrem klasicky otravného 3D žiadne bonusy nemá, čo je vlastne len dobre. Kto by sa na to pozeral. Ja som film videl s anglickým dabingom, ale na výber je taktiež slovenský, a český. Nie, nie a ešte raz nie! Toto nie je dobrý film. Je v ňom pokazené takmer všetko, čo sa dá. Tadiaľto cesta pre európsku animáciu nevedie. Treba skúsiť niečo iné. Opičenie sa po Pixare nie je dobrá voľba. Tento pokus síce nevyšiel, ale netreba sa vzdávať. Len nabudúce poprosím už s iným režisérom.

Adam Schwarz

HODNOTENIE:
35%

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

CENEGA funsite.sk enjoy the fun... MOVIESITE.SK nezávislý filmový portál GENERATION

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:

Broken City, USA, 2013, 109 min

Režie: Allen Hughes
Scénář: Brian Tucker
Kamera: Ben Seresin
Střih: Cindy Mollo
Hudba: Atticus Ross
Hrají: Mark Wahlberg, Russell Crowe, Catherine Zeta-Jones, Barry Pepper, Kyle Chandler, Justin Chambers, Jeffrey Wright, Alona Tal, Natalie Martinez, James Ransone, William Ragsdale, Griffin Dunne, Michael Beach, Ric Reitz,

Na recenziu poskytol:
Bontonfilm

PLUSY A MÍNUSY:

+ hudba
+ námět

- konec filmu
- nemastnost neslanost
- zmařený potenciál
- průměrnost, nudnost a zklamání

HODNOTENIE:

50%

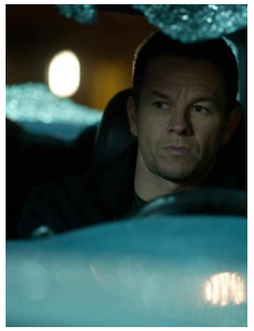
Zlomené mesto

WAHLBERG CHCE BÝT DALŠÍM HRDINOU NEW YORKU

Zlomené město (2013) je dalším snímkem o zkorumpované politice, jednom zhrzeném policistovi a New Yorku s karnevalovou maskou Gotham City. Mark Wahlberg v hlavní roli je tedy nový Batman bez masky?

Tato kriminálka s politickou tematikou, která se snaží působit trochu jako Den zrady (2011) láká na herecké obsazení a potemnělou atmosféru. Ovšem spíše než to jde jen o jeden delší díl seriálu Kriminálka New York. Je jen otázkou, do jaké míry táhne celý film kupředu pouze charisma Russella Crowa, které stejně po celou dobu drží na uzdě? Protože jestli čekáte přesvědčivý dramatický herecký projev Marka Wahlberga, čeká vás jen jeho standard v podobě Mark a jeho pokus po šedesáté páté. Ovšem, kdo je s tímto smířený, uvidí Wahlberga v podobném postavení jako v Max Paynovi (2008). Stejně jako tam bere hlavní hrdina zákon do svých rukou, je suspendován a pracuje na vlastní pěst jako soukromý detektiv. Starosta New Yorku (Russell Crowe) si ho najme, aby sledoval jeho ženu (Catherine Zeta-Jones), jelikož ji podezřívá z nevěry. Jestli se jedná o nevěru, spiknutí, nebo dokonce politický převrat není ze začátku tak zcela známo, ale podezřele mizí a umírají důležití lidé. Do toho všeho se totiž blíží volby, které mohou změnit nebo zničit vše, a starosta je ochotný pro výhru udělat vše.

Ve filmu najdeme spoustu dialogů, některé povedené, některé nikoliv, pár vtipů, jeden až dva povinné zvraty, jednu až dvě zajímavé postavy a velmi suchý konec, který vyšuměl do ztracena. Ten konec a otázka „Kolik mrtvých bude na konci?" dokáže udržet člověka po celou dobu u filmu, protože nemusíte být zrovna věštec, abyste věděli, co se stane dál, ale jak dokáže režisér ukočírovat konec takového filmu.



Zlomené město je pro scenáristu Briana Tuckera debut, kterého se ujal převážně televizní režisér Allen Hughes. Na debut je to poměrně slušně napsáno, ale snad si z toho Tucker vezme ponaučení, a ty chyby ve scénáři do budoucna napraví. Allen Hughes si tento námět vybral z pochopitelných důvodů. Jeho filmy v sobě kombinují drama a krimi žánr a snad ve všech hraje nějakou roli onen typ zhrzeného nebo nespokojeného muže zákona. Snaží se zaměřit na politiku, korupci a morální hodnoty, ovšem neukazuje nám nic, co bychom doposud neznali, nebo co by režiséři televizních kriminálek nezvládli také a na rozdíl od něj to necpali do kin. V tomto filmu hrají právě morální hodnoty hlavní roli, ovšem kdo z nás nikdy neviděl zkorumpovaného politika, žije sladkým spánkem mimo civilizaci.

Stejně jako ve filmu Kniha přežití (2010), který natočil společně se svým bratrem Albertem Hughesem, i zde složil skvělou hudbu nepříliš známý, ale talentovaný Atticus Ross, který si za hudbu k filmu The Social Network - Sociální síť (2010) odnesl společně s Trentem Reznorem cenu Akademie. Tento film mohl mít pořádný náboj. Když už do toho bylo zapleteno drama amerických předvolebních kampaní, tak kam se ztratil ten pocit, který právě u filmu Den zrady (2011) perfektně funguje? Obsadit Russela Crowa do role záporáka a člověku je to jedno? Zapletení hlavního hrdiny do politické vraždy, zkorumpovaná policie, sledování a zběsilý útěk před vrahy? Tohle zní jako skvělý film, ale ve skutečnosti je Zlomené město jednou velkou přihrávkou na smeč, kterou ani režisér, ani scenárista nedokázali využít, protože když člověka nechá akce, drama i krimi v klidu, asi je vážně někde chyba. A když už si ani na ty politiky člověk nechce zanadávat, značí to nudu a ticho po pěšině. Když už režisér chce točit filmy, které mají dobrý, ale nesčetněkrát využitý námět, měl by do toho vložit bud' něco nového, nebo pořádnou dávku emocí. Dobrý námět, nevyužitý potenciál. Škoda.

Veronika Cholastová

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

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:

Movie 43, USA, 2013, 98 min

Režie: Elizabeth Banks, Steven Brill, Steve Carr, James Duffy, Griffin Dunne, Peter Farrelly, Patrik Forsberg, James Gunn, Bob Odenkirk, Brett Ratner, Rusty Cundieff
Scénář: Steve Baker, Will Carlough, Patrik Forsberg, Matt Portenoy, Greg Pritikin, Rocky Russo, Jeremy Sosenko
Kamera: William Rexer, Tim Suhrstedt, Daryn Okada
Hudba: Tyler Bates, Christophe Beck
Hrají: Emma Stone, Chloë Grace Moretz, Kristen Bell, Naomi Watts, Gerard Butler, Josh Duhamel, Kate Winslet, Anna Faris, Hugh Jackman, Kieran Culkin, Justin Long, Elizabeth Banks, Christopher Mintz-Plasse, *Richard Gere*

Na recenziu poskytol:
Hollywood Classic Entertainment

PLUSY A MÍNUSY:

+ Terrence Howard a jeho motivační řeč

- všechno ostatní

HODNOTENIE:
10%

Mládeži nepřístupno

HLEDÁM HUMOR. ZNAČKA: SPĚCHÁ!

Ne všechny filmy naplní svůj potenciál. Je poměrně běžné, že se z očekávaných snímků občas vyklube zklamání. Pak jsou tu také filmy, které jsou překvapením, které nikdo nečekal. A jsou tu také filmy, které už od začátku vypadají na to, že budou atakovat dno filmových kvalit, což se pak také stane. Hvězdami našlapaný povídkový film Mládeži nepřístupno však není ani jedním z těchto případů.

Při pohledu na listinu herců, kteří se ve filmu objevili, by si jeden řekl, že takováto sestava by vystačila hned na několik solidních snímků. Což je, vezmeme-li v úvahu fakt, že herci ve snímku hráli za minimální mzdu, poměrně obdivuhodný výkon. A to i na to, že aby tvůrci našli dostatek herců, kteří se dobrovolně ztrapní před kamerou, obcházeli každou známější hollywoodskou celebritu posledních pár let. A to je dámy a pánové jedna ze dvou pochval, kterou si snímek zaslouží.

Možná přijde i leprikon

Snímek se skládá z jednoho příběhu, v jehož rámci je realizován soubor několika krátkých povídek. To je ovšem vlastně úplně zbytečná informace. O co ve filmu jde, totiž není příběh nebo něco takového. Příběh, at' už celého filmu nebo jednotlivých segmentů, totiž hraje druhé housle, jakýsi povinný základ pro přehlídku nevkusného, trapného a parodického humoru. Pokud se vám při tomto popisu vybaví poslední díly série Scary Movie, nebudete daleko od pravdy.

Pokud totiž má hollywoodská komedie posledních let nějaké dno, je možné, že Adama Sandlera v jeho pátrání po něm právě předehnal Peter Farelly (Něco na té Mary je (1998), Blbý a Blbější (1994)). Společně s producentem Charlesem

B. Wesslerem totiž připravili koktejl toho nejzrůdnějšího, co se v komediálním exportu Spojených států děje za poslední roky. Něco tak strašného, že milovníci tohoto typu zvráceného humoru budou vrnět blahem, zatímco ti soudnější z nás budou v křečích sahat po ovladači, aby zastavili tu psychickou šikanu.

Vzhůru ke dnu

Ono napsat něco seriózního na adresu filmu, kde k největším momentům patří drbání koulí Hugha Jackmana, které mu visí u krku, rozebírání koprofilních sklonů Anny Farris nebo celý skeč založený na vizuálním pitvání dívčí menstruace v podání Chloë Grace Moretz a Christophera Mintz-Plasseho, je poměrně tvrdý oříšek. Tak tvrdý, že nemám po zhlédnutí filmu ani potřebu se obtěžovat.

Je jen opravdu minimum filmů, které dokážou v člověku svými kvalitami zpochybnit víru v lidstvo a dobrý vkus. Mládeži nepřístupno ale dokazuje, že se dá natočit i takový snímek. Hodinu a půl dlouhá „komedie' patří bezpochyby k tomu nejhoršímu, co se k nám v kinodistribuci za posledních deset let dostalo. Několik snesitelných momentů, jeden solidní moment Terrence Howarda coby basketbalového kouče (který je ovšem už v traileru) a nekonečný zástup momentů, které donutí cestovat vaši dlaň směrem k čelu pravidelněji, než by bylo zdrávo. Pokud tak nepatříte k milovníkům zvráceností všeho druhu, nezbývá než v zájmu vašeho mentálního zdraví tento filmový skvost vynechat.

Pokud by vám navíc porce humoru ve střihu dostupném na disku nestačila, samozřejmostí je ještě bonusový krat'as Beezel uprostřed titulků, alternativní verze rámcového příběhu, která nabízí jinou hlavní zápletku snímku, a jako bonus na disku najdete také nepoužitý segment s Julianne Moore, Tony Shalhoubem a Bobem Odenkirkem. Na disku najdete jak českou, tak originální zvukovou stopu s českými titulky ve formátu 5.1. Zvuk je k dispozici v solidní DTS-HD kvalitě. Blu-ray a DVD jsou k dispozici od 30. srpna.

Lukáš Plaček

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

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:

Only God Forgives, 2013, Thajsko/USA/Francúzsko/Švédsko, 90 min

Žáner: Triler/krimi/dráma
Réžia: Nicolas Winding Refn
Produkcia: A Grand Elephant, Bold Films, Film i Väst, Gaumont, Wild Bunch
Scenár: Nicolas Winding Refn
Kamera: Larry Smith
Hudba: Cliff Martinez
Obsadenie: Ryan Gosling, Kristin Scott Thomas, Yayaying Rhatha Phongam, Tom Burke, Vithaya Pansringarm, Gordon Brown Richard Gere,

Na recenziu poskytol:
Hollywood Classic Entertainment

PLUSY A MÍNUSY:

+ kamera
+ dobre odvedené remeslo
+ výborný soundtrack

- kopírka predošlého režisérovho filmu
- herecky zamrznuté
- prázdne, prázdne, prázdne

HODNOTENIE:
50%

Len Boh Odpúšťa

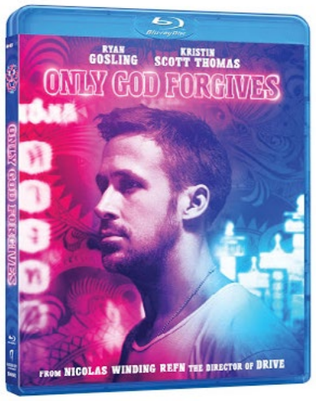
DÉMONICKÝ POLICAJT A BLÁZNI

Cesta dánskeho režiséra Nicolasa Windinga Refna pripomína závratné stúpanie a nasledujúce katastrofálne klesanie morských vĺn. Len čo totiž spraví jeden vynikajúci film, akoby náročky si svoju reputáciu pošramotí jedným zlým. Keď pred dvoma rokmi vyšiel Drive (2011), automaticky sa stal kultovou filmovou záležitosťou. Teraz, keď sa von dostáva režisérov nový film Len Boh Odpúšťa, hravo sa mu dostáva pasovanie na najnezáživnejší film tohto roku doposiaľ. Bohužiaľ zaslúžene.

Julian (Ryan Gosling) už desať rokov žije so svojím bratom v Thajskom Bangkoku. Domov sa nesmie vrátiť pretože tam zavraždil policajta. Ani sa mu nechce, s bratom majú rozbehnutý dobrý biznis s drogami. Všetko sa mení keď Julianov brat zabije prostitútku.

Polícia zavolá na pomoc hrozivého Changa (Vithaya Pansringarm), ktorý dovolí otcovi prostitútky aby Julianovho brata osobne zabil. Crystal (Kristin Scott Thomas), matka obidvoch bratov, chce od Juliana, aby svojho brata pomstil zabitím Changa. Tým sa rozbieha kolotoč krvi a pomsty v temných uliciach Bangkoku.

Ak chceme správne vypichnúť zlyhanie Len Boh Odpúšťa, musíme v prvom rade triezvo vypichnúť klady Refnovho režisérskeho rukopisu. V tomto prípade najmä tie, ktoré použil v Drive (neúspešne aj tu). A síce, Refn dokáže rozprávať absolútne konvenčný príbeh nekonvenčným spôsobom, zdvíhajúc ho na úroveň umenia, silného emocionálneho zážitku, podmieňovaného vizuálne a technicky nesmierne nápaditou a inteligentnou obrazotvornosťou. Úžasne nakomponované zábery sú pritom len polovica úspechu. Drive fungoval hlavne pre to, že svoj vizuálny a herecký minimalizmus vypĺňal vkladaním výbornej hudby čím ukázal, že vie ako funguje na plátne chémia medzi divákom a filmom. Inými slovami, dánsky režisér



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

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

všetkým ukázal, že aj rýdzo umelecký film môže dosiahnut' širokej známosti naprieč všetkými vrstvami divákov.

Nuž, v čom je teda chybovým Len Boh Odpúšt'a? V mnohom, no najlepšie je začat' s príbehom. Ked' sa divák povznesie nad tú sériu udalostí a ako tak začne horko t'ažko akceptovat' seriózne divné postavy príbehu (často rozvíjané len v nedostatočných náznakoch), zistí, že celá snímka je len kopírkou Drive. S iným príbehom, no rovnakou hlavnou postavou, čo neustále pripomína obsadenie Ryana Goslinga a jeho kamenná tvár (na rozdiel od Drive nič nevraví, našt'astie to nie je hercova chyba).

Rovnako ako to robil aj Drive, Len Boh Odpúšt'a má neoriginálny príbeh, tento raz však aj už neoriginálny režisérsky prístup. To by samo o sebe nevadilo, no smola je v tom, že umelecký prístup k látke na akom film stavia, je tu samoúčelný. Dokonale naaranžované a nasnímané kompozície v kombinácii s kvalitnou až halucinogénnou hudbou ako aj výborne zrežírovaný súboj vo finálnej tretine tu sú len dobre odvedeným remeslom, nič viac. Tmavé vizuálne prevedenie kombinované s kontrolovaným prienikom svetla v každej scéne je parádičkou pre parádičku. Režisérsku snahu o to aby film aj niečo okrem názvu povedal tu nenájdete, iba ak peknú porciu starostlivo spracovaných krvavých scénok. Len Boh Odpúšt'a je na tom inými slovami rovnako ako vy ked' si oblečiete pápežské oblečenie – pápeža z vás nespraví – tak ako dobrý film nespraví dobrá réžia.

Herecky má, čo hrat' len Kristin Scott Thomas. Jej podanie pomstychtivej a znevažujúcej matky je vel'mi naturalistické, prakticky ako jediná do filmu vkladá aké také náznaky emócií. Pansringarm v úlohe Changa by síce vystrašil aj Chucka Norrisa, no je na tom podobne ako Gosling – je determinovaný zostat' pri kamennej tvári ako 90% všetkých ostatných postáv. Je to strojené pozérstvo, ktoré nič nerieši a nie je nástrojom v rukách umelca, inštruuje akurát nudu. Niektorí slepí diváci Refnovej tvorby namietali, že vo filme treba hl'adat' a pozerat' ho viac krát. Tu je to však strata času, film sa ani nenamáha vyvinút' konflikt, ktorý by mohol niečo povedat'. Vo výsledku sa len tvári, že niečo chce povedat' no nehovorí vôbec nič. To je takmer pravda. Scenáristicky je film d'aleko skúpejší než bol svojho času Drive. Horšie je, že je t'ažké rozhodnút' sa či je to dobre alebo zle.

Záverečné hodnotenie

Len Boh Odpúšt'a si t'ažko nájde objektívneho fanúšika. Nemá mu totiž čo ponúknut' okrem kŕčovito sterilného herectva hlavného protagonistu a postáv, ktoré ani priestor na pochopenie nedostávajú. Príbeh ani nestihne začat' a už viete, že je to nuda, ktorá nič nehovorí. Ani nepovie. Navyše je film remeselne prevedený umelecky, čo tiež nie je práve najlepší krok (hoci je to dobre odvedená práca). A to pre to, že všetko je len na parádu, žiadna finesa ako aj hĺbavé zábery neslúžia ničomu inému než samým sebe. Je to po dlhšej dobe jeden z najprázdnejších umeleckých filmov (či skôr umelecky sa tváriacich), na ktorého dopozeranie sú potrebné aj pevné nervy. Utrpenie našt'astie zmierňuje aspoň kvalitný soundtrack a kamera.

Blu-Ray disk Len Boh Odpúšt'a ponúka štandardný obsah, päť'kanálové originálne ako aj české znenie. Pri filme je možné zapnút' si aj české titulky.

Jozef Andraščík

GAMEBOT

VTIAHNE ŤA
DO SVETA HIER!

HEJ TY!

PRÍĎ SA NA
NÁS POZRIEŤ

WWW.GAMEBOT.SK