Digitálno-Lifestyle magazín pre každého

Číslo 37 /január 2015 | www.gamesite.sk

GENERATION

PREDSTAVUJEME
Logitech G910

TOP HRA
Little Big Planet 3

VIDELI SME
Hry o život: Drozdajka 1

Súťaž o hodnotné ceny

→ HRY MESIACA:
Super Smash Bros
Assassin's Creed Rogue
Dragon Age: Inquisition
Never Alone

→ HARDVÉR MESIACA:
Tesoro Gandiva
NZXT H440
Asus Zenfone 5
Razer Kraken 7.1 Chroma

→ FILMY, KTORÉ ZAUJALI:
Hobit: Bitka piatich armád
Šéfovia na zabitie 2
Rozprávkar
Tučniaky z Madagascaru

→ TOP TÉMY:
Kniha - Doktor Spánok
Kniha - Ret'azec skazy
trendy - Digitálna domácnost'
trendy - Lenovo Yoga 3 Pro

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, Juraj Lux
Jazykové redaktorky / Zdenka Schwarzová, Petra Hladíková, Lenka Macsaliová, Kristína Gabrišová, Anna Javorská, Klára Šindelářová

Odborná redakcia / Branislav Brna, Dominik Farkaš, Adam Schwarz, Roman Kadlec, Miňo Holík, Mário Lorenc, Juraj Vlha, Maroš Hodor, Tomáš Kleinmann, Ján Kaplán, Lukáš Libica, Miroslav Konkol', Jozef Andraščík, Eduard Čuba, Katarína Kováčová, Lenka Vrzalová, Matúš Slamka, Veronika Cholastová, Adam Zelenay, Róbert Babej-Kmec, Lukáš Plaček, Richard Mako, Marek Suchitra, Ján Mikolaj

SPOLUPRACOVNÍCI
Matúš Paculík, Marek Líška, Gabriel Vodička

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

Titulka
Obrázok Little Big Planet 3

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

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

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

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

Distribúcia magazínu / Aktuálne vydanie nájdete vol'ne na stiahnutie vždy na domovskej stránke magazínu www.generation.sk, čo je aj hlavná stránka vydavateľa. Dostupný je aj ako vol'ne prezerateľná flash verzia na adrese http://issuu.com/gamesite.sk a Publero.com, čo však nie sú služby prevádzkované vydavateľom.

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

Vydavateľ nenesie žiadnu zodpovednost' za obsah inzerátov, reklamných článov a textov dodaných redakcii 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 dostupnost' opisovaných produktov sa neskôr mohli zmenit', čo redakcia nemohla ovplyvnit'.

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

Copyright © 2014 Mission Games s.r.o.
www.mission.sk

ISSN 1338-709X

Editoriál

Rok 2015 je tu a sl'ubuje svetlú budúcnost' pre hry. Svetlú aj z môjho pohl'adu, a to patrím do tej kategórie hráčov, ktorí zažili renesanciu videohier s 8-farebnou grafikou. Hratel'nost' sa za tú dobu zmenila a niektorí moji rovesníci tieto zmeny nesú vel'mi t'ažko. Ja sa však bavím a teším sa, čo tento rok prinesie.

Ani nie tak z hl'adiska samotných hier, ktorých bude o poznanie viac – najmä čo sa exkluzívnych titulov pre PlayStation 4 a Xbox One týka. Teším sa najmä na neustále zlepšovanie technológií, vd'aka ktorým sa budú lepšie a zábavnejšie hry objavovat' aj na tabletoch a telefónoch. Najmä z Windows tabletov sa v kombinácii so STEAM knižnicou stanú šikovné herné zariadenie na cesty. Nezahráte si náročné 3D hry, ale menej náročné indie tituly zabavia o poznanie lepšie ako free-to-play mor, ktorý zaplavil platformy Android aj iOS. Aby sme však týmto systémom nekrivdili. Situácia sa postupne zlepšuje a síce na jednu normálnu hru pribudne 10 F2P somarín, ale s trochou trpezlivosti si nájdete aj také veci, ktoré si zaslúžia pozornost'. Napríklad nedávno vyšiel na Androide Star Wars KOTOR a GTA Chinatown Wars. Dvakrát hovorím „konečne". Na iPhone som mal obe hry už takmer dva roky, ale na malej, 4-palcovej obrazovke sa hrajú nepohodlne. Takže tieto resty dobieham po dlhých rokoch na Android tablete aj s ovládačom. Oba tituly, mimochodom, ponúkajú takú hernú dobu, že dokedy ich vo vel'mi občasnom tempe dohrám, tak sa objavia v Google obchode snád' aj d'alšie klasiky. Aj o tom bude rok 2015.

Januárový GENERATION sa však nesie ešte v dobiehaní toho, čo nám priniesol koniec roka 2014. Okrem iného Dragon Age: Inquisition, ktorý je podl'a niektorých našich redaktorov najlepšou hrou uplynulých 12 mesiacov. Prečítate si aj o poslednom old-gen Assassinovi alebo o next-gen GTAčku. A dozviete sa aj to, čo je PlayStation TV.

Hraniu a čítaniu zdar...

Roman Kadlec

Redakcia hodnotí mesiac december...

Richard Mako

December bol jednoznačne mesiacom jedinej hry – Dragon Age: Inquisition. Konečne dohraný singleplayer nahradili nekonečné hodiny multiplayeru, ktoré ma ešte na nejaký ten mesiac zabavia.

Roman Kadlec

Som si povedal, že si spravím Vianoce a budem ignorovat' všetky povinnosti. Vd'aka tomu som dohral Unity, Dreamfall Chapters, Transistor, DuckTales, prešiel polku Ameriky v The Crew a dokončil sezónu v NHL. Vianoce by mohli byt' častejšie.

Dominik Farkaš

December patril okrem Vianoc aj štvrtému Far Cryu. Vyskúšal som betu Halo 5: Guardians, zahral som si Transistor, Shadow of Mordor a popritom si dávam pravidelné dávky Dragon Age Inquisition a Titanfallu.

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

Prečo sa uspokojiť s dobrým? Máš právo na to najlepšie.

Nová Xperia™ Z3 a Z3 Compact prinášajú nekompromisný výkon, vysoko kvalitný fotoaparát a výdrž batérie až dva dni*, to všetko vo vodeodolnom** dizajne. Rozdiel medzi dobrým a výnimočným je v detailoch.

BE MOVED

XPERIA Z3

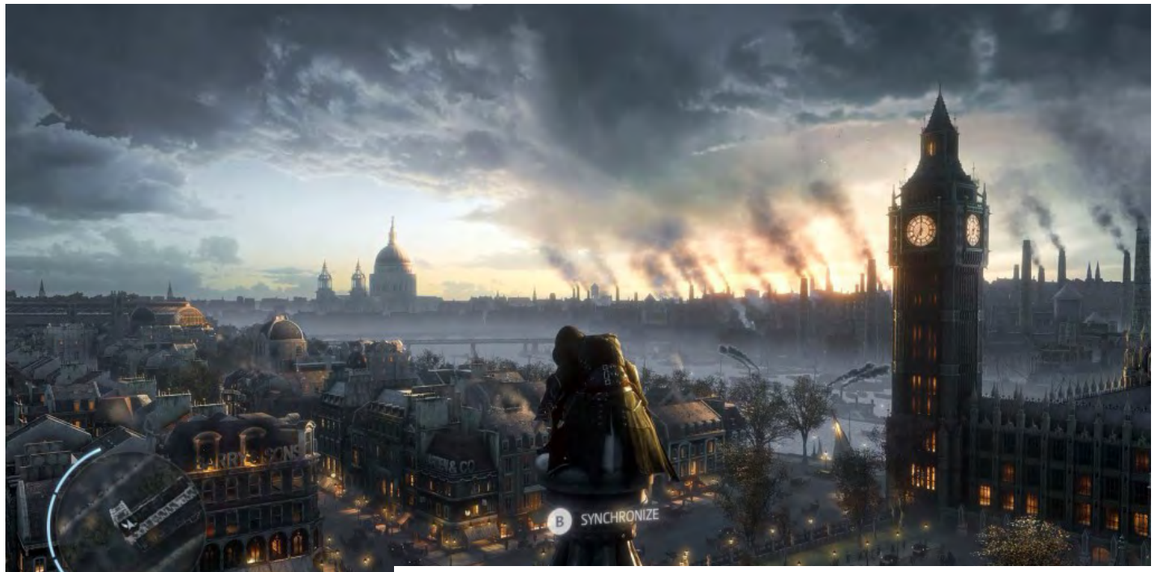
*Na základe viacnásobných testov výkonu batérie, vykonaných v období júl – september 2014 v laboratóriu za podmienok simulujúcich aktívne používanie, ktoré odráža správanie typického užívateľa smartfónu podľa Sony Mobile Communications AB. **V súlade s normami IP65 a IP68 je Xperia™ Z3 chránená pred vniknutím prachu a je vodeodolná. Za predpokladu, že všetky vstupy a kryty sú pevne uzatvorené, telefón je (i) prachotesný a (ii) chránený proti nízkemu tlaku prúdenia vody zo všetkých možných smerov v súlade s IP65; a/alebo (iii) môže byť ponorený v sladkej vode do hĺbky až 1,5m po dobu max. 30 minút v súlade s IP68. Viac informácií nájdete na: www.sonymobile.com/testresults. Ikony a zábery sú simulované a slúžia len na ilustračné účely. Sony a Walkman sú obchodné známky alebo registrované obchodné známky spoločnosti Sony Corporation. Android, Google Chrome, Google Play a Youtube sú obchodné známky spoločnosti Google Inc. PlayStation je registrovaná obchodná známka spoločnosti Sony Computer Entertainment Inc. © 2014 Sony Mobile Communications Inc. Všetky práva vyhradené.

NEWS

>> NOVINKY ZO SVETA HIER

>> *Richard Mako*

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



Nový Assassins Creed bude v Londýne

Štúdiu Ubisoft sa pravdepodobne kvôli rozruchu z Assassin's Creed Unity nepodarilo ustrážiť názov a zasadenie ich ďalšej assassínskej hry, a tak sa môžeme už v predstihu dozvedieť, že nová hra bude mať názov Assassin's Creed Victory (ak teda nejde len o pracovný názov) a z Paríža nás prenesie 343 km vzdušnou čiarou na severozápad – do Londýna.

Londýn bude v tom čase zažívať jeden zo svojich vrcholov v podobe priemyselnej revolúcie počas viktoriánskej éry v 19. storočí. Všade bude para, ťažké železné stroje, ovzdušie bude plné výparov z tovární, mesto plné tmavých uličiek a celková atmosféra bude značne špinavá. Hra vyjde na PC, Xbox One a PlayStation 4 niekedy na jeseň 2015. Na hre nepracuje, na rozdiel od predchádzajúcich dielov, Ubisoft Montreal, ale tentoraz jej pobočka v Quebecu. Podľa zdroja sa na budúci rok chystá len táto hra, a tak okrem Victory nemáme čakať niečo na štýl tohtoročného titulu Rogue.

Zdroj zároveň uvádza, že prijali približne sedem minút trvajúcu gameplay ukážku, ktorá je podľa nich na takej úrovni, že by sa s ním hra mohla predviesť aj na E3. Web, bohužiaľ, video nezverejnil, len niekoľko screenov a popis udalosti, ktorá zachytáva assassína lezúceho na vysokú vežu s výhľadom na celý Londýn, a následne hopkajúceho si cez mestské uličky, držiaceho sa kočiara, prijímajúceho novú úlohu s náplňou zabiť určitého Rodericka Bulmera a tak ďalej. Dúfajme, že sa k nám video dostane čo nevidieť.

Vo videu zaujme "grapling hook", čiže hák umožňujúci sa zachytiť a vyšplhať na rôzne povrchy. Okrem šplhania sa bude vedieť na ňom aj pokolísať a skákať na inak nedostupné platformy. Graficky má byť hra podobná tohtoročnému Unity, čo znamená, že hra opäť využije engine Anvil. Viktoriánske Anglicko je doslova šité na mieru assassínskemu kultu a po tomto zasadení fanúšikovia volali už dlhé roky. Ak sa Ubisoft poučí z chýb, ktoré sa objavili v Unity, mohol by sa z Assassin's Creed Victory nakoniec stať veľmi cenený prírastok do série.

Oživovacia injekcia pre DayZ

Nový patch pridáva kanibalizmus, choroby a vozidlá

DayZ Standalone sa čím ďalej tým viac blíži k svojmu plnohodnotnému vydaniu.

V rámci pravidelných patchov a vylepšení sa do hry implementujú nové prvky a tie staršie sa výrazne prepracovávajú. V poslednom patchi sa objavili niektoré dlho očakávané možnosti, akými sú napríklad vozidlá, nové vyrobiteľné veci a prepracovaný manažment telesného tepla. Objavili sa už aj nové choroby alebo ochorenia, ako napríklad neurodegeneratívna choroba, čo rozhodne nie je príjemná vec. Pribudli aj nové veci, ktoré sa dajú nájsť na mape.

V Zaklínačovi si za Ciri

Geralt už nebude jediná hlavná postava

Štúdio CD Projekt RED potvrdilo, že v novom Zaklínačovi, s podtitulom Divoký Hon, budete môcť hrať aj za Ciri, no nebudete môcť medzi ňou a Geraltom prepínať hocikedy.

Za Ciri budete hrať v rôznych významných momentoch hry, ktoré prežijete takto lepšie, akoby ste mali sledovať 30-minútové video. V hre nazývaná aj ako Ashen-haired girl (dievča s popolavými vlasmi), Cirilla je potomkom dávno stratených elfov. Geralt je s ňou silno prepojený a názov Divoký hon je aj titulkom Geraltovho pátrania po nej.

VIEME, ŽE UŽ ČOSKORO...

...štúdio Quantic Dream, ktoré sa preslávilo Playstation exkluzivitami ako cenami ovenčený Heavy Rain alebo Beyond Two Souls, si na január chystá pre hráčov veľké ohlásenie.

Pravdepodobne pôjde o PS4 remake niektorého z ich titulov.

...už od 15. decembra si fanúšikovia hry Dont Starve môžu užívať early acces verziu hry Dont Starve Together spolu so svojimi kamošmi. Coop verzia podporuje 2 – 6 hráčov a zaručujeme vám, že sa nebudete nudiť.

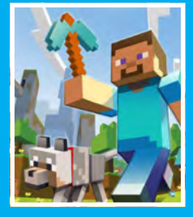
Každý hráč navyše je prázdne brucho navyše.

...masívne očakávané pokračovanie slávneho Zaklínača 3 bolo opäť odložené. CD Projekt to opäť zvalil na technické doladenie hry, ktorú chcú vydať v sto percentnom stave.

Hra tak podľa nového zverejnenia vyjde 19. mája 2015.

Minecraft adventúrá

Štúdio Telltale, ktoré sa preslávilo adventúrou The Walking Dead, oznamuje novú adventúru zo sveta Minecraftu! Ako každý Telltale titul, aj tento bude rozdelený na niekoľko epizód.

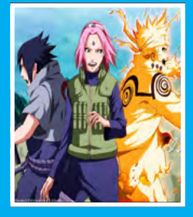


Lords of Fallen 2

Pokračovanie akčnej hry RPG Lords of the Fallen je potvrdené. Aj keď sa jej tvorba stále nachádza len v rannej fáze, tak fanúšikov už môže tešiť fakt, že hra Lords of the Fallen naisto bude mať pokračovanie.

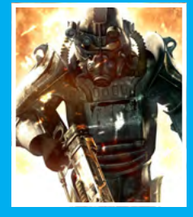
Posledný diel Naruta

Keďže Manga slávneho Naruta už oficiálne skončila, ku koncu sa blíži aj herná séria. Tá bude ukončená posledným dielom, ktorý je aktuálne vo výrobe – Ultimate Ninja Storm 4.



Nový Fallout v nedohľadne

Po decembrových fámach o tom, že Bethesda pracuje na novom Falloute, ktorý sa bude odohrávať v Chicagu, štúdio všetko poprelo a neponúklo žiadne informácie. Budeme si teda musieť počkať.



NEWS

>> NOVINKY ZO SVETA TECHNOLÓGIÍ
>> VÝBER: Maroš Hodor a Marek Pročka

NEWS FEED

HTC RE

Jazdíš na bicykli na rôzne túry? Nevieš, aký kameru si zaobstarať? Ak je GoPro pre teba príliš drahá, potom by si mohol siahnuť po kamere HTC Re.

Zvláštne pomenovanú kameru v tvare trubice so 16-megapixelovým rozlíšením, ktorá dokáže natáčať v 1080p, podporuje aj Android a iOS. Je vodotesná (pod metrom vody vydrží až polhodinu), malá a ľahká na používanie. Gyroskop je premakaný a detekuje, či je kamera dole hlavou a podľa toho samozrejme otočí aj fotky.

Nevýhodou je, že stojí 200 dolárov, má slabú výdrž batérie a nedisponuje bleskom, nemá HDR a manuálne ovládanie. Má však slot na pamäťovú kartu, kde môžeš vložiť až 128-gigovú microSD kartu, a samozrejme microUSB kábel.

Vivo X5 MAX

O kauze „bendgate" ktorá bola spojená s nedávno predstaveným Iphone 6 plus asi už počul každý, jednoducho telefón bol tak tenký, že sa veľmi slabým tlakom dokázal ohnúť.

Už sa o tom prestalo hovoriť, no na scénu prichádza ešte väčší extrém a teda najtenší telefón na svete, za ktorým stojí čínsky výrobca Vivo s hrúbkou 4,75mm v jeho najtenšom bode.

Napriek tomu ide o veľmi výkonné zariadenie, ktoré okrem toho ponúka 5,5 palcový displej s rozlíšením 1080p. Hrdo sa môže pýšiť osem jadrovým procesorom Qualcomm Snapdragon 615 s ktorým pracujú 2GB operačnej pamäte. Pre používateľa je prichystaných „iba" 16GB. Fotoaparát, ktorého šošovka podobne ako u iPhonu značne vystupuje, konkrétne o 2mm, ponúka 13 mpx. Šťavu telefónu dodáva 2000mAh, ktorá je pre zariadenie s veľkým displejom pomerne malá, avšak vzhľadom k dizajnu je to asi najviac, čo výrobca mohol urobiť.

Novinka je už dostupná na niektorých trhoch za cenu 490€.

ADATA UC340

Výnimočný dizajn ADATA Choice UC340 tvoria geometrické línie a čistá povrchová úprava. Nosiť ho môžete na šnúrke, ako prívesok na kľúčoch alebo len tak vo vrecku alebo kabelke.

UC340 je malý geometrický umelecký skvost. Elegantné čierne trojuholníkové fazety na jeho plášti dopĺňajú skvele farebné priesvitné telo disku. Nie je to len obyčajná pamäťová jednotka, ale stelesnenie toho najlepšieho výkonu a kvality v rámci klasickej módnej línie. Stačí len kliknúť a okamžite sa objaví konektor USB, takže sa už nemusíte trápiť s krytkami, ktoré sa často strácajú. Jediným kliknutím premeníte nádherný prívesok ADATA na prvotriedny flash disk UC340 a naopak. Trojuholníkový vzor si zachováva aj veľký otvor na disku, ktorý môžete využiť pre pohodlné pripojenie krúžku na kľúče, náramku alebo šnúrky na krk, čím sa z neho stáva módny doplnok. Disk UC340 je dodávaný v kapacite od 16GB až do 256GB. Vybavený je vysokovýkonným rozhraním štandardu USB 3.0 SuperSpeed s rýchlosťou čítania a zápisu až 200/120 MB/s, čo znamená menej času pri kopírovaní súborov.

Majitelia tohto USB disku môžu okrem doživotnej záruky využívať bezplatne aj aplikácie ADATA "UFDtoGO" a "OStoGO".

Prestigio Multikey

Prestigio uvádza na slovenský trh elektronický prívesok Prestigio MultiKey, ktorý funguje ako lokalizátor pre telefón, tablet a iné cennosti.

Po spárovaní s vaším mobilným zariadením vám tiež pomôže pohodlne vyhotoviť selfie fotku alebo vás pomocou svetelného či zvukového signálu upozorní na prichádzajúci hovor a sms správu.

Prestigio MultiKey komunikuje s vašimi mobilnými zariadeniami prostredníctvom technológie Bluetooth. Akonáhle sa od nich vzdialite na viac ako 5 metrov, upozorní vás zvukovým signálom. Prestigio MultiKey môžete tiež použiť ako spúšť pre fotoaparát mobilného zariadenia. Pomocou svetelného alebo zvukového signálu vás zase upozorní na prichádzajúci hovor alebo sms správu. Dvojklikom na prívesku spustíte na mobilnom zariadení alarm, čím ho bez problémov lokalizujete. Upozornenie funguje aj naopak, stačí spustiť aplikáciu na smartfóne a prívesok aktivuje zvukový signál. Túto možnosť určite oceníte aj v prípade, že prívesok pripevníte na kľúče, prípadne iné cen-né osobné veci. Prívesok Prestigio MultiKey je kompatibilný so smartfónmi a tabletmi s operačným systémom Android 4.3 a vyšším a Bluetooth 4.0 a vyšším. V predaji je v bielej a tmavomodrej farbe za odporúčanú cenu 17 eur.

Sony Smartwatch 3

So smart hodinkami sa nám roztrhlo vrece, desiatky modelov so stovkami či tisíckami funkcií. Najviac sa využitiu inteligentných hodiniek tešia športovci, no postupne prichádzajú modely, ktoré si nájdu využitie aj v živote. V čom je tretia generácia Sony iná oproti konkurencii? Prvým je tvar hodiniek s hranatým displejom. Hodinky ponúkajú 1,6 palcový s rozlíšením 320×320 pixelov. Hodinky prichádzajú so vstavaným GPS modulom, ktorý dokáže mapovať bežecké trasy a dokáže sa synchronizovať s inými aplikáciami ako iFit Outside alebo Golfshot GPS. Konkurenciu prevyšujú aplikáciou na počúvanie hudby. V balení sa dokonca nachádzajú aj BT slúchadlá. Rovnako zaujímavou funkciou je asistent Google Now, zabudovaný v hodinkách, ktorý prináša de facto rovnaké funkcie ako na klasickom telefóne. Hodinky budú dostupné za cca 250€.

MSI GT772

Nasledovník úspešného herného notebooku od MSI je na svete, a ďalej hrdo obhajuje svoj titul. V skratke prináša nový dizajn, obrovský herný výkon a samozrejmosťou je kvalitná klávesnica a touchpad a čerešničkou na torte sú výkonné stereo reproduktory. Prekvapivo má tento herný no-tebook aj dobrú výdrž batérie.

ASUS ZenWatch

Pre mnohých odrádzajúci faktor smart hodiniek je ich výzor, ktorý je poväčšine nevýrazný alebo slabý, no Asus sa práve to rozhodol zmeniť a prináša reprezentačné hodinky so štýlovým kožen-ným remienkom. Pôsobia elegantne a navyše vzhľadom k svojim funkciám a parametrom nie sú drahé.

SteelSeries Fnatic

SteelSeries je globálnym lídrom pre prémiové herné príslušenstvo a taktiež podporovateľ rôznych eSports aktivít. Spojil sa s herným tímom Fnatic, aby vytvorili novú edíciu herných zariadení. Farby ako je oranžová a čierna, spolu so známym logom Fnatic je to, čo bude odlišovať túto edíciu s 9H Headsetom, Rival myšou a Apex klávesnicou.

Yotaphone 2

YotaPhone už má svojho rovnomenného nástupcu, s poradovým číslom 2.

Dizajnovo premakaný telefón majú na starosti bývalí zamestnanci Nokie. Telefón má 2GB RAM, disponuje 32-gigovou pamät'ou a je poháňaný štvorjadrom od Snapdragonu s taktom 2,2GHz. Rozšírit' pamät' microSD-čkami bohužial' ale možné nie je. YotaPhone 2 disponuje dvoma displejmi, prvým je AMOLED 5-palcový panel s Full HD rozlíšením – teda klasický displej, ktorý je dnes bežnou záležitost'ou, a druhým je E Ink s rozlíšením 960x540, ktorý je väčšinou vhodný na čítanie e-bookov či iných dokumentov. Je skutočne premakaný, o čom svedčí aj to, že reaguje na každý dotyk. Pri vybitej baterke (okolo 15%) a používaní E Ink displeja je YotaPhone schopný vydržat' až 8 hodín, čo je viac než skvelé. Obe obrazovky sú chránené sklom Gorilla Glass 3. Fotoaparáty má dva, no len jeden z nich si polepšil – konkrétne predný, z 1MPx na 2,1. Pre selfies jak vyšité. Druhý fot'ák si pohoršil, z 13MPx na 8MPx, ale treba si predovšetkým klást' otázku, že prečo si kúpit' YotaPhone – asi najmä kvôli displejom. Telefón využíva natívnu Android appku na fotenie s pár vychytávkami, ako panoráma či Photo Sphere. NFC čip a Bluetooth 4.0 je samozrejmost'ou.

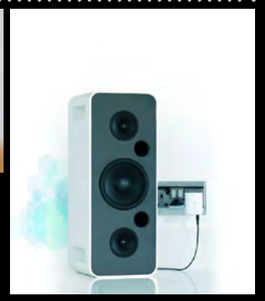
ASUS Echelon Forest

Herný headset kompatibilný s PC, Mac, PlayStation 4 a aj mobilnými zariadeniami.

ASUS predstavil herný headset Echelon Forest, ktorý je plne kompatibilný s platformami PC, Mac, PS4 a aj mobilnými zariadeniami. Slúchadlá sú vybavené výkonnými 50mm neodymovými meničmi, ktoré zaručujú hutné basy aj zvuk s priestorovým podaním. Základnú dĺžku slúchadlového kábla 1,2 m možno pomocou priloženého predlžovacieho kábla zväčšit' o d'alších 1,3 m. Predlžovací kábel je v rámci kompatibility s PC a Mac vybavený samostatnými konektormi pre slúchadlá a mikrofón. Vd'aka kombinovanému pozlátenému 3,5mm mikrofónovému audio konektoru sa slúchadlá Echelon Forest skvelo hodia aj pre už spomínané smartphony, tablety a PlayStation 4. Súčast'ou slúchadiel je taktiež ochranný cestovný obal, ktorý má rovnaký maskáčový dizajn ako headset. Slúchadlá Echelon Forest využívajú 50mm neodymové meniče, ktoré zaist'ujú lepšie pozičný zvuk v hrách. Vd'aka tomu hráč presne vie, odkial' sa ozývajú výstrely alebo kroky nepriatel'ov, a získajú tak v akcii výhodu. K tomu slúži vysúvací smerový mikrofón s krytom, ktorý filtruje šumy a stará sa o čistú hlasovú komunikáciu. Novinka prichádza na náš trh za cenu približne 100€.

Meizu M1 Note

Čínske androidové telefóny sa radi podobajú na zariadenia od najväčších technologických hráčov na trhu a práve firma Meizu si požičala niečo s dizajnu minuloročnej „lacnejšej" varianty iPhone 5c a uvádza zariadenie, ktoré je širšie s hrúbkou 8.9 mm. Nepochybne sa radí medzi najlacnejšie z portfólia spoločnosti a teda prichádza na trh s cenou okolo 160€. Našt'astie, výbava čínskych telefónov málo kedy vskutku korešponduje s cenou a výnimkou nie je ani spomínaný model, ktorý by sa mohol pokojne porovnávat' s najlepšími na trhu. Základom je 5,5 palcový IGZO displej s rozlíšením 1080p, ktorý je pokrytý vrstvou Gorilla Glass 3. Čo sa výpočtového výkonu týka, výrobca v tomto prípade využil osem jadrový procesor od firmy MediaTek a k tomu pridáva 2GB operačnej pamäte. Mimo toho je telefón vybavený 16 resp. 32 GB vstavanou pamät'ou, ktorú bohužial' nie je možné rozšírit' micro-sd kartou. Dokonca aj fotoaparát je na vysokej úrovni, na zadnej strane je umiestnený 13mpx snímač a druhý, predný fotoaparát sa nachádza nad displejom a ponúka 5mpx. Klasicky, zariadenie funguje na operačnom systéme Android, ktorý sa nachádza vo verzii 4.4.4 s nadstavbou od výrobcu.



D-link DCH-M225 "Music Everywhere"

D-Link prispôsobuje obyčajné stereo systémy a reproduktory požiadavkám nového streamovacieho veku.

Wi-Fi audio extender DCH-M225 "Music Everywhere" totiž dokáže streamovat' hudbu priamo zo smartfónov a tabletov so systémom Android alebo iOS, a taktiež z počítačov alebo l'ubovol'ných prehrávačov médií pripojených k sieti, do každého aktívneho reproduktoru so štandardným 3,5 mm vstupným stereo konektorom. Po pripojení k sieti môže Music Everywhere streamovat' hudbu dostupnú aj on-line napríklad z YouTube či Spotify, alebo napríklad hudbu z vášho siet'ového dátového úložiska. Zariadenie sa dá l'ahko a rýchlo nastavit' bud' pomocou WPS tlačidla, alebo pomocou aplikácie QRS Mobile od spoločnosti D-Link pre Apple iOS a Android.

Samsung Gear VR

Korejský výrobca ako prvý ponúka zariadenie sprostredkujúce virtuálnu realitu úplne pre každého. Pochopitel'ne spracovaním a funkciami sa nemôže na Oculus Rift vel'mi chytat', no jeho hlavnou prednost'ou je dostupnost'. Zariadenie je l'ahké, komfortné a dostupné pre každého nadšenca.

Kobo Aura H20

Čítanie vo vani môže byt' vel'mi príjemné, rovnako ako vode-odolná čítačka ktorá útočí na najvyššie méty. Oproti konkurencii je však o niečo hrubšia a t'ažšia a materiál, ktorým je obalená je náchylný na odtlačky. Ponúka 6.8 palcový displej, 4GB pamäť a 1GHz procesor.

Creative Sound Blaster E5

Creative predstavilo Sound Blaster E5 - vlajkovú lod' E-série a úplne nové zvukové riešenie pre USB Dac a slúchadlový zosilňovač. SB E5 je navrhnutý tak, aby poskytoval úplne presný zvuk, ktorý umožňuje používatel'om mobilných zariadení vychutnat' si taký zvuk, aký vytvorili hudobníci.

NEWS

>> NOVINKY ZO SVETA FILMOV
>> VÝBER: Lukáš Plaček

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

Osud The Interview ve hvězdách

Osud v současné době nejvíce probíraného filmu, The Interview, je stále nejasný. Film, který měl mít touto dobou premiéru v amerických kinech, se do nich po výhrůžkách severokorejských hackerů nakonec nepodívá. Společnost Sony po vyjádření několika provozovatelů amerických kin, že film promítat nebudou, zrušila jak americkou, tak mezinárodní premiéru snímku. Necelé dva dny po ohlášení rozhodnutí snímek nevydat se do situace vložil i prezident Barack Obama, který označil rozhodnutí přistoupit na podmínky hackerů špatné, Američané se prý nemají čeho bát a ve společnosti Sony měli své rozhodnutí prodiskutovat s vládními orgány dříve, než výhrůžkám ustoupili. Kdy a zda vůbec se snímku The Interview dočkáme v oficiální distribuci, tak zatím jisté není.

Další obět' severokorejců

Díky severokorejským hackerům ovšem nekončí jen The Interview. Ostatní společnosti také učinily opatření. Připravovaný snímek režiséra Gorea Verbinskiho Pyongyang, ve kterém si hlavní roli měl zahrát Steve Carrell, končí. Díky problematickému tématu společnost New Regency s okamžitou platností zastavila preprodukci, a snímek tak do produkce nepůjde.

Expendables počtvrté

Expendables pojedou s největší pravděpodobností dále. Zdá se, že finanční fiasko, kterým skončila zatím poslední štace akčních legend, přípravy čtvrtého dílu nezastaví. Tento díl by už ovšem měl být opět v Rkovém ratingu. Sám Sylvester Stallone v nedávném rozhovoru přiznal, že zmírnění materiálu, aby tak byl přístupnější širšímu publiku, nebylo správným krokem a připravovaný další díl bude opět přístupný až od osmnácti let (u nás, kde jsou mírnější kritéria, od patnácti).

Blade Runner 2 v jiné režii

Pokračování Blade Runnera nakonec bude, avšak bez Ridleyho Scotta na režisérské sesli. Tvůrce má zkrátka naplánováno příliš projektů a na režii pokračování jeho kultovní klasiky mu nezbývá čas. Jím produkované pokračování, ve kterém se má v menší roli objevit i Harrison Ford, by se mělo začít natáčet v průběhu příštího roku. Kdo ho ovšem nahradí za kamerou, zatím známo není.

Bondova další akce má jméno

Nové dobrodružství agenta 007 se bude jmenovat Spectre. 24. bondovka by se měla nést v klasičtějším duchu a nabídne hvězdné obsazení, ve kterém nebudou chybět Christoph Waltz, Andrew Scott, David Bautista, Monica Bellucci a Lea Seydoux. Vrátí se samozřejmě také Naomie Harris, Ralph Fiennes, Rory Kinneear, Ben Whishaw a samozřejmě Daniel Craig. Natáčet se začalo minulé pondělí v Anglii.

Cormoran Strike se podívá do TV

Detektiv Cormoran Strike se podívá do televize. Knižní hrdina J. K. Rowlingové (která jeho příběhy píše pod pseudonymem Robert Galbraith) dostane svůj vlastní seriál na stanici BBC na motivy knihy Volání kukačky, ve které se poprvé objevil. Je to již druhý televizní projekt, který na motivy jejího díla vznikne. Její předešlá kniha Prázdné místo je v současné době vyvíjena také jako minisérie připravovaná ve spolupráci BBC a HBO.

Co se Spider-Manem?

Okolo osudu filmového Spider-Mana zatím stále není jisto. Amazing Spider-Man 3 byl před nějakou dobou odsunut, nicméně i tak to zatím nevypadá, že by na něj mělo dojít. Sony mají v hlavě několik možností, jak s látkou naložit, žádná z nich se ovšem zatím nepohnula z mrtvého bodu a nejpravděpodobněji v současnosti vypadá další reboot série. Z mrtvého bodu se nepohnulo ani jednání s Marvelem, který chtěl Spider-Mana obsadit do své následující fáze, alespoň formou výpůjčky. V Captain America: Civil War se nakonec pavoučí muž neobjeví, nicméně je možné, že v rukou Marvelu přeci jen nějakou formou skončí. Tak jako tak v roli pavoučího muže už pravděpodobně neuvidíme Andrewa Garfielda, nebot' Marvel jej má v případě dohody v plánu přeobsadit, stejně jako by získal novou tvář v případě rebootu. Vše jsou ovšem zatím spekulace, nebot' očividně ani v Sony v současnosti neví, jak s pavoučím mužem naložit.

Jump Street v černém?

Připravované pokračování komedií 21 Jump Street a 22 Jump Street by se mohlo odehrát jako crossover s komiksovou adaptací Muži v černém. Dle slov producentů existuje scénář, který tyto dvě látky kombinuje dostatečně zábavně na to, aby se jím producenti začali usilovně zabývat. Projekt nicméně stále nemá zelenou. Na potvrzené zprávy o tom, o čem pokračování letošní komedie bude, si tak ještě chvíli počkáme.

Castingové novinky:

- Seriál True Detective nyní již oficiálně přibírá do své druhé řady herce Taylora Kitsche, Rachel McAdams a Kelly Reilly. Objeví se tak vedle již oznámených hlavních hereckých představitelů Colina Farrella a Vince Vaughna.
- Oscar Isaac získal roli mutanta Apocalypse v připravovaném X-Men: Apocalypse.
- Matthew McConaughey si pravděpodobně zahraje hlavní roli ve čtyřdílné adaptaci knihy Stephena Kinga Svědectví.
- Jean-Claude Van Damme se objeví v remaku snímku Kickboxer.
- Chris Pratt jedná o účasti v remaku Sedmi statečných.
- Benedict Cumberbatch byl potvrzen jako Stephen Vincent Strange ve snímku Doctor Strange. Detaily, na kolik filmů podepsal s Marvelem smlouvu, zatím zveřejněny nebyly.
- Ryan Reynolds potvrdil svůj návrat v připravované komiksovce Deadpool.
- Krysten Ritter získala hlavní roli v seriálu z Marvel Cinematic Universe Jessica Jones.
- Corin Hardy přebírá režii remaku snímku Vrána poté, co F. Javier Gutiérrez projekt opouští. Luke Ewans, který má hrát hlavní roli, nicméně připustil, že by projekt mohl v nejbližší době opustit díky neustálým odkladům, a tak je možné, že remake přijde o hlavní hvězdu.
- Shawn Levy odchází z režisérského postu filmu na motivy hry Minecraft.
- Natalie Portman se také nakonec neobjeví v připravovaném biografickém snímku o životě Stevea Jobse z pera Aarona Sorkina.
- Al Pacino, Morgan Freeman, Ken Watanabe a Bill Nighy jednají s Marvelem o účasti v jednom z filmů připravovaných pro fázi 3.
- Cuba Gooding Jr. si zahraje O. J. Simpsona v připravované minisérii.
- J.K. Simons se objeví v Kong: Skull Island.
- Jeff Nichols prý jedná o režii sólovky Aquamana.
- Robert Rodriguez natočí jako svůj další film fantasy snímek Fire&Ice.
- Mark Wahlberg se vrátí v Transformers 5.
- Páté dobrodružství Pirátů z Karibiku by mohl být částečný reboot série, ve které by se mohl vrátit i Orlando Bloom.
- Hlavní roli ve snímku Creed, což je připravovaný spin-off Rockyho, získala herečka Tessa Thompson.

Aktualizované data premiér:

- Pokračování Dne nezávislosti dostalo zelenou. V kinech se objeví v létě 2016, avšak pravděpodobně bez Willa Smitha.
- Prequel King Konga s názvem Skull Island dostává nový oficiální název: Kong: Skull Island a posunuje své datum premiéry na 10. března 2017
- Jungle Book: Origins v režii Andyho Serkise se zpozdí o celý rok. Do kin se nyní dostane až 6. října 2017.

YOGA 3 Pro notebook

Šokujúco tenký, mimoriadne ohybný a extra výkonný notebook a tablet v jednom? Áno, existuje!

Konvertibilný počítač od Lenovo – YOGA 3 Pro, ktorý práve prichádza na slovenský trh, vd'aka svojim unikátnym hardvérovým a softvérovým vylepšeniam nesklame očakávania ani náročného užívatel'a a dokonale sa prispôsobí jeho potrebám.

Technologický akrobat

Najvýraznejším prvkom štíhleho tela YOGA 3 Pro je systém prémiových pántov, kopírujúci jednoliatost' a flexibilitu kovových náramkov hodiniek. Väčší pohybový rozptyl robí z YOGA 3 Pro skutočného technologického akrobata, schopného plynule a ladne striedat' užívatel'ské režimy Notebook, Tablet a Stan.

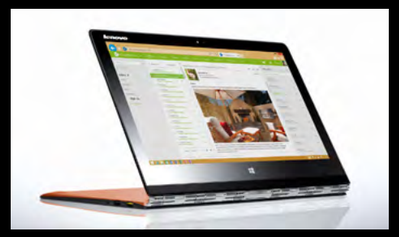
Softér, ktorý vás pozná

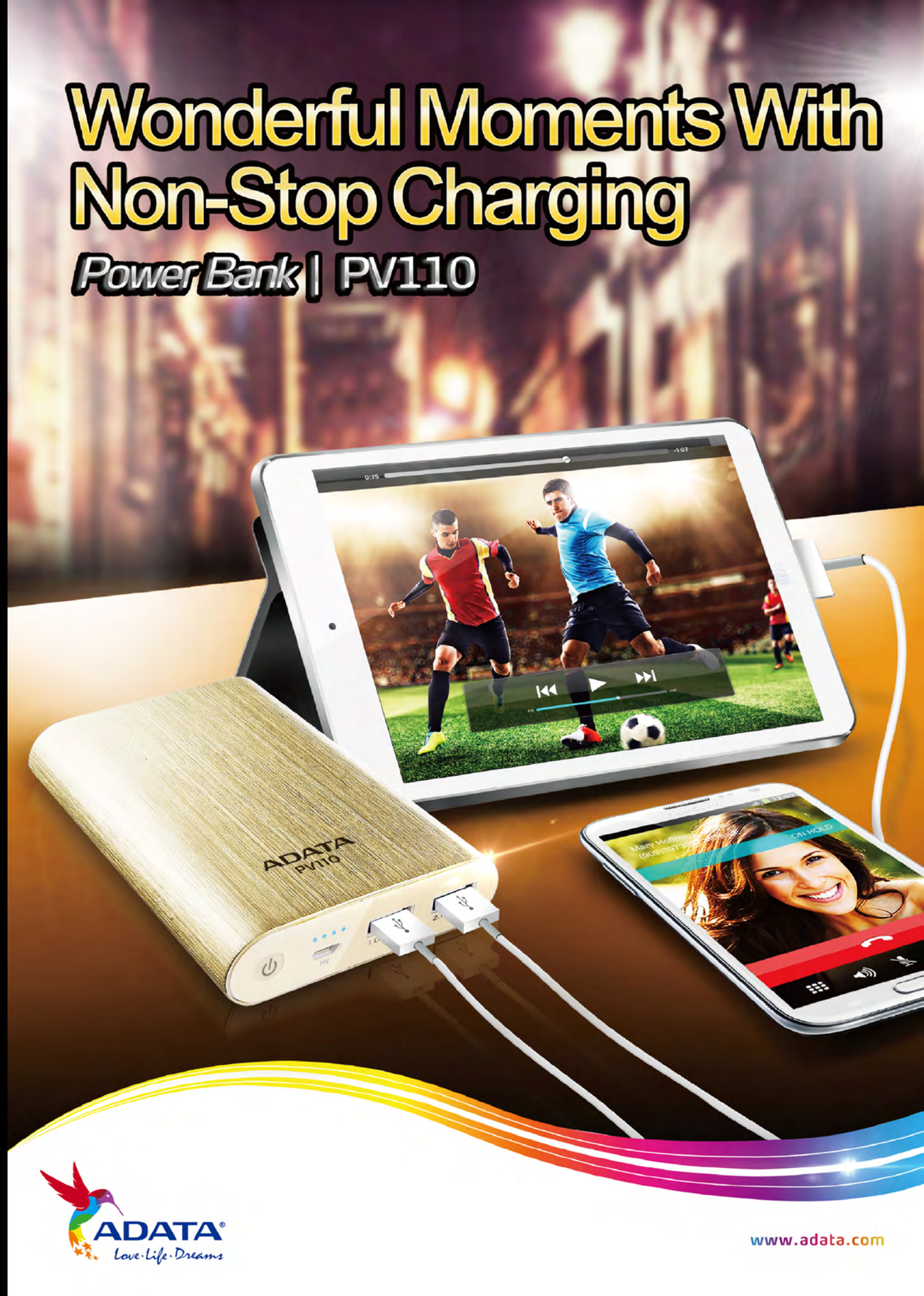
Predstavte si softvér, čo vás pozná a dokáže sa na počkanie prispôsobit' činnosti, akú práve na svojom YOGA 3 Pro vykonávate. Harmony je viac než softvér. Je to komplexný softvérový zážitok, ktorý užívatel'om YOGA ponúka revolučný spôsob objavovania a využívania rôznorodých aplikácií. Ak máte náladu prečítat' si e-knihu, Harmony automaticky zmení jasnost' a zmierni farebnost' podl'a okolitého osvetlenia. Pri firemnej prezentácii Harmony umožní pohodlné ovládanie pohybom alebo dotykom podl'a toho, ktorý režim používate a pri pozeraní videa vie optimalizovat' audio nastavenia. Za špičkovou úrovňou softvéru nezaostáva ani hardvérová výbava. Vd'aka QHD+ displeju s rozlíšením 3200x1800 vyzerá táto jasná a krištál'ovo čistá obrazovka skvele a je istená špeciálnym odolným sklom Gorilla, navrhnutým tak, aby YOGA 3 Pro napriek maximálnej vyt'aženosti nedal šancu žiadnym viditel'ným známkam opotrebovania.

Nesklame vizážou, výkonom ani výdržou

Počítač je vybavený procesorom Intel® Core M™, SSD diskom s kapacitou až 512 GB a integrovanou Intel grafikou – špičkovými technickými parametrami, ako stvorenými na hladký a komfortný multitasking. YOGA 3 Pro vydrží neuveritel'ných sedem hodín, čo z neho robí ideálneho spoločníka na cestovanie. A nielen pre výdrž sa oplatí zbalit' ho so sebou na cesty. Každý prakticky zmýšl'ajúci užívatel' nepochybne uvíta skladnost' ultra l'ahkého a tenkého YOGA 3 Pro. Len pre zaujímavost' – váha a rozmery spadli od čias jeho predchodcu YOGA 2 Pro ešte o pár percent nižšie, takže najnovší člen YOGA rodiny sa môže pochválit' tým, že je tenší ako ceruzka a l'ahší ako fl'aša vody!

YOGA 3 Pro môže byt' váš v troch atraktívnych farebných variantoch – mandarínkovej oranžovej, platinovej striebornej a šampanskej zlatej. To všetko za nemenej atraktívnu cenu už od 1279 eur s DPH.





Domácnosť ovládaná mobilom (alebo tabletom)

Chceli by ste celý svoj dom alebo byt ovládať priamo z mobilu, počítača alebo tabletu? Nie je nič jednoduchšie! Poskladajte si sami inteligentnú domácnosť! Nepotrebujete mať žiadne špeciálne znalosti a dokonca to je to už cenovo dostupnejšie, než by sa mohlo na prvý pohľad zdať.

Modulárnosť systémov pre tzv. Smart Home je dnes úžasná najmä v tom, že môžete začať úplne pozvoľna. Proste si dnes kúpite jeden komponent, o mesiac druhý a ani sa nenazdáte a o chvíľu budete môcť ovládať celú domácnosť bezdrôtovo z bežného tabletu, či smartfónu.

Ako postupovať?

Pre budúcnosť je celkom vhodné vsadiť na jednu značku, pretože budete môcť všetky zariadenia ovládať jednoduchšie pomocou jednej jedinej aplikácie. Neskôr sa dajú ľahšie vytvárať aj rôzne podmienené scenáre, kde jedna akcia vyvolá viacero reakcií na rôznych zariadeniach (napr. detekcia pohybu môže spustiť svetlo a v určitom zvolenom čase zároveň aj odoslať poplachovú správu, aktivovať kamerový systém alebo prehrať výstražné hlásenie do domáceho audio systému.

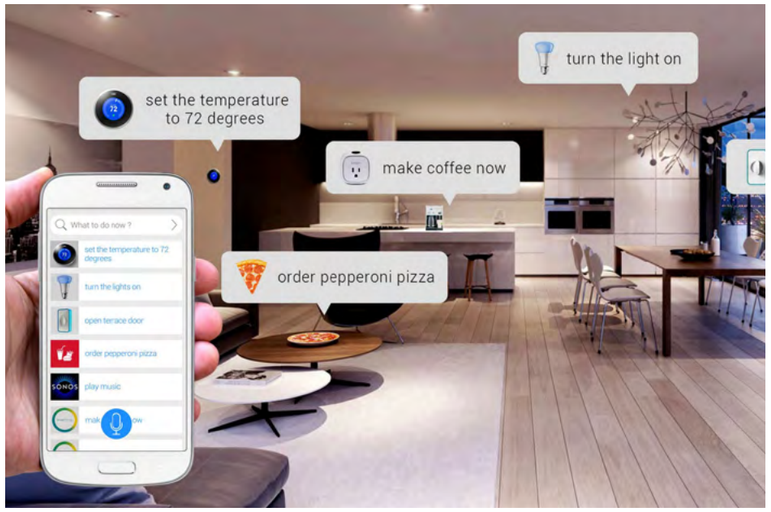
Výber vášho „dodávateľa‘ je preto kľúčový a ponuka je veľmi rôznorodá. Neexistuje nejaký štandard a preto sa každý z výrobcov snaží zaplaviť trh množstvom najrôznejších produktov, ktoré často prichádzajú s veľmi rozdielnymi možnosťami, alebo napriek veľmi podobným vlastnostiam vo veľmi rozdielnej cene. Je preto dosť náročné nájsť niečo vyvážené s rozumným pomerom medzi funkcionalitou a cenou.

Elektronika ovládaná cez RF

Drahšie a na inštaláciu náročnejšie, sú systémy postavené na ovládaní pomocou RF rádio signálu. Ich výhodou je, že ich môžete ovládať aj bez počítačov a mobilov, klasickým bezdrôtovým RF vypínačom na stene alebo pomocou rôznych „príveskov na kľúče". Dostupné sú už rôzne moduly pre najrôznejšie

zariadenia, takže pomocou RF môžete ovládať aj napr. vstupné dvere, garážovú bránu, žalúzie, motorické premietacie plátno, klasické osvetlenie alebo hlavice na radiátoroch – prosto všetko v domácnosti, čo je možné ovládať elektronicky.

V základnej schéme sa dokonca nemusíte stresovať s komplikovaným nastavovaním a nepotrebujete mať špeciálne počítačové siete a ani extra znalosti. Jednoducho si kúpite napr. spínanú zásuvku a k nej pripárovaný bezdrôtový vypínač, spínač pre dekoračné LED osvetlenie, spínač pre ovládanie elektronickej brány, spínače pre vykurovanie,... Všetko toto



dnes existuje v bezdrôtovom prevedení s ovládaním pomocou RF a je možné ovládať to na diaľku. Problémy však nastanú v momente, kedy sa rozhodnete na ovládanie používať tablet/smartfón s mobilnou aplikáciou.

RF a smartfóny

Mobily nemajú integrované RF komunikátory, takže budete potrebovať do siete pripojiť ďalšie zariadenie, ktoré zabezpečí po sieti LAN komunikáciu s RF aktormi tým, že premení príkazy posielané po počítačovej sieti TCP/IP na RF príkazy, ktoré posiela do jednotlivých zariadení. Do domácej počítačovej siete budete musieť pripojiť malú krabičku a následne k nej môžete pristupovať aj cez Wi-Fi, alebo v prípade PC/notebooku cez lokálnu LAN aj pomocou káblových rozvodov.

Vo svojej podstate je to miniatúrny počítač s webový serverom, ktorý má vlastnú lokálnu IP adresu a veľmi jednoduchú webovú aplikáciu. Práve on sa potom stane riadiacim mozgom celého systému. Môžete sa naň pripojiť z ľubovoľného webového prehliadača, alebo využiť špeciálne naprogramované mobilné aplikácie, ktoré sa ale obvykle robia na mieru pre každého zákazníka. Konfigurácia takéhoto zariadenia si vyžaduje isté znalosti a skúsenosti, takže ju nemožno odporúčať každému. Navyše sa tým vždy predraží inštalácia.

RF je skrátka určené skôr pre firmy, ktoré sa živia inštaláciou na kľúč podľa požiadaviek zákazníkov, alebo pre pokročilých nadšencov, ktorí majú dostatok voľného času na experimentovanie, dokážu riešiť potencionálne problémy náročnejšej inštalácie a chcú naozaj veľmi komplexné riešenie ovládania celej domácnosti z jedného miesta.

Jednoduchšie je to s Wi-Fi

Veľmi populárne sú preto dnes najmä rôzne smart Wi-Fi zariadenia, ktoré sa jednoducho integrujú do domácnosti, pretože sa veľmi ľahko pripájajú na vašu domácu sieť a ich inštaláciu zvládne aj skutočný začiatočník len s pomocou tabletu alebo inteligentného mobilu. Obvykle sú preto prvou voľbou každého, kto začne koketovať s myšlienkou na inteligentné bývanie a zároveň sú aj cenovo dostupnejšie. V našom prípade sme na testy zvolili spoločnosť D-Link a nový modelový rad mydlink Home, ale na podobnom princípe funguje viacero produktov.

Všetko začína u routeru. Ten je základným stavebným kameňom, resp. srdcom každej počítačovej domácej siete. Dnes sa bežne používajú bezdrôtové routery, ku ktorým sa dá pripojiť káblom (obvykle majú 4+1 portov) alebo bezdrôtovo prostredníctvom Wi-Fi (obslúžia vyše 100 zariadení). Na routri netreba príliš šetriť, pretože čím je drahší, tým je výkonnejší a dnes priemerná domácnosť potrebuje naozaj spoľahlivú bezdrôtovú komunikáciu. Zrátajte si sami koľko zariadení

máte pripojených do domácej siete – mobily, tablety, počítače a notebooky, herné konzoly, televízory, Blu-ray prehrávače,... (poz. autora: sám som narátal 29 zariadení!) Naozaj kvalitný a výkonný router dnes kúpite za menej ako sto euro, čo zas nie je tak drahé.

Mysliet' treba na nejaké centrálne dátové úložisko (malý diskový server NAS), kde môžete mat' uložené svoje videá, filmy, hudbu, fotografie a dáta. Na rozdiel od počítačov môže byt' siet'ový disk zapnutý a pripojený na internet neustále, pretože má vel'mi malú spotrebu a inteligentnú správu. Obsah môže zdiel'at' (na základe jednoduchých nastavení) celá rodina a prístupný je cez mobilné aplikácie aj pre tablety a smartfóny. Priamo z NAS môžete napr. prehrávat' film priamo do Smart TV (bez d'alších zariadení) a ak si potrebujete odskočit', napr. do kuchyne pre čipsy, môžete si film aj pustit' cez mobil alebo tablet.

Manželka môže z NAS pozerat' na tablete svoj obl'úbený seriál pri žehlení alebo pri varení, no a deti môžu počúvat' napr. rozprávky, ktoré im nahráte do NAS v MP3. Pomocou inteligentného zásuvkového adaptéru D-LINK Music Everywhere môžete premenit'

l'ubovol'né reproduktory na profesionálne streamovacie zariadenie pre zvuk.

Music Everywhere vyzerá ako externý adaptér (nabíjačka) pre mobilný telefón. Má vstup pre stereo jack konektor, na ktorý pripojíte svoje reproduktory. Pomocou WPS (Wi-Fi Protected Setup) ho môžete jediným stlačením tlačidla automaticky pripojit' bezdrôtovo do svojej domácej siete. Váš mobilný telefón, alebo tablet sa potom stanú „dial'kovým ovládačom', pomocou ktorého prehrávate hudbu, internetové rádiá, audioknihy, alebo zvuk z YouTube bezdrôtovo priamo do svojho domáceho audiosystému.

Mobilom rozsvietite vianočný stromček

Ďalším komponentom je „inteligentná zásuvka' – D-Link Smart Plug. Tú môžete pomocou mobilnej aplikácie ovládat' aj na dial'ku, cez internet a nielen to.

Zásuvka sa dá naprogramovat' ako časový spínač, takže môže automaticky v určenú hodinu napr. zapnút' polievanie vašej záhrady, alebo rozsvietit' a zhasnút' svetlá. Môžete ju tiež pripojit' napr. na svoj kávovar a ráno sa zobudit' na vôňu čerstvo uvarenej kávy. Alebo len tak zo služobnej cesty doma rodine rozsvietit' svetlá na vianočnom stromčeku. Fantázii sa medze nekladú.

Chytrá zásuvka dokáže monitorovat' aktivitu a merat' spotrebu energie. Má tiež funkcie, ktoré vám pri pret'ažení alebo iných problémoch pošlú správu na váš mobil.

V kombinácii s d'alším zariadením, ktorým je pohybový senzor D-LINK Wi-Fi Motion Sensor, môžete vytvárat' kombinované scenáre - preddefinované isté situácie a následné reakcie. Ak senzor zaregistruje pohyb, môže napr. zapnút' chytrú zásuvku a tá, ak je večerný čas, zapne svetlo. Alebo môžete pohybom aktivovat' kameru D-LINK Home Monitor, ktorá vás okamžite bude informovat' správou do vášho mobilu. Na dial'ku si môžete skontrolovat' či ide o planý alebo reálny poplach a zareagovat' podl'a toho.

„Programovanie" nie je skutočné programovanie, čiže žiadne kódenie. Proste si vyberiete zariadenie a priradíte mu nejakú akciu, prípadne podmienky a reakcie. Prípravná fáza a ladenie zaberú len pár minút. Všetko nastavíte aj priamo v mobilnej aplikácie, takže nepotrebujete ani počítač.

Je to inteligentná domácnost'?

Otázkou je, čo si pod týmto pojmom predstavujete vy? Domácnost' riadenú počítačom, ktorá má vlastný rozum, alebo domácnost' prepchanú technikou, kde dokáže všetko so všetkým nejako komunikovat', takže sa dá napríklad ovládat' klimatizácia, alebo svetlá cez mobilný telefón? Pojem inteligentnej domácnosti dnes používa každý a často nesprávne. Aj v našom prípade nejde o „inteligentnú domácnost'" v tom pravom zmysle slova, aj ked' isté náznaky tam sú (najmä vd'aka možnosti vytvárat' rôzne podmienené akcie). Kým sa dostaneme ku skutočnej inteligencii, tak to ešte pár rokov potrvá, aj ked' zo strany Apple sú vel'mi silné náznaky a v kombinácii s ich novým API HomeKit...

Ešte si nejaký ten rok počkáme, ale bez podobných zariadení by bola táto myšlienka nerealizovatel'ná. Budovat' základnú infraštruktúru a prvotné komunikačné rozhranie môžete už dnes a vd'aka otvorenej architektúre a modulárnosti systému kl'udne aj postupne pridávat' a rozširovat' nové prvky. Vývoj aplikácií a jednotlivých zariadení budeme postupne sledovat' a preto je sa k tejto téme čoskoro vrátime.

▪ The specification is subject to change without notice. ▪ The brand and product names are trademarks of their respective companies. ▪ Any configuration other than original product specification is not guaranteed. | www.asrock.com

RETRO

Platforma:
Amiga, NES, MS-DOS

Žáner:
Zimné športy

Rok vydania:
1990

Výrobca:
Electronic Arts

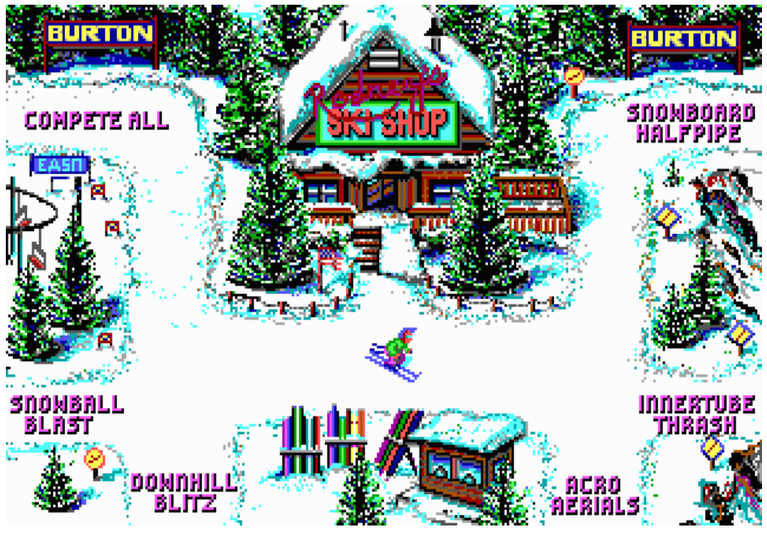
Ski or Die

CHCEME SNEH ASPOŇ NA MONITORE, KEĎ UŽ NIE JE ZA OBLOKOM

Síce nám matka príroda tieto Vianoce ešte žiaden výrazný sneh nenadelila (minimálne teda v dobe písania článku), neznamená to, že si náladu čerstvej bielej pokrývky nemôžeme sami naladiť. Určite to poznáte, zapnete si Mrázika, pustíte si Tichú noc a dojeďáte zvyšok zemiakového šalátu. V tomto smere ale hry nijako nezaostávajú, práve naopak – také zasnežené pláne Skyrimu vám pocit zimného obdobia navodia raz-dva. My ale hľadáme do rubriky Retro tituly ešte o čosi staršieho dáta, preto sme boli nútení zájsť v šuplíku so spomienkami hlbšie, konkrétne do roku 1990, kedy nám Electronic Arts vypustilo do sveta titul s názvom Ski or Die.

Táto športová hra nie je žiadnym "historickým" simulátorom lyžovania a iných zimných disciplín. Oproti takým Winter Games, ktoré ponúkali vcelku vierohodné spracovanie ôsmych zimných športov, je Ski or Die v zásade len primitívna, dalo by sa povedať až hlúpa hra, pozostávajúca z piatich minihier. Nič viac, nič menej... Zároveň sa jednalo o tzv. DOSovú klasiku, ktorú sme mohli nájsť na každom školskom počítači a jej pirátske kópie boli doslova roztrúsené ako huby po daždi. Určite sa aj vďaka tomu stala v našich končinách tak známa a kedy by bol lepší čas na to, si túto nostalgiu oprášiť, keď nie na Vianoce.

Pokiaľ ste teda Ski or Die hrali a máte ešte v pamäti uložené, čo všetko hra ponúkala, viete aj, že nebola nijako rozsiahla. Zmienených päť disciplín neponúkalo nijak sofistikované herné mechaniky, no aj tak boli veľmi dobre nadizajnované v tom smere, že boli jednoducho zábavné. Od toho sa odvíjala výsledná atmosféra celého titulu, ktorá bola poňatá veľmi uvoľnene – čomu sa vo výsledku, bohužiaľ, dal pripísať aj prívlastok "chudá", pretože hra sa časom stala dosť stereotypná. To spôsobovali jednotlivé minihry, ktoré neponúkali dostatočnú variabilitu a vždy sa jednalo o tú istú mapu / dráhu / trasu, v ktorej sa disciplína odohrávala.



Titul ponúkal jednoduchý zjazd, snowboardovú U-rampu, akrobatické skoky, závod na nafukovacích kolesách a aj gul'ovačku. Už z posledných dvoch je zrejmé, že sa nejedná o žiaden etalón vážnych zimných športov. Môžeme si ich teda jeden po druhom pripomenúť.

Začnime od konca. Gul'ovačka – kratochvíľa nejedného diet'at'a v zimnom období – je v hre spracovaná ako obranná činnosť, kde vy ste zakuklený vo svojej provizórnej ľadovej pevnosti a všade naokolo sa vás snažia decká utopiť ľadovými guľami a spraviť z vás regulárneho snehuliaka. To vám, koniec koncov, vyobrazuje aj vaša ikona vo vrchnom panely. Mimo iné tam nájdete aj zásobník vašej "munície", zvyšný čas a body, ktoré obdržíte za každé trafené decko. Pozor si treba ale dávať na prechádzajúcich lyžiarov, ktorí vám body naopak odoberajú. Vašou úlohou je, samozrejme, vydržať čo najviac.

Ako druhú disciplínu tu máme závod na nafukovacích kolesách, ktorú si môžete odkrútiť aj v dvoch hráčoch. Slovo "odkrútiť"' tu pritom nefiguruje náhodne, pretože točenie vašej postavy okolo vlastnej osi je neoddeliteľnou súčasťou tejto úlohy. Na ceste do cieľa pritom klasicky zbierate rôzne body, vyhýbate sa prekážkam a snažíte sa jednoducho skončiť prvý s čo najlepším časom, pretože ak sa tak stane, finálny bonus vás neminie (a že sa nejedná o malé číslo!).

Tretia disciplína nesie názov Acro Areals, teda akrobatické skoky. Je veľká škoda, že na tú ideálnu kombináciu trikov a otočiek ste schopný prísť pomerne rýchlo, s čím sa následne vytráca aj výzva. Môžete síce ešte skúmať, na koľko spôsobov je váš figurant stavaný sa zapichnúť do snehu pri nepodarenej kreácii, no aj týchto možností je v tejto disciplíne obmedzený počet. Bohužiaľ...

Posledné dve zostávajúce disciplíny sú U-rampa a zjazd. Tu myslím nie je nič, čo by chcelo vysvetlenie. Proste sa snažíte získať čo najväčší počet bodov, najlepšie ešte v čo najkratšom čase (pri zjazde).

I keď princípom rovnako ako ostatné balansujú na hranici prostosti. Ide o moje obľúbené minihry a pri určení odohratých hodín rádovo, by to rozhodne boli skôr dni ako hodiny. Prípadne by to teda mohli byť ešte aj celé večery, pretože tie zimné sú dlhé, snehu nie je a ako sme na začiatku povedali, tá vianočná nálada by chcela ešte trošku posilniť.

Tak prečo nie práve s hrou

Ski or Die?

Miňo Holík

Super Smash Bros.

DOČKALI SME SA – TRPEZLIVOSŤ RUŽE PRINÁŠA. AJ SKVELÉ VIDEOHRY.

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: Wii U
Žáner: Bitky
Výrobca: Nintendo
Zapožičal: Conquest

PLUSY A MÍNUSY:

+ vynikajúca hratel'nost'
+ škála postáv a módov
+ audiovizuálne spracovanie
+ Amiibos
+ challenges a trofeje
- online lag

HODNOTENIE:

98%

Séria Super Smash Bros. je už neodmyslitel'ne spojená so značkou Nintendo. Pre tých menej zasvätených v tejto hre Nintendo hodí všetkých svojich miláčikov (rozumej Mario, Luigi, Link, Yoshi, Pikachu atd'.) do ringu a nechá ich všetkých rozbit' si držky. Keď'že ide už o štvrtú sériu v poradí, boli sme zvedaví, čím nás Nintendo prekvapí. 3DS verzia, ktorú sme nedávno recenzovali, bola dobrou nápovedou, že sa máme na čo tešit', a do vydania Wii U verzie sme počítali dni. Môžeme povedat', že na nej je SSB graficky, hudobne a najmä hratel'nostne na omnoho vyššej úrovni, než sme vôbec čakali.

SSB na Wii U je vo svojej podstate kompilácia a celá história Nintenda v jednom, a skoro každá jedná zo 49-tich hratel'ných postáv pochádza z nejakej Nintendo hry. V hre sa vyskytujú aj postavy, ktoré nie sú od Nintenda, ako napr. Pac-Man či Megaman, ale drvivú väčšinu budete poznat' z klasík ako Donkey Kong, Mario či Legend of Zelda, a priemerný gamer si určite nájdete aspoň jedného obl'úbenca. Nie všetky postavy sú však otvorené a len hraním sa vám postupne všetky odomknú. Čarom SSB je mechanizmus, ktorý je vo svojej podstate vel'mi jednoduchý. Jedným gombíkom skáčete, druhým udierate a tretím používate špeciálny útok. Jednoduché, no nie? Ale neskôr, pri vyšších stupňoch náročnosti, alebo pri online zápasoch budete musiet' používat' pokročilejšie techniky ako perfektne načasovanú obranu alebo chytanie a odvracanie úderov, čo sa všetko však pri hraní naučíte.

Super Smash Bros. však nie je o klasickej bitke. Namiesto toho, aby ste sa snažili znížit' počet životov vašich protivníkov na nulu, tu zbierate body za každé vyhodenie protivníka z ringu. Čím väčšiu škodu vášmu protivníkovi udelíte, tým d'alej bude po úderoch odlietat' – odpál'te ho dostatočne d'aleko a máte bod. Vylet'te vy a bod dostane protivník. Jednoduchý princíp, na základe ktorého sa všetky postavy na obrazovke budú mlátit' hlava-nehlava a budú k tomu používat' snád' nekončiacu škálu vecí (ako napr. plameňomety, bejsbalové pálky, kladiva, pokémonov, robotov atd'.). Aj napriek tomu, že každá postava má svoj nepísaný prototyp ako bitkár, šermiar alebo odstrel'ovač, každá má svoju unikátnu kombináciu útokov a vlastností, a preto žiadna nehrá rovnakým štýlom. Link vie napríklad odstrel'ovat' z dial'ky šípmi a protivníkov si vie pritiahnut' svojím grappling hookom, a potom ich na blízko vie spacifikovat' rýchlymi a obratnými útokmi. Bowser je na druhej strane zasa obrovský a neobratný a preferuje boj zblízka a ked' vás raz schmatne, môžete si byt' istí, že budete letiet' z ringu ako handra. Tým, že ovládanie je na prvý pohl'ad jednoduché, vás v podstate nabáda skúšat' hrat' za nové postavy a učit' sa novým technikám. Neskôr však základné údery stačit' nebudú. Nejde však o frustrujúcu „povinnosť" trénovat', ale skôr o proces, ktorý vám príde úplne prirodzene popri hraní.

Noví hráči či skúsení veteráni, každý si v tejto hre príde na svoje. K tomu prispieva nielen škála postáv, ale aj herných módov. Gro tvorí, samozrejme, klasický Smash, v ktorom si až štyria hráči môžu dávat', l'udovo povedané, 'do držky'. Nastavenia sa tam dajú upravit' do posledných detailov, takže si môžete nastavit' stupeň náročnosti na každého protivníka, level, čas hrania a rôzne iné detaily, či už kvôli vašim preferenciám hrania, alebo aby ste si vytvorili ideálne podmienky na tréning. Popritom si môžete vybrat' hru jeden na jedného alebo hrat' tímovo dvaja na dvoch, ale úplným nováčikom je Smash ôsmich hráčov. Ak ste si doteraz mysleli, že už v štyroch hráčoch je Smash intenzívny, tak Smash s ôsmimi hráčmi je už totálne šialenstvo. Z každej strany sa na vás budú rútit' údery a kopačky a je len na vás, či sa vám podarí nejaké rozdat'. Smash so štyrmi hráčmi je viac prehl'adný, ale alternatíva s ôsmimi hráčmi nie je o nič menej zábavná. Bohužial', dá sa hrat' iba proti počítačom alebo s kamošmi, ale nedá sa hrat' online. Medzi d'alšími módmi je Event Match, v ktorom budete hrat' rôzne tematické boje, napríklad ked' král' Dedede vyzve Kirbyho na zápas, aby sa rozhodlo raz a navždy, kto z nich dvoch je lepší, alebo si môžete prejst' históriou Nintenda v Classic móde, alebo rovno porazit' každú postavu v All-Star móde. Náš obl'úbený mód však bol Events, v ktorom si vždy môžete vybrat' jednu z troch levelov, podl'a stupňa náročnosti. Každý má nejako pozmenené pravidlá proti defaultných nastaveniam. Napríklad zmenená gravitácia alebo každá postava vie chrlit' oheň atd'. Nikdy neviete, čo vás prekvapí. V SBB je ešte d'alšie množstvo módov a minihier, ktoré sa dajú prechádzat' so všetkými postavami a vždy je váš úspech založený na schopnosti urobit' čo najväčší damage (a niekedy v čo najkratšom čase). Samotné hranie je aj beztak zábavné, ale popritom sú tam ešte d'alšie motivačné prvky. V prvom rade je v hre nespočetne vel'a challengov, za splnenie ktorých dostanete rôzne odmeny a najmä zlato, za ktoré si môžete bud' kupovat' rôzne veci či kustomizácie, alebo ním otvárat' levely.

SSB je skoro dokonalá hra. Skoro hovoríme preto, že v SSB je jedno podstatné negatívum, a tým je online hranie. Môžete hrat' módy jeden na jedného, dvaja na dvoch či klasický Smash. Môžete si zvolit', či chcete hrat' tzv. „priatel'ské" hry, alebo sa môžete štverat' hore súť'aživým rebríčkom. Online hranie však občas trápia lagy. Nie je to vždy, avšak aj polsekundový lag znamená vel'a v hre, kde sa všade okolo vás deje toho mnoho a všetko naraz. Ani občasné lagy nás nedokázali odradit' od tohto super návykového online hrania, avšak dokáže to niekedy poriadne vytočit'.

Úplnou novinkou sú tzv. Amiibos – malé plastové figúrky, ktoré si môžete dodatočne dokúpit'. Amiibos majú v sebe čip, ktorý môžete priložením k ovládaču načítat'. Tým sa vaše Amiibo zobrazí v hre zo začiatku s neutrálnymi hodnotami, ktoré sa hraním budú menit' a ukladat'. Za Amiiba nebudete hrat' priamo, avšak môžete hrat' proti nemu alebo si ho vložit' do tímu a hrat' s ním. Amiibo sa bude učit' a prispôsobovat' každou hrou. To znamená, že ked' budete proti vášmu Amiibu používat' určité kombinácie útokov, časom sa ich naučí rozpoznat', a tak úspešne sa im bránit' a kontrovat' ich. Čím viac Amiiba budete používat', tým viac sa bude levelovat' až do maxima, čo je level 50. Ani potom sa Amiibo nebude prestávat' učit', a tak sa bude učit' a prispôsobovat' sa neustále daným situáciám. Ďalej môžete vášho Amiiba vybavit' zbraňami

či špeciálnymi útokmi, a tak z neho vyrobit' úplne unikátneho bojovníka. Okrem toho Amiiba vyzerajú vel'mi pekne aj ako zberatel'ské kusy na poličke.

Hádam najsilnejšia stránka SSB je audiovizuálne spracovanie celej hry. A to nehovoríme len o grafike či soundtracku, ale o našej celkovej pozornosti, ktorá bola venovaná detailom. Na každom stagei sa stále niečo deje, čomu sa treba prispôsobit'. Či už je to pohyblivá plošinka s tým, že kto sa zabudne, vypadne z kola, prepadajúca sa zem alebo pretekajúce motokáry na dráhe pod vami na Mario Race stagei, na ktorú ked' padnete, zrazia vás. Nielen levely, ale aj soundtrack tvoria v podstate originály alebo remixy starých známych zvučiek, ktoré potešia uši každého znalého gamera.

Verdikt

Už v našej recenzii na SBB 3DS sme sa tešili na Wii U verziu. Tá nielenže splnila naše očakávania, ale z d'aleka ich predčila. Wii U bola vždy určitá pocta všetkým nintendovým hrám a Wii U pokračuje v tomto dedičstve. SSB je hra, ktorú si môže hocikto zapnút' a vychutnat', a to či len rekreačne alebo aj s ambíciami súperit' s tými najlepšími online. Audiovizuálne je táto hra úplný skvost, graficky aj hudobne. Ako hra je SBB skoro dokonalá a nebyť menších nedokonalostí v multiplayeri, dostane plný počet bodov. Ani to však nie je taký problém, ktorý by prekryl všetky svetlé body tejto hry. Mali by ste si SSB zaobstarať? Určite áno! Jednoznačne ide o kandidáta za najlepšiu Wii U hru.

Adam Zelenay

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

Assassins Creed: Rogue

NIČ NOVÉ, NO TO NAJLEPŠIE, ČO SA DALO ZRECYKLOVAŤ.

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS3
Žáner: arčná advent.
Výrobca: Ubisoft
Zapožičal: Conquest

PLUSY A MÍNUSY:

+ templárska hlavná postava/príbeh
+ antarktická oblasť
+ námorné boje
+ prepojenie Black Flagu a AC3
+ framerate a technická stránka
- prerušovanie nudným hackovaním a súčasnosťou
- škoda nepoužitia combat systému z Unity

HODNOTENIE:

75%

Je nad slnko jasné, že AC: Unity bol hlavným tohtoročným ťahúňom Assassins Creed série. No aj majitelia old-gen konzol či tí, ktorým nestačil Unity, sa dočkali svojej porcie Assassínov v znamení Assassins Creed Rogue, ktorému sa nedostalo v tieni Unity veľkej pozornosti. Otázkou ostáva, či si ju zaslúži.

Štúdio Ubisoft tohtoročný rozpočet na inovácie, nový engine a hlavnú vývojársku silu bez akýchkoľvek dohadov venovalo Unity. V Rogue sme sa tak dočkali už klasicky každoročného repasu s minimálnymi zmenami a výberom toho najlepšieho z minulých dielov.

V hre Assassins Creed Rogue sa vraciame opäť do starých známych lokácií Karibiku a Ameriky, ktoré sú okorenené množstvom nových, menších lokalít. Vytvára sa tak most medzi dejmi Assassins Creed 3 – teda pokračovaním Connorovho deja a Bratstva v Amerike vedenom Achilesom a Assassins Creed: Black Flag – teda karibským Bratstvom na čele s Adéwalem. Títo dvaja spojili svoje sily s sily svojich Assassínov dokopy, aby potlačili templárske pôsobenie v Kolóniách. Tu prichádza na scénu vy – hráč – mladý, talentovaný a ambiciózny assassínsky rekrút Shay Cormac. Všetko sa pre vás a Assassínov vyvíja skvelo. Získavate pre Bratstvo ďalší kus Edenu z moci Templárov, len aby ste zistili, že ním Assassíni ruinujú celé

mestá z povrchu zemského. Nech je Shay už akokoľvek ctižiadostivý, ambiciózny či arogantný, všetko, čo robil, robil pre ľudí. Vyhladzovanie tisícov nevinných životov nemôže nechať len tak a v prílive udalostí sa pomaly ale isto dostáva k Templárom.

Rogue po prvýkrát ponúka pohľad na udalosti Assassins Creed série z druhej strany. Shay sa stáva úctyhodným Templárom a zakrátko príde aj na nevyhnutné – strety s jeho bývalými priateľmi, ktorí si mysleli, že zomrel. Nový pohľad na templársko-assassínsky konflikt vnáša do celého príbehu novú energiu a konečne máme možnosť chápať aj fungovanie a bežné dianie na "druhej strane frontu". Kombinácia spojení AC3, Black Flagu a prídavok templárskeho pozadia tak dokopy vytvárajú možno nie najlepší, ale určite jeden z najzaujímavejších príbehov série.

To isté sa, bohužiaľ, však nedá povedať o pozadí, ktoré Assassins Creed príbeh zastrešuje – teda časť v prítomnosti. Opäť sa nachádzame v kanceláriách Absterga, kde ste už, klasicky, jeden z "testerov" spomienok vašich genetických predchodcov. Ako obvykle, príbeh sa v súčasnosti neposúva nikde, akurát prerušuje vaše pirátenie nezmyselným prechádzaním sa po absolútne rovnakých priestoroch Absterga z predošlých dielov a už klasicky ešte viac neuveriteľne nudným a otravným "hackovaním", ktoré sa snažíte čo najrýchlejšie odbiť, aby ste sa mohli čo najskôr vrátiť k rabovaniu, masakrovaniu či loveniu veľrýb.

V hre je množstvo ďalších aktivít a väčšina tých generických a nudných bola odobraná a nahradená poväčšine zábavnejšími. Keď ste na pevnine, väčšinou neviete, čo skôr splniť a inak tomu nie je ani na šírom mori. Do hernej mapy pribudlo množstvo nových prístavov a oblastí, z ktorých vás určite najviac zaujmú šíre vody zamrznutého Antarktického oceánu a snežné a ľadové krajiny. Nechýba, samozrejme, ani kraftovací systém výbavy z AC: Black Flag. Pripravte sa teda na zbesilé lovenie predátorov a všemožných živočíchov za účelom vyrábania vreciek na náboje, šípok a inej munície či bômb. Samozrejme si drahé materiály môžete aj nakúpiť, čo bude viac vyhovovať tým z vás, čo len neradi vystupujú zo svojej plávajúcej pevnosti, ktorá tentoraz nesie meno Morrigan. Rabovanie námorných konvojov, prepadávanie, pirátenie lodí Assassínov a Francúzov bude na dennom poriadku a ovľa lepšie, ako ho poznáme.

Do námorného arzenálu pribudlo niekoľko zlepšovákov, ktoré námorným bojom pridávajú novú dynamiku, možnosti naloďovania a, ponovom dokonca môžete byť naloďený aj vy – hráč.

V kapitánovej kajute, samozrejme, nesmie chýbať staré známe manažovanie vlastnej flotily, čo zabezpečuje jeden z dvoch hlavných príjmov peňazí v Rogue. Tým druhým je známy, no už dlhšie nepoužitý systém renovovania mesta a následné profitovanie z renovácií.

Námorné boje nie sú jediným, čo prešlo menšími zmenami. Keďže sa v role hlavnej postavy dostávame k Templárom, Shaya čaká aj pár nových hračiek. Ubisoft sa síce nenamáhal použiť nový a vcelku dobrý súbojový systém AC Unity aj v Rogue, a pokračujeme tak v štýle Rambo Creed: Rogue, alias jednočlenná armáda v štýle nekonečných killstreakov stláčaním štvorčeka. Ak sa jednoduchosťou tohto systému nenecháte zlákať a pokúsite sa hrať hru aspoň ako-tak stealth, čaká vás celkom príjemná zábava a možnosti, ktoré Shay nachádza v pomocníkoch ako Air Gun a trochu neskôr v jej vylepšení na "granátomet".

Stalo sa aj niečo úplne nečakané. AC Rogue je po technickej stránke asi zatiaľ najlepší spracovaný Assassins Creed v histórii série. Minimum bugov, štandardná grafika a uspokojivé prostredie, a hlavne frame rate a plynulosť, ktorej som skoro ani na vlastné oči neveril. O to viac po fiasku a technických problémoch v AC Unity bolo len ťažko uveriť tomu, že Rogue bežal viac-menej plynulo, len s minimálnymi framedropmi. Čo je podstatné a skoro na neuverenie, Rogue beží na naozaj vysokom framerate, ktorý som, pravdupovediac, v AC sérii ešte nevidel (a to som prešiel každý jeden AC). Tento vysoký framerate nie je stály, no s prekvapením a užasnutím môžem tvrdiť, že sa drží väčšinu času, a máte pocit, ako keby ste ani nehrali Assassins Creed. Teda, aspoň určite nie z technickej stránky na konzole, o to viac na old-gene. Klobúk dole a pochvala vývojárom z Ubisoftu. Škoda len, že sa im to nepodarilo aj v Unity (ani zďaleka). Uvidíme, čo predvedú v pokračovaní, ktoré už len tak medzi časom uniklo ani nie mesiac po vydaní dvoch tohtoročných AC. Už teraz teda vieme a videli sme prvé screenshoty hry AC: Victory, ktorá sa presunie do Londýna.

Zhrnutie

Hra Rogue pomerne milo prekvapila. Síce toho nepriniesla veľa nového, no pekným spôsobom prepojila dve staršie AC tituly a zobrala si z nich to najlepšie. Zaujímavý príbeh a templársky pohľad na konflikt tomu celému pridáva novú iskru, zatiaľ čo obľúbená námorná časť hry dopĺňa skvelý základ položený Black Flagom. Milovníci Black Flagu, no aj ostatných dielov, si tak určite nájdu to svoje. Spoločnosť Ubisoft sa totiž postarala o to, aby ste počas hrania boli vždy zamestnaný. A až na neuverenie zvládnutá technická stránka a vysoký, viac-menej stabilný framerate vás nechajú na pochybnostiach, či to naozaj robil Ubisoft. Tu a tam nejaké to vyladenie, maličké vylepšenie predošlých chýb a pár inovácií a hráči dostali presne čo chceli – lepší Black Flag, omnoho lepší AC3, ale hlavne zábavný Rogue.

Richard Mako

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

Dragon Age: Inquisition

EPICKÉ RPG S RUKOPISOM BIOWARE

Séria Dragon Age si zažila mnohé, aj ked' má na konte iba dva regulérne diely. Prvý bol chválený za to, že pokračoval tam, kde skončila séria Baldurs Gate, no robila tak v novom univerze. Dvojka na strane druhej spravila určité zmeny, ktoré boli nie len objektívne zlé, ale aj subjektívne zle prijaté fanúšikmi Origins. Osobne som si dokázal v dvojke nájsť určité prvky, ktoré boli oproti Origins lepšie, no v konečnom dôsledku je zrejmé, že Origins je lepšou hrou. Inquisition mal zobrať z týchto dvoch hier to najlepšie a skombinovať to do jedného výdatného RPG zážitku.

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner: RPG
Výrobca: Bioware
Vydavateľ: EA
Zapožičal: EA

PLUSY A MÍNUSY:

+ príbeh a postavy
+ obrovský rôznorodý svet
+ výborné produkčné aspekty
+ súbojový systém
+ soundtrack a ozvučenie
+ dlhá herná doba
- PC špecifické problémy
- drobné bugy
- občasné problémy s pathfindingom postáv
- niektoré fetch questy

HODNOTENIE:

90%

Inquisition začína tam, kde skončila dvojka, kde bol Varric, váš spoločník vypočúvaný Seekerkou Cassandrou, ktorá hľadá hrdinov dvoch prechádzajúcich hier, aby sa uchopili vedenia Inkvizície. Všetko sa zmení po výbuchu, na stretnutí, ktoré malo urovnať spory medzi Templármi a Mágmi a na nebesiach sa objavila trhlina, cez ktorú prúdia do krajiny Thades hordy démonov. A v strede tohto všetkého je nový hrdina, ktorý ako jediný prežil tento výbuch a získal schopnosť uzatvárať spomínané trhliny. Tým pádom je nútene predurčený k tomu, aby tieto trhliny a démonov zastavil, čo sa spája s vedúcou pozíciou v Inkvizícii a to napriek tomu, že to, ako získal túto schopnosť a kto je za týmto všetkým, zostáva záhadou. A práve tieto dve otázky budú niť ami, ktoré sa budú tiahnuť celou kampaňou.

Na rozdiel od dvojky, v Inquisition má hráč k dispozícii okrem ľudskej rasy aj možnosť zvoliť si elfa, trpaslíka a príslušníka rasy Quanari prostredníctvom hĺbkových nástrojov na tvorbu charakteru. Po tomto ste vhodený do víru neustálych bojov, rozhovorov a preskúmavania otvoreného sveta.

Áno, Dragon Age: Inquisition je prvou hrou v sérii, ktorá okrem najdôležitejšieho prvku v podobe hlavnej príbehovej línie, vsádza aj na preskúmavanie rozsiahleho prostredia. Nejedná sa však o jedno obrovské prostredie ale o mnoho rozsiahlych prostredí, ktoré sa nerozlišujú iba veľkosťou, ale aj flórou a faunou. Takže zatiaľ, čo jedno prostredie je čisto púštne, následne sa môžete ocitnúť v nádhernom a zelenom elfskom lese, aby ste sa nakoniec vybrali aj do zasnežených oblastí. Všetko je popretkávané

loadingovými obrazovkami, ktoré sú síce dosť dlhé, no po vypustení do obrovskej lokácie vás už neobťažujú.

V rámci príbehovej stránky funguje nie len hlavná príbehová línia, ale aj ostatné minipríbehy, na ktoré počas hrania narazíte. Preskúmavanie rôznych denníkov a ďalších materiálov roztrúsených po svete, vrstvené questy, rôzne dungeony obsahujúce bossov, alebo logické hádanky, to všetko zabezpečí to, že vo svete budete mať čo robiť. A aj zdanlivo MMO fetch questy typu „prines 10 kúskov tohto materiálu" vám v konečnom dôsledku prinesú zaujímavé odmeny a keď sa prenesiete cez ich primitívnu náplň, tak sa na konci dočkáte aj pekného brnenia, alebo zbrane. Inou kapitolou sú niektoré úlohy, ktoré ako vodca Inkvizície plníte pre svojich spoločníkov, či samotné hlavné úlohy, ktorým nechýba rôznorodosť a epickosť, ktorá je prakticky v hre o záchrane sveta vyžadovaná. A to aj napriek tomu, že z prvého pohľadu sa príbeh môže zdať ako stokrát obohraná skladba, tak práve spôsob podania, štýl písania a výborne napísané postavy mu dodávajú šmrnc. Rozvíjanie vzťahov s jednotlivými postavami vám prinesie nové úlohy, ktoré pre nich môžete spraviť, aby ste sa následne mohli dozvedieť viac o ich minulosti, charakteroch a dokonca aby ste mohli ovplyvniť ich názory, prípadne využiť ich prítomnosť v niektorých misiách na ovplyvnenie deja. Okrem toho, ako vodca Inkvizície máte možnosť vysielať svojich agentov (Cullen, Leliana a Josephine) do sveta prostredníctvom „War Table" za účelom posilňovania vplyvu, získavania materiálov či konkrétnych predmetov.

Len tak mimochodom. Vrelo odporúčam pred hraním použiť webovú stránku dragonagekeep.com, kde si môžete upraviť históriu rozhodnutí z predchádzajúcich dvoch hier a importovať si tento „world state" do Inquisition s reálnymi následkami na to, ako svet v Inquisition bude vyzerať.

Okrem rozhovorov a preskúmavania prostredia sa budete vo veľkom množstve venovať aj bojom, ktoré závisia hlavne od toho aké povolanie si zvolíte (warrior, rouge a mage) a koho beriete so sebou do sveta. Na výber máte 9 spoločníkov, čo dohromady dáva troch zástupcov za každé povolanie, pričom každý jeden z nich má ešte k tomu vlastnú špecializáciu, ktorú sa postupom hrou môžete naučiť aj vy. Súbojový systém je z hľadiska rýchlosti plynutia prebraný z Dragon Age II, čiže čakajte rýchle animácie, ktoré vsádzajú skôr na efekt ako na pokusy o reálnosť. Opäť máte možnosť hru kedykoľvek pozastaviť a rozdať príkazy svojim spolubojovníkom. Môžete ich požiadať o použitie konkrétnej schopnosti alebo o presun na určité miesto, zatiaľ čo si môžete pomocou taktickej kamery odsledovať slabiny nepriateľa, proti ktorému bojujete.

Rovnako, ako je dôležité vaše správanie počas boja, veľkú úlohu zohráva aj príprava na súboje. Nastavenie preferovaných schopností pre spolubojovníkov, nastavenie základných parametrov ich taktiky a správania sa počas súbojov. Trochu ma sklamalo, že tieto nastavenia ani zďaleka nedosahujú komplexnosti predchodcov, no to na druhej strane kompenzuje ich výborná umelá inteligencia počas bojov.

Zo stránky hrateľnosti bola úplne vypustená „healovacia" trieda, takže veľký dôraz sa kladie na rôzne buffy a pitie rôznych elixírov, čo na jednej strane môže zamrzieť, no na strane druhej tak odpadá nutnosť mať pri sebe vždy aspoň jedného mága a dáva tak hráčovi oveľa väčšiu variabilitu pri vyberaní spolubojovníkov do boja. Hra tentokrát kladie oveľa väčší dôraz na využívanie komb pri používaní jednotlivých abilít pre zvýšenú regeneráciu many, či pre devastačné efekty na nepriateľov, no rovnako dôležité je aj využívanie komb medzi jednotlivými členmi vašej družiny. Presne tieto dva posledné aspekty sú veľmi dôležité pri hraní na vyšších náročnostiach a preto je veľmi dôležité, aby ste jednotlivé postavy vo vašej družine budovali s veľmi jasnou víziou a úlohou na bojisku.

Na rozdiel od hier typu Skyrim, kde sa celý svet okolo vás leveluje spolu s vami, Dragon Age: Inquisition má veľmi jasne rozdelené oblasti sveta pre určité levely a to vám dáva istotu, že ak nedokážete uzavrieť trhlinu v jednej oblasti, tak jednou z príčin môže byť aj to, že váš level je príliš nízky a bude pre vás asi lepšie, keď sa vrátite trochu neskôr. Navyše, hra vás automaticky nepustí do každej lokácie, pretože na prístup do nových prostredí potrebujete tzv. Power, čiže silu vašej Inkvizície, ktorú získavate plnením questov, zatváraním trhlín a podobne.

Túto jednotku používate aj na prístup k hlavným misiám, ktoré sú taktiež určené pre určité rozpätie levelov. Zvyšovanie vašej úrovne je iba jedným typom postupu hrou, tým druhým je zvyšovanie

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

levelu Inkvizácie, ktorý vám umožní prístup k rôznym novým perkom, pasívnym vylepšeniam či špecifickým boostom zbierania XP.

Variabilita nepriatel'ov sa pohybuje od rôznych démonických stvorení vychádzajúcich z trhlín, cez nepriatel'ských vojakov, zvieratá vol'ne pohybujúce sa po prírode, až po drakov. A súboje s nimi patria medzi to najlepšie čo hra ponúka a loot, ktorý z nich vypadne za to stojí. Ak by ste však nechceli čakat' na draka aby ste si mohli vykúzlit' alebo získat' výborné brnenie alebo novú zbraň, hra ponúka rozsiahly systém výroby a vylepšovania výbavy, ktorý na rozdiel od niektorých iných hier aj plní svoju úlohu. Často si vd'aka nemu dokážete vyrobit' lepšie brnenie, ako tie, ktoré vám padajú z nepriatel'ov. Alebo si môžete pomocou rún a d'alších predmetov posunút' súčasnú výbavu na ovel'a lepšiu úroveň a to ako aj pre vás, tak aj pre vašich spoločníkov.

Samozrejmost'ou je nadštandardne kvalitný dabing vrátane kompletného nadabovania hlavnej postavy, výborné cutscény a výborné grafické spracovanie, ktoré t'aží najmä z rôznorodosti prostredia. Výborný je aj soundtrack a celkové ozvučenie hry. Problémy, ktoré zasahujú Dragon Age: Inquisition by som rozdelil na dve kategórie. Prvou sú tie, ktoré sa pravdepodobne týkajú všetkých platform. Tu spadajú rôzne drobné, či trochu väčšie bugy, ktoré však iba málokedy ovplyvňujú funkčnost' hry a malé problémy s pathfindingom vašich spoločníkov, hlavne v úzkych priestoroch jaskýň. Druhou kategóriou sú PC špecifické problémy, kam spadá kostrbaté ovládanie taktickej kamery vrátane jej nie príliš ideálneho fungovania (hlavne z hl'adiska zoomu), nutnost' držania tlačidla pre vykonávanie útoku (v predchodcoch fungoval auto-attack) a nemožnost' rozšírit' si hotkey bar, ktorý tým pádom má miesto pre 8 schopností. Väčšinu z nich má vyriešit' patch, ale pokial' to tak nebude, berieme to za chybu.

Časť pre viacerých hráčov stavia na rovnakom princípe, ako tá v Mass Effect 3. Akurát s tým rozdielom,

že na rozdiel hordy sa jedná skôr o dungeon crawler. Vy v spoločnosti troch d'alších hráčov máte za úlohu prejst' piatimi zónami, pričom za úspešné prejdenie získavate XP (k tomu je samozrejme naviazané získavanie nových levelov a nové schopnosti) a zlato. Za zlato si nakupujete balíčky, ktoré ponúkajú nové postavy (k dispozícii je momentálne 12 postáv), elixíry, nové predmety a vylepšenia. Multiplayer ponúka chvíl'kovú zábavu s kamarátmi, no 3 mapy spôsobujú to, že sa dost' rýchlo ohrá. No v takomto prípade je tu možnost' hrania za inú postavu. Ak má hráč záujem, môže si okrem klasickej hernej meny investovat' do krabičiek aj reálne peniaze. V prípade multipalyeru autori do budúcnosti sl'ubujú DLC zdarma v podobe nových postáv a nových máp, podobne, ako tomu bolo pri Mass Effect 3.

Dragon Age: Inquisition je návrat ku kvalite, na ktorú sme od Bioware zvyknutí. Je pravdou, že zaprisahaní fanúšikovia Origins jej asi nebudú schopní odpustit' niektoré vol'by z hl'adiska štýlu hry, no faktom zostáva, že tentokrát (na rozdiel od dvojky) budú vediet' argumentovat' iba z hl'adiska subjektívneho pocitu, nie objektívnych faktov. Výborný príbeh plný možností, ktoré majú dôsledky, nádherné prostredia, výborne napísané postavy, efektný a akčný súbojový systém, ktorý má v sebe dostatok taktiky. To všetko doplnené o d'alšie prepracované RPG prvky, no bohužial' aj o malé či väčšie chybičky, ktoré by však mal vyriešit' patch a multiplayer, ktorý ku minimálne 60 hodinám kampane môže pridat' d'alšie hodiny zábavy.

Dominik Farkaš

The Muppets Movie Adventures

POZNÁTE MUPPETOV?

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS Vita
Žáner: plošinovka
Výrobca: Virtual Toys
Zapožičal: Sony

PLUSY A MÍNUSY:

+ Muppeti
+ samostatné epizódy

- nezaujímavá hratel'nost'
- zastarané herné prvky
- krátke
- bez lokalizácie

HODNOTENIE:

45%

Ja nie, ale mám už svoj vek. Je však pravdepodobné, že mladší hráči alebo vaše deti tieto rozprávkové postavičky poznajú a ich skrine okupuje aj pár plyšových Muppetov. A preto vás čaká počas Vianoc d'alší útok na vašu peňaženku. Ak máte prenosnú konzolu PS Vita, na pultoch obchodov nájdete novú exkluzivitu.

Tá sa predáva za 25 eur. Pozornejšiemu hráčovi však neunikne počet trofejí, ktorý je na úrovni bežného st'ahovatel'ného titulu. A to znamená jediné – The Muppets Movie Adventures je menšia hra, ktorá vychádza v škatuli iba kvôli použitej licencii. Muppeti sú magnet na detské tváričky a je zrejmé, že titul predá v obchode viac kusov, ako keby bol distribuovaný iba digitálne. Avšak náklady na výrobu škatul'ového vydania zaplatia všetci kupujúci.

Proti menším hrám, ktoré sú distribuované iba digitálne, nemáme žiadne predsudky. Mnohé z našich TOP hier vznikli práve takýmto spôsobom. Už po pár minútach hrania Muppetov je však zrejmé, že tento titul je dojná krava. Hratel'nost'ou dvojrozmerná plošinovka je zasadená do čiastočne 3D prostredia, avšak tretí rozmer pri hraní prakticky nevyužijete. Obsah pozostáva z piatich herných úrovní, ktoré dokončíte v priebehu dvoch hodín. Jedna úroveň zaberie cca 20 až 30 minút. Ak však budete chciet' vyzbierat' všetky bonusy, herná doba bude minimálne dvojnásobná. Vývojári vám nedovolia získat' všetky hviezdy pri prvom hraní, a preto si musíte herné úrovne zopakovat' s novými schopnost'ami. Je to lacný trik, avšak pri pohl'ade na dizajn herných úrovní nás vôbec neprekvapuje. Je zrejmé, že hry pre deti majú byt' jednoduché a priamočiare, ale Muppeti vel'mi rýchlo skĺznu do stereotypu. A využívajú herné prvky, ktoré sú dávno považované za hriechy minulosti aj nostalgickými hráčmi. Chápeme, že ked' vývojári navrhnú chaotické úrovne, v ktorých budú hráči chvíl'u blúdit', nesmú sa nudit'. Avšak neustále oživovanie nepriatel'ov nie je zábavné. Mimochodom, nie všetky úrovne sú chaotické. Hra ich strieda – tie neparné sú priamočiare až tuneloidné, v párnych sa pravdepodobne zatúlate. Na Muppetoch pre Vitu je t'ažké niečo chválit'. Hra nie je vyslovene zlá. Je však priemerná vo všetkých smeroch. A jediným svetlým bodom je zakomponovanie Muppetov do úlohy hrdinov. S postavičkami však budete maximálne skákat' a používat' zbraň – či už na blízko alebo na dial'ku. Podl'a toho, ako sa autori rozhodli. V hernom svete budete bud' chodit' rovno za nosom, alebo blúdit' – viď. vyššie spomenuté rozdelenie úrovní. A stretnete aj pár nepriatel'ov, ktorí sú absolútne hlúpi a majú striktne vymedzené správanie. Bud' chodia z bodu A do bodu B, alebo v pravidelných intervaloch vykúkajú.

Aj napriek tejto základnej náplni dokážu Muppeti zabit' čas. My sme hru počas testovania dohrali. Nielen kvôli zlatej trofeji, ale aj kvôli tomu, že človek má niekedy chut' totálne vypnút' a odreagovat' sa pri niečom primitívnom. Nič podobné sme vo Vite nemali nainštalované, takže pätica úrovní postupne padla. Ale hru by sme si nekúpili.

Hoci českú lokalizáciu v hrách nepovažujeme za dôležitú, Muppetov si zahráte iba v cudzom jazyku. To by nemal byt' až taký problém, nakol'ko počas hrania sa s hovoreným alebo písaným slovom často nestretnete. Výnimkou sú úvodné filmy, ktoré predstavujú dej každej mini-epizódy. Predpokladáme, že rodičov by lokalizácia týchto videí asi potešila.

Ak vaše diet'a miluje Muppetov, potom môže byt' táto hra vhodným darčekom. Ratolest' sa pri hraní pravdepodobne zabaví, aj ked' s finálnymi bossmi na konci každej úrovne bude asi potrebovat' pomôct'.

Roman Kadlec

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

LittleBigPlanet 3

SACKBOY JE SPÄŤ. A ZAVOLAL SI AJ KAMARÁTOV.

Hned' na úvod sa priznám, že sériu LittleBigPlanet som doteraz úspešne obchádzal. Niežeby mi prišla nezaujímavá – aj napriek tomu, že ide o hry, ktoré sú zároveň vel'kou stavebnicou, ponúkajú aj kampaň pre jedného hráča. Pokial' nechcete tvorit' obsah, ale iba konzumovat', určite sa pri nej zabavíte.

Niežeby sa mi nechcelo vymýšl'at' nové svety a upravovat' hratel'nost', a tvorit' tak samostatné minihry, čas je však nepriatel', a ked' mám hodinku na hranie, chcem konzumovat' a testovat' to, čo vytvorili ostatní. Aj preto sa v recenzii LBP3 zameriam najmä na obsah, ktorý autori dodávajú s hrou. Vedzte však, že svet LittleBigPlanet je ovel'a väčší a dokáže zabavit' aj mimo kampane, okolo ktorej sa táto recenzia bude zväčša „točit'".

LBP3 je vo svojej podstate plošinovka. Hlavného hrdinu Sackboya pravdepodobne poznáte, a to aj v prípade, že ste sa s hrou nikdy nestretli. Postavička vytvorená z ponožky je novodobou celebritou sveta PlayStation a osobne ju radím do podobnej kategórie ako kultového Mária. LittleBigPlanet vo mne vždy vyvolával pocit infantilnosti a prvých pár úrovní kampane v LBP3 ma v tejto predstave utvrdilo. Behat' po svete, stláčat' tlačidlo X na skákanie a zbierat' nálepky, ktoré následne použijete na tvorbu nových objektov alebo na prispôsobenie samotného hrdinu. Ja si plošinovku predstavujem trochu inak. Ako? Tak ako posledných Raymanov.

Avšak po prológu prichádza vítaná zmena. Hra ma síce najskôr nechce pustit' d'alej, pretože sa prejaví jeden z viacerých bugov, ktorými finálna verzia trpí. Aspoň dovtedy, dokým sa neobjaví patch, ktorý ich odstráni. Spät' však ku kampani, ktorá obsahuje prológ a tri knihy. Každá kniha má svoju špecifickú atmosféru, prostredie, grafický, a takisto aj herný, dizajn. Tomu zodpovedá aj hratel'nost'. Hoci ide stále o plošinovku, dizajn úrovní je šikovne navrhnutý a vyvoláva vo mne spomienky na úžasný Tearaway. Nie je to náhoda – prvé dva tituly zo série LittleBigPlanet vyrobili tí istí l'udia. Na vývoj LBP3 viac-menej iba dohliadali, ked'že hlavnú prácu odviedli vývojári zo Sumo Digital. Oceňujem však, že pár nápadov, ktoré kričia „Media Molecule", sa do hry dostalo. Tieto nápady do vel'kej miery súvisia aj s výbavou a d'alšími hratel'nými postavami, ktoré počas hrania stretnete a získate pod kontrolu. Sackboy bude využívat' napr. „vysávač" na manipuláciu s predmetmi alebo striel'at' loptičky, ktoré umožnia teleportovanie.

Výbava a viacero postáv zároveň pomáha bojovat' aj so stereotypom. Úvodný prológ je síce trochu nudný, pretože opakované skákanie je krátkodobá zábava, avšak jednotlivé knihy výborne ukazujú, v čom je sila LBP. Hoci sú základné herné mechanizmy pomerne jednoduché, nápady obsiahnuté v hre to výborne kompenzujú – a práve vd'aka tomu som si hranie naozaj užil (stačí si pozriet' okolité screenshoty). Hoci hernú náplň chválim, musím byt' aj trochu kritický. Celá kampaň skončí pomerne rýchlo – dokončil som ju počas dvoch víkendových večerov, z čoho vyplýva, že čistý herný čas odhadujem na cca 5 hodín. Počas hrania ma otravovalo viacero bugov, ako je nefungujúci prechod medzi prológom, resp. jednotlivými knihami. Hra v pár prípadoch zle rozoznala moju kolíziu s herným svetom, takže Sackboy a jeho kamaráti párkrát prepadli cez pevný povrch.

Poriadne nefungovalo ani pripájanie k ostatným hráčom cez internet (úspešnost' bola približne 50 %). Iritoval ma aj systém checkpointov – to však nie je bug, ale vec dizajnu. Po pár neúspešných pokusoch Vás hra pošle na začiatok celej úrovne, čo je nepohodlné najmä počas posledných dvoch príbehových úrovní. Tie vyžadujú perfektné zvládnutie (čo je výrazný kontrast v porovnaní so zvyškom hry), ako aj náhle zvýšenie stupňa náročnosti. Aj preto mi dokončenie finálnych dvoch úrovní zabralo cca 25 % z celkového herného času. Čo tým vývojári chceli dosiahnut', zostáva pre mňa záhadou.

Aj napriek chybičkám krásy je však LBP3 vel'mi dobrá hra. Z pohl'adu klasických plošinoviek nemusí až tak ohúrit', ale ako súbor zaujímavých nápadov a rôznorodých levelov poteší, pretože to funguje aj v praxi.

Nedostatok zabudovaného obsahu kompenzuje podpora všetkých DLC balíkov z prvého a druhého LittleBigPlanet – tie si môžete do trojky preniest'. Takisto sú kompatibilné aj všetky svety a obsah, ktorý vytvorili používatelia. Nudit' sa teda pravdepodobne nebudete, ale kvalitu obsahu, akú ponúka kampaň, nečakajte. K dispozícii sú aj špeciálne puzzle, ktoré využívajú kreatívnu zložku hry – budete manipulovat' s objektmi v hernom svete.

Vrátim sa ešte na chvíl'u ku kampani. Tá okrem príbehových misií ponúka aj vedl'ajšie úlohy a vel'ké množstvo nálepiek, ktoré môžete získat'. Je zrejmé, že ak budete chciet' dokončit' príbeh na 100 %, hernú dobu 5 hodín si minimálne zdvojnásobíte. A oplatí sa hrat' aj vo dvojici s kamarátom vedl'a Vás alebo cez internet. Mnohé úrovne obsahujú špeciálne miesta, kam sa ako vlk samotár nedostanete. Nehovoriac o tom, že vo dvojici je väčšia zábava.

LittleBigPlanet 3 je štandardné pokračovanie, prináša a rozvíja stavebné nástroje a ponúka potrebnú podporu existujúceho obsahu. Ak sa Vám nechce tvorit', potom je pre Vás pripravená kampaň, ktorá je pomerne krátka – aspoň z pohl'adu príbehových misií. Potešila ma však zmesou rôznorodých nápadov, ktoré výborne oživujú hratel'nost'. Takmer neustále som mal pocit, že vývojári mi podsúvajú niečo nové. Chválim aj nové hratel'né postavy, škoda len, že nedostali viac priestoru. Najmä ak budete hrat' sám, nováčikov dostanete pod kontrolu iba na krátky čas. Potešila by však d'alšia (aspoň) trojica úrovní pre každú postavičku. Krátkost' príbehu s bugmi, ktoré som si počas testovania všimol, sú zároveň hlavným nedostatkom pokračovania. Najmä bugy zamrzia – po problémoch s Driveclubom dvojnásobne.

Roman Kadlec

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4
Žáner: Plošinovka
Výrobca: Sumo Digital
Zapožičal: Sony

PLUSY A MÍNUSY:

+ nové nápady v každej knihe
+ nové hratel'né postavy
+ atmosféra
+ audiovizuálne spracovanie
+ kompatibilita s obsahom pre LBP1 a 2
+ vel'a obsahu pre kreatívnych hráčov
- krátka príbehová kampaň
- málo obsahu pre nové postavičky
- bugy
- otravný systém checkpointov

HODNOTENIE:

75%

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

P.E.S. 2015

„FUTBALOVEJŠÍ" Z DVOJICE FUTBALOVÝCH HIER

Nie vel'a športových hier má v súčasnej dobe konkurenciu. Práva na americký futbal má exkluzívne EA Sports, hokej očividne nie je až taký výnosný, ked'že 2K pred niekol'kými rokmi zrušilo svoju sériu NHL 2K, a tak aj tam panuje EA. V basketbale je to už o niečom inom, série 2K a EA si zdatne konkurujú, a z tohto profitujú najmä hráči, pretože obe série sú prakticky nútené íst' vpred. No čo s najpopulárnejším športom na svete? V tomto prípade konkurenčné prostredie vytvára Konami so svojou sériou Pro EvolutionSoccer, ktorá bola v posledných rokoch v tieni série FIFA. Podarilo sa túto dominanciu prelomit'?

V skratke by sa dalo konštatovat', že áno aj nie, no ked'že nič na svete nie je jednoduché, tak aj tu sa pokúsim vysvetlit' a lepšie rozvinút' toto priamočiare tvrdenie. PES je v mnohých aspektoch lepšie, no v d'alšej várke vlastností zase horšie, a je iba na Vás, ktoré prednosti preferujete viac, pretože práve to bude rozhodovat' pri Vašej kúpe.

Rozdiely sú jasné už od prvého momentu a človek by niekedy ani neveril, ako môžu byt' dve futbalové hry také rozdielne.

Zatial' čo FIFA si zakladá na rýchlej hratel'nosti, kladie dôraz na protiútoky a prvoradá je zábavnost', PES ide skôr simulačným štýlom, a tak je podstatné „prekabátit'" oponenta na ihrisku, či už variovaním rôznych typov útokov, technickými finesami jednotlivých hráčov, rýchlymi narážačkami, alebo jemnými centrami za obranu – to všetko sa hráč musí naučit', pokial' chce uspiet'.

A tu spočíva najväčší rozdiel medzi týmito sériami. PES totiž spadá do kategórie „easy to learn, hard to master", no tým pádom dodá hráčovi ovel'a lepší pocit satisfakcie, ked' sa hráč ponorí do hratel'nosti a stane sa pánom na ihrisku. Kontrola zápasu je totiž vzhl'adom na pomalšie tempo reálnou možnost'ou, taktické hry však majú ovel'a väčší vplyv na dianie na ihrisku ako u konkurencie a umelá inteligencia dokáže ovel'a lepšie reagovat' na dianie na ihrisku, a to najmä v obrannej fáze. Gro hry spočíva v trojici najdôležitejších módov – Master League, Become a Legend a My Club. Ak by sme to chceli preložit' do reči série FIFA, ide o Be a Manager, Be a Pro a FIFA Ultimate Team. Čiže kariéra manažéra, hráčska kariéra a kombinácia zberatel'skej hry s futbalom s tým, že hráč sa stará o ich kontrakty, vhodnú zostavu, ktorú musí zosúladit', aby hráči dokázali medzi sebou fungovat', lebo následky môžu byt' nepríjemné. Súhra je fakt to najpodstatnejšie, rovnako ako výber manažéra, ktorý vyznáva rovnaký štýl, akým chce hráč hrat'. Všetky herné režimy poskytujú komplexnost' a prakticky všetky vlastnosti, ktoré od nich hráč potrebuje.

Postupne sa však dostávame k vlastnostiam, ktoré až takou kvalitou neprekypujú. V prvom rade ide o tradičnú achillovu pätu, a to licencie. Je pravdou, že v rovine teórie na tom licencie nie sú až tak zle, ale väčšinou sa jedná o ligy ktoré nie sú také zaujímavé pre náš trh, ako napríklad CopaLibertadores, CopaSudamericana či AFC Championship. No je tu napríklad licencia na Ligu majstrov, Európsku ligu či Taliansku ligu. Taká anglická najvyššia súť'až už tradične chýba (Chelsea = London FC, Manchester City = Man Blue). Je pravdou, že na PC platforme sa tieto nedostatky väčšinou rýchlo vyriešia používatel'skými módmi, no PC verzia hry má svoje vlastné problémy, o ktorých budem písat' nižšie.

To isté sa týka aj štadiónov (v hre je iba 12 licencovaných) a dost' čudnej kvality spracovania hráčov. Síce od hry neočakávam, že hráči Slovana Bratislava budú fotogenicky spracovaní, no aj niektoré svetové hviezdy sa sotva podobajú na svoje reálne predlohy.

Paradoxom je, že niektorí zas ako keby z oka vypadli reálnym hráčom, a to je na tom to najzarážajúcejšie. Napríklad takí hráči ako Marek Hamšík, Carlos Tevez či WayneRooney sú spracovaní výborne.

Nedostatky sa l'ahko nájdu aj v prezentácii. Atmosféra na štadiónoch sa ani zd'aleka nepribližuje konkurencii, to isté sa týka aj spracovania obecenstva. Oslavných animácií po góloch je príliš málo, a tým pádom sa až príliš často opakujú. Aj celkové grafické spracovanie by mohlo byt' lepšie vzhl'adom na to, že PES na Xbox One a PS4 má úplne nový engine (ktorý poháňa napríklad MGS: GroundZeroes). Komentátori sú jednoducho slabí a podobným syndrómom trpia aj rozhodcovia, ktorí Vám pokojne za likvidačný faul dajú iba žltú kartu, no za ovel'a l'ahší priestupok proti pravidlám vytasia rovno červenú.

FIFA a PES tak na seba pôsobia ako protiklady, ktoré keby sme spojili do jedného komplexného celku, vznikla by ultimátna futbalová hra. PES t'aží z toho, že FIFA je menej „futbalovejšia", viac odpúšt'a a je priamočiarejšia, a ponúka tak komplexný futbalový zážitok plný hĺbky, taktickej hratel'nosti, no bohužial' jej chýbajú produkčné kvality. PC verzia je navyše divnou kombináciou medzi current-gen verziou a old-gen verziou, takže ani v tomto smere to nie je ideálne. Vol'ba teda závisí najmä od preferencií hráča, ked'že všetky informácie máte dostupné.

Dominik Farkaš

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner: Športová
Výrobca: Konami
Vydavateľ: Konami
Zapožičal: Kontiki

PLUSY A MÍNUSY:

+ výborná komplexná hratel'nost'
+ trojica hlavných herných módov
+ taktická hĺbka
+ niektoré detailne prepracované grafické prvky
+ AI
- komentátori
- rozhodcovia
- licencie
- niektoré odfláknuté grafické prvky

HODNOTENIE:

80%

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

Shadow Warrior

KATANA, MORE KRVI A DOBRÉ HLÁŠKY. ZÁBAVA ZARUČENÁ!

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4
Žáner: akčná
Výrobca: Flying Wild Hog
Zapožičal: Cenega

PLUSY A MÍNUSY:

+ zábava
+ hlavný hrdina a jeho dialógy
+ Boss súboje
+ gameplay
- jednotvárny combat systém
- miestami suché a nudné pasáže
- zbytočne dlhé

HODNOTENIE:

75%

Je to škoda, no v dnešnej dobe sa už upustilo od vývoja hier, v ktorých človek nemusel hľadať hlbší zmysel, no zabavil sa na výbornom gameplayi, poprípade s nejakou tou vtipnou časťou a výrazným hrdinom. Už dávno tu nebol nejaký moderný Duke Nukem, Painkiller a podobné "katovačky", v ktorých ste prelietavali levelmi a za sebou nechávali iba spúšť, more krvi a časti orgánov mŕtvych enemákov. Napraviť túto štatistiku prichádza remake hry Shadow Warrior.

Shadow Warrior je jedna z tých hier, ktorým sa nedostalo, aj napriek ich kvalite, zaslúženej pozornosti. Podobné hry sú asi na dnešnú dobu proste asi už príliš ‘zaostalé”, čo je ironické, keďže dnešný vývojári idú v svojich hrách práve cestou zjednodušovania všetkého, čo sa dá, a náročnejší hráč si už pomaly ale isto nemá čo zahrať.

Znovuzrodenie starej klasiky prináša všetko, čo by ste od nej mohli čakať. Avšak v lepšej grafike, atmosfére a s plnou podporou a ovládaním Dualshocku 4. ‘Bad Ass” je hlavný hrdina so skvelými hláškami počas misií, vlastnou superhero jaskyňou a zbierkou komixov kombinujúc arzenál strelných zbraní a katany proti celej invázii z inej dimenzie. Nič viac by ste od hry podobného typu ani nemohli čakať, snáď aby všetko vyššie spomenuté fungovalo tak, ako má. A s tým Shadow Warrior absolútne nemá problém!

Atmosféra a prechádzanie levelmi je naozaj zábava a celé to oživuje skvelá podpora nového ovládania Dualshock 4, čo znamená, že teraz viete používať Wangove ability pomocou touchpadu, čo ťažkopádne ovládanie originálu a mnohé "zapeklité" situácie príjemne zjednodušuje. Hre Shadow Warrior sa dá toho naozaj vytknúť len málo. Nato, že to je pomerne nízkorozpočtová hra, ktorá sa odvážne púšťa do old school žánru, zvláda všetky svoje prvky na výbornú. Vytknúť by sa dal v podstate až príliš jednoduchý combat system s katanou, o ktorej má celá hra byť, no má len dva základné útoky (z ktorých aj tak v konečnom dôsledku používate iba jeden). Celá hra je tak viac o uhýbaní sa a strieľaní ako o boji s katanou samotnou, čo je naozaj škoda. S tým je spojená aj prílišná dĺžka celej hry, no aj jednotlivých levelov, ktoré použitím tohto jednoduchého bojového systému časom trpia nudnými pasážami. Ešte šťastie, že to z času na čas zachránia Wangove vtipné vsuvky, na ktoré sa môžete vždy tešiť. O príbeh síce absolútne nejde, no sťažovať sa naň nebudete. Má hlavu a pätu a každej misii dodáva svoju výnimočnosť. Autori sa však mohli zamyslieť nad dĺžkou kampane, ktorá má zhruba 15 chapterov a každý zaberie okolo hodiny, čo je pri hre takéhoto typu zbytočné, o to viac, keď máte v polke hry odomknutú väčšinu ‘hračiek” masového vraždenia.

Grafika hry tiež neohúri, no na potreby rozsekávania a odstraňovania končatín démonom stačí až-až. Okrem toho v tej rýchlosti súbojov aj tak nič iné okrem lietajúcich hláv nestíhate sledovať. Štúdiu taktiež patrí obrovská pochvala za hru v stave, v ktorom sú technické problémy skoro neprítomné a hru neprerušuje v podstate nič, no, okrem nechcených úmrtí.

Shadow Warrior je hra orientovaná na veľmi úzku skupinu hráčov. Ak obľubujete bezhlavé ‘katovačky”, skvelý gameplay a more zábavy v ich kombinácii, je Wangov boj proti invázii zaručená zábava, ktorá trpí veľmi vzácnou chybou, že je až príliš dlhá. Maličkému štúdiu Flying Wild Hog sa tak risk oplatil a podaril sa im naozaj výborný remake skoro mŕtveho žánru. Hre sa síce nedostalo veľa pozornosti. Avšak tí, ktorí ju vyskúšali, nemôžu ľutovať.

Richard Mako

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

Company of Heroes 2: Ardennes Assault

VOJSKÁ ZÁPADNÉHO FRONTU S OSOBNOSŤOU A NEISTOU EXISTENCIOU

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: RTS
Výrobca: Relic
Zapožičal: Comgad

PLUSY A MÍNUSY:

+ taktická mapa
+ personalizovaný príbeh jednotlivých jednotiek
+ RPG systém jednotiek
- cena

HODNOTENIE:

75%

Už to býva tradičným zvykom, že štúdio Relic je po vydaní hry aktívne na poli rozšírení. A Company of Heroes 2 nie je výnimkou. Po prvom, čisto multiplayerovom rozšírení The Western Front Armies, prichádza rozšírenie pre jedného hráča, v ktorom sa pozrieme na západný front 2. svetovej vojny v posledných mesiacoch vojny, Ardennes Assault.

Nový datadisk je skĺbením rokov skúseností a štýlu, ktorý vyznávajú v žánri real-time stratégií a pri pokuse vtlačiť bezmenným vojenským masám kúsok duše a osobnosti sa preto vývojári nenápadne opreli do série Warhammer, konkrétne do kampane pre jedného hráča. Veľkou zmenou je totiž prítomnosť taktickej mapy, na ktorej sú rozdelené roty, pričom velíteľ každej roty má svoj charakter, ktorý napomáha k lepšiemu stotožneniu sa s vojakmi a dáva hre nový naratívny štýl.

O postup jednotky sa musíte po novom starať, riešiť doplnenie počtu vojakov, ktorých ste na bojisku v misiách stratili, rozmýšľať nad novými taktickými pohybmi, ktoré by oslabili nepriateľa, no zároveň musíte uvažovať nad tým, či sa vám daný krok v rámci dlhodobého udržania oplatí. To isté sa následne vzťahuje na bonusové úlohy priamo na bojisku, lebo niekedy sa vám obetovanie mnohých vojakov na splnenie bonusového cieľa neoplatí.

Okrem tejto zložky na jednoducho a priamočiaro spracovanej taktickej mape máte tiež na starosti aj zlepšovanie jednotlivých rôt na poli špeciálnych schopností. Napríklad keď má jedna rota schopnosť vyslať na bojisko parašutistov, tak vylepšením môžete dosiahnuť to, že každý obsiahne dve šesťčlenné jednotky prašutistov a k tomu je pribalený ešte jeden gulomet. Tieto vylepšenia však nie sú zadarmo, a tak treba rozmýšľať, či ich investujete do vylepšení alebo do doplnenia stavu roty a ich získané množstvo závisí od úspechov na bojovom poli. Hra stavia na základoch The Western Front Armies, a prináša tak americké jednotky v takom zložení, v akom sme ich mali tú česť spoznávať v multiplayeri už nejaký ten čas (preto odporúčam prečítať si ich špecifiká v recenzii na predchádzajúce rozšírenie). V rámci náplne ide o tradičný Company of Heroes 2, čiže zmes dobývaní rôznych území za účelom zvýšenej dodávky jedného z troch zdrojov, ktoré následne využívate na nákup nových jednotiek. No práve systém taktickej mapy vplýva aj na následné real-time boje, pretože sila nepriateľských jednotiek závisí do veľkej miery od toho, aký postup na taktickej mape zvolíte. Od toho sa následne odvíjajú aj rôzne modifikátory, ktoré určujú víťazné podmienky danej bitky a poskytujú misiám v kampani veľkú mieru variability aj napriek tomu, že prakticky robíte vždy to isté. Na to, aby celý systém jednotiek, taktickej mapy, nelineárneho postupu a rôznych modifikátorov mohol zmysluplne fungovať, je v Ardennes Assault vypnutá možnosť ukladať hru počas boja, a to motivuje hráča, aby si každý krok dobre premyslel, pretože pyrhovo víťazstvo v bitke môže byť častým javom, ktorý môže byť z dlhodobého hľadiska deštruktívnym pri postupe kampaňou. Systém rôt a vojakov totiž neodpúšťa a je k vám rovnako nemilosrdný ako nepriateľské nemecké jednotky.

Jediným väčším mínusom môže byť cenová hladina, v ktorej bol datadisk vydaný. Na Steame sa v čase vydania hra predáva za 39,99, na Gameexprese nájdete kópiu hry v cene 32,99, čo sa na PC rovná úplne novej AAA hre. Avšak minimálne desať hodín kvalitnej vojenskej stratégie vás možno presvedčí, že to za to stojí, pretože vo všetkých ostatných aspektoch je Ardennes Assault vynikajúcim prídavkom do série.

Dominik Farkaš

Never Alone

VIRTUÁLNY VÝLET NA ALJAŠKU

Keď sa pozrieme na niektoré hry, ktoré sa na trhu objavili počas posledných rokov, mali by sme zaviesť špeciálny žáner – zážitkové hry. Tieto tituly sú obvykle jednoduché až primitívne. Nevyžadujú kompletnú výbavu herného ovládača, pretože si vystačia s pohybovou páčkou a jedným, dvoma tlačidlami. Aj napriek tomu však dokážu vytvoriť zaujímavú atmosféru a hráča nadchnú. Výsledkom je veľmi pozitívny používateľský zážitok a odtiaľ je odvodený aj vyššie spomenutý pojem.

Ideálnym zástupcom zážitkových hier je napr. titul Journey alebo Flower. Prípadne príbeh dvoch bratov. Brothers Tale of Two bla bla bol peknou virtuálnou rozprávkou.

A trochu nám pripomína aj novinku Never Alone. V tomto prípade však nehovoríme o rozprávke, ale o virtuálnej povesti, ktorú vám prostredníctvom hry povedia obyvatelia Aljašky.

Toto prostredie môžeme definovať ako nehostinné. Snehové búrky sú na pravidelnom poriadku a aj preto si na Aljaške vymýšľajú rôzne príbehy, ktoré popis neustávajúcej snehovej metelice vysvetľujú. Súčasťou jedného takéhoto príbehu – alebo, ak chcete, povesti – sa stanete aj vy. V Never Alone budete ovládať malé dievčatko, ktoré sa púšťa na nebezpečný výlet.

A keďže putovanie osamote je nuda, spoločnosť vám bude robiť malá líška.

V tomto momente sa zastavíme a pochválime vývojárov za zabudovanie kooperatívneho režimu. Medzi dievčatkom a líškou sa môžete prepínať, ale väčšiu zábavu si užijete pri hraní vo dvojici. Vtedy jeden hráč ovláda líšku a druhý dievča. A ak máte po ruke kamaráta, ktorý má rád príbehy, túto možnosť určite využite. Umelá inteligencia totiž v niektorých momentoch neposlúcha.

Never Alone nie je dlhá hra. Dokončíte ju za cca 2,5 hodiny. A hoci vás budú niektoré pasáže možnože trochu iritovať, je pomerne rôznorodá.

HratEľnosť neustále graduje – od jednoduchého skákania a stáčania tlačidla v správnom čase sa postupne prepracujete k riešeniu nenáročných logických hádaniek a k manipulácii svojho okolia. V tomto smere je zaujímavá najmä druhá polovica, ktorá pred hráča predkladá náročnejšie úlohy. Avšak zároveň sa zvýši aj počet úmrtí a nie vždy budete mať pocit, že je to vaša chyba.

Ignorujúc zopár chybičiek krásy, Never Alone má veľmi príjemnú prezentáciu. Hoci sa príbeh odohráva v zasneženej krajine, autori dokázali prostredie oživiť. Nebudete mať pocit stereotypu aj vďaka rôznych duchom, ktorí sa do diania na obrazovke zapájajú. A nakoľko nie všetci sú dobrí, pripravte sa aj na niekoľko akčných scén.

Aby sme to zhrnuli – Never Alone je príjemná plošinovka, ktorá nenudí. Hoci má pomalší rozbeh, časom ponúkne aj náročnejší obsah.

Hlavným kladom je špecifická atmosféra, gradujúci dizajn herného sveta a spracovanie príbehu. Ten je v princípe veľmi jednoduchý, avšak je rozprávaný z pohľadu starejšieho. Škoda, že sa vývojári s týmto prvkom nevyhrali tak ako tvorcovia Bastionu, keď rozprávač komentuje každú hráčovu činnosť.

Pridanou hodnotou Never Alone je video – dokumentárny film, ktorý je rozdelený do 24 častí a zachytáva atmosféru a zvyklosti v bežnej osade na Aljaške. Video je spracované naozaj kvalitne a oplatí sa ho pozrieť. Takéto bonusy by sme ocenili aj v iných hrách. Nejde o klasický „making of" dokument. Never Alone vám takýmto spôsobom predstavuje kultúru ľudí žijúcich na Aljaške. A hoci netvrdíme, že sme sa potom s hlavnou hrdinkou viac zžili, dozvedeli sme sa zaujímavé informácie.

Hoci Never Alone nie ten typ zážitkovej hry, ktorý vás počas hrania uzemní a budete na ňu spomínať ako na niečo výnimočné, strávili sme v jej spoločnosti príjemné 3 hodinky. Je iba na vás, či za tento čas zaplatíte 10 eur.

Ak však máte radi trochu umelecké hry a dobre navrhnuté plošinovky (chválime najmä praktické využitie vetra a šikovne vymyslených duchov), zabavíte sa.

A hoci sa Never Alone nepodobá na žiadnu z tejto dvojice hier, pri hraní sa nám vyrojili spomienky na tituly Limbo a Brothers.

Roman Kadlec

ZÁKLADNÉ INFO:

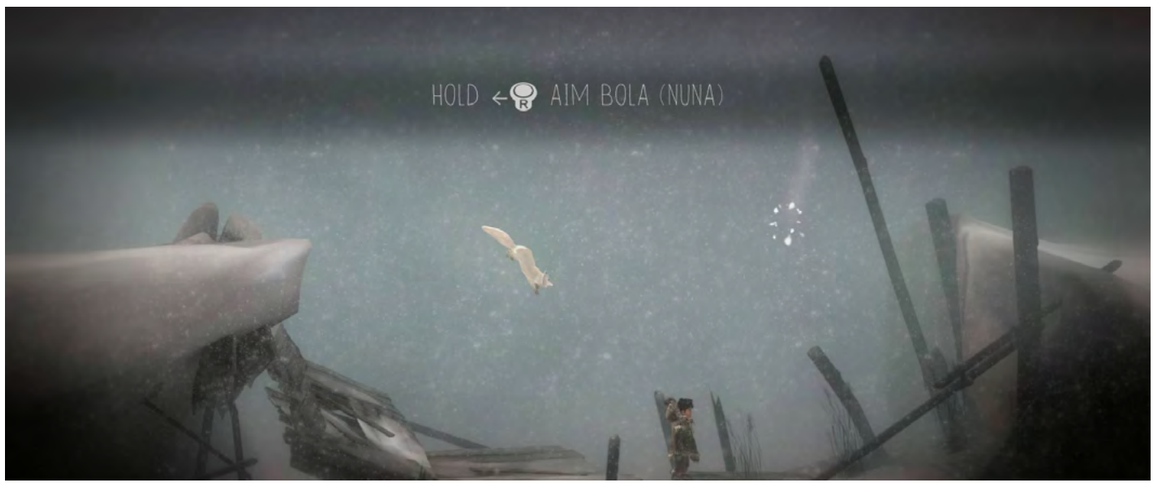
Platforma: PS4
Žáner: Plošinovka
Výrobca: Upper One Games
Zapožičal: E-Line Media

PLUSY A MÍNUSY:

+ umelecký štýl grafiky
+ atmosféra
+ rôznorodosť prostredia
+ vietor a duchovia
+ dokumentárny film
- nie vždy bezchybne reagujúca logika hry
- zopár akčných častí
- pre niekoho krátke

HODNOTENIE:

70%



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

Lego Batman 3: Beyond Gotham

LEBO LEGO! A BATMAN...

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4
Žáner: puzzle
Výrobca: TT Games Ltd.
Zapožičal: Cenega

PLUSY A MÍNUSY:

+ zábavné
+ vtipné
+ co-op
+ hádanky
+ grafika
- menší svet
- takmer žiadne inovácie

HODNOTENIE:

75%

Ach, Tie Lego hry. Človek by si povedal, že ho prestanú baviť... A bavia stále. Pokiaľ ste sa s týmito stavebnicami hrávali ako malé deti (možno aj veľké), nostalgii sa pri prechádzaní tohto titulu nevyhnete. A hoci nie som extra fan boy, čo sa týka Batmana či iných DC komiksov, sú pre mňa postavičky dostatočne známe, aby som si príbeh užil aj s polodetským a komickým príbehom.

Povedzme si však na rovinu, Lego hry sú stále o tom istom. Vývoj celej série sa až na pár menších herných mechaník ďaleko nepohol. Je to možno tým, že sú určené najmä pre mladšie publikum a možno tým, že tieto mechaniky už zlepšovať netreba. Predsa len, držať sa medzí sveta Lega musia, s čím výnimočne súhlasím.

Späť k Batmanovi. Ako ste si už v názve mohli všimnúť, ide o tretie pokračovanie s jeho tematikou a len boh vie, koľké v celkovej sérii. Tentoraz sa nepriateľom číslo jedna stáva Brainiac. Meno hlavného „záporáka" hovorí asi samo za seba. Svet je, ako obvykle, v ohrození a Batman spolu s Justice League tomu má, pravdaže, zabrániť. Príbeh je síce extra klišeovitý, ale hádam ste nečakali niečo iné. Zopakujem, že to je detská hra, no dalo by sa nad tým niekedy polemizovať. Humorné hlášky a „easter eggy" vo veľa prípadoch nadväzujú na staré seriály, komiksy či filmy, takže z tohto hľadiska má najväčšiu výhodu skúsený DC-čkar. A nehovoriac o tom, že sa pôjdeme pozrieť do vesmíru!

Ostatne sa hra hrá identicky ako iné Lego hry. Primitívny súbojový systém spojený s logickými hádankami, v ktorých rozbíjate stavebnice a skladáte z nich niečo, čo vám pomôže. Prepínante medzi veľkým množstvom postavičiek, ktoré postupom času odomykáte. Hráte minihry rôzneho druhu, platforming atď. Čo ale bolo pridané, sú možnosti zmeny „oblečku", ktorý dá vašim postavičkám nové schopnosti, hlavne čo sa týka puzzlov. Je to zaujímavé spestrenie, no chvíľku si budete zvykať na ich používanie.

To, čo však robí Lego sériu takou super, je takzvaný „gaučový co-op". Hru som v podstate celú prešiel na gauči a bolo úžasné, že svojou jednoduchosťou ovládania sa do hry mohol každý okamžite ponoriť. Problém nastal až pri plnení hádaniek, keď si môžete so spoluhráčom nadávať, že neviete prejsť hru pre deti. Preto očakávajte, že vám hra zaberie prinajmenšom okolo 8 – 10 hodín, čo sa týka príbehu. Tajné chodby, odomykanie ďalších postavičiek či vyzbieranie všetkých Lego guľôčok zabaví na ďalších desať, ak nie viac hodín.

Ak k tomu prirátame stále sa zlepšujúcu grafiku (a ja viem, že je to znie divne, no pozrite sa ešte raz), máte naozaj dobre spracovaný titul, ktorý v pomere cena – kvalita naozaj vedie. Hoci veteráni, ktorí hrali predošlé časti, môžu byť nespokojní s tým, že je svet menší ako v druhej časti, nemôžu to tvrdiť o celkovej kvalite lokácií a zábavy. Nebyť tohto neduhu a takmer žiadnych herných inovácií, hra by si odniesla o bod vyššie hodnotenie.

Tomáš Kleinmann

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

INTERNETOVÝ OBCHOD S HRAMI

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

Pokémon Alpha Sapphire/Omega Ruby

GOTTA CATCH 'EM ALL !

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: 3DS
Žáner: RPG
Výrobca: Game Freak
Zapožičal: Conquest

PLUSY A MÍNUSY:

+ kvalita remaku
+ tradične kvalitné RPG prvky
+ audiovizuálne spracovanie
+ pika pika
- menej noviniek
- popri X/Y pôsobí ako datadisk

HODNOTENIE:

80%

Hry zo sveta Pokémonov sú medzi nami už neuveritel'ných osemnást' rokov. Za túto dobu séria prešla niekol'kými typmi handheldov, od prvého GameBoy-a až po 3DS. Práve na 3DS došlo k najrazantnejšej zmene. Pokémon X/Y konečne poskytol zážitok v detailnej grafike a 3D prostredí. X/Y môžeme nazvat' malou revolúciou, a to aj napriek rovnakým herným mechanizmom, ako majú predchádzajúce diely. Alpha Sapphire/Omega Ruby má pred sebou t'ažkú úlohu. Aj ked' ide o remake, musí bojovat' s kvalitami X/Y, ktoré nastavili latku poriadne vysoko.

„Já chtěl bych být ten nejlepší, jak nikdo přede mnou"

Hl'adat' príbeh v Pokémon hre je naozaj zbytočné. Každý diel nám ponúka tú istú formulu. Začínate ako kompletný niktoš a neznalec sveta Pokémonov. Postupne sa zlepšujete, získavate nových Pokémonov, vyhrávate nad lídrami v jednotlivých mestách a získavate ich odznaky. Do vášho putovania sa, samozrejme, zapojí aj ultra zlá organizácia, v tomto prípade Team Aqua/Team Magma, ktorú musíte zastavit', inak spraví niečo naozaj strašné. Hrat' Pokémonov pre príbeh je nezmysel a platí tu to známe prirovnanie v prípade porna a príbehu.

Pravý dôvod úspechu a zábavy pramení zo samotnej hratel'nosti. Po tejto stránke sa nič nemení a hra stále ponúka t'ahové súboje s Pokémonmi, levelovanie, učenie sa nových útokov, evolúciu a tak d'alej. Ak ste hrali akúkol'vek predchádzajúcu Pokémon hru, po pár minútach sa budete cítit' ako ryba vo vode a hodiny budú ubiehat' neúprosne rýchlo. Malou, ale zato vel'mi príjemnou novinkou je občasné zakrádanie sa k Pokémonom, ktorí vykúkajú z vysokej trávy alebo hlbokej vody. Pokial' takého zbadáte (na čo vás upozorní aj DexNav), jemným potlačením analógu na 3DS sa vaša postava začne pomaly zakrádat' a pokial' sa vám podarí dostat' k Pokémonovi bez toho, aby ušiel, máte možnost' chytit' silnejšiu verziu jedného z bežných Pokémonov, ktorí sa v danej oblasti nachádzajú. Spomenút' musím aj návrat Pokémon Contest. Módna show, kde Pokémoni predvádzajú útoky podl'a typu či sú napríklad cool alebo cute, je taká bizarná, až pôsobí zábavne. Prekvapivo som ju absolvoval niekol'kokrát a o to radšej s cosplay Pikachu, čo je vlastne Pikachu v kostýme. Čo viac si môže PokéFan priat'.

Niektoré funkcie s verzií X/Y môžete opät' privítat'. Player Search System funguje úplne rovnako. Kedykol'vek môžete s iným hráčom kdekol'vek na svete zahájit' súboj alebo vymieňat' Pokémonov, pričom sa vám môžu stat' bizarnosti ako mne a vymenit' Zigzagoona s levelom 5 za japonského Moltresa s levelom 78. Ak ste hrali X/Y, určite vám nebude neznámy ani systém Pokémon-Amie, kde sa môžete hrat' so svojimi Pokémonmi a vylepšovat' si s nimi vzt'ah alebo Super Training, kde im tréningom (minihrami) zvyšujete základné štatistiky. Novinkou, ktorá je rovnako prítomná na spodnej obrazovke, je PokéNav Plus. Okrem spomínaných funkcií s X/Y vám hra umožní využívat' niekol'ko d'alších funkcií. Užitočnou je komplexná mapa sveta Hoenn, na ktorej uvidíte aj trénerov, ktorí s vami chcú opät' bojovat', a dorastené bobul'ky všetkých berry typov. Televízia, vysielajúca vaše úspechy, vašich priatel'ov či okoloidúcich skôr zavadzia, než by ponúkala využitel'né informácie.

Na druhú stranu, hráča viac vtiahne do hry a dodá pocit, že ste súčast'ou herného sveta. Jednoznačne najlepším prídavkom je DexNav. Táto nenápadná obrazovka vám pomôže získat' informácie o všetkých Pokémonoch v konkrétnej oblasti, kde sa práve nachádzate, a taktiež stav tých, ktorých ste chytili. Na základe vyšednutých obrysov môžete niekedy tipovat', ktorý vám asi chýba a kde ho hl'adat'. PokéNav Plus je pravdepodobne najväčším prídavkom v Alpha Sapphire/Omega Ruby a aj ked' ide o kvalitné nápady (Najmä DexNav), spodnú obrazovku 3DS zapĺňajú viac, než by sa patrilo, a

hráčova pozornost' je neustále prerušovaná preklikávaním sa cez rôzne funkcie PokéNav.

„Pojď se mnou, teď šanci máš, sen máme před sebou, prolomíme každou hráz, tak buď mou posilou"

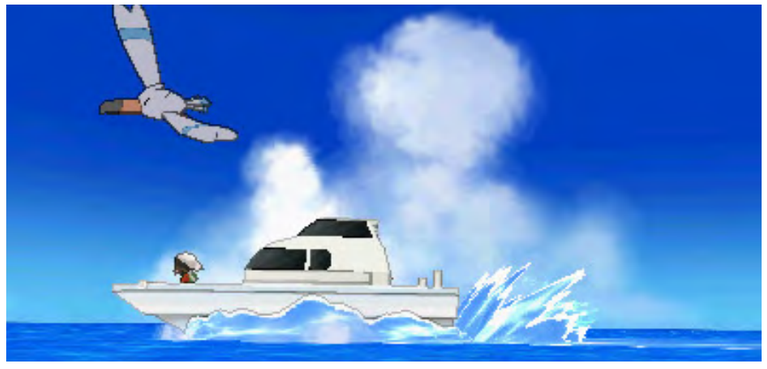
Po grafickej stránke vel'ké zmeny oproti verzii X/Y nečakajte, no ked'že ide v podstate o remake jedenást'ročných hier z Gameboy Advance, rozdiel je razantný. Niektoré oblasti vyzerajú naozaj úchvatne a AS/OR vycuciavajú hardvér 3DS na maximum. Stále platí fakt, že Pokémon je jedna z graficky najkrajších hier na Nintendo 3DS. S tým sa však spája aj pokles fps, ktorý je vel'mi citel'ný pri zapnutom 3D režime, a to najmä v súbojoch v určitých detailnejších prostrediach.

Hudba je už tradične vel'mi chytl'avá a mierne infantilná. Počas hrania si budete neustále hmkat' známe prerobené melódie, ako napríklad v PokéCenter, vám vyvolajú úsmev na tvári. Opät' však musíme do mínusov zaradit' chýbajúce zvuky Pokémonov. Iba Pikachu je jednoducho málo a požadujeme viac chutných zvukov a výrazov. Monofonické zabručanie pri súboji Pokémonov je už naozaj zastarané, a to aj napriek štipke nostalgie.

„Pokémon ! Ooo, můj příteli nej, svět se zdá být někdy zlej"

V prípade, ak ste hrali Pokémon X alebo Y a váhate, či íst' do novej verzie, je vel'mi t'ažké vám Alpha Sapphire alebo Omega Ruby odporučit'. Noviniek je naozaj minimum a tie nemajú extra vel'ký dopad na celkovú hratel'nost'. PokéNav Plus je síce perfektný prídavok, no zaobídete sa aj bez neho, a práve kvôli nemu je, bohužial', spodná obrazovka 3DS až príliš preplnená funkciami a niekedy neviete, čo riešit' skôr. Rovnako už klasickým faktorom je aj cena, ktorá pri hrách na 3DS je poriadne vysoká a klesá vel'mi pomaly, v prípade Pokémonov skoro vôbec. V prípade, ak ste fanúšikom série, tipujem, že vám odporúčat' alebo neodporúčat' hru nemusím. Sami poznáte kvality tejto série, jej nákazlivost' a už dávno ju máte doma a recenziu čítate so zapnutým 3DS. Tak ich pekne zozbierajte všetkých !

Juraj Vlha



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

Singstar: Ultimate Party

NIKDY NEKONČIACE KARAOKE JE SPÄŤ

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4
Žáner: karaoke
Výrobca: London Studio
Zapožičal: Sony

PLUSY A MÍNUSY:

+ dobrý výber skladieb na disku
+ mobilná aplikácia
+ zabudované efekty
+ stále výborné karaoke

- počet pesničiek na disku
- cena samostatných songov
- nemožnosť importovať PS2 a PS3 disky

„Singstar je späť. Opäť zadarmo a s pár milými zmenami."

HODNOTENIE:
N/A

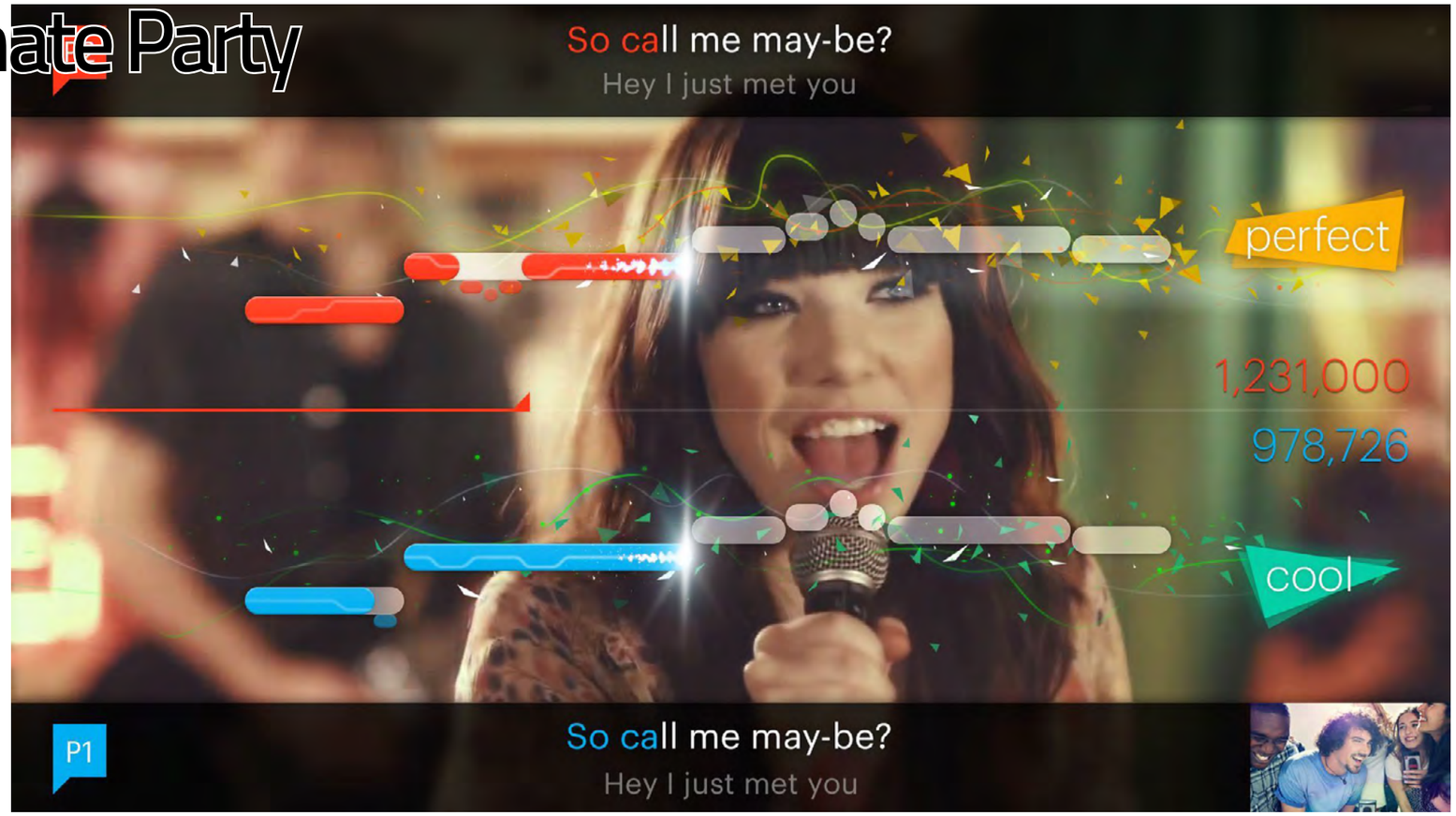
Sériu Singstar netreba bližšie predstavovať. Karaoke hra okupuje naše PlayStationy už od dôb PS2. A jej podstata sa nemení. Next-gen verzia neprináša lepšiu grafiku ani zábavnejšiu hratelnosť. Je to iba nový klient do sveta nikdy nekončiaceho spevu.

Avšak jedna vec sa predsa len trochu mení. Na PS2 sme si kupovali disky s pesničkami. PS3 verzia skombinovala DVD disky s digitálnou distribúciou. Obchod SingStore neustále rastie a bude dominovať práve aktuálnej generácii. Sme o tom presvedčení, a to aj napriek tomu, že Ultimate Party sme recenzovali z Blu-ray verzie. Tá sa od internetovej verzie nelíši. Ponúka však 30 pesničiek, ktoré si zahráte bez ďalšieho platenia.

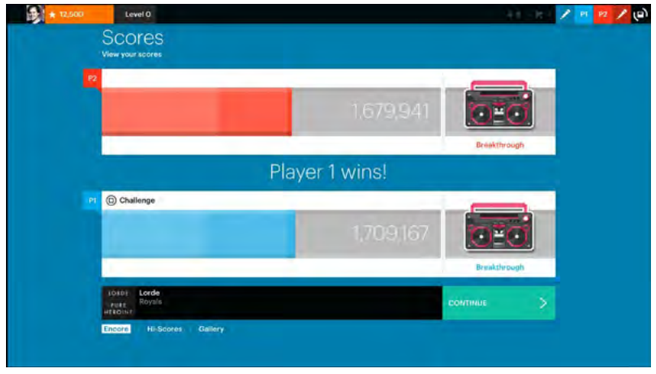
SingStar už niekoľko rokov funguje na princípe free-to-play. Hra samotná je zadarmo, ale za pesničky zaplatíte. Prínosom PS3 verzie bolo, že ste si do hry mohli „importovať" aj kolekciu zakúpených DVD-čiek z čias PlayStationu 2. Pesničky sa neuložili do vašej knižnice, vždy ste museli mať disk v mechanike. Ale išlo o pohodlný spôsob, ako profitovať z niekoľko rokov starého nákupu.

Túto funkciu PS4 verzia neprináša. Singstar disky pre PS2 a PS3 môžete vyhodiť von oknom. V novej generácii SingStaru ich nebudete potrebovať. Našťastie, ak ste si do PS3 verzie zakúpili pesničky digitálne, tie sa dajú preniesť do novej verzie. Budete si ich musieť opätovne „kúpiť", avšak za nulovú cenu.

Podpora digitálnych pesničiek z PS3 verzie, resp. absencia podpory diskových kolekcií je jedna z dôležitých informácií, o ktorých by ste mali vedieť. Druhým dôležitým faktom je absencia „nezmazateľnej" ikony v rámci domovskej obrazovky. Predinštalovaný SingStar iritoval množstvo používateľov a Sony sa našťastie poučilo. Ak si chcete zaspievať, hru si stiahnete z obchodu. V opačnom prípade sa virtuálne karaoke nebude pripomínať.



TOP 3 noviniek ukončíme predstavením mobilnej aplikácie, ktorá premení akýkoľvek (kompatibilný) smartfón so systémom iOS a Android na mikrofón. To ocenia najmä noví hráči – znižuje to vstupný kapitál, pretože si stačí kúpiť pesničku, telefón premeniť na mikrofón a začať spievať. Samozrejme, nechýba podpora predchádzajúcich mikrofónov. PS3 príslušenstvo sme pripojili k PS4-ke a všetko fungovalo bez problémov. Nepodarilo sa nám však skombinovať klasický mikrofón s mobilnou aplikáciou. Buď to budete spievať pomocou mikrofónu, alebo využijete iba telefóny. Nič medzi.



Mobilná aplikácia umožňuje takisto tvorbu playlistov, ktoré by mali zrýchliť prechod medzi ďalšími pesničkami. Oceníte to najmä na domácej party. Túto funkciu sa nám však nepodarilo správne aktivovať, ale fungovať by mala.

Zopár zmien si všimnete aj v samotnej hre. Hlavné menu má iný dizajn, obchod vyzerá pekne a dá sa v ňom prehľadne listovať. Škoda však, že sa nedajú zobraziť iba bezplatné pesničky – ak vôbec niekedy také budú. Knižnica dostupných interpretov je obmedzená licenčnými zmluvami a v ponuke SingStore tak určite nenájdete všetkých svojich favoritov. Klasické hity však nechýbajú, takže určite budete mať čo spievať.

A SingStar vám po skončení pesničky aj ukáže, ako moc (a falošne) ste kričali. Smerovanie aktuálnej generácie speváckej hry je zrejmé. Chce používateľov motivovať k tomu, aby sa všetko zdieľalo na sociálnych sieťach alebo priamo v SingStar komunite. Zábavnosť videí má zvýšiť aj zabudovaný súbor nástrojov, pomocou ktorého môžete aplikovať rôzne efekty, nasadzovať spevákom virtuálne masky atď. Je to milé. Dodajme, že aby ste upravovali „live feed", budete potrebovať PS4 kameru. Bez nej sa môžete pri spievaní dívať iba na videoklipy.

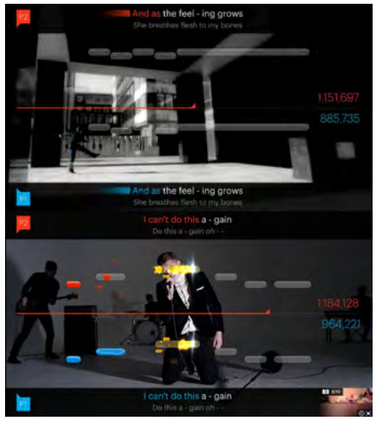
SingStar Ultimate Party prináša pár zlepšení. Je fajn, že sa autori snažia veci meniť a vylepšovať. A to aj napriek tomu, že princíp ani samotná hrateľnosť sa nemení. Avšak Ultimate Party je na druhý pohľad trochu iný ako jeho predchodcovia.

Na prvý pohľad si všimnete maximálne mobilnú aplikáciu, ale nie tie ďalšie veci okolo, ktoré sme spomenuli v úvode.

Ako sme už spomenuli, SingStar je free-to-play hra. Stiahnete si ju zadarmo. Za jednu pesničku však zaplatíte 40 Kč (v prepočte cca 1,5 eura), čo je pomerne dosť. A ak premýšľate nad diskovým vydaním, vedzte, že na Blu-Rayi nájdete tieto pesničky:

5 Seconds of Summer – She Looks So Perfect
Avicii – Hey Brother
Bridgit Mendler – Ready Or Not
Carly Rae Jepsen – Call Me Maybe
Clean Bandit Feat. Jess Glynne – Rather Be
Coldplay - Magic
Demi Lovato – Let It Go
Disclosure Feat. AlunaGeorge – White Noise
Ed Sheeran – Lego House
Ellie Goulding – Burn
Icona Pop Feat. Charli XCX – I Love It
John Newman – Love Me Again
Kylie Minogue – Can't Get You Out Of My Head
Lady Gaga – Born This Way
Lionel Richie – Hello
Lorde – Royals
Naughty Boy Feat. Sam Smith – La La La
Olly Murs – Dear Darlin'
One Direction – Best Song Ever
One Republic – Counting Stars
P!nk Feat. Nate Ruess – Just Give Me A Reason
Paramore – Still Into You
Pet Shop Boys & Dusty Springfield – What Have I Done To Deserve This?
Pharrell Williams – Happy
Plan B – She Said
Selena Gomez – Come And Get It
Swedish House Mafia Feat. John Martin – Don't You Worry Child
The Lumineers – Ho Hey
TLC – No Scrubs
Train – Drive By

Roman Kadlec



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

Disney Fantasia: Music Evolved

HRANIE SA NA HUDOBNÉHO SKLADATEĽA S POMOCOU KINECTU

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner: pohybová hra
Výrobca: Harmonix
Zapožičal: Microsoft

PLUSY A MÍNUSY:

+ originálny a funkčný koncept
+ spoľahlivá práca Kinectu
+ prostredie kampane
- niektoré remixy môžu pôsobiť divne
- pri hraní v sede môže Kinect občas spraviť blbosť

HODNOTENIE:
80%

Ak prichádza na trh hra s nálepkou štúdia Harmonix, tak sa jednoducho vie, že Kinect bude dobre využitý (viď séria Dance Central). No v prípade prípravy úplne novej IP vždy panujú určité pochybnosti a je na kvalitách hry, aby ich dokázala zmiesť zo stola.

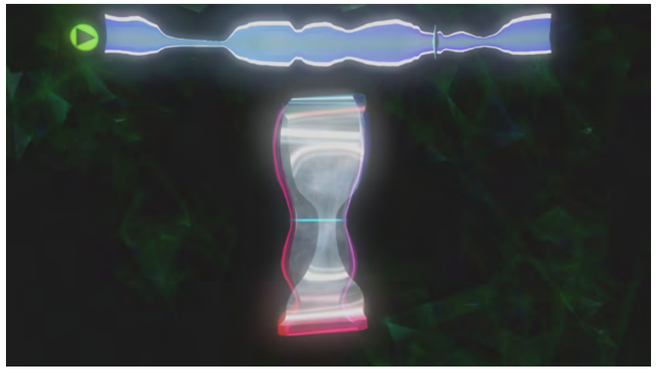
Hra Disney Fantasia: Music Evolved robí nielen to. A robí to hlavne prostredníctvom prvkov inovácie a nových konceptov, ktoré sme doteraz v žánri kinectových hier nevídali. Všetko je to v príjemnom „rozprávkovom" obale a s tým spojený jednoduchý príbeh, ktorý tu je iba na to, aby sa nepovedalo (čo zas za veľké mínus nepovažujem).

Ako to už v rozprávkach býva, v boji proti sebe sa stretnú dobro a zlo. Zlo je tentokrát personifikované do podoby „The Noise", čiže hluku či šumu, ktorý kazí krásne melódie, ktoré produkuje hudba. Hlavný hrdina, teda vy, je v hre na to, aby prostredníctvom čara kompozície hudby tento šum potlačil. S pomocou svojho majstra Yen Sida a dievčiny Scout sa vydávate na cestu rôznymi sférami, ktoré potrebujú od šumu očistiť.

Základ hry je presne taký, aký si človek pod pojmom „pohybová hra od Harmonixu" predstavuje. Hra od vás vyžaduje, aby ste v rytme hudby robili presne také pohyby, aké sa vám zobrazujú na obrazovke. No to je iba jeden prvok tvoriaci výbornú hratelnosť, ktorú Disney Fantasia ponúka. Základom je totiž schopnosť meniť a kombinovať jednotlivé hudobné prvky v skladbách a popri tom vytvárať vlastné melódie.

Pre lepšiu predstavu použijem príklad. Hranie každej jednej piesne začína tým, že si vyberáte hudobné nástroje z konkrétnych remixov piesne. Každá jedna skladba má minimálne dva ďalšie remixy a každý remix obsahuje, vo väčšine prípadov, štyri rôzne hudobné nástroje, ktoré môže hráč medzi sebou ľubovoľne kombinovať. Napríklad v skladbe Bohemian Rhapsody od Queenu má okrem originálnej skladby k dispozícii aj Classic Arangment a Metal Mix. A vy ako hráč môžete kombinovať nástroje zo všetkých troch verzií tejto skladby do jedného celku a potom počas hrania skladby zoskupenie hudobných nástrojov meniť.

Počas hrania do toho ešte prichádzajú skladby Composition spells. Tie umožňujú úpravu konkrétnych častí skladby, no nie preddefinovanými zvukmi ako v prípade výberu hudobných nástrojov, ale vytvorením vlastných zvukov s pomocou palety, ktorú vám hra ponúkne. To isté platí aj pre tzv. Hot Spoty, miesta na jednotlivých mapách kampane, ktoré vám umožnia dotvoriť atmosféru daného sveta vytvorením vlastného kúska skladby taktiež s pomocou preddefinovanej palety.



Okrem zábavnej kampane ponúka hra aj klasické hranie po jednej skladbe a vďaka Kinectu ako jedinej možnosti ovládania podporuje aj hru pre viacerých hráčov.

Musím skonštatovať, že hranie vo viacerých hráčoch je veľká zábava. Čo však hodnotím ako veľké plus, je fakt, že vzhľadom na využívanie horných končatín na hranie hra umožňuje hranie v sede, čo sa zíde. V tomto prípade je síce pravdou, že Kinect je náchylnejší na nepresnosti, no nikdy sa nevyskytujú v takej miere, aby to bolo vyslovene otravné.

Výber piesní zaujme prakticky všetkých. Nájdeme tu všetko od popových hitoviek, cez klasickú hudbu (Mozart...) až po klasiky ostatných žánrov (Queen, Gorillaz, Elton John...). Navyše, vďaka rôznorodým variáciám jednotlivých skladieb si ich dokážete namixovať presne tak, ako vám vyhovuje, takže keď napríklad nedokážete počúvať takú Niki Minaj (ako napríklad ja), tak si zvolíte taký mix, v ktorom sú jej vokály potlačené a vyzdvihovaná je hudobná zložka. Je však pravdou, že niektoré remixy pôsobia dosť divne a niektoré kombinácie viacerých mixov nie sú práve najlepšie. A to je práve úlohou hráča, aby si našiel remixy, ktoré mu vyhovujú.

Harmonix to proste s Kinectom vie. A Disney Fantasia to iba dokazuje. Ovládač je využitý výborne a netrpí neduhmi, ktoré sprevádzajú iné hry ovládané týmto pohybovým ovládačom. Na to všetko nabaľuje reálne inovácie, ktoré podporujú kreativitu hráča a odmeňujú oho za experimentovanie s hudbou. K tomu je potrebné prirátať aj veľmi pekné a farebné grafické spracovanie a vo výsledku máme hru, ktorá je povinnosťou pre všetkých tých, ktorí si kúpili Xbox One s Kinectom a hľadajú kvalitný titul, ktorý tento pohybový ovládač využije.

Dominik Farkaš

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

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner: open world
Výrobca: Rockstar
Zapožičal: Cenega

PLUSY A MÍNUSY:

+ opät' raz kvalitné GTA V
+ grafické a obsahové vylepšenia
+ vylepšenia v GTA Online
+ FPS pohl'ad
- GTA Online stále nemá Heisty

HODNOTENIE:

90%

GTA V

NA NOVÝCH KONZOLÁCH

Keď sa na trhu objavili nové konzoly, asi najžiadanejším titulom na „remaster" bola nedávno vydaná GTA V. A niet sa čo čudovať, nakoľko ide o jednu z najlepšie hodnotených hier na starej generácii konzol. O rok neskôr prichádza na trh verzia pre Xbox One a PS4, pričom PC verzia bude nasledovať budúci rok. Otázkou však je, či sú vylepšenia dostatočné na to, aby ste za nich zaplatili plnú sumu.

GTA V ponúklo v rámci série viacero noviniek. V prvom rade tri hratel'né postavy, ktoré poskytli nielen viacero perspektív a vtipných momentov, ale aj nové možnosti pri rozprávaní príbehu a v hratel'nosti (vd'aka RPG systému každej z postáv). Hromada vol'nočasových aktivít, dlhý príbehový mód a vedľajšie úlohy a k tomu robustný mutliplayer.

To všetko ostalo aj v next-gen verzii, no autori sa neuspokojili iba s tým a, na rozdiel od remaku, štúdio Sleeping Dogs ponúklo aj hromadu vylepšení, ktoré menším či väčším dielom prispievajú k tomu, že verzia pre PS4 a Xbox One je svieža aj pre hráčov, ktorí už mali tú čest' hrať GTA V na starých konzolách. Hromada nových skladieb do rádií, vel'ké zlepšenie grafického spracovania, hlavne na poli dohľadnosti, kvality textúr, rozlíšenia a detailov. Najväčším prídavkom je však mód pohľadu z prvej osoby, ktorý do vel'kej miery mení pravidlá hrania. Áno, hra je rovnaká, ale perspektíva iná a rozdiel je tým pádom obrovský. Podstatné je najmä to, že všetky funkcie hratel'nosti zostávajú pri pohľade z prvej osoby po starom. Poteší aj zmysel pre detail, ktorým sú v štúdiu Rockstar takí známi. Napríklad telefón sa pri prepnutí do FPS pohľadu presúva do rúk postavy, v autách fungujú budíky, a dokonca aj názvy zapnutých staníc.

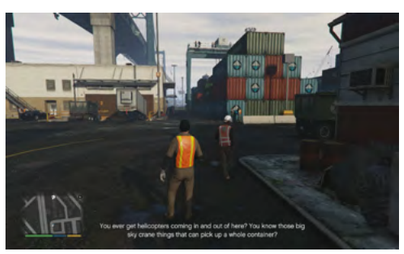
Okrem toho sa v next-gen verzii nachádzajú aj nové misie a autori mysleli aj na hráčov, ktorí už hrali hru na starých konzolách a rozhodli sa pre kúpu Xbox One alebo PS4 verzie. V prvom rade je tu možnosť presunu postavy z GTA Online a v druhom rade sú tu rôzne peňažné odmeny pre týchto hráčov.

Ďalšie vylepšenia sa týkajú GTA Online, kde bol počet hráčov zdvihnutý na 30. Avšak na druhej strane, ani po roku sa v hre nevyskytli Heisty a verzia pre nové konzoly nie je výnimkou. Vzhľadom na to je to dosť veľké sklamanie, pretože vždy sa hovorí o tom, že už do hry onedlho pribudnú, no zatiaľ sa tak nestalo. Najnovší dátum hovorí o začiatku roka 2015, no pokiaľ sa tak nestane, považujeme to za malý nedostatok v mori pozitív, a ak sa Heisty skutočne v hre objavia, tak ako autori tvrdia, tento mínus môžete ignorovať.

GTA V pre nové konzoly je príkladom toho, ako na to. Hra má dostatok vylepšení a nového obsahu, aby si vedela obhájiť svoju cenovku, pričom na oplátku ponúka ešte lepšiu verziu hry, ktorá v minulom roku bodovala v GOTY rebríčkoch.

Ak ste fanúšikom tejto série, tak nemáte nad čím uvažovať, GTA V je aj pre Xbox One a PS4 stávkou na istotu.

Dominik Farkaš



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

Telkáč.sk GENERATION BARRACUDA MOVIE CinemArt

ASUS ZENFONE 5

Päť palcový majster ZEN.

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: ASUS
Dostupná cena : 180 €

PLUSY A MÍNUSY:

+ prevedenie
+ dizajn
+ fotoaparát
+ výkon
+ nadstavba ZenUI
+ vyladenosť OS

- výdrž batérie

ŠPECIFIKÁCIE:

Platforma: Android 4.3
Farba: uhľovo čierna/ perlovo biela/šero fialová/ zlatá šampanská
Rozmery: 148,2×72,8×10,34mm
Hmotnosť: 145g
CPU: Intel® Atom™ Multi-Core Z2580 Processor 2.0 GHz with Intel Hyper-Threading Technology
RAM: 2 Gb
Úložisko: 8/16Gb eMMc Flash 5Gb free lifetime ASUS WebStorage
Slot na kartu: Micro SD karta do 64 Gb
Modem: INTEL XMM6360
Displej: 5palcový , HD 1280x720, IPS kapacitný multi dotykový panel Corning® Gorilla® Glass 3, podpora GloveTouch input
Kamera:
Predná: 2 Mega-Pixel, F2.4 Aperture
Zadná: 8 Mega-Pixel, Auto Focus, LED Flash, F2.0 Aperture, PixelMaster
Audio výstup: 3.5mm

HODNOTENIE:
90%

Asus vydal novú rodinu smarfónov série Zenfone. Komplexnú prepracovanosť nového ZenUI, kvalitné dizajnové prevedenie a mnoho ďalších vlastností, má aj nami recenzovaný ZenFone 5.

DIZAJN A KONŠTRUKCIA

Nová séria ZenFone smartfónov sa stala víťazom prestížneho ocenenia RedDot Award.

Vďačí za to predovšetkým svojej povrchovej úprave či rozmerom. Predná časť smarfónu pozostáva z mriežky reproduktora, loga ASUS a ukrytých diód, spolu s prednou kamerou. Na spodnej časti sú umiestnené tri dotykové tlačidlá, (krok späť, domov, aplikácie), a špeciálna vzorovaná hliníková lišta v tvare letokruhov. Ako zobrazovacia jednotka je použitý 5-palcový IPS displej, ktorý má primerane úzke rámčeky z ľavej a pravej strany. Displej má taktiež lesklú povrchovú úpravu, odolnú voči poškriabaniu a podporu zvýšeného dotyku, pre používanie v rukaviciach.

Vďaka dotykovým ovládacím tlačidlám je zariadenie predĺžené o niekoľko milimetrov, ostáva tak viac priestoru pre plnohodnotné zobrazovanie obsahu na displeji. Na spodnej časti rámu smarfónu, ktorý je tvorený v celosti so zadným krytom, nachádzame microUSB konektor a v pravej hornej časti jack 3,5mm konektor. Pravá časť rámu obsahuje ovládacie tlačidlá hlasitosti a zapnutia, ktoré sú vhodne rozmiestnené a umožňujú ovládanie jednou rukou.

V hornej časti zadného krytu je umiestnená kamera, LED prisvetľovacia dióda a opäť logo ASUS. V dolnej časti sú umiestnené ďalšie informačné nápisy a mriežka reproduktora, ktorá je síce vyformovaná po celej šírke zariadenia, ale reproduktor nezaberá

ani jej tretinu. Sloty na miniSIM karty a vloženie microSD karty nájdeme len po otvorení celého, mäkkým plastom spracovaného zadného krytu. Výrobca týmto opatrením dosiahol menšiu hrúbku zariadenia na úkor horšieho prístupu k týmto slotom. Avšak nám osobne toto umiestnenie neprekážalo a celkovo bola konštrukcia pevná, nič nevŕzgalo ani sa neprehýbalo. Hmotnosť zariadenia nepresiahla 150g čo nie je veľa ani málo, vzhľadom na rozmery smartfónu.

Päť farebných prevedení zadného krytu ponúkajú dostatočnú voľbu štýlu pre každého a pridávajú aj na atraktivite, či osobitnom štýle.

DISPLEJ

Veľký päť palcový IPS displej ponúkal plnohodnotné HD rozlíšenie 1280x720 pix ,primeranú kvalitu a ostrosť zobrazovaných farieb. Spočiatku sme neboli spokojný s jeho povrchovou úpravou, ktorá bola lesklá a pri vypnutom displeji bolo vidno každý otlačok. Pravdupovediac, celková predná časť smarfónu, až na spodný hliníkový pásik, nepôsobila elegantne. Po niekoľko dní trvajúcom používaní, sme si na viditeľné otlačky zvykli.

Odolnosť voči poškriabaniu Gorilla Glass vo verzii 3, bola pôsobivá. Po celú dobu testovania sme displej nešetrili a smartfón sme kládli na rôzne ostré či menej ostré miesta ako stoly, drevo, vrecká s rôznym obsahom a podobne. Potešila nás podpora dotyku cez rukavice. Jednoduché nastavenie pomohlo dosiahnuť vysokú citlivosť, a tak sa dal displej smartfónu celkom pohodlne obsluhovať aj v rukaviciach, či cez tenšie oblečenie.

KAMERA

Veľmi pozitívne nás prekvapili vlastnosti hlavnej zadnej kamery. Výrobca si pripravil naozaj veľmi pestrú paletu pokročilejších nastavení filtrov, odtienov, módov či režim TURBO. Menu bolo veľmi prehľadné a dostatočne čitateľné. Na fotenie a natáčanie bol použitý 8mpix objektív s automatickým zaostrovaním, s clonou F2.0 a technológiou PixelMaster, pre ultra ostré zábery. Pri fotení nás potešila široká možnosť prispôsobenia prostredia, či už išlo o hodnoty ISO, slabšieho svetla alebo rýchlych záberov, kde sme mohli po podržaní tlačidla spúšte na displeji nasnímať do 30 snímkov a vybrať si z nich tie najlepšie. Nechýbala ani automatická detekcia úsmevu, či počet osôb pre fotenie Selfie.

Videá sa dali točiť ako GIF, časozberné video, kde ste si mohli nastaviť rozpätie od jednej až po päť sekúnd. Kvalita zaostrovania bola primeraná, chýbalo lepšie makro pri fotení efektov z blízka, čiastočne sa dalo nahradiť efektom miniatúry- kde ste si mohli zvoliť buď kružnicu alebo obdĺžnik a okolie objektu bolo rozostrené. Pri efekte hĺbky ostrosti poľa opäť zvýraznil objekt nachádzajúci sa bližšie. Pre fotenie pri zlých svetelných podmienkach bol dostupný režim slabého svetla, avšak na úkor malého rozlíšenia fotky.

Pri fotení vo formáte 4:3 bolo možné fotiť v rozlíšení 8mpix pri širokouhlom 16:9 -6mpix. Predná kamera o rozlíšení 2mpix bola dostatočne kvalitná na uskutočnenie

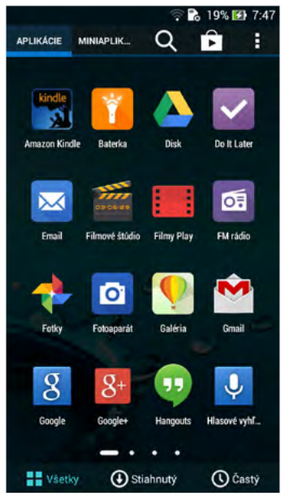
videohovor, ba aj natáčanie FullHD videa, no mala problém s plynulosťou obrazu. Nastaviť bolo možné spustenie fotoaparátu po dvojitom stlačení tlačidla hlasitosti čo nám prišlo ako správne, no predsa len chýbala spúšť fotoaparátu.

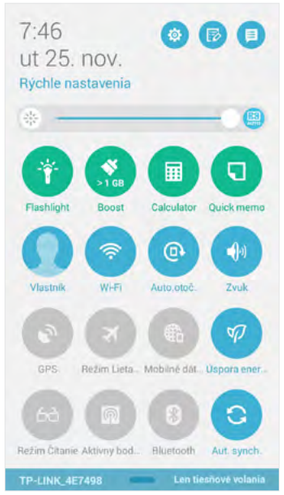
HARDVÉR A VÝKON

Ako výpočtová jednotka bol použitý dvoj-jadrový procesor Intel Atom Z2560 P, vo frekvencii 1,6GHz s podporou Hyper-Threadingu a štyrmi vláknami, s grafickou kartou PowerVR SGX544MP2. Veľkosť operačnej pamäte výrobca stanovil na 1/2GB a internú pamäť navolil do troch veľkostí 8/16GB. Podpora microSD kariet do 64GB a dvoch SIM kariet 2G/3G nechýbala taktiež. V smartfóne boli obsiahnuté všetky doterajšie možné prostriedky na dátovú komunikáciu či určenie polohy.

Z počiatku sme boli voči procesoru skeptickí, očakávali sme zasekávanie systému. Naopak sme boli prekvapení, ako všetko išlo, ako sme nezaznamenali, žiadne veľké oneskorenia pri spúšťaní aplikácií ani pri ich používaní. Takže výkonov na tom nebol vôbec zle. Čo sa týka batérie, pri nej by sme sa pozastavili. Chovať päť palcový displej a ostatný hardvér by bola výzva pre každú batériu.

Asus sa rozhodol použiť 2110 mAh Líthiovú batériu. Jej kapacita je vzhľadom na parametre smartfónu dosť malá. Každodennému nabíjaniu sa vyhnete len pri všednom používaní internetu, chatovaní, telefonovaní a bez hrania. Akonáhle sme spustili náročnú aplikáciu, percentá na batérií ubiehali tak rýchlo, ako rýchlostný





vlak. Pri bežnom používaní a zapnutí úsporných funkcií sme dokázali udržať v prevádzke do štyroch dní. Z toho polovicu času bol smartfón v pohotovostnom režime, displej bol v prevádzke cca 5 hodín a Wi-Fi cca 30h bez vloženej SIM karty. Pri využívaní dátového pripojenia cez SIM kartu sme sa dostali na hranicu niečo cez 20 hodín. Hlasitosť prehrávania hudby z hlavného reproduktora bola dostatočne kvalitná, no mohla byť o niečo vyššia. Dobre obstála aj hlasitosť slúchadla, ktorá bola dostočne dobrá pre telefonické rozhovory.

SOFTVÉR

Asus dodáva Zenfone 5 s Androidom 4.3 Jelly Bean a sľúbenou aktualizáciou na Kitkat. V systéme je použitá nadstavba ZenUI, ktorá má na starosti mnoho používateľských prostriedkov: hlavnú lištu, po ktorej vysunutí sme mali k dispozícii nastavenia dát, kalkulačku, ovládanie LED prisvetlenia či prečistenie RAM pamäťe.

Nakoľko boli tieto prvky vstavané do systému a nemuseli sme ich dodatočne inštalovať z Google Play, hodnotíme to veľmi pozitívne. Režim Easy ponúkal intuitívne rozhranie, kde boli dostupné len niektoré základné aplikácie ako nastavenia, kalendár, fotoaparát a všetko to bolo odeté do veľkých ikoniek a modrastého menu.

Pri prehľadávaní menu zariadenia sme často našli problém so zobrazovaním textu, kde pri dlhšom názve aplikácie alebo ponuky sa text nezobrazoval pod sebou, ale prepisoval rôzne symboly. Jelly Bean fungoval bez zamŕzania a rôznych oneskorení.

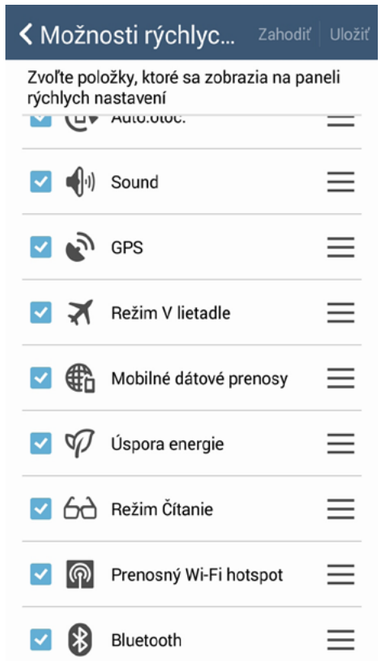
Celkovo sa nám nadstavba od ASUS pozdávala a novší Android KitKat by mohol priniesť viac vylepšení, i keď nebolo toho veľa na opravovanie.

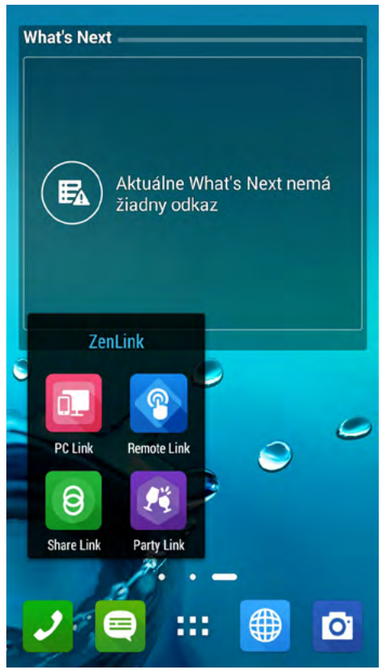
Aplikácie ZenLink mali na starosti možnosti zdieľania, ovládania či pripájania. Intuitívne bolo obsluhovanie oboch SIM kariet, kde sme si vždy mohli vybrať, z ktorého čísla chceme uskutočniť hovor a nastaviť rôzne parametre.

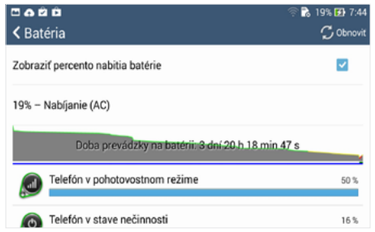
VERDIKT

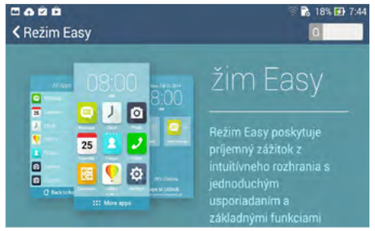
Príjemná kvalita, ocenený dizajn a skvelo nasadená cena pohybujúca sa do 200 EUR. Podľa parametrov sú hlavnými výhodami tohto smartfónu. Ak plánujete kúpiť päť palcový telefón, ktorý pobeží svižne, máte radi fotenie, využijete pripojenie dvoch SIM kariet a nebude vám prekážať častejšie nabíjanie, tak potom ASUS ZenFone 5 je presne pre vás!

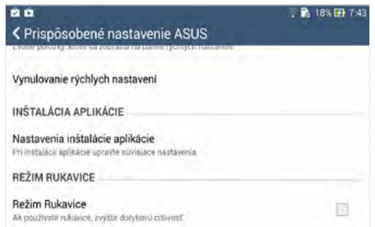
Lukáš Libica

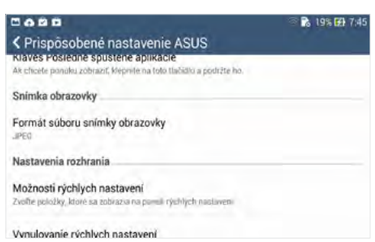












Distributor Česká a Slovenská republika:

ANIXTER

Anixter Czech a.s.
Türkova 2319/5b, 149 00 Praha 4
Chodov, Česká republika
prague@anixter.com

Sales team:
Pavol Gräff
mob: +421 911 210 956
email: pavol.graff@anixter.com

Petr Džugan
mob: +420 602 135 422
email: petr.dzugan@anixter.com

Tesoro Kuven Devil A1

Aspoň viem, ako som ohluchol

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Tesoro
Dostupná cena : 60 €

PLUSY A MÍNUSY:

+ spracovanie
+ zvuk
+ mikrofón

- slabšie bassy

ŠPECIFIKÁCIE:

Frekvenčný rozsah: 20 – 20000 Hz
Impedancia: 32Ω @1KHz
Citlivosť: 116 ± 4dB 1KHz
Dĺžka kábla: 1,2 m
Hmotnosť: 350 g
Konektor: Audio-Jack
Mikrofón:
Frekvenčný rozsah: 100 – 10 000 Hz
Citlivosť: -38 ± 3 dB
Typ: jednosmerný

HODNOTENIE:
85%

Drahšie herné slúchadlá pre tých najnáročnejších hráčov, ktorí si potrpia na kvalitnom zvuku či spracovaní. Samozrejme, sú vhodné aj pre tých, čo si iba radi vypočujú svoju obľúbenú muziku na plné pecky.

Slúchadlá k nám prišli zabalené v krásne spracovanej škatuli, v ktorej boli výborne pripevnené, takže sa rozhodne nemusíte obávať akéhokoľvek poškodenia počas prepravy. V balení sa okrem samotných slúchadiel nachádzala aj externá USB zvuková karta, predlžovacie káble a, samozrejme, výrobca nezabudol ani na smartfóny, a preto pribalil aj kombo jack, v ktorom sa nachádza výstup zvuku ako aj vstup mikrofónu.

Dĺžka káblov vedúcich zo slúchadiel je krátkych 120 centimetrov, čo však považujeme za výhodu, pretože v prípade, že ich používate na notebooku či smartfóne, vám aspoň nezavadzajú metre prebytočných káblov. V prípade, že potrebujete dlhší kábel, je pribalený predlžovací kábel s dĺžkou dva metre. Na kábli od slúchadiel sa nachádza aj analógový potenciometer na reguláciu hlasitosti spoločne s vypínačom mikrofónu.

ŠPECIFIKÁCIE

Slúchadlá disponujú 50mm meničmi s impedanciou 32Ω, rozsah frekvencií sa pohybuje od 20Hz až po 20KHz, ďalej dokážu vyprodukovať až 116 ± 4dB pri 1KHz, čo bohato stačí na to, aby ste sa celý deň pýtali každého: "Čo? Čooo?" Výrobca ďalej udáva, že slúchadlá podporujú až 7,1 vitálny priestorový zvuk.

Mušle sú uzavretého typu, čo znamená, že sú stavané tak, aby prepúšťali absolútne minimum zvukov z vášho okolia či naopak.

Mikrofón je podľa výrobcu smerový, vďaka čomu by mal odfiltrovať zvuk okolia. Jeho impedancia sa pohybuje na úrovni 2,2KΩ a je schopný zachytávať frekvencie v rozpätí 100Hz – 10KHz, citlivosť je -38 ± 3dB pri 1KHz.

Kvalitou spracovania rozhodne slúchadlá predbiehajú väčšinu konkurencie, a to vďaka svojmu (prakticky) celokovovému telu.

POHODLIE

Ešte než sa dostaneme k samotnému zvuku, pozrieme sa, ako sa slúchadlá vôbec nosia.

Mušle sú skutočne veľké, takže ani hráči s tými najväčšími „satelitmi" sa nemusia obávať, či im nebudú slúchadlá malé. V našom prípade sadli akurát na hlavu a vďaka vynikajúcemu polstrovaniu nám vynikajúco sedeli na hlave. Dovolíme si povedať, že ide o jediné slúchadlá, ktoré sme vydržali mať na hlave aj 10 hodín bez prestávky, bez akéhokoľvek nepohodlia či vysokého tlaku na hlave. Jediné, čo sme si spočiatku všimli, bola vyššia váha.

KVALITA ZVUKU

Už pri prvom použití sme si všimli veľmi príjemné vysoké a stredné tóny, no, bohužiaľ, sme si postupne začali všímať slabšie hĺbky (bass), preto sme sa začali hrať s equalizérom na našom prehrávači, no bezvýsledne. Inak musíme pochváliť, celkový zvukový zážitok bol skutočne vyvážený a celkovo veľmi príjemný.

Výrobca ďalej udáva, že slúchadlá disponujú virtuálnym, 7,1 priestorovým zvukom, my to však potvrdiť nemôžeme, pretože slúchadlá nemajú možnosť fyzicky vytvoriť tento zvuk, pretože majú iba jednu membránu na každej strane, preto podávajú "iba" veľmi kvalitné stereo.

Samozrejme sme sa nezabudli pozrieť na zúbok mikrofónu. Bežne sú mikrofóny na herných slúchadlách celkom nekvalitné a buď sa nevedia vyrovnať s nižšími tónmi, alebo, naopak, s tými vysokými. V prípade Kuven Devilu sme zostali príjemne prekvapení, mikrofón nás prekvapil prijateľným zvukom ako aj svojou smerovosťou, takže aj keď sme boli v mierne hlučnej miestnosti, nemali sme problémy s akýmkoľvek ruchom v pozadí. Kvalita sa tiež radí medzi lepší štandard.

VERDIKT

Herné slúchadlá Tesoro Kuven Devil A1 sú skutočne vynikajúcou voľbou pre každého hráča, kvalitou zvuku sa radia medzi tie lepšie. Vďaka pohodliu si ich obľúbi azda každý, pretože sa nosia priam vynikajúco. Kvalita spracovania je opäť vynikajúca, a tak sa netreba obávať akýchkoľvek krútiacich sa plastov, ktoré, ako bonus, ešte aj škrípu.

Marcel Ilavský

Razer Kraken 7.1 Chroma

Vypustite farebného Krakena!

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Razer
Dostupná cena : 81,49€

PLUSY A MÍNUSY:

+ dizajn
+ zvuk
+ RGB podsvietenie

- absencia ovládania hlasitosti
- cena

ŠPECIFIKÁCIE:

Frekvenčný rozsah: 20 – 20 000 Hz
Impedancia: 32 OHm @ 1 kHz
Citlivosť: 110 dB ± 4 dB @ 1 kHz
Výkon: 30 mW
Reproduktory: 40 mm neodymové magnety
Dĺžka kábla: 2 m
Hmotnosť: 340 g
Konektor: USB

Mikrofón:
Frekvenčný rozsah: 100 – 12 000 Hz
Odstup singnálu od šumu: 52 db
Citlivosť: - 40 dB ± 3 dB
Typ: jednosmerný

HODNOTENIE:
85%

Slúchadlá Kraken 7.1 Chroma sú najnovším prírastkom do produktovej línie spoločnosti Razer, asi najznámejšieho výrobcu herných periférií, ktorý dobre vie, že hráči milujú možnosti nastavovania a prispôsobovania. Práve prívlastok Chroma, čiže RGB podsvietenie, slúchadlá odlišuje od štandardnej verzie.

BALENIE

Už prvý pohl'ad na balenie prezrádza, že ide o prestížny výrobok. Matná čierna v kombinácii s typickou jedovatou zelenou a tromi zapletenými hadmi sú pre Razer charakteristickými znakmi. O hlavnej funkcii informuje nielen popis na prednej strane, ale aj dúhové nápisy Chroma. Celá predná strana je prichytená suchým zipsom a dá sa otvárat', takže slúchadlá je možné opätovne zabalit' a prenášat'. Na zadnej strane nájdeme všetky potrebné informácie ako aj popis základných častí. Pribalený je manuál, kartička s pod'akovaním a ako bonus dve nálepky s logom Razer.

DIZAJN A KONŠTRUKCIA

Vzhl'ad nových Krakenov, ako napokon aj pôvodných, nie je ničím extravagantný. Nejde ale o negatívum, práve naopak. V poslednej dobe prinášajú výrobcovia periférie navrhované v štýle "čím viac hrán a diód, tým viac Adidas". Uhladený dizajn slúchadiel Chroma je elegantný, a pritom nenudí. Hlavový most potiahnutý čiernou koženkou je osviežený nápisom Razer. Mušle sú klasického tvaru, s čiernou kovovou mriežkou, s podsvieteným logom troch hadov. Podl'a špecifikácií by malo íst' o circumaurálne mušle, no to by platilo jedine v prípade trojročných detí alebo s pomocou plastického chirurga. Slúchadla teda neobklopia celé uši, ale skôr ich pritláčajú. Pri dlhodobejšom hraní budete pocit'ovat' nepríjemné omínanie a prestávky budú nevyhnutné. Zmena farby sa vykonáva výhradne softvérovo pomocou Synapse 2.0.

Na l'avej strane sa nachádza zasúvatel'ný mikrofón, ktorý sa dá celý ukryt' v prípade, ak ho nevyužívate. Jeho zapnutie indikuje aj podsvietená špička. Deaktivovat' (Mute) sa dá aj prostredníctvom nenápadného tlačidla na jeho konci. Jediným spôsobom pripojenia headsetu je USB kábel, takže využitie napríklad s mobilným telefónom či mp3 prehrávačom odpadá. Kábel je tradične potiahnutý tkaninou, čo prináša výhody aj nevýhody. Daňou za zvýšenú odolnost' a menšiu tendenciu skrúcania sa je hluk pri kontakte kábla napríklad s hranou stola. Nepochopitel'ným faktom je absencia akéhokol'vek ovládania hlasitosti, a to či už priamo na slúchadlách alebo na kábli. V hrách sme preto museli používat' ovládanie na klávesnici.

ZVUKOVÝ PREJAV

Tak ako nás po rozbalení potešil dizajn, sklamal nás zvukový prejav. Ide síce o herný headset a tie sú zamerané na atmosféru výbuchov a výstrelov, ale Kraken 7.1 Chroma sú až extrémne prebasované. Možnost' Bass Boost by v nastaveniach zapol naozaj len pacient "doktora Chocholouška". Práve softvér Synapse 2.0 situáciu zachraňuje svojím ekvalizérom.

Posunie vysoké a stredné tóny viac do popredia a skrotí neposlušné basy. Netvrdíme, že potom sme boli so zvukom úplne spokojní, no určite ide o mnohonásobné zlepšenie. Svoju silnú stránku ukážu, pochopitel'ne, v hrách, výbuchy a lietajúce gul'ky sa šíria z každej strany, a to vd'aka virtuálnemu 7.1 zvuku, ktorý si ešte vie každý doladit' podl'a svojich potrieb a tvaru uší, pretože zdroj zvuku vnímame všetci trocha odlišne. Túto funkciu slúchadlá plnia naozaj dobre, predné a bočné smery sa dajú l'ahko rozlišovat', pri zadných je to náročnejšie, no určite vás nikto neprekvapí zo zálohy.

Pre počúvanie hudby odporúčame prepnút' výstup na stereo. Zvuk síce nemá taký priestor, ale eliminujú sa tým nepríjemné umelé ozveny. Niektorí majitelia sa st'ažujú na statický šum, ale my sme sa s týmto problémom pri testovaní nestretli.

VERDIKT

Headset Razer Kraken 7.1 Chroma prináša hráčom takmer všetko, čo potrebujú. Dobrú konštrukciu a odolnost', po menších nastaveniach prijatel'ný zvuk a vychytávky, ako napríklad zasúvatel'ný mikrofón a RGB podsvietenie. S pomocou virtuálneho priestorového zvuku budete počut' svojich nepriatel'ov z každého smeru. Škoda len chýbajúceho ovládania hlasitosti, ktoré musíte riešit' svojpomocne. Nepoteší ani vyššia cena, za ktorú sa dajú zaobstarat' stereo slúchadlá s kvalitnejším zvukom a externý mikrofón. Ak ale trváte na kompaktnom riešení a surrounde, sú Razery dobrou vol'bou.

Róbert Babej-Kmec

PlayStation TV

Čo je malé, to je milé

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: SONY
Dostupná cena : 99,99€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Remote play - lokálne, cez net
+ rozmery
+ jednoduché prenášanie
+ bezplatné hry pre členov PS+
+ teoreticky cena

- absencia multimediálnych funkcií a aplikácií
- obmedzená ponuka PS VITA titulov
- kompatibilita s PS VITA hrami a aplikáciami
- nižšie rozlíšenie, video -720 p
- drahé pamäťové karty, pokiaľ nevlastníte PS VITA
- absencia ovládača

HODNOTENIE:
60%

Na Slovensku sa bez väčších fanfár začal predávať najnovší prírastok do rodiny PlayStation zariadení. Nazýva sa PlayStation TV a je to niečo iné, než by ste podľa názvu možno očakávali. Hlavne ak vám "TV" v názve evokuje prístroje ako Apple TV, Fire TV atď. Nie, Sony sa nepokúša so svojou PlayStation TV vyhrať boj o obývačku. Realita je úplne iná.

Výrazne napovie aj pôvodný názov, pod ktorým sa miniatúrna škatuľka začala predávať v Japonsku. Tam ju v obchodoch nájdete pod menom Vita TV. Ide v podstate o prezlečenú prenosnú konzolu PS Vita, ktorá je v TV verzii obohatená o HDMI výstup a eternetový port. Je určená pre pripojenie k televízoru, a preto neobsahuje žiaden displej. Nefunguje ani dotykové ovládanie, ktoré bolo často nasilu integrované do hier pre prenosnú konzolu.

PlayStation TV teda ponúka veľmi podobné možnosti ako PS Vita. Hardvérové komponenty sú totožné. Vďaka tomu si na PS TV zahráte tie isté hry ako na Vite, avšak nie všetky. Problém je ten, že mnohé tituly majú v sebe zabudované prvky, ktoré využívajú dotykové displeje. Aby sa tieto hry dali hrať na PS TV, vývojári musia tieto prvky upraviť. A to sa nestalo v prípade všetkých hier. Zahráte si však napr. Killzone a aj mnoho nezávislých titulov. Na PS TV sme hrali aj najnovšiu exkluzivitu pre Vitu, Freedom Wars. Treba spomenúť, že Vita hry sú optimalizované pre rozlíšenie 544p, takže v rozlíšení 720p, ktoré zobrazuje PS TV, niekedy viac vyniknú grafické nedokonalosti a obmedzený výkon.

Okrem hier, ktoré vyšli na platformu PS Vita, zvládne PlayStation TV aj ďalšie hry, ktoré si zahráte na Vite. Teda kompatibilné tituly zo systémov PS One, PS minis a PSP. Tým ponuka malej konzoly končí. Nostalgici sa potešia, bežní dnešní hráči skôr ohrnú nos. Nakoľko je bohatá alebo chudobná – to si musí zvážiť každý sám. Hier je, z hľadiska celkového počtu, veľa a určite sa s PS TV zabavíte. Avšak napr. PlayStation 3 ponúka ovela rôznorodejšiu a atraktívnejšiu knižnicu hier.

Prečo porovnávame PlayStation TV s PS3? Pretože cena je veľmi podobná. PS TV kúpite v obchode za 99 eur. Za túto cenu dostanete škatuľku, potrebné káble a voucher s tromi hrami – OlliOlli, Worms, Velocity Ultra. Ak nemáte doma žiadnu inú PlayStation konzolu, dokúpiť si budete musieť ovládač (Dualshock 3 alebo 4) a pamäťovú kartu pre PS Vita. Tieto karty sú kompatibilné s PS TV a budete ich potrebovať, ak si chcete kupovať hry digitálne. Zabudované úložisko s veľkosťou 1 GB sa minie veľmi rýchlo. Tieto dve položky navýšia vstupné náklady na kúpu mikrokonzoly na úroveň 120 – 140 eur, čo je cena, za ktorú kúpite aj 12 GB verziu PS3-ky. Aj v tomto prípade si treba dať pozor na zabudované úložisko, ktoré vám pravdepodobne nebude stačiť.

Ako sme už v úvode spomenuli, PlayStation TV nie je multimediálna konzola v pravom slova zmysle. Nečakajte od nej multimediálne možnosti, aké ponúka Apple TV a podobné škatuľky. PS TV má vo výbave internetové rádio TuneIn, multimediálny prehrávač s podporou DLNA serverov (avšak so žalostne slabou podporou formátov) a kanál Live from PlayStation. Tým multimediálne možnosti PS TV končia. Je to škoda, pretože v tomto smere sa mohlo štúdio Sony viac posnažiť. Dokonca ani YouTube aplikácia, ktorá je dostupná pre Vitu, zatiaľ nie je optimalizovaná, aby podporovala PS TV. Je zrejmé, že Sony multimediálne funkcie nezaujímajú, a to aj napriek slovu "TV" v názve.

Zhrňme si to. PS TV nie je multimediálna škatuľka. Je to miniatúrna konzola, ktorá má jedno využitie – hry. Zahráte si obmedzenú knižnicu Vita hier, ktorá sa rôznorodosťou a kvalitou nemôže porovnávať s PS3 titulmi. Avšak viacero titulov si zaslúži, aby ste si ich zahrali. Plus je k dispozícii výber klasických hier z dôb PS One a PSP. A netreba zabúdať ani na funkciu Remote Play, ktorá je sama o sebe dôvodom ku kúpe.

Pomocou Remote Play môžete v rámci jednej domácnosti, ale aj na diaľku pristupovať ku konzole PS4. Sony odporúča prepojiť obe konzoly pomocou ethernetu, ale aj v takomto prípade pocítite mierne oneskorenú odozvu, rádovo niekoľko ms. Hry sú cez Remote Play veľmi dobre hrateľné, ale je viditeľné, že nehráte priamo na konzole. Aj napriek tomu sme si túto funkciu obľúbili a využívame ju najmä cez internet. Vita sa v tomto smere osvedčila a nakoľko PS TV je v podstate Vita v inej forme, čakali sme zrovnateľnú kvalitu. Výsledok nás potešil – pomocou

PlayStation TV hráme na našej 150 km vzdialenej PS4-ke a hry si užívame viac, ako keď sme si ich streamovali cez Vitu. Dôvod je ovládanie bez kompromisov, keďže k PS TV pripojíte Dualshock 3 alebo 4. Oceňujeme aj to, že hráme na veľkej obrazovke. Síce v menšom rozlíšení, 720p, a v menšej grafickej kvalite. Ale už sa neobmedzujeme na malý displej PS Vity. Dodajme, že pre dobrú kvalitu funkcie Remote Play odporúčame optický internet u vás doma (tam kde je PS4) aj na mieste, kde je PS TV. Najdôležitejší je stabilný upload na úrovni minimálne 5 Mbps.

PlayStation TV je zariadenie, ktoré asi neosloví masy. Hoci sa predáva za atraktívnu cenu, chýbajú jej atraktívne multimediálne funkcie, ktoré by sme od "TV" zariadenia očakávali. Knižnica Vita hier dokáže zabaviť, ale s PS3 titulmi sa nemôže porovnávať z hľadiska audiovizuálneho spracovania ani rôznorodosti. Nehovoriac o tom, že mnohé hry pre Vitu sú dostupné aj pre PS3 a PS4. Ich dostupnosť pre Vitu má zmysel najmä z hľadiska mobility – ak sa chcete zahrať počas cestovania. To PS TV neponúka, na fungovanie vyžaduje externú obrazovku. Na druhej strane, PS TV je ľahko prenosná škatuľka. Nie je problém ju zbaliť a priniesť si ju na chalupu alebo na chatu a tam sa hrať. Nutnosťou je iba obrazovka s HDMI vstupom. A ak máte na chalupe aj optický, resp. vysokorýchlostný internet, pripojíte sa na vašu PS4, ktorá ostala doma, a razom sa ponuka hier rozšíri. Aj my používame PS TV v prevažnej väčšine ako klienta pre funkciu Remote Play. A musíme povedať, že ide o najlepší spôsob, ako si dnes vzdialené hranie na PS4 vychutnať. Výhodou je aj absolútne tichá prevádzka a možnosť pripojiť Bluetooth príslušenstvo vrátane slúchadiel.

Samozrejme, PS TV má zmysel aj ako rozšírenie domáceho PlayStation ekosystému. Pripojte ju k monitoru alebo televízoru vo vedľajšej izbe a hrajte PS4 hry, keď televízor používa niekto iný. Alebo, ak si platíte členstvo PS+, užívajte si bezplatné hry pre PS Vitu na PS TV. Aj v takomto prípade stojí PlayStation TV za zváženie. Hlavne od nej nečakajte klasické „TV" zariadenie. A ak žiadnu PlayStation konzolu nevlastníte a PS TV vás oslovila svojou cenou, pretože máte obmedzený rozpočet, popremýšľajte radšej o PS3-ke. Tá má výrazne viac kultových hier a ponúka lepšie multimediálne funkcie ako PS TV.

Roman JC Kadlec

Logitech K360

Lacná, pohodlná a dobre prenosná klávesnica, ktorá sadne azda každému.

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Logitech
Dostupná cena : 24€

PLUSY A MÍNUSY:

+ pohodlné písanie
+ multifunkčný prijímač
+ cena

- nedomyslené klávesy "Shift" a "Ctrl"

ŠPECIFIKÁCIE:

Pásmo: 2,4 Ghz

Veľkosť: 381 x 156 x 19 mm (Š x H x V)

Typ napájania: 2 x AA batérie

Výdrž na batérie: 3 roky

HODNOTENIE:
85%

V dnešnej recenzii sme si zobrali na mušku klávesnicu Logitech K360 v šedej farbe, ktorá sa svojou cenou 24-30 € radí do kategórie stredne lacných až lacných klávesníc.

Výrobca ponúka klávesnicu v troch základných farbách: bielej, šedej, čiernej (tie ešte majú rôzne vynilové potlače s rôznymi vzormi), my sme mali šedú verziu s vynilovou potlačou s akcentom čiernej – v tejto kombinácii je klávesnica neutrálna a hodí sa snád' všade. S rozmermi 381 x 156 x 19 mm (Š x H x V) sa radí medzi relatívne malé klávesnice (je asi o 20 % menšia ako štandardné klávesnice), no vd'aka svojmu dizajnu vyzerá opticky bežne a nepôsobí malým dojmom. Medzi klávesmi sú medzery asi 2-3 mm, vd'aka ktorým sa vyvarujete preklepom, ked'že klávesy sú pomerne malé.

Napájanie zabezpečujú dve batérie typu AA (tužkové) a pripája sa k počítaču cez miniatúrny bezdrôtový prijímač, ktorý je univerzálny, a v prípade, že vlastníte počítačovú myš od spoločnosti Logitech, nebudete potrebovat' druhý prijímač, pretože ten od klávesnice sa postará aj o myš.

AKO SA POUŽÍVA?

Na klávesnici sa píše vel'mi príjemne, pretože klávesy aj napriek vyššiemu zdvihu (4 mm) majú vel'mi príjemný a istý stisk, taktiež sú tiché, čo znamená, že klávesnica Vás v tichej miestnosti rozhodne nebude rušit'.

Rozloženie je taktiež prijatel'né, jediné k čomu máme výhradu, je dost' krátky l'avý Shift, ktorý pri troche nepozornosti nemusíte trafit', naopak l'avý kláves Ctrl je až zbytočne vel'ký. Kláves FN, ktorý slúži na ovládanie programovatel'ných kláves, je na pravej strane, čo je vcelku neobvyklé, pretože sme z notebookov zvyknutí na ich umiestnenie na l'avej strane klávesnice. Na iných klávesniciach býva častým problémom malý alebo zbytočne vel'ký kláves Enter, Logitech to však zvládol na pomyselnú jednotku a Enter sa triafa vel'mi dobre aj pri písaní desiatimi prstami

Na klávesnici môžeme nájst' v hornej časti šest' multimediálnych kláves na ovládanie hlasitosti, na pauzu či preskakovanie v playliste, v pravom hornom rohu sa nachádza už len vypínač.

Výrobca tvrdí, že výdrž batérie sa pohybuje až tri roky, my sme to radšej neskúšali.

VERDIKT

Klávesnica sa nám vel'mi páčila, rovnako ako po vzhl'adovej, tak aj po používatel'skej stránke, čo sa týka rozloženia klávesnice, stretli sme sa s menšími nedostatkami, napríklad spomínaný malý Shift či zbytočne vel'ké Ctrl. Za vel'ké plus považujeme kompaktnost' a pohodlnost'. Vzhl'adom na danú cenu ide skutočne o výborný produkt.

Marcel Ilavksý

DENZEL WASHINGTON
VO FILME OD REŽISÉRA FILMU TRAINING DAY
EQUALIZER

VYCHÁDZA NA DVD A BLU-RAY

SONY PICTURES HOME ENTERTAINMENT
BONTON FILM

LOGITECH G910 Orion Spark RGB

Najrýchlejšia mechanická klávesnica s RGB podsvietením na svete

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Logitech
Dostupná cena : 179€

PLUSY A MÍNUSY:

+ prevedenie
+ ergonómia
+ podsvietenie
+ ARX Dock
+ dve opierky dlaní

- na rýchle písanie to chce cvik

ŠPECIFIKÁCIE:

Požiadavky na systém:

Windows® 8, Windows® 7, Windows® Vista

- Port USB 2.0
- 70 MB vol'ného priestoru na pevnom disku
- Pripojenie k Internetu pre volitel'né stiahnutie ovládacieho softvéru

Technické údaje p:

Rozmery (D x Š x H): 210 x 505 x 35,5mm

Hmotnost': 1,5kg

Dĺžka káblu: 1,8m

HODNOTENIE:
95%

Sú l'udia normálni, ktorí si kúpia laptop raz za dekádu a to im, citujem, "bohate stačí" a potom sme tu my, zvyšní pacienti, ktorí by predali aj obličku len aby do agpčka zasunuli najnovšiu grafickú kartu rozžhavenú dobiela. Ja viem, trochu nadsadené, ale ved' si rozumieme, že?

Po svete ale chodí aj skupina l'udí, ktorí hranie berú dost' vážne, zameriavajú sa na špecifickú skupinu hier, v ideálnom prípade si hraním dokonca zarábajú na živobytie. No a práve pre týchto nadšencov, virtuálnych pôžitkárov, sú produkty ako naša recenzovaná klávesnica rajskou hudbou. Priznám sa, nepatrím do poslednej skupiny a to je asi dobre. Zažraný counterstriker by totiž tento plastový skvost objal, dal mu hodnotenie 150 percent a bolo by. Ale ja sa pokúsim o trochu objektivity.

Skúsim sa pozriet' G910ke na zúbok z pohl'adu hráča nadšenca ale aj bežného užívatel'a. Orion Spark je mechanická klávesnica, ktorá sa hrdo pýši použitím vlastných kláves Romer G. Áno, sú to mechanické spínače, podobne ako Cherry, ktoré sú známe svojou vysokou kvalitou ale aj ich nedostatkom. Romer G sú ale narozdiel od Cherry podstatne tichšie a to ja vel'mi oceňujem. Ďalšou fíčurou je kratší chod kláves o 25 percent oproti...nuž asi konkurencii. Každopádne áno, je to cítit'. Ak máte prsty na klávesách, reakcia je okamžitá a nepriatel' má nožík pod rebrom skôr ako vás zbadá. V tomto okamžiku ale bežný užívatel', ktorý momentálne píše túto recenziu trochu zakopáva.

Z môjho čisto subjektívneho pohl'adu sa na tejto klávesnici píše trochu t'ažkopádne. Je nám však dúfam všetkým jasné, že toto je hardcore herná klávesnica, nie chatovací nástroj. Som si ale istý, že po čase poslúži dobre aj na kvákanie, je to len vec zvyku. Ak sa rozhodnete pre hernú klávesnicu, počítajte takisto aj s tým, že Ctrl a Esc už nie sú krajné klávesy a spočiatku namiesto nich budete mačkat' makro klávesy, ktoré sú tu proste "navyše".

G910ka je štandardne vel'ká, s numlock čast'ou vpravo. Ergonomicky vel'mi príjemná, potiahnutá matným, pekným čiernym plastom. Je pomerne t'ažká, pevne drží na stole a vyklápacie nožičky klávesnicu mierne zdvihnú. K dispozícii sú dve vel'kosti opierky dlaní, čo je vel'ké plus. Klávesy sú vel'mi špecificky tvarované, vankúšiky prstov držia na mieste ako prikované. Takisto aj použitý font je perfektný ako sa na vlajkovú lod' patrí. Ako sme už na Logitech klávesniciach zvyknutí, aj na tejto sa po l'avej strane a na vrchnej časti nachádzajú G-čkové makroklávesy, v ktorých si môžete uložit' až 27 obl'úbených kombinácií. Nechýba ani tlačidlo makro record, multimediálne klávesy na ovládanie hlasitosti, tlačidlo vypínania podsvietenia alebo blokovania Windows tlačidiel!

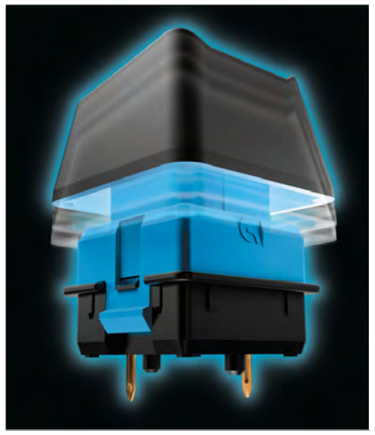
Vstavaný displej sa tentoraz nekoná, namiesto toho sa v zadnej časti nachádza dock, do ktorého si jednoducho položíte svoj mobil či tablet a cez aplikáciu Arx Dock, ktorá sa pripája cez WiFi, sa vám na vašom zariadení priamo zobrazujú údaje ako namapovanie G-kláves, media controller, štatistiky o systéme vášho PC, ako vyt'aženie CPU a podobne. Škoda len, že momentálne to je všetko na čo Arx použijete. Rád by som videl custom tlačidlá a fukncie ku jednotlivým hrám. Som zvedavý, či sa časom dočkáme. Orion Spark nemá žiadne USB porty, čiže vaše zariadenie v Arx Docku, mimochodm bežiace na iOS alebo Android, musí byt' dostatočne nabité. Ak to náhodou nebolo od začiatku jasné, toto nie je bezdrátová klávesnica. Profi hráči potrebujú všetko vel'mi rýchle a výrobcovia im vychádzajú v ústrety. Teda kábel, vážení.

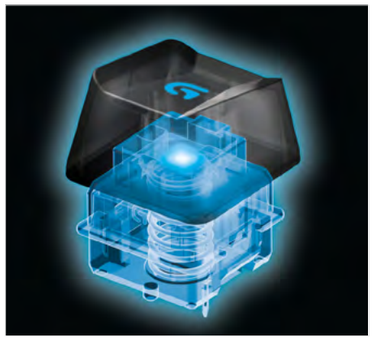
Dôležitou výbavou je Logitech Gaming Software, vd'aka ktorému si s prehl'adom nastavíte svoje profily, makrá a podobne. Program je užívatel'sky prívetivý, prehl'adný a intuitívny. Obzvlášt' poteší množstvo predefinovaných herných profilov. Stačí si len vybrat' svoju hru a už sú namapované všetky dôležité klávesy. Vel'kou výhodou je akákol'vek customizácia, všetko si môžete upravovat' ako chcete a následne uložit' ako chcete. Pre mňa osobne však tou najsladšou lakocinkou bolo nastavovanie podsvietenia, ktoré je priam dokonalé. Svietia len znaky na klávesoch, priestor pod nimi je takmer neosvetlený, čo je možné vd'aka unikátnej konštrukcii tlačidiel. Farebné spektrum je vel'mi široké, ale hlavne, tie farby, to je balada. Tak krásne podsvietenú klávasnicu som naozaj ešte nevidel. Čipy fotoaparátov nedokážu zachytit' tie pestré odtiene farieb aké G910 dokáže vykúzlit', čiže mi môžete maximálne tak verit'. Navyše, každú klávesu si môžete individuálne nasvietit', môžete si namapovat' svetelné skupiny, napr WSAD, šípky, atd'. To platí aj pre vaše profily, či profily každej hry, kombinovat' môžete až do zblbnutia. Komu by sa zunovalo aj to, sú naporúdzi aj rôzne svetelné efekty ako dúha, hviezdny efekt, efekt stlačenia klávesy kedy sa klávesa po stisnutí rozsvieti a postupne opät' zhasne. Môžete si dokonca l'ubovol'ne nasvietit' aj logo a modelové označenie. Možností je teda naozaj vel'a.

VERDIKT

Orion Spark nie je lacná klávesnica, ale už tu boli aj drahšie. Môžem zodpovedne konštatovat', že za svoje peniaze dostanete prvotriednu kvalitu. Prevedenie, robustnost', softvérová výbava a nekompromisné podsvietenie. Toto sú triumfy, na ktoré ochotne prikyvujem. Navyše, ak vám prasknú nervy, G910ka by mala bez problémov prežit' údery päst'ou. Teda aspoň ak ide o samotné klávesy. Napokon, ked' prežili nájazd tanku...

Adam Kováč





Tesoro Gandiva

Aj neznámi môžu očariť.

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Tesoro
Dostupná cena : 50€

PLUSY A MÍNUSY:

+ množstvo funkcií
+ vysoká DPI
+ dizajn

- nič výrazné

ŠPECIFIKÁCIE:

Prijímač: Laserový

Citlivosť myši: 8200DPI

Hmotnosť: 135g

Veľkosť:
72×116×44 (Š×D×V)

HODNOTENIE:
95%

Drahšia herná myš s dobrými parametrami, ktorá sadne azda každému, kto si nepotrpí na značke.

PRVÉ DOJMY

Myška k nám prišla vynikajúco zabalená v škatuli, v ktorej bola dôkladne upevnená, takže je isté, že sa nemôže stať, že by sa poškodila počas prevozu alebo na pošte.

Pri vybalení myšky sme našli v škatuli už len manuál, náhradné trecie podložky a inštalačné CD s ovládačom pre myšku, s ktorým si môžete nastaviť rôzne makrá či inak upraviť nastavenie podľa vašich preferencií.

Pri prvom pohľade na myšku je zjavné, že je vyrobená prevažne z plastu, no pri chytení do ruky sme mali skutočné dobrý dojem, pretože myška je pevná, nevŕzga a má ideálnu hmotnosť.

SOFTVÉR

Dodávaný ovládač od výrobcu je veľmi prehľadný a pekne spracovaný, ľahko si nastavíte makro tlačidlo v priebehu jednej sekundy. Možnosť zmeny farieb podsvietenia je samozrejmosťou.

TECHNICKÉ ŠPECIFIKÁCIE

Začneme hneď laserovým snímačom, ktorý má citlivosť priam šialených 8200DPI, takže ani tí najnáročnejší zrejme nebudú mať problémy s príliš pomalou myškou.

Hmotnosť činí príjemných 135 gramov, takže je myška príjemná na používanie, pretože nie je zanedbateľne ľahká, ale ani nás nebolela ruka po dlhšom používaní z dôvodu vyššej váhy.

Myška má 128kB vnútornú pamäť, do ktorej si môžete uložiť veľké množstvo vašich profilov k ôsmim programovateľným tlačidlám.

Rozmerovo sa myška radí medzi veľké so svojimi rozmermi 72×116×44 (Š×D×V).

POUŽÍVANIE

Stisk všetkých tlačidiel je príjemne tuhý a istý, jedinú menšiu výčitku máme k ich hlučnosti, pretože relatívne hlučne klikajú.

Myška vyzerá vynikajúco a keďže sa dá nastaviť aj farba podsvietenia, nie je problém si upraviť myšku presne podľa seba.

Myška je inak veľmi spoľahlivá a výrobca udáva jej odozvu na iba 1ms. Aby sa výrobca uistil, že konektor USB bude mať vždy dobrý kontakt, ho navyše pozlátil.

Hodnoty DPI sa dajú meniť v dobrých rozstupoch – 800|1800|4000|6400|8200DPI, čo považujeme za ideálne.

VERDIKT

Výrobcu musíme pochváliť za skutočne vynikajúci produkt, ktorý nás veľmi oslovil, či už čo sa týka dizajnu, ale aj kvality. Počas recenzovania sme azda ani nenašli chybu, ktorá by stála za zmienku. Cena je síce vyššia, ale pri vynikajúcich parametroch myši je to pochopiteľné.

Marcel Ilavský

Cherry DW 3000

Príjemný štandard ku každému počítaču

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Cherry
Dostupná cena : 20€

PLUSY A MÍNUSY:

+ jednoduché a účelné
+ cena

- nič podstatné

ŠPECIFIKÁCIE:

Tlačidlá myšky: 3

DPI: 1200

Dosah: 10m

HODNOTENIE:
85%

Bezdrôtové klávesnice nie sú na trhu žiadnou novinkou a mnohým používateľom prirástli k srdcu. Síce v oblasti profesionálov a herných nadšencov stále dominujú klasické káblové či dokonca mechanické klávesnice, bežnému používateľovi, ktorý používa počítač na kancelársku prácu a využíva internet, vie absencia drôtov značne zjednodušiť život. Nezahál'a ani staronová značka Cherry, ktorá sa venuje elektronike už od polovice minulého storočia a prináša praktický set klávesnice a myši k počítaču, kombinujúc jednoduchosť, pohodlie a priaznivú cenu.

PRVÉ DOJMY

Klasika, kartónová škatuľa, vo vnútri ktorej sa nachádza len to najpodstatnejšie. Treba však podotknúť, že výrobca bol charakter a zabalil nám aj batérie do klávesnice, aj do myši, čo nám umožnilo bez nejakých ďalších ťažkostí začať produkt plnohodnotne používať. Stačilo zasadiť baterky a zasunúť do počítača miniatúrny USB prijímač.

A MECHANIKA NIKDE

Pri spomenutí firmy Cherry zrejme tí zanietenejší hráči spozorneli, spoločnosť totižto "spáchala" slávne Cherry MX mechanické spínače, ktoré sa používajú v mechanických klávesniciach. Tu sa však žiaden mechanický zázrak nekoná, tomu nasvedčuje už cenovka, ktorá sa pohybuje pod hranicou 20€. Žiadnej prevratnej technológie sa teda nedočkáme. Klasická tichá klávesnica s malým zdvihom vhodným na písanie bez toho, aby o tom vedeli všetci dookola. Ako na každú inú aj na túto klávesnicu si treba zvyknúť, možno troška viac ako je to bežné, no po pár dňoch preklepov je písanie už celkom prirodzené, predsa len to nie je stará dobrá klasika, do ktorej sme trieskali v MS-DOSe. Troška nám to možno komplikovala aj anglická lokalizácia, ktorá to tým, čo nie sú až tak zabehnutí v počítačoch, môže spôsobiť troška problémy.

PRESNE DO RUKY

V škatuli nám ku klávesnici výrobca pribalil i myšku, čo nám svojím spôsobom šetrí USB porty na počítači, keďže nám stačí jeden USB port na myš aj klávesnicu. Opäť tu nenachádzame žiadne zázraky, jednoduchá ergonomická myška, ktorá statočne plní svoju funkciu. Čo sa týka tlačidiel, tak ide len o úplný základ, ľavé, pravé a koliesko. Nastavenia týkajúce sa DPI a podobne si budete musieť nastaviť v systéme. Povrch tvorí drsný plast, ktorý pôsobí štýlovo a zároveň predstavuje vhodný povrch pre ruku, na ktorom sa nepotí ani nešmýka. Veľkosť a tvar je priam ideálny, do dlane ako stvorený a ako stvorený aj pre dlhé hodiny strávené surfovaním na internete.

Presnosť tiež nie je na zahodenie a 1200 DPI síce nie je žiadna sláva, no na kancelárske a bežné domáce použite bohato stačí. O snímanie sa stará bežný optický snímač s "neviditeľným lúčom". Teda nám myška nesvetielkuje na červeno.

KOMUNIKÁCIA

O príjem signálu sa stará nanoprijímač do USB, ktorý sa v čase prenášania skryje do myšky. Dokáže s myškou a klávesnicou komunikovať do vzdialenosti až 10 metrov, čo nám umožní pohodlné sledovanie filmov či ovládanie počítača z pohodla kresla či postele.

VERDIKT

Pokus spoločnosti Cherry zaútočiť na bežných používateľov s cenovo dostupným setom, ktorý za dobrý peniaz ponúka prakticky všetko, čo človeku na ovládanie počítača treba, hodnotíme ako celkom vydarený. Ak hľadáte niečo prenosné k počítaču používaného prevažne na internet či multimédiá, Cherry DW 3000 je skvelá voľba. Tým, čo však ide aj o písanie či hry, by sme odporučili niečo, čo je pre ich záujmy stavané a v záujme zachovania pohodla pri hraní bude asi lepšou voľbou káblová klávesnica s väčším zdvihom.

Eduard Čuba

NZXT H440 Special Edition

V znamení hada.

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: NZXT
Dostupná cena : 122€

PLUSY A MÍNUSY:

+ prevedenie
+ materiály
+ chladenie, protihlukový potenciál
+ dizajn
+ prvky RAZER
+ priestranost'

- absencia regulácie otáčok ventilátorov

ŠPECIFIKÁCIE:

Vel'kosť: Mid-Tower
Rozmery: 220x510x475,3
Hmotnosť: 9,75kg
PCI sloty: 7
Podpora základnýchg dosiek: Mini-ITX, MicroATX, ATX
USB porty: 2xUSB 2.0, 3xUSB 3.0
Šachty: 6x 3,5", 2x 2,5"
Chadenie:
Vpredu: 2x140mm, 3x 120 mm
Vzadu: 1x 140mm, 1x 120mm
Hore: 2x 140mm, 3x 120mm
Podpora GPU: až dhĺbky 406mm
Podpora CPU: až do výšky 180mm

HODNOTENIE:
96%

O tom, že spoločnosť NZXT je na poli počítačových skriniek špička, niet pochýb. Pokiaľ sa však pri vývoji produktu spojí s ďalšou známou spoločnosťou, Razer, nemôže vzniknúť nič iné ako dokonalý kúsok.

PREDSTAVENIE

Model H440 nie je žiadnou novinkou, na trhu je už pár slušných mesiacov. Avšak spoločnosť NZXT sa v spolupráci s Razerom rozhodla vydať špeciálnu edíciu tejto Mid-Tower skrinky, ktorá je svojimi prvkami zameraná výlučne na hráčov a fajnšmekrov, s označením H440 – Special Edition !

DIZAJN, ROZEMRY

Edícia Razer je s klasickou verziou skrinky totožná. Rozmery skrinky sú 220mm ×510mm ×475,3mm. Z materiálového hľadiska je skriňa zhotovená z kombinácie ocele, plastu a protihlukovej izolácie, pričom kostru tvorí pevná oceľ, čo je poznať aj na hmotnosti – 9,75kg. Dizajnovo sa skriňa dosť ponáša na model H630, aspoň čo sa tvarov týka.

Nechýba dizajnovo zaujímavý akýsi predel medzi maskou a vrchnou časťou skrine v tvare písmena S, ktoré trochu pripomína "esko" hudobnej skupiny Kiss.

Keďže však ide o špeciálnu edíciu, zaujímavosťí je na nej viac. Väčšina z nich sa odhalí až po zapnutí počítača. Konkrétne máme na mysli hneď niekoľko podsvietených prvkov, pre Razer typickou zelenou farbou. Prvým z nich je logo, trojhlavý had, umiestnený na prednej maske skrine.

Okrem toho sa tu nenachádza nič iné, model H440 má totiž nulovú podporu 5,25" pozícií, teda pozícií väčšinou pre mechaniku. Rovnaký had sa nachádza aj vnútri skrine, a to na lesklej bočnici panelu pre zdroj. Pri pohľade na spodnú časť skrinky vám neunikne trojica bielych pásikov, do ktorých sú taktiež implementované LED diódy. Okrem podsvietenia sa na spodnej časti nachádza odnímateľný prachový filter pre zdroj a štvorica pogumovaných nožičiek pre lepšiu stabilitu skrine.

Nejaké tie LED-ky sa objavujú aj vzadu, presnejšie dve, ktoré sú situované okolo otvoru pre I/O shield základnej dosky. Ich funkcia je jednoduchá a praktická zároveň, osvetlenie portov základnej dosky pre ľahšie zapájanie káblov, najmä za tmy.

Podsvietenie vynikne, samozrejme, predovšetkým v noci. Posúďte sami, či nevyzerá dobre.

V hornej časti, podľa nás na dosť nepraktickom mieste, sa nachádza malé tlačidlo pre vypnutie podsvietenia. Samozrejme, podsvietenie nebudete zapínať/vypínať každý deň, ale ak by sme ho chceli vypnúť, tlačidlo by sme očakávali na dostupnejšom mieste. Okrem toho, na zadnej strane nechýba 7 pozícií pre PCI periférie, perforácia pre osadený 140mm ventilátor, ktorý je možné polohovať po jeho vertikálnej osi, dvojicu priechodiek určených predovšetkým k vodnému chladeniu a v neposlednom rade, pozícia pre zdroj, ktorý sa do skrine inštaluje zozadu.

Pre upevnenie zdroja sa tu nachádza akýsi rámček, ktorý do skrine pripevníte

pomocou štyroch skrutiek.

Po bokoch sa nachádzajú oceľové bočnice, pričom na tej ľavej je priezor z tmavého plexiskla. Obe bočnice sú z vnútornej strany vyplnené protihlukovou penou, na bočnici s priezorom je protihlukového materiálu, pochopiteľne, menej.

Na vrchnej časti sa, klasicky, nachádza tlačidlo pre zapnutie/vypnutie zostavy, za ktorým je umiestnené tlačidlo resetu, na druhej strane je dvojica 3,5mm jack portov, pre slúchadlá a mikrofón a štvorica USB portov, dve USB 2.0 a dve USB 3.0. USB 3.0 porty sú ale farebne ladené do zelena.

INTERIÉR

Pohľad do interiéru H440-ky je trochu netypický, aspoň minimálne z ľavej strany. Zaujme vás predovšetkým zakrytá

klietka na disky, aj keď v tomto prípade nie je možné jeho usporiadanie meniť, je možné však jednotlivé pozície odoberať.

Takisto vám hneď do očí udrie integrovaný kryt pre zdroj, ktorého úlohou je úplne zakryť napájacie káble. Na jeho boku je umiestnené podsvietené logo Razeru a na vrchu sa nachádza dvojica pozícii pre SSD disky.

Vnútri skrine, ako zvyčajne, nájdete príslušenstvo v podobe manuálu a inštalačného materiálu, v ktorom sa nachádza niekoľko sťahovacích pások a skrutiek pre montáž periférií.

Priestor skrine pojme základné dosky typov Mini-ITX, MicroATX, ATX, pričom ponúkne veľkorysý priestor pre backplate základnej dosky, rovnako ako aj množstvo gumených priechodiek pre kabeláž. Čo sa priestoru pre osadenie grafickej karty týka, máte dve možnosti. V prípade, že do klietky s pevnými diskami nebudete zasahovať, budete môcť zapojiť grafickú kartu s maximálnou dĺžkou 294mm, v prípade, že oželiete priestor pre pár pevných diskov, budete môcť zapojiť grafickú kartu s maximálnou dĺžkou až 406,2mm. Pre chladič procesora je k dispozícii 180mm na výšku.

Viac je toho vidieť na druhej strane, kde sa nachádza priestor pre manipuláciu s diskami, ukrytá kabeláž a dvojica plošných spojov.

Prvý z nich, umiestnený v hornej časti, slúži na pripojenie všetkých podsvietených častí. Všetky piny sú ale obsadené, takže si budete musieť vystačiť s existujúcim podsvietením. Druhý, umiestnený v spodnej

časti, slúži pre pripojenie ventilátorov. Obsahuje až 10 pinov, pričom obsadené sú štyri. Z toho logicky vyplýva, že do skrine viete doplnit' ešte šest' ventilátorov. Negatívom je však nemožnost' regulácie otáčok ventilátorov.

Okrem dvoch pozícií pre SSD disky sa v skrini nachádza 6 pozícií pre klasické, 3,5" pevné disky. S diskami sa manipuluje z pravej strany, pričom medzi jednotlivými diskovými pol'ami je dostatok miesta pre chladenie. Ak sa lepšie pozriete na pravú stranu fotografie, všimnete si, že pozícií pre disky je len päť. Na prvý pohl'ad to tak pôsobí, no pozícia pre šiesty HDD sa nachádza, trochu netradične, na dne skrine.

PRIESTOR PRE CHLADENIE

Z predošlých riadkov vyplýva, že do skrinky je možné nainštalovat' až 10 ventilátorov, v priemeroch 120 a 140mm. Štyri ventilátory sa už v skrini nachádzajú, jeden 140mm, model RF-FN142-RB od NZXT umiestnený vzadu a trojica 120mm, RF-FN122-RB vpredu za prednou maskou. 140mm ventilátor pracuje pri otáčkach 1000ot/min, 120mm ventilátory sa točia o niečo rýchlejšie, o 1200ot/min.

H440 umožňuje variabilitu, čo sa ventilátorov týka, v prednej časti je možné použit' trojicu 120mm alebo dvojicu 140mm ventilátorov, podobné je to aj s ostatnými ventilátorovými pozíciami. Z vnútornej strany masky sa nachádza tlmiaci materiál, vzduch je do skrine nasávaný prostredníctvom prieduchov po jej bokoch.

Predné ventilátory sú chránené filtrom, ktorý sa v spodnej časti zasúva do štrbinky a hore je prichytený pomocou magnetov. Komu by sa však chladenie pomocou ventilátorov nepozdávalo, môže si zvolit' cestu vodného chladenia.

H440 ponúka rovnaké možnosti osadenia radiátormi ako pri klasických ventilátoroch, avšak v prípade radiátorov umiestnených vpredu a hore ich maximálna dĺžka môže dosahovat' až 360mm. Pokial' by ste chceli nahradit' predné ventilátory za radiátory, musíte počítat' s tým, že budú zasahovat' do pozícií pevných diskov, a ako jedinú 3,5" pozíciu budeme môct' využit' len tú, ktorá je umiestnená na dne skrinky. Stále však budete môct' využit' dvojicu 2,5" pozícií pre SSD disky.

VERDIKT

Pokial' ste náruživým hráčom a chcete mat' doma niečo unikátne, špeciálna edícia počítačovej skrine s podpisom od Razeru vám nesmie rozhodne chýbat'. Tradične kvalitné spracovanie od firmy NZXT, celokovové prevedenie, dostatočný priestor vnútri, vydarený dizajn, prvky a podsvietenie a lá Razer, výborný chladiaci a protihlukový potenciál, možnost' inštalácie vodného chladenia. To všetko výrazne nahráva do karát v záverečnom hodnotení. No na strane druhej, opakovaný nedostatok s nemožnost'ou regulácie otáčok ventilátorov. Samozrejme, aj tento problém sa dá vyriešit' kúpou špičkových a tichých ventilátorov, no ide o zbytočné výdavky navyše.

Takisto je škoda, že sa výrobca rozhodol úplne obíst' 5,25" pozície, ktoré využívajú predovšetkým optické mechaniky. Aj ked' doba smeruje k využívaniu obrovských kapacít pevných diskov, vel'a l'udí optickú mechaniku ešte využíva. Možnosti máte len dve, bud' si kúpite externú mechaniku, alebo sa obhliadnete po inom modeli. Ale vzhl'adom na to, že model H440 má svoje zaradenie jasne dané, nedá sa absencia 5,25" pozícia brat' ako negatívum. Viacerých od kúpy môže odradit' vyššia cena, ktorú si slovenské e-shopy zrejme nahodia.

Miroslav Konkol'

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:

The Hunger Games: Mockingjay - Part 1, USA, 2014, 125 min

Režie: Francis Lawrence
Žáner: dobrodružný , drama, Sci-Fi
Předloha: Suzanne Collins (kniha)
Scénář: Danny Strong, Peter Craig
Kamera: Jo Willems
Střih: Alan Edward Bell, Mark Yoshikawa
Hudba: James Newton Howard
Hrají: Jennifer Lawrence, Josh Hutcherson, Liam Hemsworth, Woody Harrelson, Elizabeth Banks, Julianne Moore, Philip Seymour Hoffman, Stanley Tucci, Donald Sutherland, Willow Shields, Sam Claflin, Mahershala Ali, Robert Knepper, Natalie Dormer

PLUSY A MÍNUSY:

+ herecké obsazení a výkony
+ hudba
+ temnější atmosféra
+ emočně drtivý konec

- někdy trochu otravné kolapsy Katniss
- stále očekáváme, jak to dopadne
- některé lidi můžou některé herecké výkony trochu štvát...

HODNOTENIE:

70%

Hunger Games: Síla vzdoru 1. Část

MÉDIA A PROPAGANDA V PLNÉM PROUDU

Po dvou předchozích dílech přichází do kin pokračování adaptace knižního fenoménu Hunger Games. Na režisérském postu se stále drží Francis Lawrence a za každou notou soundtracku cítíme Jamese Newtona Howarda. Postapokalyptický příběh o malé zemi, kde za své chyby platí lidé vlastními dětmi. Od dětského příběhu k tvrdé dospělé realitě. Co nám vlastně Lawrence ukáže tentokrát? Jak daleko jsme se dostali od toho romantického příběhu uprostřed arény smrti?

Když se Katniss Everdeen (Jennifer Lawrence) obětovala a nasadila vlastní život za svou mladší sestru, ocitla se tak uprostřed Capitolu, hlavního města Panemu, poprvé. Panem je poslední oblast na světě obývaná lidmi, všichni ostatní se vyhubili válkami a podobnými nesmysly. Člověk by si myslel, že poslední lidé na Zemi se pokusí spolu vycházet a budou udržovat příměří, ovšem opak je pravdou – „Mír je křehká věc." V Panemu panuje krutý totalitní režim, kterému vládne prezident Snow (Donald Sutherland). Díky jeho vládě je Capitol jediným krajem, který neživoří, ale naopak si užívá blahobytu, což se o ostatních dvanácti krajích říct nedá ani náhodou. Aby si udržel poslušnost a předešel vzpourám a válkám, které před několika lety málem vyhubily celý Panem, pořádá jednou ročně Hladové hry, kdy z každého kraje vyberou jednoho chlapce a dívku a pošlou je do arény bojovat o svůj život, protože jen jediný z nich může přežít. Někdo se může zeptat, k čemu vlastně takové hry slouží, protože krom zprávy, že jeden člověk má neomezenou vládu nad každým životem na Zemi, jsou k ničemu. Ne, slouží i k druhé věci a tou je pobavení zbohatlíků v hlavním městě.

Pro ty, co neviděli předchozí dva díly, může následující odstavec obsahovat dva, tři, patnáct spoilerů, takže buď šupem dokoukat a pokračovat ve čtení recenze, nebo přeskočit tenhle odstavec. Ti znalí si můžou předchozí události osvěžit...

Jelikož Katniss logicky nerada spolupracuje s někým, kdo ji chce zabít a ještě se u toho bude s radostí ládovat popcornem u obrazovky, byla trochu rebel a roznětka pro revoluci od první chvíle, kdy vstoupila do arény. Nikoho dobrovolně nezabila, pokud ji přímo neohrožoval na životě, snažila se v aréně ochránit slabší soupeře

a dávala jasnými gesty najevo, že ani jedinou myšlenkou nesouhlasí s režimem, prezidentem Snowem a celým Capitolem. Peeta (Josh Hutcherson), který šel do arény společně s Katniss za dvanáctý kraj, je vlastně jediný důvod, proč organizátoři her Katniss nezabijí hned na začátku. Peeta světu oznámí, že jsou milenci a to je pro znuděné publikum jako rozdávání bonbónů a štěňátek. Organizátoři si určitě nechtějí rozvášnit publikum snad jediným mileneckým párem v historii her, a díky tomu odejdou z arény živí oba. Obelstít Snowa ale není jen tak, takže krutá pomsta přijde hned druhý rok, kdy do výročních 75. her vyberou přeživší vítěze, a Katniss a Peeta tak musí do arény podruhé. Tentokrát už ale nezahálí ani Katniss, ale ani Snow, který nechá odstranit cokoliv zavánějící revolucí. Katniss nakonec naruší silové pole arény a díky tomu pár soutěžících uprchne, ovšem Peeta mezi nimi není, a zůstane v zajetí Capitolu.

V Síle vzdoru už opouštíme pompézní a obscénní Capitol, nikde neuvidíme barevné šílenosti a zkrášlovací obsese Capitolanů jsou minulostí. Proč? Katniss je zachráněna a odvezena do třináctého kraje, o kterém se tvrdilo, že byl kvůli poslední vzpouře vybombardován a nezůstal tam jediný živý. Ovšem opak byl pravdou, zničený povrch země byl dokonalým úkrytem pro podzemní pevnost a srdce revoluce. Tisíce a tisíce lidí zde žijí pod dost přísným režimem a denně plánují převrat a vyvíjejí zbraně proti Capitolu. Katniss se díky svému chování stala tváří revoluce a pro Capitol je veřejným nepřítelem, cokoliv spojené s ní nebo revolucí je trestáno smrtí. Ovšem jak vypadá Katniss po dvou letech Hladových her, ztrátě Peety a následnému zjištění, že její domov srovnali se zemí společně s valnou většinou obyvatel? Katniss je zničená, polovinu času je na lécích na zklidnění, protože nechce uvěřit realitě, dokud nezjistí, že je potřeba začít žít, aby tolik nepřemýšlela nad vším, co ztratila.

Capitol však z Peety udělal silnější zbraň, než si kdo dovedl představit. Jestliže celý

Panem má jako svůj hlas Katniss, za Capitol je donucen mluvit Peeta a vyzývá všechny, aby složili zbraně a přestali bojovat. Katniss je ochotná jít do boje pouze pokud zachrání Peetu, který je považován za zrádce, a pokud mu nový vůdce udělí milost. Celý film tak Katniss bojuje za svobodu prostřednictvím proklam a videí, kde očerňuje Capitol a prezidenta Snowa a vybízí lid k boji. Ovšem kolik toho zničená mysl Katniss snese?

Lawrence v prvním díle Hunger Games dbal na vykreslení Capitolu jako jednoho megalomanského zvráceného klubka hadů, ovšem vizuálně epesním, jako výlet do halloweenského Legolandu. Ano, kostýmy, masky i vše kolem byly úžasné a luxusní, trochu temnější druhý díl jel pořád ve stejných kolejích, ale už tak nějak v noci, takže výprava a kostýmy nebylo to hlavní, co bylo z jedoucího vlaku vidět, ovšem i tak nejedno oko zaplesalo radostí. Ovšem jestli ve třetím díle trpí Katniss, jak asi musí trpět capitolští rebelové ve třináctém kraji, kde make-up a blyštivé oblečky nikoho nezajímají a v kurzu zde byly tisíce stejných šedých uniforem? Děs…

Z naivní holčičky Katniss nám vyrůstá paranoidní žena bez pudu sebezáchovy a to se dost odráží na filmu. V prvním díle Síly vzdoru neuvidíte vlastně nic moc pompézního, ale zato bída, utrpení a následky války jsou tady docela pompézně ztvárněné. Chodníky z lidských kostí, kouřící trosky měst a válečné otřesy co deset minut. Na Železná srdce (David Ayer, 2014), které jsou nyní v kinech, to rozhodně nemá, ale na (prý) utopický příběh, který popisuje předválečné a nyní i válečné události posledních z lidí, myslím, že dobré.

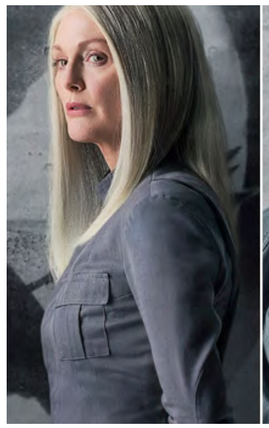
Spousta lidí se bude rozčilovat, proč poslední knihu rozdělili, když se v tomhle filmu nic opravdu převratného nestane a na ten opravdový zvrat, boj a drtivý konec si budeme muset stejně počkat. Po pravdě jako člověka, který knihu četl, mě docela překvapilo, kolik podstatných věcí už tak vynechali a představa, že by to ostříhali ještě víc, by ve mně vyvolala pocit jako sledovat štěně ostříhané zahradnickými nůžkami a s Hello Kitty sponečkou na palmičce. Je to bud' hodně k smíchu, nebo hodně k pláči, záleží na míře cynismu ve vaší duši a lásce ke štěňátkům. Každopádně ano, trochu slabší tenhle díl je, o tom se hádat nebudu, ale přeci jen je to teprve předskokan a hlavní koncert přijde do kin až za rok, takže žádné slzy a vztek.

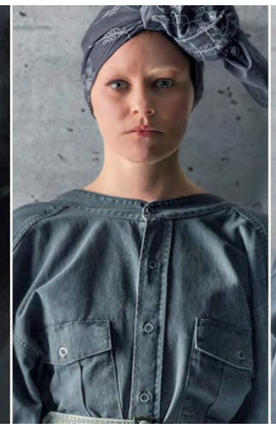
Film je takový, jaká je hlavní hrdinka a jaký se dal očekávat – psychicky labilní, ale ve vypjatých chvílích silný jako dědečkův guláš, protože babička šetří na chilli.

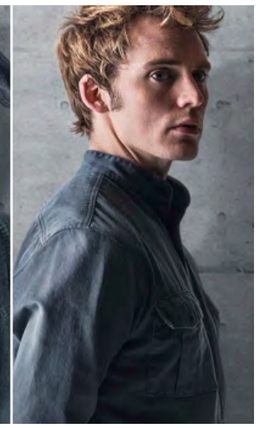
P.S.: Tolik ubrečených holek jsem letos neviděla z kina odcházet ani po kapesníčkových dojácích jako Zůstaň se mnou (R.J. Cutler, 2014) nebo Hvězdy nám nepřály (Josh Boone, 2014), a to pardon, u těchto dvou filmů to bylo prvoplánové jako průjem po projímadle…

„Katniss je tvrd'ačka, že by z ní měl Arnold Schwarzenegger radost, a přestože z ní má člověk většinu filmu depku jako pravý emař, tak nějak chápeme, proč chce na konci Snowovi vyškrábat oči a dát si jeho játra s fazolkami a dobrým Chianti…"

Veronika Cholastová







MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:
USA / Nový Zéland, 2014, 144 min

Režie: Peter Jackson
Předloha: J. R. R. Tolkien (kniha)
Scénář: Fran Walsh, Philippa Boyens, Peter Jackson, Guillermo del Toro
Kamera: Andrew Lesnie
Hudba: Howard Shore
Hrají: Martin Freeman, Benedict Cumberbatch, Elijah Wood, Evangeline Lilly, Hugo Weaving, Orlando Bloom, Luke Evans, Cate Blanchett, Ian McKellen, Christopher Lee

PLUSY A MÍNUSY:
+ středozemě
+ návrat Elronda a Sarumana

- digitální triky
- sklony ke klišé a emocionálnímu vydírání
- příběhová stránka
- akce
- atmosféra
- nepřátelé

HODNOTENIE:
35%

Hobit: Bitva pěti armád

POTŘETÍ A NAŠTĚSTÍ NAPOSLED

Největší fantasy série dospěla do svého konce. Závěrečný díl druhé ságy ze Středozemě, Hobit: Bitva pěti armád, vstupuje do českých a slovenských kin a uzavírá prequelovou sérii pro trilogii Pán prstenů. Jak dopadla poslední kapitola vize Petera Jacksona?

Vzhledem k tomu, že moje recenze předešlého dílu vyvolala vlnu nevole, hodí se na začátek drobné upozornění. Pokud se vám Šmakova dračí poušť líbila, je dost možné, že s následujícím článkem nebudete souhlasit a Bitvu pěti armád si užijete.

V takovém případě doporučuji tuto recenzi zavřít, vytáhnout dvě stovky, nebo pár eur z peněženky a vyrazit si na Bilbovu poslední jízdu. V případě, že ovšem patříte ke skupině skeptických pozorovatelů a s Hobití trilogií jste měli v minulosti problém, raději byste měli návštěvu kina znovu zvážit, neboť Peter Jackson atakuje kvalitativní dno příběhů ze Středozemě. A místy i všech ostatních příběhů.

Předešlý díl zakončil svoji pouť po neúspěšném pokusu polapit a zabít draka Šmaka uvnitř Osamělé hory. Přesně v tomto místě hned od prvních minut začíná poslední kapitola. Drak Šmak vyráží směrem k jezernímu městu Esgaroth, kde se hodlá pomstít místním za pomoc trpaslíkům při snaze získat zpět jejich město, ve kterém dlouhá léta přebýval. Poté, co Bard (Luke Evans) pomocí Černého šípu draka nad hořícím městem nakonec skolí, ovšem klid rozhodně nenastává. Esgaroth je v troskách, Thorin (Richard Armitage) začíná být posedlý bohatstvím, které drak po celou tu dobu schraňoval a k Osamělé hoře míří armáda vedená Azogem Znesvětitelem, aby zlikvidovala všechny, kdo jí budou stát v cestě.

Beze všeho, vyřadit z dvou a půl hodiny dlouhého fantasy snímku téměř veškerou expozici, udělat z ní samostatný film a poté naservírovat v závěrečném filmu v podstatě jednu velkou digitální bitku s pár osobními momenty, to bylo jasné po zhlédnutí druhého dílu. Jackson se s ničím moc nepáře a diváky vrhá do jednoho konfliktu za druhým, kde se to v podstatě řeže (kromě pár krátkých vedlejších událostí a lehce komornějšího finále) až do závěru. Po filmu, kde se toho moc nedělo, to tak není zase tak velká změna k lepšímu. Legolas (Orlando Bloom) sice dostává v rámci filmu trochu více prostoru pro menší dobrodružství (nějak se to oproti knize natáhnout přece muselo), nicméně do výpravnosti původní trilogie to má zatraceně daleko.

Háček je ale v tom, že všechny problémy, které trápily předešlý díl, jsou tady vidět a slyšet ještě daleko více. Howard Shore z velké části víceméně recykluje Pána prstenů a to minimum invence, které předvede, není vždy úplně nejlepší. Nicméně zhruba dva motivy byly poměrně příjemné, to musím uznat, ale efektivnosti hlavních motivů z filmů původní trilogie to bohužel nedosahuje. Mrzká vizuální stránka uměle honěná nepříliš oslňujícími digitálními triky (kde se přehnaně digitální kůň Legolase z Šmakovy dračí poušti stává jen zanedbatelným detailem oproti tomu, co si Jackson dovolí zde), za které je opět zodpovědná WETA. Asi nejsem schopen pochopit, jak může ta stejná společnost v jednom roce vytvořit téměř fotorealistické

opice v Úsvitu planety opic a poté předvést až plastiková monstra ve službách skřetů v tomto pokusu. Ale otázka, dle mého názoru chybného, rozhodnutí nahradit masky a většinu reálií digitální technologií a CGI skřety, se tu řeší už od prvního dílu a právě tady je to asi nejvíc vidět.

Bohužel se zde také o něco víc projevují logické lapsy, chyby v kontinuitě, či byť i jen naprosto bezbřehé popírání fyziky. Tohle jsou věci, které by člověk čekal u béčka, či nějaké laciné produkce, ne u velkolepého fantasy zakončení jedné z největších sérií filmové historie od takto významného režiséra. Stejně tak jako využívání zbytečně vyhrocených úprav původní látky k umělému přidání osudovosti souboje či romance mezi dvěma postavami. Tohle není přirozené, tohle je místy až vydírání diváka.

Je zkrátka více než smutné sledovat kdysi vizionářského tvůrce Petera Jacksona, jak se utápí v nucenosti, digitálním balastu a celkově těžce nevyrovnaném, nezábavném a silně nuceném zakončení nehorázně natahované prequelové sérii k jedné z nejlepších adaptací knižních sérií vůbec. Existuje propastný rozdíl mezi tím, co dokázal natočit mezi lety 1999 a 2000 za ani ne třetinu toho, co ho stála celá trilogie Hobit. Bohužel to není jen o financích, ale o celém přístupu. Bitva pěti armád je zkrátka roztahanou připomínkou toho, že prequely nejsou vždy úplně super nápad, i když u toho je režisér původního snímku. Tohle zakončení celé trilogie definitivně podtrhuje mrzký výsledek, který snaha vytřískat z víceméně dětské knihy dalšího Pána prstenů přinesla, stejně jako schopnost kdysi masami adorovaného režiséra, kterému by fanoušci snad odpustili i vraždu, sáhnout hluboko na dno a odměnit jejich podporu chabým parazitováním na jinak výborném literárním originálu.

„Jackson Bitvou pěti armád podtrhuje divácky nepříjemným způsobem fiasko, v jaké se proměnil nápad roztáhnout oblíbenou dětskou knihu do velkolepého třídílného fantasy."

Lukáš Plaček

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:
Horrible Bosses 2, 108 min, 2014

Režia: Sean Anders
Scenár: John Morris, Sean Anders
Hudba: Christopher Lennertz
Kamera: Julio Macat
Obsadenie: Jason Bateman, Charlie Day, Jason Sudeikis, Chris Pine, Jennifer Aniston, Christoph Waltz, Jamie Foxx, Kevin Spacey, Jonathan Banks, Lindsay Sloane, Keegan-Michael Key, Kelly Stables, Jerry Lambert, Sam Richardson, Brianne Howey, Lidia Porto

PLUSY A MÍNUSY:
+ herecká výkony
+ žiadne nudné pasáže
+ Jennifer Aniston
+ hlavné trio

- slabší scenár
- niekedy možno urážlivé

HODNOTENIE:
70%

Šéfovia na zabitie 2

TAKTO SA ŠÉFOV NEZBAVÍTE

Pokračovanie relatívne úspešnej jednotky, tentokrát v réžii Seana Andersa. Sklamalo? Alebo naopak nejde o permanentný festival smiechu? Odpoved'ou na tieto otázky je, že sa nejedná o vel'ké prekvapenie, ale ani o vel'ké sklamanie. Zaujímavé je, že film napriek tomu dokáže pobavit' a dodáva pocit nekonvenčnosti.

Úvodom si dovolím jedno varovanie: Vyhnite sa traileru k filmu. Bez neho sa zasmejete ovel'a viac. Aj vd'aka nemu som bol trúfalý, a myslel som si, že presne viem, na čo idem a že budem sklamaný. Opak bol však pravdou. Bol som prekvapený hlavne tým, že film bol svižný, rýchly, zábavný a skrýval v sebe len pár negatív, ktoré neboli také badatel'né. Táto nonstop komédia skrývala vo svojej priemernosti originalitu aj napriek problémom, ktorým film čelil ešte pred vznikom. Odstúpenie režiséra Setha Gordona a jeho kreatívneho tímu od projektu naznačovalo, že film bude sklamaním. Čo by bolo keby však film nijak neovplyvní, no fakt je, že síce uvidíte v podstate zrecyklovanú jednotku, ale to nemení nič na tom, že sa zabavíte. Režisér Sean Ander a scenárista John Morris boli podl'a mňa dobrou náhradou.

Šéfovia na zabitie 2 síce v sebe skrývajú prvky priemernosti a predvídatel'nosti, ale paradoxne vás príbeh dokáže prekvapit' tak či tak. Nadväzuje na jednotku, teda Nick (Jason Bateman), Dale (Charlie Day) a Kurt (Jason Sudeikis) majú už šéfov plné zuby a skúsenosti z prvého dielu ich motivujú ešte viac. Dôsledkom toho je, že sa pokúsia podnikat' a jednat' na vlastnú päst'. Šéfovia samých seba, to znie ako dobrý nápad pre väčšinu l'udí, ale prefíkaný investor im podrazí nohy. Hrdinovia sa ocitnú v bezvýchodiskovej situácii a „rozhodnú" sa ukovat' zlomysel'ný plán na únos investorovho (Christoph Waltz) syna (Chris Pine), a za jeho výkupné chcú znova získat' moc nad svojou firmou.

Ako som spomenul na začiatku, film sa nesie vo vel'mi svižnom tempe, príbeh sa síce odohráva podl'a zaužívanej osnovy z predchádzajúcej časti, ale skrýva v sebe prekvapujúce prvky, ktoré pobavia a možno niekedy aj urazia. V komediálnom zmysle slova sa síce nedá rozprávat' o urážkach, ale to, na čom som sa smial ja, nemusí sadnút' každému. To, či film už prekračoval hranicu, alebo nie nechám na vašom názore. Pravdepodobne najslabším článkom filmu bol scenár, a to bol zrejme dôsledok toho, že bol prepísaný. Traja hrdinovia vám určite vyčaria úsmev na tvári. Musím napísat', že Jason Bateman, Charlie Day a Jason Sudeikis majú charizmu, ktorá t'ahá celý film. Na ich chovanie vel'akrát zareagujem úsmevným facepalmom. O srandu sa, samozrejme, postarali aj vedl'ajšie postavy ako Dean "MF" Jones (Jamie Fox) a jeho nadhodnotené a podhodnotené vyjednávanie. Samozrejme nemôže chýbat' sexu chtivá Doktorka Julia Harris (Jennifer Aniston), ktorá je viac sexi ako kedykol'vek predtým. Chris Pine a jeho šialená postava sú tiež originálnym prvkom, ktorý namyslenost' dvíha na novú úroveň. Kevin Spacey sa síce objaví vo filme len pár minút, no stojí to za to. Jeho karhanie by ste určite nechceli zažit' naživo v práci.

Čo ma zarazilo, bol fakt, že príbeh sa minul názvu, vzhl'adom na to, že miesto šéfov na zabitie to boli skôr l'udia s peniazmi na zabitie. Ako som spomínal, starí bossovia z prechádzajúceho dielu sa objavia, ale len ako vedl'ajšie postavy, ktoré majú charakter podpornej role. Avšak ak tento mix hercov dáte dokopy, vyjde z toho šialená komédia, ktorá určite stojí za pozretie.

Pri filme Šéfovia na zabitie 2 platí, že herci spravili film. Na základe ich hereckých výkonov bude film úspešný. Jednoducho v tomto filme nenájdete slabší herecký výkon, ktorý by vás nerozosmial, dokonca aj vážny detektív má svoje komediálne chvíl'ky. Ak sa vám páčil predchádzajúci diel, určite sa vám bude páčit' aj tento„ samozrejme, musíte prižmúrit' oči nad niektorými pasážami. Nečakajte od toho zázrak, ale o sklamanie určite nešlo. J a som sa na pokračovaní zabavil a v komédiách ide hlavne o to, alebo nie?

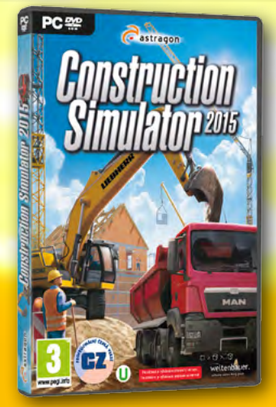
V konečnom dôsledku si myslím, že Šéfovia na zabitie 2 prekonali prvé diel. Na filme som sa smial dost' často a viacej než na prvom dieli. Herecké výkony sú na vysokej úrovni nestihnete sa dosmiat' na jednej postave a už príde d'alšia vtipná situácia s postavou ešte vtipnejšou. Film síce trpí priemerným scenárom, ale myslím, že v tomto prípade to absolútne nevadí. Návštevu kina odporúčam, a to hlavne s niekým, kto sa rád zasmeje.

„Film Šéfovia na zabitie 2 je nonstop zábava, určite nie pre celú rodinu."

Adrián Líška

Súťaž s portálom

GAMESITE.SK
VÁŠ HERNÝ SVET



V hre Construction Simulator 2015 sa ujímate ovládania 15 realistických stavebných strojov od značiek Liebherr, Still a MAN vo vysoko kvalitnej 3D grafike. Vykopte základy pre dom pomocou realistických strojov, nalejte betón do panelových stien tovární pomocou obrovskej betónovej pumpy alebo vyskúšajte pevnosť svojich rúk pri umiestňovaní obrovských strešných pásov pomocou mobilného žeriavu. Vďaka realistickému ovládaniu môžete ovládať rýpadlo s dvoma joystickmi pomocou ovládania SAE a mať pritom pocit, ako byste pracovali na skutočnom stavenisku.

Preskúmajte rozsiahly a volne prístupný svet s rôznymi mestami, poliami a dokonca aj diaľnicou – nájdete tu širokú škálu nových výziev pre svoj neustále sa rozrastajúci strojový park. Vyskúšajte nové vozidlá u predajcu predtým, než si ich zakúpite, opravujte ich v opravni a navštívte miestnu radnicu, kde nájdete nové zákazky. Pokiaľ budete úspešní, potom vás čakajú ešte väčšie a lukrativnejšie práce a rôzne umiestnenie kancelárií s ďalšími a ďalšími možnosťami.

Stačí vám 200 pracovných fází vo viac ako 150 rôznych misiách? Hra Construction Simulator 2015 ponúka množstvo príležitostí, ako do hry integrovať svoje vlastné vozidlá a staveniská. Môžete použiť editor priamo od vývojárov a budovať vlastné svety a vytvárať si vlastný herný obsah.

1. cena HRA CONSTRUCTION SIMULATOR 2015
2. cena HRA CONSTRUCTION SIMULATOR 2015
3. cena HRA CONSTRUCTION SIMULATOR 2015
4. cena HRA CONSTRUCTION SIMULATOR 2015
5. cena HRA CONSTRUCTION SIMULATOR 2015

Súťažte na www.gamesite.sk

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

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:
Pohádkář, 2014, 90 min.

Réžia: Vladimír Michálek
Scenár: Barbara Nesvadbová (predloha), Marek Epstein
Hudba: Roman Holý
Obsadenie: Jiří Macháček, Aňa Geislerová, Eva Herzigová, Anna Linhartová, Jiří Dvořák, Mariana Kroftová, Matěj Hádek, Gabriela Míčová, Lubomír Tichý, Alena Mudrová

PLUSY A MÍNUSY:
+ herecké obsadenie
+ rozprávanie príbehu

- Eva Herzigová
- záver

HODNOTENIE:
65%

Rozprávkar

KDE BOLO, TAM BOLO...

Viete si predstaviť, že by ste žili a fungovali v dvoch vzťahoch súčasne? Večné klamstvá, podvádzanie, obzeranie sa poza chrbát, prepínanie medzi dvoma životmi. Väčšina z nás pravdepodobne nemá s niečím podobným žiadne skúsenosti. Hlavná postava nového českého filmu Pohádkář ich má ale bohatě. Filmy o vzťahoch sú vždy náročné na spracovanie, pretože musia divákovi priblížiť reálne emócie prostredníctvom fiktívnych postáv. Ako sa podarilo režisérovi Vladimírovi Michálekovi preniesť nás do života jedného muža a dvoch žien?

Na to, že ide o drámu o medzilľudských vzťahoch, sa dej začína dosť netypicky – jednou mŕtvolou. Pri pátraní po totožnosti človeka, nájdeného v rieke, sa kapitánovi Rottovi (Matěj Hádek) pred očami rozpletá zaujímavý príbeh Mareka/Kamila (Jiří Macháček), ktorý žije dva životy s dvomi rôznymi ženami. Prekladateľka Karla (Eva Herzigová) a advokátka Dana (Aňa Geislerová) vedia, že pre muža svojho života neboli jedinou, no chceli ho obe získať pre seba. Policajtovi môže vo vyšetrovaní pomôcť hlavne tretia žena Rozprávkarovho života – dospievajúca dcéra Lenka (Anna Linhartová). No on sám má popri svojej práci i vlastné vzťahové problémy...

Keďže z traileru nebolo až tak úplne jasné, aký spôsob rozprávania príbehu tvorcovia zvolili, môže byť prekvapením, že sa film začína ako kriminálka. Príbehu to dodáva akýsi jednotiaci prvok, temnejšiu atmosféru a hlavne túžbu zistiť, ako sa príbeh Rozprávkara naozaj skončí. Vďaka prebiehajúcemu vyšetrovaniu má teda film dve časové roviny – cez rozhovory so ženami jeho života sa retrospektívne dozvedáme príbeh hlavnej postavy. Je to síce dobre zvolený, no zo začiatku nezvládnutý spôsob – v prvej časti filmu sa divák ľahko môže stratiť v tom, či sa pozerá na súčasnosť alebo na minulosť. Film taktiež nechá aj diváka, aby dopredu odhadol či vytušil motívy a osudy postáv, často používa scény bez dialógov. Bonusom je aj niekoľko humorne ladených scén, ktoré síce nemajú dopad na dej, ale potešia.

Veľkým plusom filmu je herecké obsadenie. Titulnú úlohu Rozprávkara získal Jiří Macháček a predvádza veľmi príjemnú škálu polôh – od charizmatického muža, ktorý si svojím nevinným šarmom získal lásku toľkých žien, až po unaveného a zlomeného človeka na konci. Matěj Hádek akoby predstavoval len záverečnú fázu Rozprávkara – vzťahmi unaveného a prácou zahlteného osamelého muža. Z dvoch partneriek hlavnej postavy ovel'a viac vyniká Aňa Geislerová, ktorá opäť raz predvádza svoje kvality. Eva Herzigová, jedno z najväčších mediálnych lákadiel filmu, sa do svojej roly bohatej paničky veľmi dobre hodí, no len do momentu, kedy dôjde k vypätejším scénam. Vtedy so svojimi skúsenejšími kolegami zúfalo nedokáže držať krok a niektoré dramatické scény v jej podaní vôbec nevyznejú.

Pohádkář taktiež uspel v zobrazovaní najrôznejších ľudských emócií. Marek/Kamil miloval obe ženy, no každú inak – jednu hlboko a nežne, druhú vášnivo. Ich láska k nemu však bola zničujúca, boli mu až príliš oddané a aj napriek jeho neverám ho chceli každá pritiahnuť na svoju stranu. Film skvele ukazuje, čo dokáže láska urobiť s ľuďmi – či už láska neopätovaná, zdieľaná alebo láska nenávratne stratená. Od polovice príbehu sa rozbehla zaujímavá paralela medzi kapitánom Rottom a Rozprávkarom – policajt sa s údajnou obeťou začal viac a viac stotožňovať, až si divák nebol istý, čo sa vlastne pred jeho očami deje. Sľubne rozbehnutú ideu však scenár nedotiahol do iného než nemastno-neslaného konca.

Nový film z českej produkcie vás i napriek záporom vtiahne do deja. Ak však pri záverečných titulkoch dostanete chuť zaplatiť niečo platobnou kartou, nečudujte sa. Taký otravný product placement (na bezkontaktné platenie) som už dávno nevidel...

„Príjemný český film o medzilľudských vzťahoch."

Adam Schwarz

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 2014, 102 min

Režie: Bobby Farrelly, Peter Farrelly
Scénář: Sean Anders, John Morris, Bennett Yellin, Mike Cerrone
Žáner: komédia
Kamera: Matthew F. Leonetti
Hudba: Empire of the Sun
Hrajú: Jim Carrey, Jeff Daniels, Laurie Holden, Kathleen Turner, Bill Murray, Cam Neely, Rob Riggle, Rachel Melvin, Erin Allin O'Reilly, Grant James, Carly Craig, Paul Blackthorne, Ron Hudson

PLUSY A MÍNUSY:

+ pár fungujících momentů
+ nostalgie

- zbytečnost
- recyklace
- snaha hrát si na to samé o téměř dvacet let později

HODNOTENIE:
30%

Návrat blbýho a blbějšího

IDIOTI HLÁSÍ NÁVRAT

V Hollywoodu je už dlouhou dobu trend vyždímat ze zajetých a do jisté míry úspěšných značek co nejvíce. Není tedy ničím neobvyklým, že se v pokračováních vrací dávní hrdinové, či se pokračuje tam, kde se před léty skončilo. A to je přesně i případ bratrů Farrellyových, kteří díky mrzkým ohlasům na své poslední filmy sáhli po největším klenotu ze své filmografie a napsali pokračování. Po dvaceti letech se tak vrací Jim Carrey a Jeff Daniels coby Blbý a blbější, aby se připomněli divákům.

Dvacet let je ale zatraceně dlouhá doba, zvláště ve světě filmu. A právě na příkladu Návratu blbýho a blbějšího to je bohužel vidět příliš. Tvůrci se totiž snaží jít na to přesně stejnou cestou, jakou bodovali u svého celovečerního debutu. Problém je, že se společnost od té doby docela změnila, stejně jako se změnily návyky diváctva, a tak se ono kouzlo prvního dílu téměř s jistotou nemůže podařit napodobit. Navíc v době prvního dílu to byla údernost neokoukaného a nového, zatímco když se tady dvaapadesátiletý Jim Carrey a devětapadesátiletý Jeff Daniels před kamerou snaží křepčit jak zamlada, může být místy fanouškům až líto a nutí je to přemýšlet, kam se tihle dva herci dopracovali a zda to mají vůbec zapotřebí.

Jedno z obrovských mínusů filmu vězí v tom, že jakákoliv invence tu jde stranou. Farrellyovi dobře ví, že snaha o invenci se nemusí zrovna vždy setkat s úspěchem (viz jejich nedávné filmy), a tak se drží přesně ve stopách vyšlapaných prvním dílem. Čekáte-li tak něco nového, neokoukaného, či podobně nápadného, čím oproti ostatním vybočovala jednička, čekáte marně. Tady se jede zkrátka na jistotu. A to je problém, když ona jistota už vlastně dnes moc nefunguje. Recyklace starých vtípků, infantilní hraní na plátně či snaha za každou cenu vyvolat v divácích nostalgii tu zkrátka jen dělají neplechu. Přiznám se, že několik momentů bylo vskutku zábavných, nicméně spočítat by se daly na prstech jedné, lehce zmrzačené ruky.

Je to prostě škoda, že člověk platící před lety za komediální eso, Jim Carrey, a v současné době kariérní comeback zažívající Jeff Daniels (především díky seriálu Newsroom), se snížili k tomu, aby vyplenili jednu z těch nejbláznivějších komedií z počátku devadesátých let, která jim dopomohla ke kariérnímu růstu. Lacinost a nucenost je z druhého dílu cítit na každém kroku a nepomáhá tomu ani vizuální zpracování.

To se totiž opírá o všemožná klišé a zažité stereotypy, přičemž své nejnápaditější kousky vystřílí už v rámci trailerové kampaně, a tak v kině nezbývá moc z toho, co by vás v přítmí sálu mohlo překvapit. Tohle je zkrátka průser a facka fanouškům klasiky. Své diváky, kterým bude stačit recyklace a lpění na klišé, si tento komediální comeback nejspíše najde. Pokud ale čekáte podobnou pecku, jakou kdysi byla jednička, můžete si tuhle další kapitolu ze života inteligenčně podvyživených jedinců s klidem odpustit

„Komediální návrat se nevyvedl. Laciné vtípky, bezduché vykrádání prvního dílu a nedostatek čehokoliv zajímavého či nového jen podtrhují výsledek nepříliš zábavného návratu kdysi legendární dvojice."

Lukáš Plaček

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 2014, 90 min

Režie: Eric Darnell, Simon J. Smith
Scénář: John Aboud, Michael Colton, Brandon Sawyer
Hudba: Lorne Balfe
Hrají: Benedict Cumberbatch, John Malkovich, Annet Mahendru, Tom McGrath, Chris Miller, Christopher Knights, Ben Stiller, David Schwimmer, Chris Rock, Jada Pinkett Smith, John DiMaggio, Nicole Sullivan, Cedricthe Entertainer, Andy Richter

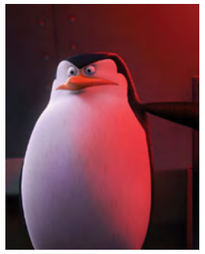
PLUSY A MÍNUSY:

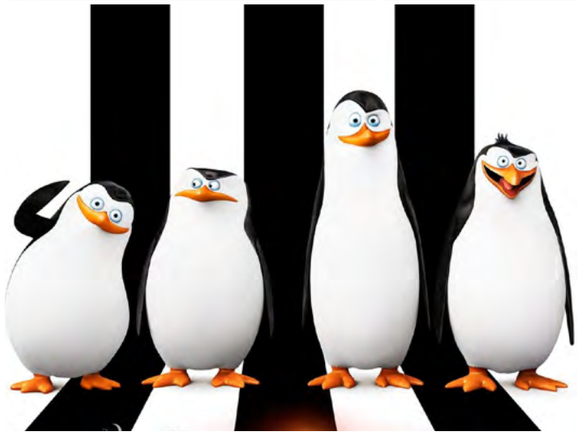
+ zábava pro celou rodinu
+ hlavní hrdinové

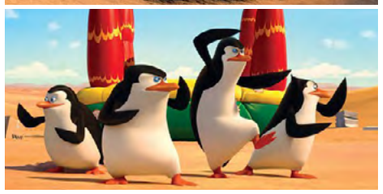
-příběh
- finále

HODNOTENIE:

70%







Tučňáci z Madagaskaru

OPERACE DEBBIE... TEDY DAVE

Nejelitnější eliťáci si vydupali vlastní film. Skupinka nejzábavnějších vedlejších postav z animované série Madagaskar se po televizním seriálu vydala na sólovou dráhu a do českých a slovenských kin vtrhla jejich první samostatná akce. Rico, Kowalski, Skipper a Vojín přináší pěknou animovanou podívanou pro celou rodinu.

Partička z Madagaskaru už pro ně nebyla dost velká. A to je jen a jen dobře. Tahle čtveřice totiž neskutečně šlape a je to vidět i na jejich sólovém filmu. Tahle čtyřka totiž dokázala najít jakýsi mezipól, který baví jak malé, tak starší. A toho do značné míry využívá i tahle mise za dopadením šílené a pomstychtivé chobotnice, která hodlá z povrchu zemského vymýtit všechny tučňáky. Výsledný dojem nenáročné, a přitom zábavné jednohubky ovšem kazí několik problematických momentů.

Především je to celkem násilné propírání prvků důležitých pro děj v pozdějších částech, které fungovalo výborně například v taktéž letošním 22 Jump Street, tady to však působí poněkud nepatřičně. Osobně jsem navíc měl docela velký problém s finální konfrontací, která posunuje látku možná až trochu příliš za hranice světa vymezeného předešlými tituly z původní série, či seriálu. Samotné lpění na klišé také není úplně příjemné stejně jako jednorozměrnost vedlejších postav, především pak konkurenčního špionského týmu.

Na druhou stranu ta hodinka a půl ve společnosti zvířecích agentů uteče překvapivě rychle, děj plyne svižně a i přes zádrhely to má dostatek kvalitních momentů na to, aby to překlenulo i jinak lehce vleklé nebo zbytečně obyčejné pasáže. I když totiž není výsledek úplně ideální a člověku tak nějak celou dobu přijde, že vlastně čekal přeci jen o něco více, než to co se dostalo nakonec do kin, pořád to je jeden z nejzábavnějších animáků poslední doby.

Tomu napomáhá i zpracování, které opět funguje na vysoké úrovni. Sympatická animace ve stylu vymezeným pro sérii má pořád co nabídnout, k tomu navíc Lorne Balfe přidává kvalitní hudební doprovod, který pozvedá celý snímek ještě o úroveň výše. Příjemná volba nástrojů a povědomé kompozice jak vystřihnuté ze špionážních pecek zkrátka sbírají hned na několika místech plusové body, a to i přesto, že soundtrack sem tam vzdáleně připomíná práci Johna Powella na snímku Jak vycvičit draka.

Tučňáci z Madagaskaru jsou zkrátka pohodovým animákem, který si vaši návštěvu v kině rozhodně zaslouží, zvláště pokud máte caparty jako doprovod. Podle reakcí nejmenších v sálu pak navíc především u nich tahle sólovka boduje nesmírně. Mohlo to sice být ještě o něco lepší, i tak se ale tučňákům jejich sólo mise opravdu vyvedla.

„Tučňáci zabodovali v šíleném a bezhlavém dobrodružství, které uspěje jak u nejmenších, tak i u těch již odrostlejších."

Lukáš Plaček

ZÁKLADNÉ INFO:

Reťazec skazy, 2014

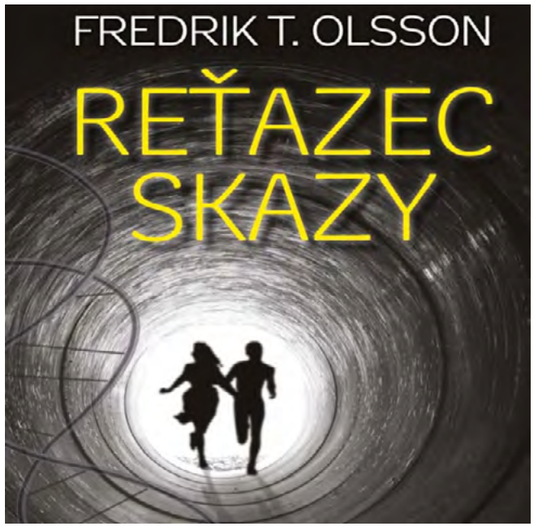
Vydavateľ: IKAR
Rok vydania: 2014
Žáner: Sci-fi, fantasy
Na recenziu poskytol: www.bux.sk

PLUSY A MÍNUSY:

+ idea príbehu
+ dynamickost' deja
+ hlavné postavy
+ záver knihy

- schopnosti hlavných postáv šité na mieru daným podmienkam

HODNOTENIE:
95%



Reťazec skazy

AKÁ INÁ KATASTROFA BY NÁS MALA ZABIŤ, AK NIE MY SAMI?

Svet má len jeden vel'ký problém. Nemá vypestovanú imunitu voči našej hlúposti. Určite poznáte zákon akcie a reakcie. No ak viete o tejto akcii, znamená to, že musíte reagovať? Proroctvá od dávnych čias mátajú l'udstvo svojimi predpoveďami väčšinou s negatívnym vplyvom na nás. A čím väčšia katastrofa, tým hlúpejšie rozhodnutia, ako túto katastrofu odvrátiť.

Pred pol rokom zmizla Janine, sumerologička (odborníčka na sumerské písmo). Teraz sa stratil aj William, kryptológ vo výslužbe. Jeho žena, novinárka telom aj dušou, sa nenechá presvedčit', že sa len tak pobalil a zmizol. Spolu so svojím kolegom sa vydá do Amsterdamu za priatel'om Janine, pretože je presvedčená, že takisto nezmizla dobrovol'ne a že by to mohlo mat' súvis.

Medzitým sa William ocitne na bližšie neurčenom mieste niekde v Alpách, kde mu predostrú rôzne číselné sekvencie, ktoré treba dešifrovat'. Tu sa stretne s Janine a spolu odhalia tajomstvo kódov, ktoré pre svet znamená armagedon. Po tol'kých katastrofických scenároch z dielne USA som milo potešená „katastrofou" z iného kontinentu.
Švédský autor napísal napínavý triler o osude l'udstva, ktorý vás vtiahne medzi múry neznámeho miesta a postaví vás pred časovanú bombu v podobe kódov ukrytých v nás samých.

Verím, že jedným zo zámerov Fredrika Olssona bolo doslova vtiahnut' čitatel'a do prostredia Álp, na vojenské cvičisko, či do Amsterdamu na strechu budovy internátu. Pocitovo to bol zážitok z prvej ruky. Mala som pocit, že som súčast'ou tohto príbehu ako vel'mi aktívny pozorovatel'. Príbeh ma od začiatku pohltil, knižka sa nedala odložit' len tak bokom. Filozoficky sa mi idea celého príbehu vel'mi páčila. Počas čítania som si kládla rovnaké otázky, aké kládli aj hlavní hrdinovia svojim, povedzme, zamestnávatel'om.
Autor dômyselne použil l'udskú zvedavost' proti nám samým, z čoho vzniklo vel'mi vydarené dielo. Poznáte predsa to úslovie „zvedavost' zabila mačku". No v tomto prípade je tou mačkou l'udstvo, ktoré sa ocitne na prahu vyhynutia vlastnou hlúpost'ou. Po prečítaní tohto príbehu nadobudnete pocit, že za všetko, čo sa nám deje, si môžeme len a len sami, nepomôžu nám ani vedci ani šifry, iba zdravý rozum, ktorý sa niekde stratil. Pretože my, l'udia, máme tendenciu vždy hasit' to, čo nás nepáli a dokážeme vyvolat' požiar, pred ktorým neujdeme.

Niekedy som mala pri čítaní pocit, že sa stratím v čase aj priestore, pretože časová os príbehu bola posplietaná z prítomnosti, minulosti a miestami aj budúcnosti. Ktovie, či bolo úmyslom autora trošku sa zahrat' s časom a súvislost'ami s tým spätými. Dôležité však bolo, že si dané momenty viete uložit' do správneho poradia už v priebehu knihy a nie až na záver.

Zápletka príbehu vás bude neustále tlačit' do hl'adania odpovedí na otázky, ktoré si kládli aj William a Janine a budete rovnako zúfalí, ako boli aj oni, ked' im zadali úlohu rozlúštit' zmysel kódov. William bol v podstate vel'mi atypickou postavou. Na začiatku príbehu to bol človek so samovražednými sklonmi. Na pozadí celého príbehu sa odvíjala aj jeho vlastná tragédia, o ktorú sa s nikým nedokázal podelit'. Dokonca ani s vlastnou manželkou. Pomyslíte si, že takého človeka nedokážu ničím prinútit', aby pracoval pre tajnú bezmennú organizáciu. Myslela som si to aj ja. Z psychologického hl'adiska mu dali zmysel, ktorý sám márne hl'adal. Niečo, v čom by sa našiel a cítil sa užitočný, i ked' miestami aj vel'mi frustrovaný. Vedel, že to, na čom mal pracovat', sa snažili rozlúštit' rôzni vedci už posledých 50 rokov. Vedel, že tol'ko času nemal, nakol'ko po svete sa už pohybovala časovaná bomba, ktorá vybuchla skôr, ako tomu stačili zabránit'.

Janine bola odvážnou zajatkyňou. Keby nebola skúsenou horolezkyňou, t'ažko si viem predstavit' jej a Williamovu účast' pri úteku z pevnosti. Jej prekvapivé vedomosti z úplne iných odborov boli miestami nepochopitel'né, ale nevystupovali do popredia a nekazili dojem o jej špecializácii na sumerské písmo.

A samozrejme, keby sa jej nepodarilo stretnút' s Williamom na tej istej chodbe rozl'ahlého podzemného bludiska pevnosti, sotva by si začali dávat' dve a dve dokopy. Kto z nich bol Sherlock Holmes a kto doktor Watson, sa nedalo presne povedat', pretože jeden dopĺňal druhého a spoločnými silami našli aj riešenie.

Skúsených čitatel'ov napínavých trilerov záver neprekvapí. Rozuzlenie celej záhady je také jednoduché, až sa mi nechcelo verit', že tým vedcom, čo lúštili kódy pred Williamom a Janine, sa na to nepodarilo prísť. Je to však o myslení l'udí. Čím jednoduchšie riešenie sa za celým problémom schováva, tým zložitejšie zadanie má daná úloha. A ak tou úlohou je zachránit' l'udstvo, riešenie sa poskytne aj samo.

Katarína Hužvárová

ZÁKLADNÉ INFO:

Doktor Spánok, 2014

Vydavateľ: IKAR
Rok vydania: 2014
Žáner: Horror, Thriller
Na recenziu poskytol: www.bux.sk

PLUSY A MÍNUSY:

+ Postavy
+ Dialógy
+ Zápletka

- Miestami tlačové chyby

HODNOTENIE:
95%

Doktor Spánok

DOKTORA SPÁNKA BY STE ZA LEKÁRA NECHCELI

Nedávno som sa istého pána v kníhkupectve spýtal, či má rád Stephena Kinga. Už si nespomínam, ktorú kingovku si to v rukách listoval, no na chvíl'u odlepil od knihy zrak a potom mi odvetil: „Mal som, kým nezačal vymýšl'ať." Chvíl'u som nad tým uvažoval. Pri takom množstve napísaných kníh sa môže (alebo skôr musí?) zákonite autorovi stať, že už nemá nápady a jeho „múza" si dala na istý čas pohov, no nie? Ale je to naozaj aj prípad Stephena Kinga? Nasledujúce riadky sa to pokúsia vyvrátiť.

Ked' som sa konečne pustil do čítania tejto 600-stranovej bichle, akou Doktor Spánok (alebo „takmer" všetky Kingove knihy) bol, s istotou som si povedal, že mi autor naservíruje skvelý príbeh. Tento bolvšak od Žiareniaodlišný a to som aj s určitost'ou predpokladal.Zatial' čo v Žiarení dej pomaly a súvisle plynul, prenechávajúc priestor na plnohodnotné vykreslenie všetkých charakterov, tu som mal pocit, akoby sa King rozhodol pre trend dnešnej doby skúsit' písat' pomocou akýchsi fragmentov. Aby som to vysvetlil zrozumitel'nejšie – príbeh bol napísaný formou kratších a dlhších kapitol, pričom sa tu striedali rôzne dejové línie a tak mal čitatel' možnost' nahliadnut' do životaviacerých postáv. Ale vrát'me sa k malému Dannymu. Ten už malý vonkoncomnie je a z vel'kej väčšiny sa podal najmä na otca. Ved' ako sa vraví aký otec, taký syn. Čitatel' má možnost' dočítat' sa v prvej knihe, že Danny odmalička žiari. Dokáže čítat' myšlienky, vidí duchov a má sčasti jasnovidecké schopnosti. Lenže teraz z Dannyho vyrástol zrelý muž Dan, ktorý sa oddal alkoholu. Nebolo by na tom nič zlé, keby ho nemátali nočné mory a prízraky minulosti, ktoré si stále pýtajú svoju daň. Predsa len, na niektoré zážitky sa len tak nezabúda. Dan neskôr zist'uje, že alkohol žiarenie dokonca utlmuje – to je jeden z dôvodov, prečo si neodpustí nejeden pohárik. Čoskoro na to náš Dan zakotví v dome HelenRivingtonovej – v starom hospici, kde l'udia dožívajú svoje posledné chvíle. Tam im má pomôct' v prechode na druhú stranu.

Dana v hospici prezývajú Doktor Spánok. Ako som už vyššie spomenul, jeho úlohou je zmiernit' trápenie zomierajúcich l'udí. Navyše v tom nie je sám, pretože má šikovného pomocníka – kocúra. Niekde som čítal, že Kinga inšpiroval naozajstný kocúr menom Oscar. Ten vždy vedel, koho čas v danej chvíli nastal. Predsa len, zvieratá majú „šiesty" zmysel a my snád' ani nikdy nepochopíme, ako to robia. Dan týmto l'ud'om pomáha, aby bol prechod bezbolestný. Ked' človek umiera, vypúšt'a pritom zo seba akúsi „paru". King v tomto prípade možno odkazuje na l'udskú dušu. Ako to už je u Kinga zvykom, čitatel'ovi nedá vydýchnut' a vy sa zrazu pristihnete pri tom, ako horlivo obracate stránky. Autor tu rozohráva príbehy troch postáv: prvou je Dan (o ktorom sme si už čo-to povedali), druhou Abra a nakoniec nahliadneme do života Pravého uzla.

Abra je výnimočné dievča. Narodilo sa v rodine s talianskymi koreňmi a s placentou na tvári, čo podl'a povier znamená, že je takýto človek obdarený jasnovideckými schopnost'ami. Abra je jednou z tých, ktorí podobne ako Dan, žiaria. Svoju silu a výnimočnost' odhal'uje postupne s pribúdajúcim vekom. A čo by to bol za príbeh, keby po takomto „superdievčati" niekto nebažil?

Tu sa dostávame k Pravému uzlu. Pravý uzol je skupina l'udí, ktorí sa živia „parou". Prenasledujú mladé decká, ktoré žiaria a potom z nich nemilosrdne všetko vysajú. Para je pre nich akýmsi poháňadlom a elixírom života, ktorý je medzičasom čoraz t'ažšie získat'. Pravému uzluvelí krvilačná klobučníčka Rose,ktorá urobí všetko pre to, aby členovia zostali nažive. Lenže ked' ich pri čine, pri ktorom príde o život mladý chlapec nechtiac prichytí Abra (ktorá dokáže druhým nahliadnut' do mysle), veci sa začnú komplikovat'.

Ten, kto číta Kingove knihy vie, že autor je na knižnom trhu už vel'mi dlho. Jeho tvorba je rozsiahla a ja sa neustále čudujem, odkial' čerpá nápady. Doktor Spánok sa mi páčil ovel'a viac ako Žiarenie. Dej plynul rýchlejšie, román mal svižnejšie tempo a nesmierne som si obl'úbil postavy (najmä Abru, do tej som sa asi zamiloval). King je vo svojom žánri majster, to musíte uznat'. Dovolím si tvrdit', že Doktor Spánok neobsahoval vel'a hororových prvkov, skôr by som ho radil medzi thrillery. Jedna akcia rýchlo striedala druhú, človek si pri čítaní ani nevydýchol. A ja som neustále čakal na to, čo mi to ten Stephen ešte pripraví.

Ako som spomenul, formálna stránka románu bola o čosi rozdielna, ale to by ste mali vnímat' ako vel'ké plus, pretože sa cez tých šest'sto strán rýchlejšie prehryziete. Striedali sa tu rôzne uhly pohl'adu či už v tretej alebo prvej osobe a čítanie sa tak stalo zaujímavejším. Ked' už ste mali pocit, že o postave viete niečo viac, autor zdvihol varovný palec na znak toho, že má v rukáve d'alše tromfy. To som už potom iba čakal, čo d'alšie na mňa vybalí.Doktor Spánok je jeden z tých románov, ktoré vám spríjemnia vol'né chvíle a budete si ich chciet' prečítat' znova.

Patrik Kondáš

Logitech | G

SCIENCE WINS

G502 PROTEUS CORE

UNIKÁTNA AKO VY

Každý hráč vyniká iným spôsobom. Myš Proteus Core si môžete vďaka jej dizajnu prispôsobiť úplne bezkonkurenčným spôsobom. Zdokonaľte svoju hru vďaka prispôsobeniu povrchu pomocou kalibrácie, úprave hmotnosti, prepínaniu DPI a 11 programovateľným tlačidlám. Prispôsobte si myš G502 Proteus Core podľa vašich predstáv a prevalcujte konkurenciu.

P.M. ČERVENIAK GS TALES J. Pokorný

Január