Digitálno-Lifestyle magazín pre každého

Číslo 39 /marec 2015 | www.gamesite.sk

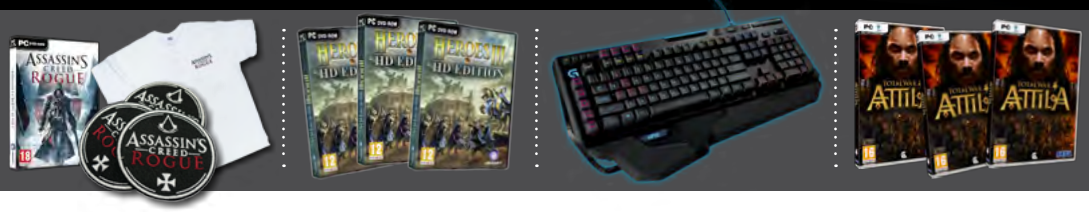
GENERATION

PREDSTAVUJEME
Lenovo YOGA Tablet 2 Pro

TOP HRA
Evolve

VIDELI SME
Kingsman: Tajná služba

Súťaž o hodnotné ceny



→ HRY MESIACA:
Attila: Total War
Captain Toad
Dying Light
HOMAM III HD

→ HARDVÉR MESIACA:
Meizu MX 4
ASUS Transformer T200TA
Sapphire 290X 8GB RAM a TriX cooler
Lenovo Y50-70 Touch Black

→ FILMY, KTORÉ ZAUJALI:
Kód Enigmy
Päťdesiat odtieňov sivej
Jupiter na vzostupe
Americký ostrelovač

→ TOP TÉMY:
Kniha - Platanový rad
Kniha - Nevinným sa neodpúšťa
trendy - Rozhovor - Pixel Federation
trendy - Y Games

GENERATION

Mission Games s.r.o.,
Železiarenská 39, 040 15 Košice 15, Slovenská republika
E: mission@mission.sk **W:** www.mission.sk

REDAKCIA
Šéfredaktor / Zdeněk 'HIRO' Moudrý

Zástupca šéfredaktora / Patrik Barto
Webadmin / Richard Lonščák, Juraj Lux
Jazykové redaktorky / Zdenka Schwarzová, Karolina Růžová, Klára Šindelářová, Kristína Gabrišová

Odborná redakcia / Branislav Brna, Dominik Farkaš, Adam Schwarz, Roman Kadlec, Mário Lorenc, Maroš Hodor, Tomáš Kleinmann, Ján Kaplán, Miroslav Konkoľ, Eduard Čuba, Katarína Kováčová, Lenka Vrzalová, Matúš Slamka, Veronika Cholastová, Adam Zelenay, Róbert Babej-Kmec, Lukáš Plaček, Lukáš Libica, Richard Mako, Juraj Vlha, Marek Suchitra, Ján Mikolaj, Miňo Holík, Lea Uhliarová, Monika Záborská, Patrik Kondáš, Františka Gibalová, Radoslava Uškertová, Katka Hužvárová, Ivana Vrabľová, Adrián Líška

SPOLUPRACOVNÍCI
Matúš Paculík, Marek Líška, Gabriel Vodička, Adam Kollár

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

Titulka
YOGA Tablet 2 Pro

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

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

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

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

Distribúcia magazínu / Aktuálne vydanie nájdete voľne na stiahnutie vždy na domovskej stránke magazínu www.generation.sk, čo je aj hlavná stránka vydavateľa. Dostupný je aj ako voľne 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 súhlasiť s názorom vydavateľa alebo názorom redakcie.

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

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

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

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

ISSN 1338-709X

Editoriál

Najbežnejším znakom toho, že sa končí zima a pomaly začína jar, neznačí pre hráčov roztápajúci sa sneh, ale to, že konečne nás čaká prvá väčšia nádielka hier v novom roku. Výnimkou nie je ani tento rok, a to, čo začalo vo februári, sa dokončí v marci, aby sa následne herný priemysel opäť uložil na spánok v nasledujúcich mesiacoch (s malými výnimkami ako Mortal Kombat X a The Witcher 3).

Evolve, Order, Total War, Dying Light nahradí v marci nádielka hier. Dá sa teda skonštatovať, že nádielka bude veľmi bohatá a svojich favoritov si určite nájdu zástancovia väčšiny žánrov a platforiem.

Okrem toho však vrcholí aj trend HD remakov, a to či už tých „s láskou pripravených" alebo tých, ktoré spadajú do nepopulárnej kategórie „cashgrab". Je dosť smiešne, keď veľmi veľkú časť takého, na hry silného mesiaca, akým je marec, tvoria hry, ktoré sme už dávno hrali. DmC, Borderlands, Final Fantasy Type-0 HD či vydanie Assassin's Creed Rouge na PC, toho všetkého sa dočkáme iba v jednom mesiaci roka 2015, v čase, keď konzoly Xbox One a PS4 oslavujú takmer 1,5-roka na trhu.

A keby vám to náhodou ušlo. GTA V na PC je odložené...opäť'...

To vám však určite nezabráni v prečítaní si ďalšieho čísla Generation. Opäť sme usilovne pracovali, aby sme vám poskytli zaujímavé čítanie naprieč rôznymi kútmi sveta hardvéru, hier, filmov a kníh. Preto...

...Hor sa do čítania!

Dominik Farkaš

Redakcia hodnotí mesiac február...

Richard Mako

Február bol mesiacom,
keď sa to konečne
rozbehlo.
Dying Light,
The Order 1886
a Evolve
sa postarali o vyplnenie
času, zatiaľ čo netrpezlivo
čakám na marec
a Bloodborne
a Dark Souls na PS4.

Roman Kadlec

Kopu ľudí nadáva
na remaky,
ale v prípade
Grim Fandango
som naozaj rád,
že hru „vynovili".
No, vynovili...
Trochu ju oprášili
a opätovne vydali.
Ale hrám sa ju na Vite,
takže žiadne pindy.

Dominik Farkaš

Evolve hral prím,
no v rámci pomalého
začiatku nového semestra
som sa na nezdravo
dlhú dobu ponoril
do pätice hier, Halo,
Battlefield 4, Sunset,
Warframe a Horizon 2.
MP či SP, to je jedno,
hlavne dúfam, že sa to
neodrazí na známkach.

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

NEWS

>> NOVINKY ZO SVETA HIER

>> *Richard Mako*

CD Projekt objasňuje, prečo Xbox One a PS4 Zaklínač 3 nebude bežať na 60fp

"Keď máte víziu vytvoriť RPG hru, ktorá zanechá dlhotrvajúci dojem, nepremýšľate nad rozlíšením alebo počtom snímkov za sekundu," vysvetľuje Michał Krzemiński z CD Projektu a ďalej objasňuje dôvody, prečo Zaklínač 3 na 60fps nepobeží. Hovorí o zameriavaní sa CD Projektu na hráteľnosť a možnosti sveta.

Môžeme priznať, že tretí Zaklínač je jedna z najlepšie vyzerajúcich hier tejto generácie, samozrejme, po boku Ryse: Son Of Rome, DriveClub alebo The Order: 1886.

Ale čím sa Zaklínač od týchto hier odlišuje, je určite dokonale otvorený svet. Hry, ktoré boli menované, sú prevažne lineárne, no Zaklínač vytvára iný pohľad na hry ako také.

CD Projekt nám potvrdil, že Zaklínač pobeží na 1080p/30 fps a 900p/30 fps. Doba, kedy CD Projekt hovoril o konzolových 60fps sa pominula s pomyslením na hardware požiadavky.

Art Producent Michał Krzemiński sa k téme vyjadril:

"Nepremýšľame o tom takto. Keď máte víziu vytvoriť RPG hru, ktorá zanechá dlhotrvajúci dojem, nepremýšľate nad rozlíšením alebo počtom snímkov za sekundu. Myslíte na dobrodružstvo, na žijúci svet a veci, ktoré v tomto svete bude možné vytvárať. Technické aspekty sú pre nás až druhoradé, no to neznamená, že nechceme, aby hra po grafickej stránke vyzerala úžasne."

Musíme s Michałom súhlasiť. Pri vytváraní tak masívneho sveta ako má mať tretí Zaklínač, grafická stránka musí ísť na druhé miesto. Samozrejme, na grafike záleží, no hráteľnosť je určite prvoradá.

Tretí Zaklínač má vyjsť už v máji, a to na PS4, Xbox One a PC.

Nové plány Namco Bandai

Bude nový Dark Souls z 2. Svetovej vojny?

Bandai Namco si zaregistrovala názov Soldiers' Soul, ktorý bude pravdepodobne patriť novej videohre. Štúdio má síce veľa titulov, ktoré nesú vo svojom názve Souls, no to neznamená, že nemôže ísť o niečo úplne nové.

Ak odkazuje Soldiers' Soul na Souls sériu od From Software, mohlo by to znamenať, že by sme sa v hre dostali do pravdepodobne niektorej zo svetových vojen. Predstava titulu s hráteľnosťou Dark Souls zasadená do obdobia 2. svetovej vojny pôsobí až príjemne realisticky, no zároveň desivo mrazivo.

Konečna freeplay mód

Survarium sa dostáva do ďalšej fázy vývoja

Vostok Games konečne popisuje freeplay mód, ktorý bude kombinovať survival, príbeh a konflikt medzi hráčmi v nehostinnom svete. Štúdio chce dosiahnuť vo Freeplay pocit osamelosti, preto v danej lokácii bude iba obmedzený počet hráčov. Chcú tiež kontrolovať level hráčov v lokácii a zamedziť, aby sa stretli hráči s príliš veľkým rozdielom medzi levelmi.

Zbieranie zásob a vybavenia bude v Survariu fungovať trošku inak ako v ostatných survival hrách. Získaný loot vám zostane, iba ak sa dokážete dostať živí z danej lokácie (aj s lootom). Ak nie, bude ho môcť získať niekto iný.

VIEME, ŽE UŽ ČOSKORO...

...Spoločnosť Bethesda ohlásila, že prvé DLC pre horor The Evil Within pod názvom The Assignment vyjde v priebehu marca. Prídavok bude zameraný na osudy vyšetrovateľky Juli Kidman, ktorú môžeme poznať z pôvodnej hry ako kolegyňu hlavného hrdinu detektíva Castellana.

...Na Final Fantasy XV si ešte počkáme, hra je zatiaľ dokončená len na 60%. Jej vydanie by mohlo padnúť na koniec budúceho roka alebo aj skôr.

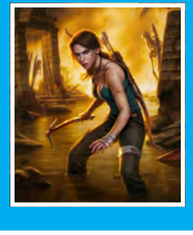
Režisér vraví, že dostať sa na 80% by ale nemalo trvať dlho. To isté taktiež platí o poslednej "dvadsiatke".

...Prvá epizóda Dreamfall Chapters sa niesla skôr v priemernom duchu a celkovo sa vývoj hry zdá pomerne pomalý.

Šancu na reparát má ale v pripravovanej druhej epizóde Book Two: Rebels, ktorá vyjde 10. marca na PC, Mac a Linux.

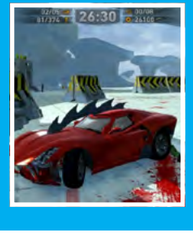
Do TR sa vrátia puzzles

Posledné oživenie Tomb Raider série veľkým úspechom, no veľká časť hráčov sa sťažovala na nedostatok klasických prvkov - puzzles. Najnovší diel by sa preto mal vrátiť k pôvodným hodnotám série.



Carmaggedon sa vracia

Od vydania legendárneho Carmaggedon uplynulo už viac ako desať ročie a je načase, aby legenda znovu ožila v open bete. Tá je dostupná pre všetkých PC hráčov a skladá sa v podstate z plnej hry.



Xbox One a screenshoty

Microsoft odhalil marcovú aktualizáciu na Xbox One. Konečne pribudne možnosť zachytávania screenshotov, ktoré urobíte jednoduchým dvojitým stlačením Xbox tlačidla na gamepade.

AC:R pôjde ovládať očami

Začiatkom marca vyjde na PC old gen konzolový Assassins Creed Rogue, ktorý bude ako prvá hra celkovo podporovať technológiu Eye Tracking, teda ovládanie hry pomocou očí.

NEWS

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

NEWS FEED

Samsung NX500

Nový kompakt od Samsungu preberá vel'a od najvyššieho modelu rady – NX1. I ked' je tento model o niečo menší, zaujme dizajnom.

Hliník kombinovaný s nepravou kožou pripomína fotoaparáty minulej éry a dnes pôsobia vel'mi „classy'. Ani tento nie je výnimkou. Je ponúkaný v troch farbách – čiernej, bielej a hnedej. Pri letmom prehliadnutí technických parametrov zistíme vel'a podobného už so spomínanou „NX1kou'. Začnime 28-megapixlovým senzorom APS-C s deviatimi snímkami kontinuálneho snímania za sekundu. Video nahráva v 4K a UHD. Nezabudnime na charakteristický, 3-palcový Super Amoled displej na zadnej strane, ktorý je možné sklápat' až o 180 stupňov. Cenou približne 700€ sa radí medzi najlacnejšie fotoaparáty nahrávajúce v 4K.

Sony SmartEyeGlass

Nie je to tak dávno, čo sa spoločnost' Google rozhodla ukončit' projekt Glass.

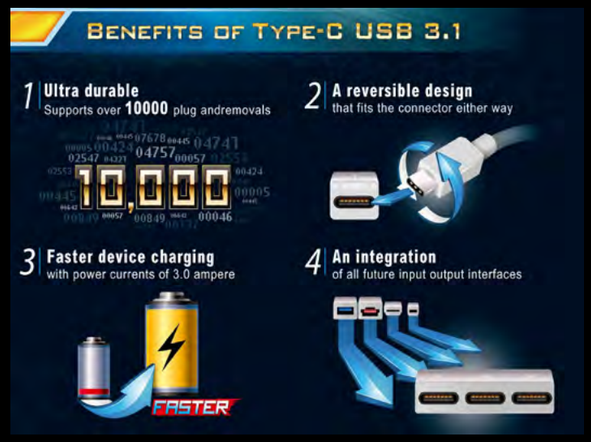
Naopak, spoločnost' Sony má o koncepte inteligentných okuliarov celkom iné predstavy, ktoré nám v novom projekte predstavujú. Základom nie je nič iné ako systém Android 4.4.

Samozrejmost'ou sú základné technológie na pripojenie ako aj mikrofón, 3mpx fotoaparát a reproduktor. Okrem toho nesmie chýbat' séria senzorov – akcelerometer, gyroskop či kompas. Ovládanie okuliarov je postavené na synchronizácii s inteligentným telefónom a touchpadom, ktorý je k okuliarom pripevnený káblom.

Neohúri ani dizajn okuliarov, ktorý skôr pripomína 3D okuliare z kina ako prepracovanú technologickú novinku.

Každopádne, netreba zabúdat' že produkt je ešte len v testovacej fáze.

ASRock s USB 3.1 typu C



Netrvalo dlho a "USB" sa stalo najrozšírenejším štandardom pre prepojenie zariadení s PC. Rozhranie USB prešlo už niekol'kými vylepšeniami a dnes tu máme generáciu 3.1.

Dosky ASRock si však okrem tradičných konektorov typu A, budú mat' ako prvé na svete aj konektor typu C. S kompaktnými rozmermi a prenosovou rýchlost'ou 10 Gb/s sú tak plne pripravené podporovat' mobilné zariadenia budúcnosti. Prenos súborov z úložných zariadení bude dvakrát rýchlejší, pričom široko používané konektory typu A budú spätne kompatibilné s existujúcim USB 2.0 a 3.0 zariadeniami.Port USB 3.1 typu C bude integrovat' všetky budúce druhy výstupov a konektory budú zároveň reverzibilné. Jednou z prvých dosiek na svete s konektormi USB 3.1 typu C bude Z97 Extreme6/3.1. Okrem desiatky portov USB 3.0 a pätice USB 2.0, podporuje USB 3.1 add-on kartu s portom USB 3.1 typu A aj typu C. Druhou doskou ASRock je X99 Extreme6/3.1. Z časti je vybavená rovnako - s Ultra M.2, 3-Way CrossFireX alebo SLI, a s Purity Sound2. Avšak USB 3.1 add-on karta môže podporit' až dva porty USB 3.1 typu A a konektor USB 3.1 typu C má zabudovaný priamo na doske. Popri tom jej vo výbave zostáva plejáda "tradičných" portov USB.

LG G FLEX 2

Kórejský technologický gigant zrejme verí myšlienke zakrivených mobilov. Od konceptu sme sa dostali až k druhej generácii, ktorá ma omnoho lepší dizajn a vyšší výkon, avšak stále možno až nie taký dobrý zmysel existencie.

Zakrivené telo v červenej farbe určite neujde nejednému oku zvedavých pozorovatel'ov. Ďalej si určite všimnú ovládanie hlasitosti, ktoré je na zadnej strane. Pre LG vskutku nič nezvyčajné. G FLEX 2 prichádza v troch farebných vyhotoveniach – platinová, strieborná a flamenco červená. Výrobca sl'ubuje dobrú manipuláciu so zariadením aj vd'aka zakriveniu, no najmä vd'aka použitým materiálom. Prednú časť tradične zdobí 5,5-palcový P-OLED displej s rozlíšením 1080p. Je pokrytý ochrannou vrstvou Gorilla Glass 3. V každom prípade výrobca neodporúča zahýbat' displej.

G FLEX 2 dostal do vienka množstvo výkonu. Možno aj preto, že multimédia sú silnou stránkou zariadenia, a teda to, čím chce zaujat'. Štvorjadro je samozrejmost'ou. V tomto prípade s taktom bud' 1,5GHz, alebo 2GHz, čo závisí od trhu, na ktorom sa bude predávat'. O grafický výkon sa stará čip Adreno 430 a multitasking zabezpečujú 2GB operačnej pamäte. V silnejšej verzii dokonca 3GB. Ohromný výkon dokazujú aj testy, v ktorých v mnohom predbieha svojich konkurentov, ako napríklad Samsung Galaxy Note Edge, Motorolu X či iP 6plus. Dostávame sa k nemenej podstatnej súčasti, ktorou je výdrž. V tomto prípade ide o nevyberatel'nú, 3000mAh jednotku. Pre používatel'ov si novinka pripravila 16GB vnútornej pamäte, ktorú je však možné rozšírit' micro-sd kartou až do vel'kosti 128GB.

Fotoaparát sa dočkal zlepšení, no stále ho nemožno radit' k jednotke na trhu. Ide o 13mpx čip, ktorý poskytuje dvojitý blesk, vel'mi rýchly laserový autofokus a optickú stabilizáciu. Kamera je schopná nahrávat' video pri rozlíšení 2160p s tridsiatimi snímkami za sekundu. Zaujímavost'ou je nahrávanie stereo zvuku. G FLEX 2 stojí na systéme Android vo verzii Lollipop. LG už tradične pridáva nadstavbu. Okrem iného poskytuje všetky druhy pripojení vrátane 4G.

Toto všetko LG natlačil do 152g. LG G FLEX 2 poskytuje ideálne možnosti každému, kto rád pozerá filmy či videá. Jeho kompaktnost' pri bežnom používaní avšak stále ostáva otázna. Pre nerozhodných si Kórejci pripravili ešte jeden silný argument. Totiž LG disponuje rýchlo nabíjatel'nou batériou, čo znamená že na 60% ju je možné nabit' už za 30 sekúnd. Na našom trhu sa zariadenie už predáva za cenou okolo 550€.

Sony SR-64HXA

Ide iba o marketingový ťah alebo sa spoločnosti Sony podarilo upravit' pamät'ovú kartu tak, že pri čítaní dát z nej je redukovaný šum, a teda sa zvyšuje kvalita zvukového prejavu? Ani samotná firma Sony si nie je istá, či sa produkt na trhu uchytí, ked'že, pre porovnanie, „klasická 64' stojí v priemere 30€, pričom tento nový počin rovných 140€.

Canon T6i

Nový DSLR fotoaparát od Canonu, ktorý nadväzuje na slávny EOS REBEL. Základom je APS-C senzor, s ktorým pracuje procesor DIGIC6 a 19-bodový autofokus. Rozsah hodnôt ISO je od 100 do 12800.

Nikon Coolpix AW130

Ďalší extrémny fotoaparát Nikonu. 3-palcový VGA displej, 16mpx snímač a nahráva vo Full HD. Zvládne hĺbku dva metre pod vodou, či mráz do -10° C. Okrem iného podporuje navigačné systémy a obsahuje aj kompas, barometer a výškomer.

Kyocera Torque

Moderný nástupca Nokia 3310. Aj tak by sa dal nazvať najnovší počin od firmy Kyoceri. Na našom trhu nie veľmi známa spoločnosť, ktorá sa zameriava na najrôznejšie druhy elektroniky, uvádza odolný smartfón. Telo zariadenia, ako jeho najpodstatnejšia súčasť, je vytvorené z tvrdeného plastu v kombinácii s gumovým poťahom. Jeho konštrukcia medzitým spĺňa 11 vojenských štandardov, okrem iného aj odolnosť voči nárazom a vibráciám, prachu či vode.

Ako po konštrukčnej, tak aj po technologickej stránke si zariadenie ponecháva svoje kvality. Základom je procesor Snapdragon S4 a grafický čip Adreno 330. 4,5-palcový displej neohúri HD rozlíšením, no tasí inú zbraň. Kyocera totiž implementovala technológiu umožňujúcu ovládanie displeja aj keď je mokrý alebo keď používateľ má na sebe obyčajné rukavice. Nemenej dôležitý je 8mpx fotoaparát s nahrávaním vo Full HD na zadnej strane, predná strana je vybavená o niečo menším, 2mpx snímačom. Jednoznačne je toto zariadenie určené do extrémnych podmienok, čomu výrobca podmienil všetky technológie. Medzi čerešničku na torte patrí ďalšia vymoženosť, ktorou je keramický reproduktor. Ten má za úlohu sprostredkovať čistý zvuk aj na rušnej stavbe. Novinka má byť predstavená na mobilnom veľtrhu, ktorý sa bude konať o niekoľko dní v Barcelone.

Raspberry pi 2

Technologickí nadšenci, domáci majstri a vlastne všetci. Na svet prichádza už druhá generácia ultra, mega lacného počítača, ktorý prebral názov chutného lesného ovocia.

V našich končinách je obdivuhodný férový prístup spoločnosti, ktorá prináša nové technológie, no stále si zachováva tú istú cenu – 35€.

Zvyčajne začíname písať o dizajne, no v tomto prípade sa môžeme odmlčať. Ide o malú dosku, na ktorej sú nainštalované všetky podstatné súčasti. Začneme teda zlepšeným procesorom ARM Cortex A7 so štvoricou jadier o takte 900MHz. Pridali aj operačnej pamäte RAM, čiže „dvojka" už ponúka rovný 1GB. Výrobcovia nezabúdajú ani na starý hardvér, preto pri novom sľubujú plnú kompatibilitu.

Od roku 2012, keď bol uvedený prvý model Raspberry, sa toho okolo projektu celkom veľa zmenilo. Tento maličký počítač priniesol takmer nekonečne veľa možností využitia.

Na pohľad malý projekt si všimli aj veľké firmy ako je spoločnosť Microsoft, ktorá s nimi posledné mesiace úzko spolupracovala a tvorcovia sľubujú Windows 10 aj na Raspberry pi 2.

Určite nesmieme zabudnúť na množstvo iných systémov, ktoré pi podporuje, akými sú napríklad rôzne distribúcie Linuxu.

Novinka je dostupná aj na našom trhu za rovnakú cenu, teda za 35€.

Dell Venue 10&10 PRO

Trh s tabletmi sa už mnohým zdá presýtený, spoločnosti sa predbiehajú v nových riešeniach, ktorými sa snažia zaujať. Technológie rezonujú najmä u mladšej generácie, ktorá ich využíva denne, a práve túto skupinu chce Dell svojím najnovším počinom zaujať. Venue 10 veľa preberá od drahšej „jedenástky", no pochopiteľne využíva lacnejšie spracovanie. Nezvykom je dostupnosť na dvoch platformách, teda 10(Android), 10 PRO(Windows 8.1).

Konštrukcia zariadenia nechce byť najtenšia ani najkrajšia, naopak, stavia na funkčnosti a odolnosti. Rám okolo displeja tvorí pogumovaný plast, ktorý má zabezpečiť ochranu pred malými pádmi, a rovnako tak zlepšiť používanie. Zadnú stranu pokrýva matný plast, ktorý nezanecháva odtlačky. Bohužiaľ, všetky tieto riešenia sa prejavili na konečnej hmotnosti. Tá odbieha až príliš ďaleko od konkurencie a končí na 723 gramoch. Keďže Dell ponúka dve verzie zariadenia, výbava zariadenia sa bude odlišovať. Základom bude HD displej, za Full HD si budete musieť priplatiť. Výrobca tvrdí, že zariadenie vydrží bez nabíjania celý akademický deň, teda desať hodín využívania. K tabletu je možné pripojiť klávesnicu, ktorá však nie je súčasťou balenia. Ďalšou výhodou, ktorú ocenia študenti najmä prírodovedných odborov, je prítomnosť pera. To zabezpečí príjemnú prácu v kresliacich programoch, navyše technológia pera nevyžaduje batérie.

Základom oboch verzií je najnovší procesor Intel Core M, inak označovaný aj ako Broadwell. Rovnaký čip využíva aj drahší brat Venue 10 a sľubuje vysoký výkon aj vďaka grafickému čipu Intel 5530.

V kombinácii s klávesnicou, svojím výkonom a možnosťami dobieha ultrabooky. Aj napriek tomu, že klávesnica poskytuje štandardnú veľkosť kláves, neposkytuje miesto pre batériu, ktorá by predĺžila výdrž. Operačná pamäť začína na 2GB, avšak bude ju možné rozšíriť. Pamäť pre používateľa je rovnako rôzna – 32GB a 64GB u drahšej verzie.

Okrem iného, zariadenie prináša bezdrôtové technológie, ktoré uľahčia používanie v triedach. Nechýba Wi-Fi ani Bluetooth, ba čo viac, prítomné je aj NFC. Svojimi možnosťami na vzdelávanie si vyslúžil prvenstvo medzi ostatnými zariadeniami so systémom Android Lollipop.

Spoločnosť Dell sa snažila cenu stlačiť čo najviac dole, aj preto môžu niektoré, v iných modeloch štandardné prvky chýbať. Naopak, v mnohom konkurenciu prebieha a príjemným prekvapením bude aj cena, ktorá by sa mala podľa najbližších špekulácií pohybovať okolo 300€. Dell plánuje zariadenie uviesť na trh začiatkom jari.

NEWS

>> NOVINKY ZO SVETA TECHNOLÓGIÍ
>> VÝBER: Marek Pročka

Cloud9 a Team SoloMid...

...budú nad'alej pri súťažiach používať headsety, myši, klávesnice a podložky pre myši exkluzívne od Logitech G. Oba herné teamy okrem toho poskytujú Logitechu aj prvotnú spätnú väzbu a pripomienky ku konštrukcii produktov ešte pred ich uvedením na trh.

„Z obnovenia našej zmluvy s Logitech G máme skutočne obrovskú radosť," povedal Jack Etienne, majitel' tímu Cloud9. *„Boli nepostrádatel'nou súčast'ou nášho úspechu a rastu vd'aka tomu, ako nás podporovali v našich 'výcvikových táboroch' a poskytovali nám najlepšie herné periférie - Logitech G, čím nám dali bezkonkurenčne najlepšie nástroje, ktoré potrebujeme aby sme vyhrávali."*

Tímy organizácie Cloud9 majú 45 hráčov zameraných na tituly ako Counter-Strike: Global Offensive (CS: GO), DotA 2, Halo, Hearthstone, Heroes of the Storm, League of Legends (LoL), Smite a Super Smash Bros. Melee. Minuloročný tím, ktorý hral LoL, skončil na prvom mieste jarného turnaja ligového majstrovstiev League Championship Series (LCS) Spring 2014.

Tím TSM, ktorý tvorí 13 hráčov, je najznámejším tímom hry League of Legends a nedávno vytvoril aj tímy pre hry Hearthstone a CS: GO. TSM v roku 2014 zažili výnimočnú sezónu, ked' na Svetovom finále v LoL skončili v prvej desiatke a obsadili prvé miesto v letnom turnaji LCS Summer 2014. Od tímu sa očakáva, že aj v tejto sezóne si udrží svoje dominantné postavenie.

„Som nanajvýš hrdý, že obnovujeme zmluvu s Logitech G, pretože v našej minulej sezóne zohrali kl'účovú úlohu," povedal Andy Dinh, majitel' Team SoloMid. *„Nielen, že nám dodávali to najlepšie vybavenie, s ktorým môžete hrať, ale podporovali nás na každom kroku našej cesty rokom 2014. Z predĺženej spolupráca s nimi som nadšený najmä preto, že oni veria v naše ciele a chcú nám pomáhať, aby sme ich mohli realizovať."*

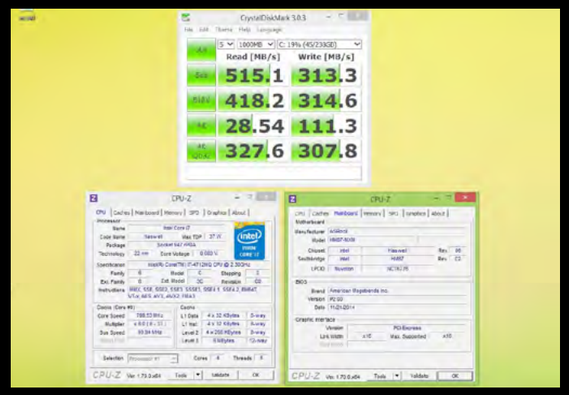
Viac informácií nájdete na stránkach ***www.cloud9.gg*** *a* ***www.tsm.gg***

ASRock VisionX 471D

Aktuálne najsilnejším HTPC je VisionX 471D spoločnosti ASRock. Tento miniatúrny počítač i7 procesormi Intel Core 4712MQ, mobilným procesorom Haswell, dvoma 4 GB DDR3 modulmi a grafickou kartou AMD Radeon R9 M270X ponúka až 2TB priestoru na pevnom disku a ešte aj 256GB SSD disk v krabičke vel'kosti bonboniéry.

Nový upgrade Visionu prináša výrazný skok vo výkone procesoru, kapacite a možnostiach pamäte. S novým procesorom dosahuje v Cinebench R15 multi-Threaded teste viac ako 608 CB, teda o 105% viac ako predošlý model VisionX 420D. Zdvojnásobila sa aj kapacita harddisku až na 2 TB a pribudol 256 GB SSD disk s pripojením mSATA, ktorý výrazne urýchli systém. Testy pamätí CrystalDiskMark namerali rýchlosť čítania 515,1 MB/s a rýchlosť zápisu 313,3 MB/s. Ďalšou zaujímavosťou na tomto HTPC od ASRocku je nízka spotreba. Napriek náročnej hardvérovej výbave spotrebuje v základnom režime sotva 24 wattov. Štart Windows 8 netrvá ani polovicu času, ktorý potreboval starší Vision. Centrum domácej zábavy sa jednoducho rozbehne skôr, ako by vás mohla prejsť chuť na zábavu.

Viac informácií o VisionX 471D nájdete na ***www.asrock.com***



Lenovo YOGA Tablet 2 Pro: Načo chodiť do kina, keď kino príde k vám?

Moderný tablet s nadštandardnou výbavou dokáže viac, než len zabezpečiť plnohodnotné multimediálne zážitky. Umožní vám objavovať ich z pohodlia vlastnej postele. Lenovo YOGA Tablet 2 Pro prináša kino priamo do vašej spálne. A ovel'a viac!

Jednoznačne najatraktívnejším prvkom Lenovo YOGA Tablet 2 Pro je integrovaný projektor, prvý svojho druhu, ktorý za pár sekúnd premení steny u vás doma alebo v práci na kino s rozmermi 50 palcov! Potrebujete dať záživnejší nádych firemnej prezentácii alebo si chcete vychutnať svoje obľúbené filmové a seriálové lahôdky „vo veľkom"? Teraz môžete. Aj obyčajné prehrávanie Youtube videí dostane doslova nový rozmer, keď obraz premietnete do priestoru. O prvotriedny zážitok zo zvuku, podobný ako v kine, sa postará 8W JBL zvukový systém so vstavaným subwooferom pre basové frekvencie.

Mália sa vám 3 polohy? Prichádza štvrtá!

Ako sme už u Lenovo tabletov zvyknutí, aj YOGA Tablet 2 Pro kladie na prvé miesto užívateľa a jeho potreby, vďaka čomu je práca s ním intuitívna a svižná. Či stojíte, sedíte alebo ležíte, Yoga Tablet 2 Pro sa vám vždy perfektne prispôsobí. Popri troch pôvodných režimoch – Držanie (pre lepší uhol pri čítaní), Naklonenie (pre jednoduché surfovanie online) a Stojan (pre priblíženie obsahu z digitálnych knižníc), teraz pocítite ešte väčšiu slobodu s pridaným štvrtým režimom – Zavesenie.

Na momentoch záleží! Nenechajte si ujsť tie dôležité

Život je mozaika jedinečných obrazov a vďaka moderným technológiám je dnes v našich silách zakonzervovať tie podstatné aj spontánne. Až 8Mpx zadný fotoaparát zabezpečí dokonale ostré zábery a 13-palcová obrazovka s QHD rozlíšením 2560 x 1440 povýši prezeranie nafoteného materiálu v krištáľovo čistej kvalite na opätovné prežívanie zažitých momentov. Pre znásobenie zážitku si môžete, samozrejme, všetko premietnuť na stenu vďaka vstavanému projektoru.

15 hodín bez nabíjačky

Výnimočný výkon garantuje najnovší procesor 4. generácie Intel® Atom™, ale aj štedré úložisko s pamäťou 32 GB a až 64 GB cez Micro SD. Neuveriteľná 15-hodinová výdrž batérie robí z YOGA Tablet 2 Pro solídneho partáka na dlhých cestách.

S hrúbkou len 3,7 mm, váhou 950 gramov a platinovým telom patrí YOGA Tablet 2 Pro k tomu najelegantnejšiemu a najkompaktnejšiemu, čo v danej kategórii zoženiete. Najväčším tromfom je príjemná cena – len 509 eur s DPH. Špičková kvalita sa konečne stáva dostupným štandardom.

Logitech G303 Daedalus Apex Performance Edition Gaming Mouse

Spoločnosť Logitech predstavila svoju najnovšiu myš z herného radu Logitech G s úplným názvom Logitech G303 Daedalus Apex Performance Edition Gaming Mouse. Myš Logitech G303, ktorá bola navrhnutá s využitím odozvy nadšencov do počítačových hier a komunity z oblasti eSports, sa vyznačuje exkluzívnou technológiou optického snímania pohybu Delta Zero divízie Logitech G, ktorá umožňuje zaistiť presné mierenie a d'alej tiež systémom napínania kovovej pružiny tlačidla - to všetko v kompaktnom a odl'ahčenom prevedení.

„Od hráčskej komunity sme dostali jednoznačný odkaz, že by si priali myš s l'ahkou a symetrickou konštrukciou, akú má model G302, ale v kombinácii s úžasným snímačom pohybu, ktorým sme vybavili myš G502," povedal **Ujesh Desai**, viceprezident a generálny riaditel' divízie herných zariadení spoločnosti Logitech. *„Ich hlasy sme vypočuli a vytvorili sme myš, na ktorej ladení a testovaní sa podiel'ali profesionálny hráči, aby nám pomohli vylepšit' presnosť, pohodlie a výkon. Vd'aka nim a tejto spätnej väzbe sa nám podarilo vytvorit' úžasný produkt."*

Myš Logitech G303 je vybavená jedným z najvyspelejších optických snímačov pohybu, ktoré sú u súčasných herných myší k dispozícii a je preto odrazom neustálej snahy spoločnosti Logitech prevádzat' vedecké poznatky do konštrukcie produktov, ktoré budú hráčom pomáhat' k víťazstvu. Model Logitech G303 je navyše vybavený možnosť ou upravit' si farbu nasvietenia podložky pod myšou v rámci farebnej palety RGB a taktiež jeho jas tak, aby iluminácia ladila s vaším osobitým štýlom, dizajnom vášho počítača alebo prostredím.

„Myš G303 Daedalus Apex nám dáva jednoznačnú výhodu pred ostatnými," povedal **Sean ‚sg@res' Gares** z herného tímu **Cloud9** zameraného na hru CS: GO. *„Táto myš ponúka pri hraní pocit pohody a pritom je l'ahká a umožňuje obojručné uchopenie."*

Vyspelý optický snímač pohybu

Vzhľadom k tomu, že je táto myš zameraná na výkon, je vybavená najlepším optickým snímačom spoločnosti Logitech, ktorý zaist'uje maximálnu presnosť sledovania pohybu. Exkluzívna technológia Delta Zero, ktorú optický snímač využíva, minimalizuje odchýlky presnosti, ku ktorým inak dochádza pri rôznych rýchlostiach pohybu a ktorým sa zvyčajne hovorí „zrýchlenie vplyvom myši", takže zacielenie bude vždy presnejšie a precíznejšie. Vd'aka možnosti kombinovat' obrovskú škálu rôznych rozlíšení od 200

DPI až po 12.000 DPI, navyše s nulovým vyhladzovaním, dokáže táto myš poskytnút' nedostihnutel'ný výkon pri sledovaní pohybu a skvelú odozvu, pretože zvládne sledovať pohyb aj rýchlosť ou 300 palcov za sekundu (až 760 cm/s). Optický snímač možno navyše „vyladiť" pre dosiahnutie optimálneho sledovania pohybu pri prizdvihnutí a s maximálnou rýchlosť ou snímania na akomkol'vek hernom povrchu, takže budete môcť vždy dosiahnuť najlepšiu možnú odozvu.

Konštrukcia zameraná na výkon

Myš Logitech G303 ponúka najvyššiu možnú presnosť, odozvu a výkon, aj keď je jej konštrukcia odl'ahčená, kompaktná a súčasne aj odolná. Exkluzívny systém napínania kovových pružín tlačidiel Logitech G skracuje vzdialenosť pred vlastným kliknutím, čo vedie k lepšej odozve a pocitu z klikania na tlačidlá. Výdrž l'avého aj pravého tlačidla bola testovaná na 20 miliónov kliknutí, čo zodpovedá stavu, kedy by profesionálny hráč eSports trénoval 10 hodín denne celé dva roky. Môžete tak spokojne hrať a spoľahnúť sa na to, že myš Logitech G303 prežije mnoho budúcich súbojov.

Prispôsobitel'né RGB svetlo

Aby bol vizuálny dojem pri používaní myši Logitech G303 maximálny, je možné farbu svetla, ktorým myš nasvecuje podložku, vybrať z úplnej palety farieb RGB. K dispozícii je tak 16,8 milióna odtieňov farieb. Môžete svoju myš oživiť „dýchajúcimi" farebnými vzormi alebo svietenie úplne vypnúť.

Cena a dostupnosť

Očakáva sa, že herná myš Logitech G303 Daedalus Apex Performance Edition Gaming Mouse bude v Spojených štátoch a v Európe k dispozícii začiatkom marca 2015 za odporúčanú maloobchodnú cenu 69,99 €. Podrobnejšie informácie môžete získať na adrese **gaming.logitech.cz** alebo na facebook stránkach LogitechCZSK.

D-Link rozširuje ponuku mydlink Home o novú centrálu a rad zariadení využívajúcich Wi-Fi a Z-Wave

Koncept mydlink Home poskytuje preverenú, spoľahlivú a rozšíriteľnú platformu, ktorá dokáže spolupracovať so širokou škálou zariadení, ktoré sú súčasťou automatizácie a kompletného zabezpečenia nehnuteľností.

Spoločnosť D-Link dnes zásadným spôsobom rozšírila svoj rad riešení automatizácie domácností mydlink Home Automation. Predstavila mydlink Connected Home Hub - domáce centrum prepojené na platforme mydlink, ku ktorému patrí široká škála senzorov a sirén pre domácich majstrov, aby mohli mať lepšie pod kontrolou prípadné zvláštne udalosti. Domáca centrálna brána mydlink Connected Home Hub (DCH-G020) sa pripojí k routeru existujúcej domácej siete a bude sa správať ako centralizované zariadenie, ktoré bude riadiť prístroje mydlink vďaka integrácii bezdrôtových technológií Wi-Fi a Z-Wave, a s využitím aplikácie mydlink Home, ktorá je k dispozícii pre zariadenia s operačnými systémami iOS a Android.

Okrem platformy Connected Home Hub predstavila spoločnosť D-Link celý rad ďalších zariadení, ktoré spolu vzájomne ľahko komunikujú: dverné a okenné senzory Z-Wave Door & Window Sensor (DCH-Z110), snímač detekcie pohybu Z Wave Motion Sensor (DCH-Z120), dymové čidlo Z-Wave Smoke Detector, Wi-Fi snímač zaplavenia vodou (DCH-S160) a Wi-Fi sirénu (DCH-S220).

Výstupné signály senzoru pre dvere/okná Z-Wave Door/Window Sensor, snímače pohybu Z-Wave Motion Sensor a čidlá detekcie dymu Z-Wave Smoke Detector sa stretávajú v centrále Z-Wave Gateway. Vzhľadom k tomu, že produkty radu Z-Wave sú napájané z batérií, môžu ľahko doplniť zariadenia v rámci ekosystému mydlink Home pripojené cez Wi-Fi, ktoré sú napájané z elektrickej siete. Tieto zariadenia sú navyše vysoko spoľahlivé: napríklad snímač pohybu Z-Wave Motion Sensor dokáže detekovať pohyb, bez toho, aby vyvolal falošné poplachy.

„Máme radosť, že sa nám darí rad produktov mydlink Home úspešne rozvíjať. Výsledkom je náš ekosystém inteligentnej domácnosti Smart Home obohatený o ďalšie funkcie, lepšie integrovateľný a cenovo dostupnejší pre spotrebiteľa," povedal Kevin Wen, prezident spoločnosti D-Link Europe Ltd. „Naša nová centrála, detektory, snímače dymu a sirény sú skonštruované tak, aby si majitelia nehnuteľností mohli sami podľa svojich potrieb navrhnúť automatizované bezpečnostné riešenia, pričom súčasne kladieme dôraz na cenovú dostupnosť a flexibilitu celkového konceptu."

Nastavenie a ovládanie zariadení mydlink Home je jednoduché a ľahké - stačí použiť chytrý telefón alebo tablet s aplikáciou Home App, ktorá obslúži všetky hlásenia z jednotlivých zdrojov. Aplikáciu je možné prispôsobiť konkrétnym potrebám v ponukách 'My Places' (Moje miesta), 'My Devices' (Moje zariadenia) a 'My Actions' (Moje akcia) tak, aby reflektovali konkrétnu konfiguráciu zostavy v danej domácnosti.

NEWS

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

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

Spider-man u Marvel

Společnosti Marvel a Sony se dohodly na nové smlouvě o vzájemném licencování postavy Spider-mana. To, co se dlouhé týdny zdálo už jako nemožné, se ovšem stalo realitou. Sony umožní Marvelu užití této postavy ve svých filmech plus Marvel přivede tuto postavu na svět ve vlastní sólovce, po které bude následovat několik sequelů. Ty však budou plně v režii Sony s tím, že jako poradce zde bude fungovat Kevin Feige z Marvelu. Díky tomu, že v Marvelu hodlají snímek do kin přivést co nejdříve, konkrétně 27. července 2017, několik filmů z fáze tři jejich filmového univerza se dočká zpoždění. Thor: Ragnarok, který měl právě v tento premiérový den jít do kin, se dostane do sálů multiplexů až s několikaměsíčním zpožděním – 3. listopadu 2017. V toto datum ovšem měl jít do kin Black Panther, který se však taktéž posunuje do slotu vyhrazeného pro Captain Marvel, který se taktéž posunuje do slotu vyhrazeného pro Inhumans. Díky tomu, že je Marvel ochotný posunout celý plán kvůli tomu, aby umístil Spider-mana do svého univerza, se dá očekávat, že v následujících sólovkách, a především týmovkách Avengers budeme pavoučího muže vídat pravidelně.

Chris Pratt a Jennifer Lawrence společně ve sci-fi

Norský režisér Morten Tyldum, který se letos předvedl snímkem Kód Enigmy, nominovaným na Oscara za nejlepší film, natočí jak svůj další film sci-fi Passengers podle scénáře Jona Spaihtse, které skončilo před sedmi lety na tzv. Blacklistu, což je seznam nejlepších realizovaných scénářů. O hlavní role se uchází Chris Pratt a Jennifer Lawrence.

X-Meni omládnou

X-Men: Apocalypse v režii Bryana Singera obsazuje mladší verze klíčových mutantů. Zatímco bylo oznámeno, že se v nové kapitole neobjeví Patrick Stewart a Ian McKellen, k obsazení dalšího dílu se přidali Sophie Turner (Hra o trůny), Tye Sheridan (Strom života) a Alexandra Shipp (pokračování komedie Rozjed' to!) coby mutanti Jean Grey, Cyclops a Storm.

Další projekt pro Jamese Franca

Zdá se, že James Franco se svou tvorbou nezpomalí. Herec, který se nedávno dal i na režii, kromě svých vedlejších aktivit, mezi něž patří učení na vysoké škole, malování a výtvarné umění všeho druhu, připravuje svůj další film. Bude jím adaptace knihy Johna Steinbecka Byla kdysi válka. Pro svůj nový film ovšem sehnal vcelku hvězdné obsazení, ve kterém nebude chybět Selena Gomez, Vincent D'Onofrio, Robert Duvall, Ed Harris, Bryan Cranston a Danny McBride. Natáčet se začne v březnu.

Castingové novinky:

- Emma Watson si zahraje hlavní roli v nové verzi pohádky Kráska a zvíře.
- Peter Berg přebírá režii dramatu Deepwater Horizon o ekologické katastrofě na stejnojmenném ropném vrtu.
- Jamie Foxx a Michelle Monaghan si spolu zahrají ve filmu Sleepless Night.
- David Tennant si zahraje záporáka Zebediah Killgravea v připravovaném Marveláckém seriálu AKA Jessica Jones.
- Luke Evans si nakonec doopravdy nezahraje v remaku Vrány. Problematický projekt, který v minulost byl spojovaný například i s Bradleym Cooperem, je tak opět bez představitele hlavní role.
- Liam Hemsworth má na stole nabídku na roli v pokračování Dnu nezávislosti.
- Disney by rádo vidělo v hlavní roli remaku Indiana Jonese Chrise Pratta.
- Brad Pitt si zahraje hlavní roli ve snímku Angeliny Jolie Africa.
- Paul Bettany potvrdil, že se jeho Vision objeví i v dalších komiksovkách od Marvelu po letošních Avengers: Age of Ultron.
- David Leitch a Chad Stahelski, kteří mají za sebou loňskou akční pecku John Wick, by se mohli chopit režie připravované adaptace komiksu Cowboy Ninja Viking s Chrisem Prattem v hlavní roli.
- Julia Roberts bude produkovat a zahraje si jednu z rolí v hrané verzi dokumentu Batkid Begins.
- Lee Pace se neobjeví v pokračování Strážců galaxie.
- Chiwetel Ejiofor jedná o účasti v komiksovce Doctor Strange.
- Karl Urban by se mohl objevit ve vedlejší roli komiksovky Aquaman, kterou by mohl režírovat Noam Murro (300: Vzestup říše).
- Kaya Scodelario (Labyrint: Útěk) se přidává k obsazení Pirates of the Caribbean 5.
- Rose Byrne se vrací do filmového univerza X-Men v X-Men: Apocalypse.
- Melissa Leo, Zachary Quinto a Tom Wilkinson se přidávají k snímku Olivera Stonea o Edwardu Snowdenovi.

- Charlie Hunnam získal hlavní roli ve snímku Lost City of Z.
- Bryan Cranston je v hledáčku tvůrců Star Trek 3 na post hlavní záporné postavy.
- Carrie-Ann Moss se přidává k obsazení Marvelovského seriálu AKA Jessica Jones.
- Jason Momoa jedná o účasti ve snímku o kanibalech The Bad Batch.
- Novinka režiséra Nicolase Windinga Refna Neon Demon nabírá do obsazení Keanu Reevese a Christinu Hendricks.
- Patrick Stewart se svěřil, že jedná o účasti v třetí sólovce Wolverina.
- Samuel L. Jackson se objeví v novince Tima Burtona Miss Peregrine's Home for Peculiar Children.
- Neill Blomkamp natočí na základě svého nedávného konceptu další díl série Vetřelec.
- Dave Bautista by si mohl zahrát hlavního záporáka v remaku Highlandera.
- Adam Shankman bude režírovat Petera Dinklage v komedii o leprikonech O'Lucky Day.
- James Franco se objeví v adaptaci knihy Stephena Kinga 11/22/63. Produkuje ji společnost J. J. Abramse Bad Robot.
- Joel Kinnaman nahradí Toma Hardyho v Suicide Squad.
- Marion Cotillard se přidává k obsazení Assassin's Creed. Gina Carano se naopak upsala komiksovce Deadpool.

Aktualizované data premiér:

- Pátý díl Mission: Impossible se do kin dostane dříve, než se čekalo. Místo Vánoc se do kin podívá už 31. července.
- Remake Krotitelů duchů s ženským týmem se do kin dostane 22. července 2016.
- Snímek Grimsby, kde hlavní roli hraje Sasha Baron Cohen, se přesunuje na rok 2016, konkrétně 26. února.
- Komedie Sousedi se dočká pokračování, které by se do kin mělo dostat příští rok v létě.

Víc informací na ***www.MOVIESITE.sk***

GameExpo 2015

Stalo sa už pomerne každoročnou tradíciou, že na tých pár akciách, ktoré na Slovensku máme, sa snažíme vám, našim fanúšikom, vždy priniesť aspoň trochu Gamesitu. Nenechali sme si ujsť ani tohtoročné GameExpo a čo všetko sa tam udialo, vám prinesieme v tomto článku. Usaďte sa a ponorte sa s nami do spomínania na GameExpo a Anime Show 2015.

Tohtoročné GameExpo sa nieslo v duchu zmien, ktoré sprevádzali celý festival od začiatku až po jeho koniec. Prvýkrát za dlhú dobu jeho fungovania sme sa s festivalom presunuli z Istropolisu do trochu odľahlejšieho kútu Bratislavy. Málokto bol z tejto zmeny nadšený, no nedá sa nič robiť, život je zmena, a ako mnohí iní, aj my sme sa museli prispôsobiť.

Ako vždy sme si pre vás s redakciou pripravili vlastný stánok, kde ste mohli postretávať jej väčšiu časť či dokonca aj samého veľkého Hira. Tí, ktorí tak urobili, si od nás mohli odniesť more suvenírov od našich partnerov ako MSI, Sapphire, HP a, samozrejme, aj tombolový lístok, ktorý vás po nájdení našich troch maskotov v areále výstaviska zaradil zo každodenného zlosovania o naozaj hodnotné ceny.

Vďaka spoločnostiam ako Sony, Microsoft, Sapphire, LG, MSI, Logitech, Creative, Sony Mobile, Tesoro, Gamdias a mnohým ďalším si od nás navštevníci z tomboly poodnášali more hier pre konzoly, PC, Nintendo, mobilný telefón, grafickú kartu, matičné dosky, antivírusy, grafické programy a kopec ďalších skvelých cien, o ktoré stálo za to zabojovať ! Vyhrať ale nemôže každý, a tak aj touto cestou dodatočne gratulujeme výhercom z fotiek nižšie a dúfame, že ceny potešili a poslúžia. Samozrejme nejde mi nespomenúť aj našich generálnych partnerov, bez ktorých by sme tam zrejme ani neprišli, LAVACOM, GameExpres.sk a Sapphire.

Gamesite.sk bol ale, samozrejme, len jedným z mnohých vystavovateľov. Rovno oproti našemu stánku sa návštevníci mohli stretnúť s chalanmi a babami z Pixel Federation, kde mohli na stene prejaviť svoju kreativitu a dozvedieť sa čo-to o najväčších slovenských herných vývojároch.

V neďalekej uličke sa usadila zaujímavá partia chalanov z pražského Mat-Fyzu, ktorí názornou ukážkou naprogramovanej umelej inteligencie v StarCrafte a Unreal Tournamente verbovali potenciálnych študentov na ich novo otvorený študijný program vývoja PC hier na Karlovej Univerzite v Prahe. Ak vás niečo podobné zaujíma, určite neváhajte navštíviť stránky univerzity.

Keďže sme ale Gamesite.sk, nemôžeme nespomenúť to hlavné – hry. Ako zvyčajne nechýbalo na GameExpe Sony s ich Playstation 4 a PS Vitami, kde ste si medzi iným mohli zahrať aj čerstvý The Order 1886, Gran Turismo 5 v špeciálnom hračskom kresle s volantom či obľúbené Move hry ako gladiátorské zápasy.

O čosi ďalej si postavilo svoju zónu Nintendo, ktoré už klasicky znamenalo zábavu vo forme tancovania a spievania, ktoré ste mohli počuť už z diaľky. Oddýchnuť ste si mohli pri hraní 3DSiek na pohodlných tully bagoch, alebo aj vyskúšať niektoré z dostupných Wii U hier.

Najväčším herným lákadlom boli už, ako zvyčajne, herné plochy každoročného návštevníka Alienware a nováčikov

zo Skillzone, ktorí hráčom priniesli turnaje a duely v masovej mánii zvanej League of Legends. Na ich výkonných mašinách a širokouhlých monitoroch ste si ale okrem LoLka mohli zahrať kopu iných titulov, výber bol bohatý. Fanušíkovia stolových hier sa už klasicky mohli zabaviť na ploche iHryska, a oddýchnuť ste si mohli v čajovni či pri Sushi bufete.

Nechýbalo ani more prednášok o hrách, anime, japonskej kultúre či scifi a fantasy. Zavítala dokonca aj delegácia z Warhorse Studios, ktorí prišli hráčom niečo povedať o Kingdom Come Deliverance. Ku GameExpo neodmyslitel'ne patrí aj sprievodná akcia Anime Show, ktorá aj tohto roku priniesla na pôdu Domu Kultúry v Ružinove húfy cosplayerov, no hlavne cosplayeriek.

Samozrejme som vám nemohol tento skvostný pohľad odopriť a prinášam vám fotky hlavne cosplayeriek v súhrnnom albume, no budete musieť zniesť aj moju prítomnosť (nemohol som si predsa takéto zábery nechať ujsť (-:)

Aj keď to môže v takomto zhrnutí pripadať ako málo, GameExpo 2015 opäť prinieslo množstvo zábavy, skvelých ľudí, stretnutí s vami, rozdania darčekov a v neposlednom rade krásnych báb. Ak ste nás navštívili, radi sme sa s vami stretli, ak nie, nabudúce máte o dôvod viac.

Naša vďaka patrí, samozrejme, vám, našim čitateľom a fanúšikom, no aj našim partnerom, ktorí nám umožnili pre vás zorganizovať takú skvelú súťaž. Našimi očami si zábery z tohtoročného GameExpa môžete pozrieť v galérii nižšie. Ak vám ani táto porcia informácií nestačila, určite si pozrite po víkende našu prvú časť GamesiteNews, v ktorej vám MarkusFenix zhrnie novinky za uplynulý týždeň a zároveň povie niečo aj k spomínanej akcii GameExpo 2015.

Richard Mako

Rezistencia zničí svet, ktorý vybudovala Divergencia

Tak znie trochu hrozivý „prísľub" producenta Douglasa Wicka. A to znamená, že druhé pokračovanie série Divergencia nabalí okrem iného aj poriadnu dávku akcie.

REZISTENCIA je po úspechu prvého dielu očividne veľkolepejšia a výpravnejšia, nechýba jej už spomínaná veľká dávka akcie a trikov. Hlavná hrdinka Tris v podaní Shailene Woodley pokračuje v boji s neľútostným systémom a tiež so svojimi vlastnými démonmi. Idylická spoločnosť žijúca v symbióze rôznych frakcií je teraz na pokraji vojny, osudy všetkých naberajú rýchly spád a každá voľba má svoje následky. Tris nie je výnimkou.

Z Tris a Štyriho sa behom okamihu stali vydedenci podobní štvanej zveri. Nikde nie je pokoj a bezpečie, vodkyňa sekcie Informovaných ich s pomocou ozbrojenej sekcie Neohrozených neúnavne prenasleduje, je odhodlaná dostať ich za každú cenu. Zároveň nechá pochytať ďalších divergentných ľudí, ktorí do stanoveného spoločenského systému nezapadajú. Vystavuje ich krutým testom, aby odhalila vhodnú osobu, ktorá jej môže pomôcť rozlúštiť dávne tajomstvo. Tris a Štyri zisťujú, že majú viac spojencov, než sa zdalo, rozhodnú sa prestať utekať a skúsia prekvapujúci protiútok. Je to práve Tris, kto sa stane kľúčom k tajomstvu, na ktorom stoja základy sveta, v ktorom žijú. Tajomstvo minulosti i budúcnosti.

Hlavná predstaviteľka Shailene Woodley prežila skvelý rok a smeruje k hviezdnej budúcnosti. Stala sa najväčšou hviezdou a najvyhľadávanejšou osobou na serveri Imdb.com, kde zosadila z piedestálu vládkyňu Jennifer Lawrence. Za Divergenciu získala cenu MTV či Teen Choice Award, spoločne s Theom Jamesem potom tiež People´s Choice Award. Uznanie a ocenenie jej vyniesol aj romantický film Na vine sú hviezdy. CinemaCon ju vyhlásil za Ženskú hviezdu zajtrajška.

Hviezdny status získal vďaka výkonu vo filme Whiplash aj Miles Teller a Rezistencia sa môže pochváliť aj výraznou posilou z radov uznávaných hviezd. Chladnú a neľútostnú Kate Winslet doplnila v pokračovaní Naomi Watts. Na barikádach narastaujúceho konfliktu budú stáť proti sebe. Naomi Watts sa predstaví v role Evelyn – vodkyne outsiderov, ktorí nepatria do žiadnej z frakcií a žijú ako zbedačení „podľudia' v rozbúranej časti Chicaga.

Po úvodnej časti, Divergencii, sa v jasne vytýčenom a zaujímavo nastolenom svete rozohráva veľkolepé akčné divadlo. Znalcov predlohy prekvapia nové postavy, ktoré sa v knižnej predlohe nevyskytujú. Fanúšičky série Divergencia by nemali nechať chladnými správy o milostnom trojuholníku okolo Tris.

Rezistencia bude uvedená v 2D aj v 3D verzii iba vkinách od 19. marca 2015.

Y-GAMES
TURNAJ PC A XBOX HIER

Summer Challenge 2015
Úspešný herný turnaj Y-Games je späť!

V poradí už tretia edícia turnaja v PC a Xbox hrách s názvom „Y-Games Summer Challenge 2015" otvorí návštevníkom svoje brány do herného sveta od 21. do 22. marca 2015 v priestoroch bratislavskej Fakulty informatiky a informačných Technológií STU v Mlynskej doline. Jednotlivci i súťažné hráčske tímy si v ňom zmerajú svoje sily v svetoznámych hrách DOTA 2, LOL (League of Legends), CS: Global Offensive, Hearthstone a FIFA 2014.

Po mimoriadne úspešnom Winter Challenge 2014 sa organizátori herného turnaja Y-Games rozhodli opäť zvýšiť lať'ku a pre všetkých nadšencov populárnych PC a PS3 hier pripravili letnú edíciu s niekoľkými novinkami. Dvojdňový turnaj ponúkne fanúšikom herného sveta ešte zaujímavejší sprievodný program, atraktívnejšie ceny a mnoho, veríme, že veľmi príjemných prekvapení. Pre všetkých divákov, fanúšikov a návštevníkov z radov verejnosti je vstup na turnaj, vrátane všetkých sprievodných akcií, zdarma.

Počas turnaja bude na hlavnom pódiu prebiehať bohatý sprievodný program, ktorý budú sprevádzať rôzne súťaže pre návštevníkov. Novinkou oproti minulým ročníkom bude napríklad aj netradičná Cosplay súťaž vo vlastnoručne vyrobených herných kostýmoch, či súťaže na rôznych pretekárskych simulátoroch. Tešiť sa môžete taktiež na mnohé zaujímavé odborné prednášky, napríklad o game developmente, histórii počítačového herného priemyslu, iOS developmente, ale aj na originálny Cosplay workshop. Čaká na Vás jedinečná možnosť vyskúšať si na vlastnej koži špičkové technológie, vyvíjané na Fakulte informatiky a informačných Technológií STU v Bratislave, napríklad ovládanie hier pohľadom, či gestami. Ak sa Vám popri hraní zachce trocha sa rozhýbať, môžete si zahrať populárny laser tag.

Tešiť sa môžete aj na generálnych partnerov turnaja Y-Games Summer Challenge 2015, spoločnosť DELL a vývojárov Power Play Manager, ktorí návštevníkom predstavia najhorúcejšie novinky zo svojich dielní. Okrem toho si budete môcť zahrať aj zábavnú stolovú hru Warhammer, ktorá sa teší veľkej popularite najmä vo Veľkej Británii a v USA. V oddychovej zóne sa tak tentokrát popri sledovaní live streamov budete môcť uvoľniť a zabaviť s priateľmi aj pri hraní spoločenských hier. Všetky hry, súťaže a streamy budú komentované špičkovými profesionálnymi komentátormi a budú premietané aj na veľkej LED obrazovke s rozmermi 4×5m.

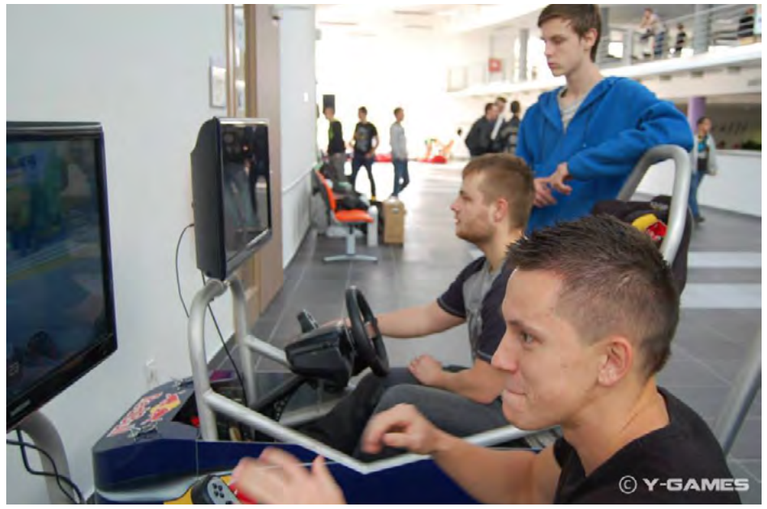
Registrácia do turnajov bude spustená dňa 4. marca 2015 na webovej stránke turnaja www.ygames.sk. Kvôli očakávanému

vysokému záujmu bude pravdepodobne kvalifikácia na hry Dota 2 a League of legends prebiehať vo forme on-line predzápasov. Prihlášky na tieto hry sú už spustené a preto neváhajte a zapojte sa čo najskôr.

Registračný poplatok pre členov OZ Ynet je 5 eur, pre ostatných súťažiacich 7 eur. Poplatok zahŕňa okrem zápisného aj uvítací balíček s občerstvením na celý deň pre každého hráča. Všetkým záujemcom odporúčame neváhať a registrovať sa čo najskôr, pretože k vypredaniu minulej edície turnaja došlo v rekordne krátkom čase. Všetky hry boli vypredané do piatich dní, niektoré dokonca už po dvoch dňoch od spustenia registrácie. Pripomíname, že do tímových hier majú možnosť prihlásiť sa iba kompletné hráčske tímy. Ak ešte nemáte založený svoj tím, môžete si ho jednoducho nájsť aj prostredníctvom facebook komunity bit.do/ygames, alebo na FB fanpage facebook.com/ygamesslovakia.

Nenechajte si ujsť Y-Games Summer Challenge 2015 a možnosť vyhrať atraktívne ceny v celkovej hodnote prevyšujúcej 2.000 euro. V hre sú napríklad špičkové GPS navigácie, antivírusy, profesionálne herné vybavenie a mnohé ďalšie ceny.

Viac informácií o turnaji, vrátane prihlasovacieho formulára, nájdete na webovej stránke turnaja http://ygames.sk.



Free to play po slovensky

Vláčiky, fantasy, bane, obchodné centrá. Čo majú tieto veci spoločné? Možno budete prekvapení, ale každá z nich je témou hier, ktoré produkuje slovenská spoločnosť s názvom Pixel Federation. Hoci nejde o tituly, ktoré bežne nájdete v herných obchodoch, veľmi sa im darí na sociálnych sieťach. O tom, v čom je základ úspechu týchto hier, kam má spoločnosť namierené do budúcnosti a ako je na tom slovenská herná scéna, sa porozprávame so Šimonom Šickom, CEO Pixel Federation.

Povedz nám niečo o štúdiu Pixel Federation a jeho hrách

Pixel Federation sme založili v roku 2007 spolu s Mariánom Fridrichom, Filipom Fisherom a mojou manželkou Luciou Šickovou a už pri založení firmy sme vedeli, že chceme robiť hry. Najskôr sme mali predstavu, že vytvoríme fond z peňazí, ktoré zarobíme ponúkaním zložitých IT riešení a na základe toho budeme môcť developovať vlastné hry. Neskôr sme však zistili, že potrebujeme investora, takže sme našli hneď dvoch a tí zabezpečili kapitál, ktorý sme potom využili na vývoj niekoľkých hier.

Začali sme na platforme Nintendo Dsi, kde sme vytvorili dva tituly – Libera Wing a Happy Birthday Mart, ktoré aj napriek dobrým hodnoteniam neboli finančne úspešné. Prerazit' sme sa snažili aj na Iphone, na ktorý sme tak isto vytvorili dve hry, bohužiaľ, bez úspechu. V tom čase sme už pracovali na našej prvej browser hre s názvom Emporea, no aj pri nej sme mali mnoho problémov. Pomyselnú latku úspechu sa nám podarilo preskočiť až na Facebooku s projektom Trainstation, hlavne vďaka tomu, že Facebook, ako platoforma nevyžadovala žiadneho partnera v podobe publishera. Trainstation je náš najúspešnejší projekt, čo malo za následok aj to, že sa hrám na sociálnych sieťach venujeme dodnes. Okrem nej si môžete zahrať aj Diggy's Advanture, Big Shop Keeper a už spomínanú Emporeu, a to všetko na Facebooku.

V čom vidíš základ úspechu hry Transtation?

To je ťažká otázka. Osobne si myslím, že sme boli na správnom mieste so správnym produktom. Trafili sme cieľovú skupinu zaujímavým nápadom a vďaka pomerne lacnému získavaniu nových hráčov v tom období to bolo možné.

Po hrách na sociálnych sieťach sa vo veľkom začalo darit' aj tým na mobilných zariadeniach. Ako vnímaš trh s mobilnými hrami ty a Pixel Federation?

Vnímame to tak, že sme tam už dávno mali byť, čo sa nám už sčasti podarilo hrou Trainstation Mobile (TSM). Zavarili sme si tým, že sme chceli, aby bolo TSM prepojené s browser verziou, aby hráč mohol pokračovať v hraní po vypnutí počítača na svojom tablete. To, pravdaže, vyžadovalo množstvo úsilia, hlavne čo sa týka server kódu a vyladenia ovládania na tablety. Myslím, že mobilné zariadenia sú platformou, ktorá teraz „fičí" a stále rastie. Preto je postoj našej spoločnosti taký, že postupne všetky naše produkty vydáme aj na túto platformu. Okrem toho experimentujeme s malými projektmi, ktoré sú zatiaľ v štádiu prototypov a sú určené pre tento trh. A hoci sú všetky naše terajšie hry free to play, pohrávame sa s myšlienkou opäť tvoriť aj buy to play hry.

Ak by ste išli do buy to play titulov, rozmýšľali ste aj nad tým, že by ste ich vydali cez Steam alebo Origin?

Určite áno a veľmi radi. Vedieme rokovania s jedným herným štúdiom, ktoré má pripravený titul na Steam, každopádne ešte nie je nič isté. Potrebujeme najprv analyzovať celú situáciu a získať viac dát a informácií, keďže Steam je iný trh ako Facebook či AppStore. Sme si vedomí, že pre zákazníka na Steame je prirodzenejší klasický model buy to play, preto viac uvažujeme týmto smerom.

Akú predpovedáš budúcnosť free to play (F2P) modelu a ako ho vnímaš?

Na túto otázku existuje veľké množstvo názorov. Je to kontroverzná téma, keďže ide o pomerne agresívny model. Často monetizuje na základe emócií, ktoré sa hra snaží v hráčovi vyvolať, či už ide o dominanciu, pomstu, pomoc, súcit... Množstvo free to play hier kladie veľký dôraz na monetizáciu v ich základných mechanikách. Naša spoločnosť pravdaže s monetizáciou pracuje, je to jeden z troch pilierov ARM modelu, menovite akvizícia (získavanie nových hráčov), retencia (udržanie pravidelných hráčov), monetizácia (spoplatnenie prémiového obsahu). Avšak snažíme sa o to, aby sme boli voči našim hráčom a fanúšikom čo najviac fér. Nikdy nepodmieňujeme progres v hre platbou. Snažíme sa o to, aby hráč mal dobrý pocit pri platení, ako aj pri neplatení. Nájsť ten správny balans je pri tom veľmi ťažké. Dúfam, že popri tomto modeli sa nad'alej udržia tie klasické (buy to play, subscription). Dôležité je, aby mal hráč na výber pri spôsobe, akým chce platiť.

A čo sa týka budúcnosti, myslím si že sa čoskoro začne tento trh regulovať. Hlavne čo sa týka ochrany spotrebiteľa. Prvé náznaky prišli od Apple, kde v AppStore F2P titulom s monetizačnými prvkami zakázali používať ikonku „free" a nahradili ju ikonkou „get". Tento model bude mať šancu prežiť len vtedy, pokiaľ bude fér.

Nemyslíš, že F2P model bude len bublinou, ktorá v určitom momente praskne?

Uvidíme. Myslím, že tento model je pokračovaním „Insert Coin" modelu, ktorý si môžete pamätať napríklad z čias, keď ste chodili na kolotoče a tam ste do herných automatov hádzali peniaze. A ako vidíme, tieto automaty časom vymizli. Nenaznačujem tým pád F2P modelu, len určitú podobnosť. Na čom bude v budúcnosti záležať, sú samotní vývojári, ktorí budú musieť prísť s kvalitnými titulmi, ktoré sú fér. Taký League of Legends ponúka veľmi kvalitný herný zážitok, pričom tu existuje možnosť kúpy obsahu za peniaze, ale ten neovplyvňuje žiadnym spôsobom herné mechaniky ani náročnosť. Preto si myslím, že sa F2P model bude uberať skôr týmto smerom, ak chce prežiť.

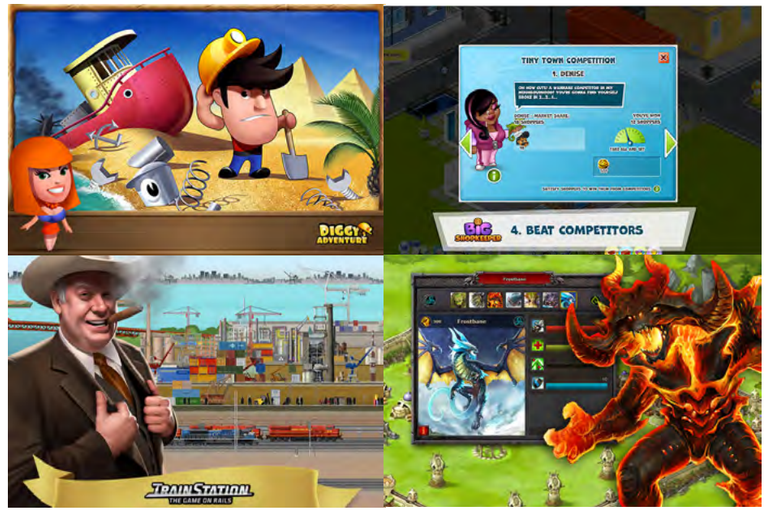
Sú na Slovensku priaznivé podmienky na vývoj hier?

Na túto otázku neviem objektívne odpovedať. Avšak vo vzťahu k spoločnosti je Slovensko na tom lepšie teraz, ako keď sme začínali. Je tu veľké množstvo kapitálu, ktorý, povedal by som, až leží pohodený na zemi, start-upy a v neposlednom rade komunita, ktorá si vo vývoji hier radí a pomáha. My sa tiež zúčastňujeme na rôznych prednáškach, kde odovzdávame, ako aj prijímame časť know-how. Pokiaľ príde teraz niekto s dobrým nápadom, určite má väčšiu šancu získať kapitál ako v minulosti. Treba si ale premysliť nielen to, akú hru chce mladé štúdio robiť, ale počítať aj s ekonomickými otázkami. Pokiaľ existuje v mysli nejaká naivná predstava, treba sa jej zbaviť a zameniť ju ekonomickou. To je prekliatím indie scény. Preto by si mali indie developeri na začiatku povedať, či pôjdu smerom umenia, ktorý vo väčšine prípadov profit negeneruje, alebo smerom profitu. Pokiaľ si zvolia profit, tak sa práve vďaka dobrej finančnej situácii stanú v pravom slova zmysle nezávislými. Jediné mínus, ktoré vnímam z hľadiska Slovenska, je to, že sa tu v porovnaní s inými okolitými krajinami nenachádza vysokoškolský odbor zameraný na herný dizajn a tvorbu hier. Pre firmy, ako sme my, je to hendikep.

A na záver niečo na odľahčenie. Tvoja obľúbená hra a obľúbený žáner?

Existuje viac hier, ktoré milujem, ale medzi najobľúbenejšie patria staré Fallouty, jednotka a dvojka. Tým pádom odpoviem aj na žáner, ktorým je RPG. Hraním tejto série som strávil nemálo hodín počas štúdia na vysokej škole a je jednou z hier, na ktorých je cítiť, že bola tvorená s vášňou. Dokonca sme mali tú česť, že nám pomáhal so zakladaním firmy Mark Teal, ktorý bol producentom hry Fallout: Tactics. Z dnešných hier sa mi veľmi páčil Monument Valley, hlavne kvôli estetickej stránke, ale aj celkovému spojeniu hlavolamov s level dizajnom. A hoci má naozaj krátku hernú dobu, stojí za to.

Ďakujeme za rozhovor



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.

Evolve

PRÍBEH O TOM, AKO MÔŽE JEDEN ČLOVEK POKAZIŤ CELÚ HRU

Zrýchlený tep spojený so snahou dostať sa zo zovretia lovcov, a to všetko len preto, že som spravil jednu hlúpu chybu. „Easy to learn, hard to master." Poučenie do budúcnosti, aby som sa vyvaroval hlúpych rozhodnutí. Nie je totiž OK, aby jeden zápas v Evolve, novej IP od bývalých vývojárov série Left 4 Dead, trval iba 3 minúty. A predsa môžem skonštatovať, že Evolve má momenty, ktoré sa rovnajú víťaznému zabitiu v bežnej multiplayerovej hre, no na druhej strane treba skonštatovať, že sa jedná o hru nevyrovnanú, aj keď na báze konceptu takmer bezchybnú. A asymetrický aspekt iba pridáva na zaujímavosti. Poďme sa teda pozrieť, čo sa autorom z Turtle Rock podarilo a čo menej.

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: coop FPS
Výrobca: Turtle Rock St.
Zapožičal: Cenega

PLUSY A MÍNUSY:

+ výborný balans
+ zaujímavý a funkčne prevedený koncept
+ masívna rôznorodosť medzi postavami
+ audiovizuál
- prisilný Wraith
- problematická AI
- detektívna hra môže rýchlo omrzieť
- nevyvážená zábavnosť
- hráči sú často idioti

HODNOTENIE:

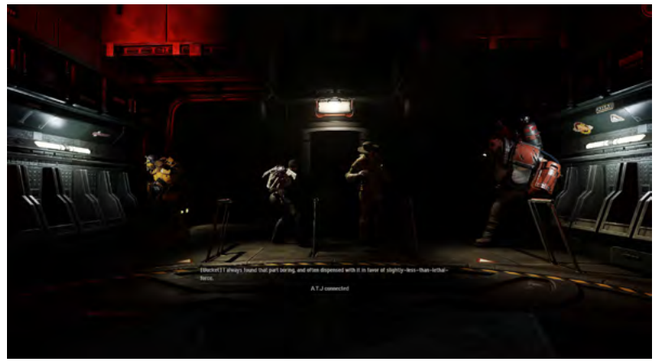
75%

Evolve má úplne jednoduchý koncept, odvíjaný od základného režimu Hunt. Štyria lovci priradení špecifickým herným triedam sa snažia nájsť a ulovit' jedno monštrum, ktoré na rozdiel od nich má za úlohu kŕmiť sa zvieratami v okolí, ktoré mu umožnia následne zlepšiť svoje schopnosti a pri tretom leveli získava monštrum schopnosť zničiť „power relay" a ukončiť tak hru bez nutnosti zabitia lovcov.

Hra má teda dve výrazné fázy, ktoré sa počas zápasu menia. Prvou je detektívna práca. Lovci snažiaci sa o nájdenie monštra, aby nemalo možnosť zlepšovať svoje schopnosti, monštrum snažiace sa o tichý postup mapou, pričom však nemôže zabudnúť „žrať" všetko čo je na jedenie.

Stopy na zemi, verný spoločník Daisy, UAV alebo ďalší rôznorodí pomocníci dávajú lovcom možnosť efektívne a rýchlo vystopovať monštrum, ak sa to správa nerozvážne a nevyužíva prostriedky tichého postupu, no pri tichom postupe sa monštrum pohybuje pomalšie. Po nájdení monštra prichádza adrenalínová pasáž, teda krutý súboj na život a na smrť. Lovci využívajú všetky dostupné prostriedky, ktoré majú k dispozícii a monštrum musí využívať logiku a taktiku, aby sa mu podarilo z hry vyradiť tých najpodstatnejších hráčov.

Na rozdiel od predchádzajúcej hry štúdia - Left 4 Dead - tu totiž neexistuje možnosť svojou kvalitou „niesť" celý tím k víťazstvu. Každý člen musí spraviť svoj diel a každý je pre víťazstvo v zápase rovnako podstatný.



Ak jeden hráč zlyhá, pravdepodobne padne celý tím lovcov. V prvotnej „detektívnej" sekcii je najdôležitejším hráčom Trapper, a v niektorých prípadoch aj Support, pretože nájsť monštrum čo najskôr je najrýchlejšou cestou k víťazstvu. Ak si tento hráč neplní svoju úlohu, tak monštrum sa stihne veľmi ľahko a veľmi rýchlo vylevelovať. Ďalším podstatným prvkom triedy Trappera je tzv. Mobile Arena, čiže ohraničenie kúska mapy, z ktorého sa monštrum nedokáže dostať, pokiaľ nezabije Trappera, alebo pokiaľ časovač na tejto aréne nevyprší.

Potom však najdôležitejšia úloha v tíme prechádza na Medica. Držať svoj tím pri živote je v boji to najpodstatnejšie, no popri tom nemôže zabúdať na svoju pušku, s ktorou vytvára na tele monštra body, po zasiahnutí ktorých udeľujú lovci dvojnásobné množstvo poškodenia. V priamom boji s monštrom sú však najdôležitejší Assault a Support ako hlavný ničitelia, pričom však Support pôsobí aj ako pomoc pre svojich spoluhráčov. Dodávanie štítu a ďalšie úkony sú totiž veľmi dôležité a tak by sa dalo skonštatovať, že Support je „jack of all trades." Dokáže poskytovať buffy, dokáže uberať monštru veľké kúsky zdravia a dokáže ho aj vystopovať.

Všetko je navyše podporené tým, že každá trieda má v základnej hre tri rôzne postavy, pričom však ich vybavenie nie je iba kozmeticky zmenené, ale každý dosahuje to, čo je na bojisku potrebné inými metódami, čo ponúka veľkú škálu variability a dáva tak hráčovi možnosť vybrať si postavu, ktorá mu najviac vyhovuje. V boji sa týchto dvanásť lovcov môže stretnúť proti trom typom monštier, pričom ich počet „health points" je závislý od ich sily, takže taký Wraith je doslova smrtiaci, ale stačí zopár sekúnd v priamom boji a jeho pôsobenie na bojisku sa skončilo. Naproti tomu, Goliath je viac nemotorný a menej obratný, ako jeho kolegovia, no boje s ním sú priame, epické a veľmi dlhé.

Pri hre takéhoto typu je tým najdôležitejším prvkom správny balans medzi jednotlivými triedami, no aj vo vzťahu monštrum vs. Lovci. To sa do veľkej miery podarilo, až na jednu výnimku, ktorou je Wraith. Vo všeobecnosti platí, že na to, aby bolo monštrum v boji efektívne, musí nie len vedieť to, v akom poradí sa do lovcov pustiť, ale musí vedieť aj správne využívať svoje štyri schopnosti. Čiže, ako som spomínal na začiatku recenzie „easy to learn, hard to master." Wraith má však tak efektívne schopnosti, že dokáže dostať nepriateľský tím na kolená tým, že zabije Medica v priebehu niekoľkých sekúnd, čo z neho robí jednoznačne najnebezpečnejšieho protivníka, samozrejme v prípade, že postava, ktorá ho ovláda vie čo robí. No nepopierateľným faktom je, že trochu balansu smerom k Wraithovi by sa zišlo.

Dynamickosť hry je zabezpečená hráčmi a vďaka jej nepravidelnosti sa musia oba tábory mať neustále na pozore. To bohužiaľ prináša aj negatíva. Detektívna hra na mačku a myš je síce na chvíľu zábavná, rôzne príšerky predstavujú hrozbu a terč, no často to nie je dosť. Hlavne keď Trapper patrí ku kategórii menej

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

šikovných, hľadanie monštra môže trvať veľmi dlho a hra tak stratí tempo aj zábavnosť. Lovenie väčších príšer za účelom získania dočasných buffov môže byť síce motivácia, no to by musel mať tento aspekt väčšiu hĺbku.

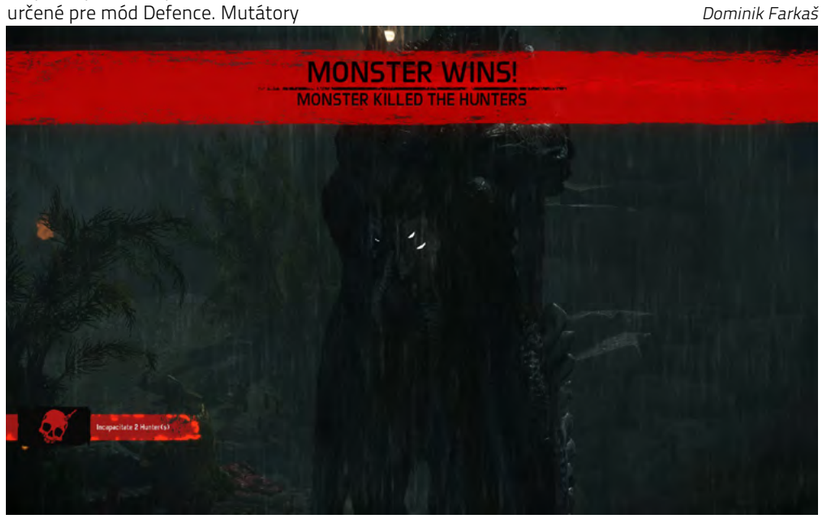
Tú mali priniesť ďalšie herné módy. Trojica Nest, Defend a Rescue to do istej miery robí, no niekedy sa zdá, že aj tak všetko končí stretom monštra s lovcami, čo môže viesť k unáhlenému záveru, že herné módy sú si až príliš podobné. Každý však pritom ponúka svoju verziu Huntu s dodatočnými cieľmi pre jednu alebo druhú stranu. Okrem toho hra dáva hráčom aj veľkú kampaň nazvanú Evacuation, zostavenú z piatich rôznych zápasov v rozličných herných módoch, pričom po každom sa mení mutátor podľa výsledku predchádzajúceho zápasu.

O tom, že public lobby v tejto hre je asi rovnaké zlo ako v Left 4 Dead sa hádam baviť netreba. V hre kde je potrebná kvalita všetkých štyroch hráčov to následne prináša zbytočnú frustráciu a keď na ňu nie ste pripravený tak je najlepšie zvoliť si hranie s botmi. Postup sa vám prenáša do multiplayeru, takže sa nie je sa čoho obávať. Problém však nastáva s tým, že AI botov je buď výborná, alebo strašná. Bez pochýb môžem skonštatovať, že svoje úlohy podľa hernej triedy si boti plnia niekedy lepšie, ako reálni hráči, no na strane druhej sa im často stáva, že sa ich AI zasekne. Zopárkrát sa mi počas hrania za lovca s botmi stalo, že monštrum sa niekde zaseklo, absolútne na nás nereagovalo a tak došlo k ľahkému víťazstvu.

Že hra vyzerá výborne, netreba pripomínať. Cryengine je z hry cítiť na dlhú vzdialenosť. Kvalitné textúry, výborne spracovaný svet kolónie Shear so šestnástimi rôznorodými mapami, pričom štyri sú exkluzívne určené pre mód Defence. Mutátory navyše poskytujú aj vizuálnu rôznorodosť jednotlivých máp, pričom však dodávajú do hry aj nový element pre hratEľnosť.

Evolve je podareným titulom, ktorý síce nie je revolučný, ako sa často v PR materiáloch tváril, no to o čo sa autori pokúsili na 90% funguje. Zopár problémov však vyskočilo, pričom však ten najpodstatnejší je v ľudskom faktore, za ktorý už autori bohužiaľ nemôžu. Ak hľadáte svieži vánok v kooperatívnych hrách, neostáva mi nič iné, ako vám Evolve odporučiť.

Dominik Farkaš

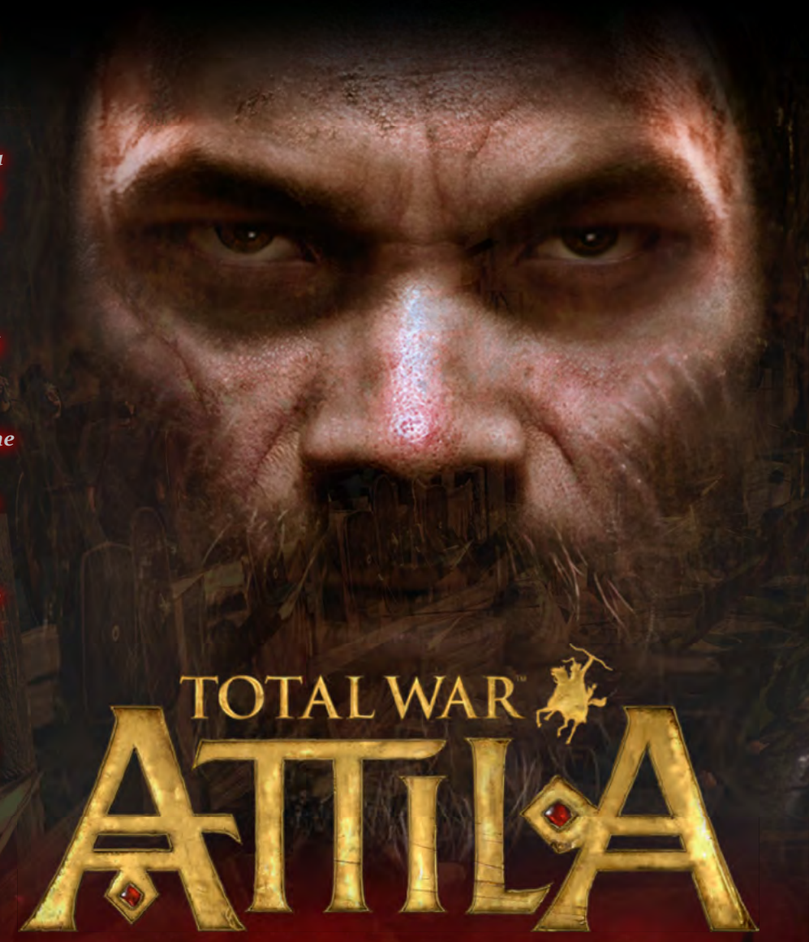


Ak sa vám táto hra páči, môžete si ju kúpiť aj na www.gameexpres.sk

Súťaž s portálom

GAMESITE.SK VÁŠ HERNÝ SVET

Blíži sa doba temna. Čas hladomoru, nemocí a vojen, kde utečenci po tisícoch utekajú pred masívnym prílivom skazy a smrti. Zúfalé barbarské kmene sa preskupujú, aby sa postavily umierajúcej moci rozdelenej rímskej ríše a svetlo civilizácie zvoľna pohasína. A v rozsiahlych stepiach Skýtie sa shromažďuje obrovská a desivá sila, ktorú vedie kráľ bojovníkov, ktorého smäd po dobývaní nemá obdobu. Bič boží, zvestovateľ samotnej apokalypsy, Hun Attila. Total War: Attila je ďalší diel mimoriadne úspešnej série, ktorá kombinuje ťahovú stratégiu s taktikou v reálnom čase, ktorý Vás vracia späť do roku 395 n. l. Do apokalyptickej doby na samom úsvitu doby temna. Ako ďaleko zájdete, aby ste prežili? Odstránite zo sveta útlak a vybojujete si barbarské, alebo východné kráľovstvo len pre seba? Alebo sa nadchádzajúcej búrke vzopriete v úlohe posledných zbytkov rímskej ríše v dokonalej strategickej výzve, v ktorej ide o prežitie? Lebo bič Boží sa blíži a váš svet zhorí.



1. PC Total War: Attila + tričko
2. PC Total War: Attila + tričko
3. PC Total War: Attila + tričko

Súťažte na www.gamesite.sk

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

Total War: Attila

PÁD RÍMA A VZOSTUP SÉRIE Z POPOLA

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: TBS/RTS/4X stratégia
Výrobca: Creative Assembly
Distribúcia: SEGA
Zapožičal: Comgad

PLUSY A MÍNUSY:

+ rôzne štýly hrania
+ atmosféra
+ mierne inovácie

- hardvérové nároky
- dlhé čakanie na konci kola
- drobné AI chyby

HODNOTENIE:
80%

„A vo vzduchu bolo cítit' dym a krv." Takto nás uvádza stand-alone datadisk nie príliš prijatého Total War: Rome 2 do jedného z najtemnejších období l'udskej histórie. Pád Rímskej ríše. Teda aspoň tej západnej. St'ahovanie národov, spôsobené prudkým ochladením, spolu s útokmi mocných Hunov. Čo viac si fanúšik Total War série môže priať?

Možno menej day one DLC. Ale žarty bokom, Attila sa, našt'astie, podaril. Hra beží bez väčších problémov, do hry je pridaných množstvo vylepšení a úplne nový herný štýl v podobe kočovných kmeňov či „migrantov". Pokial' si vyberiete jednu z týchto frakcií, povedzme Vizigótov, začínate bez teritória, s bandou utekajúcich farmárov s vidlami v ruke (niektorí dokonca vlastnia aj meč). Ciel'om tentoraz nie je ovládnutie poznaného sveta, ale „jednoduché" prežitie. Hodiny histórie vám, pravdaže, neponúkame, no stačí povedat', že celá mapa Európy bola v krvavom pohybe o posledné zvyšky úrodnej pôdy. A do toho tí Huni!

Ak toto všetko prenesieme do hry, budete vel'a cestovat' a pri tom zabíjat' ženy a deti, plienit' mestá, pálit' modly iných kultúr či obchodovat' s kožušinou. Dôležité je však podotknút', že nie ste jediní a že v určitom momente sa budete musiet' usadit'. Vd'aka týmto elementom bude priebeh kampane úplne odlišný od toho, čo poznáme už od starého Shoguna. Zaujímavé spestrenie atmosféry, ako aj stratégie, je mechanika spálenej zeme, kde, ako ste sa už mohli dovtípit', spálite celý kraj spolu s mestom na popol. Túto techniku využívali práve Rimania, ktorí sa snažili aspoň spomalit' postup barbarov k Rímu. A za barbarov je možné hrat' tiež, avšak úplne opačným štýlom.

Rimania, a to či už východní alebo západní, ovládajú obrovské územie, ktoré sa, bohužial', t'ahá ako tenký slíž okolo stredozemného mora. Hoci sa na prvý pohl'ad zdá, že sú najsilnejšou frakciou, udržanie tejto obrovskej plochy pred agresívnymi migrantmi je vel'mi náročné. Zarátajte korupciu či mizerné diplomatické vzt'ahy a vznikne vám naozaj nezávideniahodná situácia. Preto pri vol'be svojej frakcie sa týči nad Západorímskou ríšou „Legendary" úroveň.

Hlavnou náplňou každého Total Waru sú však bitky. Hoci hra obsahuje diplomaciu, ekonomiku, politiku a obchod, tieto aspekty sú oproti bitkám skôr v úzadí. Nečakajte preto, že celú hru prejdete na základe diplomatických vzt'ahov a výkonnej ekonomiky. Namiesto toho nabrúste sekery, spevnite štíty a nasad'te brnenie. Plienenie miest je zakorenené v mnohých národoch a pod vedením Attilu bude vaším pravidelným zdrojom príjmov. Napádanie miest je obohatené elementom ohňa, ktorý sa šíri mestom, ako... skrátka ako oheň v meste plnom drevených budov. Implementácia ohňa má za následok nielen zničenie kl'účových budov na strategickej mape, ale ničí morálku a iné atribúty obraňujúcej frakcie počas bitky.

Týmto spôsobom môžete postupovat' diametrálne odlišne ako v predošlých dieloch. Nechce sa vám do dokonale obráneného mesta? Podpál'te ho vašou hordou hunských lukostrelcov na koňoch!

A aby toho na úbohý l'ud nebolo málo, potrápi ich aj morová epidémia. Just, t'ažký to život smrtel'níka, ktorému panovník nezabezpečil studne, nie to ešte kúpele. Hygiena v temnom veku príliš obl'úbená asi nebola, preto si zabezpečte v provinciách čo najkvalitnejšie „sprchy". Mor sa šíri hlavne do blízkych miest a cez obchodné trasy, preto si pre istotu overte, či vaši obchodní partneri nesmrdia.

Politika, bohužial', smrdiet' vždy bude. Štúdio Creative Assembly po návale kritiky pochopilo, že hráči Total Waru milujú intrigy, klientelizmus a iné nekalé praktiky skúseného politika. Preto sa vývojári rozhodli v Attilovi vrátit' manažment rodov, ako si pamätáme z hry Shogun 2. Udržiavanie rovnováhy medzi šl'achtou a rodom panovníka bude nesmierne dôležité, inak hrozí občianska vojna. Neposielajte preto svoju najvplyvnejšiu osobu do boja, ako som to urobil ja. Budete to trpko l'utovat'.

Po grafickej stránke je cítit' zmeny hlavne v tematike a UI. Mapa Európy je pochmúrnejšia a chladnejšia, zatial' čo v mestách architektúru krásnych starovekých vel'komiest nahradili provizórne drevené obydlia. Za zmienku stojí aj pridanie civilistov, ktorí sa pri príchode nepriatel'ských armád rozutekajú a dotvárajú atmosféru paniky, beznádeje a strachu. UI zaznamenalo tiež mnoho zmien, ktoré ul'ahčujú hráčovi život vd'aka vyššej prehl'adnosti. Neduhy však nastávajú, pokial' nevlastníte najnovšiu mašinu. Attila má naozaj vysoké nároky, takže bude možno nutné sa na začiatku vyhrat' s grafickými nastaveniami.

V dnešnej dobe sa už stáva trendom, že stratégie potrebujú minimálne rok na to, aby dozreli do hratel'nej podoby. Rome 2 je toho jasným príkladom. Našt'astie pre nás a na nešt'astie pre virtuálnych chovatel'ov oviec prišiel Attila, ktorý konečne splnil sl'uby prisl'úbené autormi.

WHoci štúdio Creative Assembly stratilo množstvo verných fanúšikov, tí, čo ostali verní, budú konečne spokojní.

Tomáš Kleinmann

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

The Order 1886

NAPLNIL FANTAZIJNÝ SVET VLKOLAKOV, UPÍROV A LOVCOV SVOJE SĽUBY?

The Order 1886 bola jedna z hier, ktorej sa vlastníci PS4 nevedeli dočkať už od jej prvého ohlásenia na E3 konferencii. Čas plynul a hra vyzerala každým trailerom krajšie, no v poslednom čase sme sa naučili, že trailerom netreba vždy verit'. Keďže však nejde o exkluzivitu, očakával sa od štúdia Ready at Dawn aspoň aký-taký štandard. Je Ther Order 1886 taký, aký nám ho sl'úbili?

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4
Žáner: TPS
Výrobca: Ready at Dawn / Sony Computer Entertainment
Zapožičal: Cenega

PLUSY A MÍNUSY:

+ prostredie/doba
+ pozadie príbehu
+ vizuálna stránka
+ hudba

- herná doba
- predvídatel'ný príbeh

HODNOTENIE:

75%

The Order – Rád, nie až tak celkom tajná organizácia. Rytieri rádu sú verejnosti známi, no všetko ostatné, ohl'adne nich, ostáva zahalené prikrývkou tajomstiev. The Order slúži priamo král'ovnej a ochraňuje ríšu prísahou, no nespadá pod nijakú autoritu. Dokonca ani samotná král'ovná nemá na vedenie žiadny vplyv. V čom sú ale rytieri Rádu výnimoční? Bežný člen tohto spoločenstva videl vznik a zánik mnohých ríš a impérií, majú niekol'ko storočí života za sebou. A to všetko vd'aka Blackwater – svätému grálu.

Boj medzi rytiermi Rádu a ich odvekými nepriatel'mi je však momentálne na bode mrazu. Upíri boli porazení, pokladajú sa za vyhubených, a problémy robia už len malé skupiny Lycanov – vlkolakov. Aspoň tak tomu bolo posledné storočie pokial'...

...Pokial' v Londýne neprepukla rebélia a vlkolaci sú zrazu pri každom väčšom incidente rebelov. Tu prichádzate na scénu vy, Sir Grayson Galahad – čestný a starší člen Rádu, ktorý si za storočia lojálnej služby vyslúžil nemalý rešpekt voči svojim bratom v zbrani. Ani to ale nebude stačit' na udalosti, ktoré pred ním stoja.

Exkluzivita je exkluzivita...

Už od prvých prezentačných záberov The Order 1886 bolo viac-menej jasné, že sa vývojári nesnažia prist' s niečím úplne novým či inovatívnym. Práve naopak. Naplno využívajú svoje skúsenosti z predošlých projektov, k tomu pridávajú skvelú optimalizáciu Playstation exkluzivít, a predkladajú síce nie nijak inovatívnu hru, no skvelý zážitok postavený na overených mechanikách. Možno ste si všimli, že som použil pomenovanie „zážitok", namiesto hry. Má to totiž svoje opodstatnenie. Aj ked' je The Order nepochybne klasická TPS (striel'ačka z pohl'adu tretej osoby), po chvíli hrania zistíte, že nejde ani tak o hranie ako o celkový zážitok. Hranie v The Order sa totiž neustále prekrýva s častými in-game cutscénami, vypĺňajúcimi akčné pasáže, do ktorých priamo zasahujete. Hranie sa tak stáva filmovým zážitkom. Z času na čas dokonca hra spustí počas cutscén aj quick time eventy, ktoré vám dovolia istým spôsobom zasahovat' aj do filmovej časti hry. Celé hranie sa tak stáva súvislým filmom, do ktorého vstupujete v akčných pasážach, aby ste sa posunuli d'alej v deji. Ak ste teda čakali klasickú akčnú nonstop akciu, budem vás musiet' sklamat'. V tomto prípade si k hraniu pokojne prichystajte zopár balíkov pukancov, čipsov, alebo iných pochutiniek – k častým cutscénam sa hodia rovnako, ako ked' pozeráte filmy. Môžem skonštatovat', že herný čas je adekvátne porovnatel'ný času, ktorý strávite pozeraním cutscén (nedajú sa preskočit' – sú priamo in game súčast'ou).

Ako je to však so samotným hraním? Štúdio Ready at Dawn si zvolilo cestu overených herných mechaník, s ktorými majú skúsenosti. Ako sa na exkluzivitu patrí, dokázali vytvorit' combat systém, ktorý síce nie je ničím výnimočný, no je responzívny, dobre ovládatel'ný a od prvého okamihu prirodzený. Aby to ale nebolo len úplne o klasickom striel'aní spoza krytu s niekol'kými zbraňami na výber, pridali autori akčnej hratel'nosti mechaniku Blacksight – špeciálna schopnost' rytierov Rádu skoncentrovat' sa a na malú chvíl'u získat' nadpriemerné reflexy. Inak povedané, raz za čas môžete zastavit' čas a vystriel'at' všetko živé naokolo v priebehu pár sekúnd. Týmto sa dostávame priamo k náročnosti, kde Blacksight mechanika robí z už aj tak príliš l'ahkej hry naozaj výsmech každému aspoň priemerne skúsenému hráčovi FPS/TPS hier na konzolách. Samotná náročnost' nemá žiaden vplyv na získavanie PS trofejí a aj ked' sa rozhodnete hrat' na najt'ažšom stupni náročnosti, nemali by ste mat' pri troche pozornosti absolútne žiadny problém. Easy a medium stupne náročnosti ani nestoja za reč. Takže ked' si to všetko spojíme, nehovoriac o tom, že väčšiu časť hry budete pozerat' na videá, pri samotnom hraní sa vel'mi nenatrápite. Súboj s dvomi „bossmi" v hre snád' ani neopisujem.

Nie je všetko zlato, čo sa blyští

Avšak v tomto prípade určite áno. Aj ked' sa od hry The Order nečakali žiadne herné zázraky a cestu hratel'nosti, ktorú si zvolil, zvláda na výbornú, hru činí výbornou práve vizuálna stránka. Ther Order 1886 je bezpochyby jedna z najkrajšie vyzerajúcich, ak nie najkrajšia hra, akú si momentálne na konzolách zahráte. O tom niet pochýb. Ako sa od exkluzivity očakávalo, okrem nádherného vizuálu ponúka absolútne bezchybnú technickú stránku, a hra tak ide plynulo, bez nejakých výrazných framedroppov či iných technických problémov. Ku skvelej grafike pridajte nádherne spravovaný steampunkový svet alternatívneho Londýna, ktorý dopĺňa skvelo navrhnutý soundtrack, a zistíte, že ste vývojárom sadli na lep. Všetky časti hry sa v konečnom dôsledku spájajú do vel'mi príjemného herno-filmového zážitku, na ktorý sa skvelo pozerá, dobre sa hrá a nič vám hru neznechucuje. Škoda len, že to je zážitok hodný jednohubky.

Hovorím, samozrejme, o hernej dobe. O tej sa v posledných týždňoch pred vydaním hry nahovorilo vel'a a akokol'vek sa autori snažili obraňovat', príspevky a články na internete neboli d'aleko od pravdy. Keďže ide o absolútne lineárnu hru, ktorej väčšiu časť „hernej doby" predlžujú iba cutscény, na hard náročnosti sa dostanete k titulkom niekedy v okolí 10 –12 hodín, skôr menej ako viac. V konečnom dôsledku sa na konci hry cítite tak, ako keby ste odohrali plnohodnotný herný zážitok a hra klamlivo pôsobí dlhšie, no je to spôsobené pozeraním vel'kej časti hry.

Ešte jedna kladná informácia pre lovcov trofejí – po odohraní kampane máte skoro hotovú platinu.

Záverečné zhrnutie

Dá sa povedat', že The Order 1886 je všetkým, čo sa od neho čakalo. Neprináša nič viac, no doručuje všetko, čo sl'úbil bez toho, aby nás o niečo ukracoval. Jedna z najlepších vizuálne vyzerajúcich hier v spojení so skvelo spracovaným steampunkovým prostredím alternatívneho Londýna ponúkajú vel'mi príjemný herno-filmový zážitok. Príbeh je síce pomerne predvídatel'né klišé a celá hra vám nezaberie vel'a času, no tých 10 hodín si zaručene užijete. To, či je takáto forma herno-filmového zážitku, kde z vel'kej časti príbeh namiesto hrania pozeráte, pre vás, ponecháme na vaše zváženie. Avšak ako herná, tak aj filmová časť kvalitatívne stojí za upriamenie vašej pozornosti.

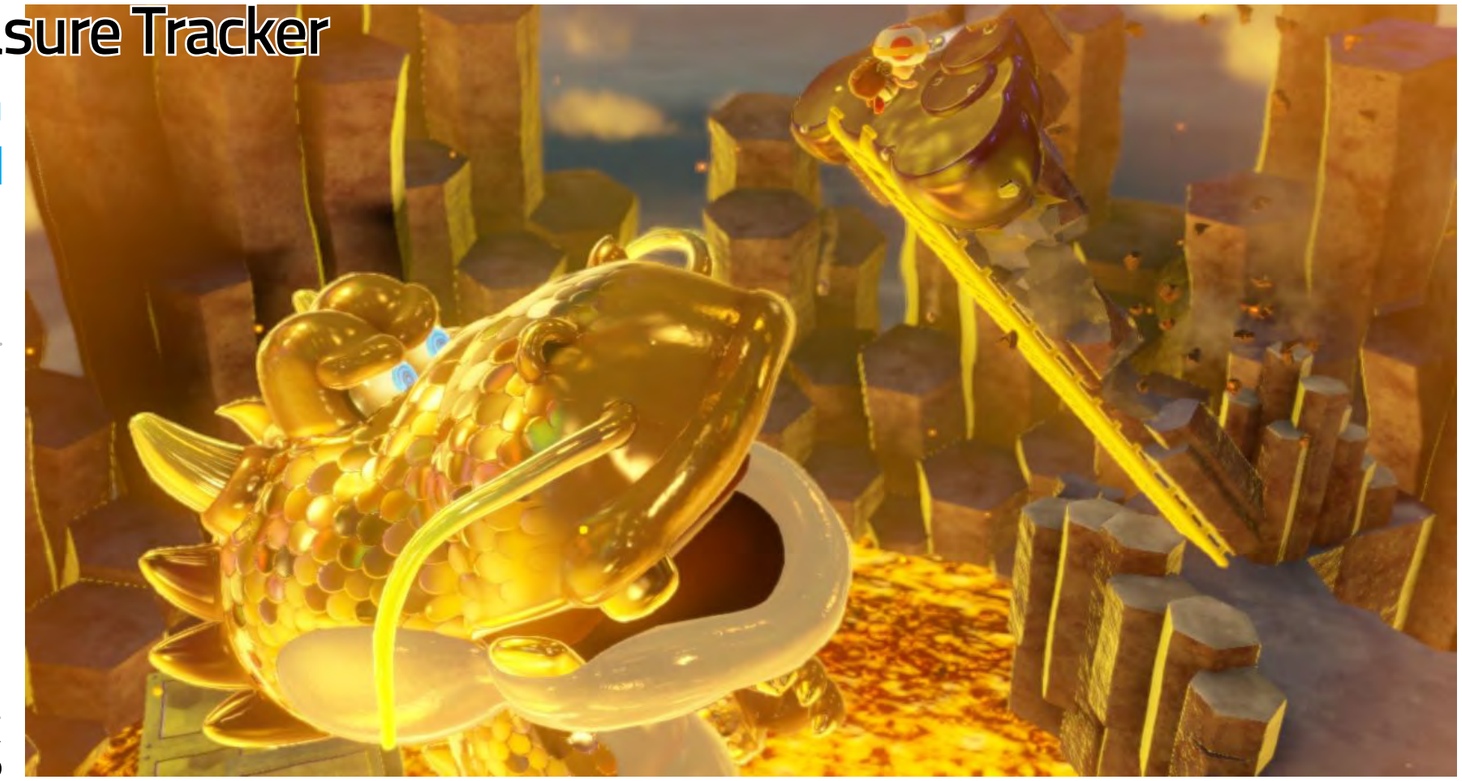
Otázkou ostáva, stojí za tie peniaze (50 – 60 euro)?

Richard Mako

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

Captain Toad: Treasure Tracker

MALÝ-VEĽKÝ HRDINA S EŠTE VÄČŠÍM BATOHOM SA VYDÁVA ZA DOBRODRUŽSTVOM



Nedá sa povedať, že by na Nintendo Wii U bolo nedostatok hier. Najmä koniec roka 2014 bol bohatý na kvalitné Wii U tituly. Už je však rok 2015 a s novým rokom sme všetci hladní po niečom novom. Prvý veľký titul, ktorý máme od samotného Nintenda, sú dobrodružstvá nečakaného hrdinu – Mariovho verného spoločníka, hríbika Toada... Teda, kapitána Toada.

ZÁKLADNÉ INFO:

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

PLUSY A MÍNUSY:

+ originalita
+ grafika
+ level dizajn
- skoro neprítomný dej

HODNOTENIE:

80%

Toad a jeho priateľka, ružovovlasá Toadette, si užívajú príjemný večer, až kým Toadette nenájde zlatú hviezdu, ktorú chce ukázať Toadovi. Na to však priletí obrovský vták a Toadette ukradne. V ostatných Mario hrách možno Toad hral druhé husle, v tejto hre je však hlavným hrdinom on a záchranu jeho priateľky neberie na ľahkú váhu. V plnej poľnej, s batôžkom na chrbte a čelovkou na čele sa vydáva na svoju záchrannú misiu.

Captain Toad: Treasure Tracker sa už na prvý pohľad vymyká klasickým prvkom typickým pre Mario sériu. V prvom rade, levely sú na prvý pohľad až prekvapivo malé a v podstate celý level vidíte na svojej obrazovke ako trojrozmernú kocku odrezanú od zvyšku sveta, ktorú si môžete priblížiť alebo oddialiť či celú si ju prezrieť. Kamerou točíte doľava a doprava, vidíte nepriateľov, vidíte hviezdičku, ktorú musíte zobrať, aby ste level prešli. Nič špeciálne.

To je však len na prvý pohľad a keď sa s Toadom vydáte vpred a začnete level prechádzať, zistíte, že aj ten najjednoduchšie vyzerajúci level má svoje skryté tajomstvá. Trik spočíva v správnom ovládaní kamery, a preto vašou hlavnou výzvou bude zorientovať sa v priestore a tomu nastaviť prechod levelom.

A tak budete Toada ovládať súbežne s kamerou, aby ste našli správnu trasu a zozbierali všetky skryté tajomstvá, ktoré každý level ukrýva. Nielenže budete používať obidva analógové joysticky, ale kamera sa bude točiť aj pohybom vášho ovládača, čo je však viac otravné ako praktické. Samozrejme na vás budú čakať rôzne nástrahy, pasce či nepriatelia. Keďže Toad vie iba pochodovať a nevie skákať, nepriateľom a ich útokom sa musí vyhýbať. Tu opäť prichádza do hry váš gamepad, ktorým môžete ovplyvňovať celý level či nepriateľov, napríklad rozbíjaním rôznych prekážok alebo spomaľovaním nepriateľov, ktorí vás nemilosrdne naháňajú. Osobne som však túto možnosť využíval minimálne, iba keď to bolo nevyhnutné – napríklad na otáčanie rôznych plošín, pretože meniť zrak z televíznej obrazovky na gamepad bolo rozptyľujúce.

Budete prechádzať jeden level za druhým. Niektoré levely mi zabrali iba pár minút, tie náročnejšie tak do 15 minút. Niekedy sa naozaj stačilo len pozrieť, kde je umiestnená hviezda, ktorú musíte vyjdením po rebríku zobrať. Každý level však skrýva tri diamanty na rôznych miestach, a práve ich nájdenie bude od vás vyžadovať, aby ste sa danú krajinku preskúmali skrz na skrz. Zo začiatku diamanty nebudete musieť zbierať, ale časom sa vám ďalšie úrovne otvoria iba vtedy, ak budete mať zozbieraný určitý počet diamantov. Každý level si preto môžete prejsť viackrát a vynechané diamanty nájsť. Po prejdení levela si ho môžete prejsť ešte raz, aby ste splnili novú výzvu. Tie sa pohybujú od jednoduchších, ako zničenie všetkých nepriateľov, až po niektoré náročnejšie, ako prejdenie levela s iba obmedzenými povolenými pohnutiami páčkami, ktoré menia uhol plošiniek.

Treasure Tracker je prekrásne spracovaný, plný farieb a detailov a nič menej sme od Nintenda nečakali. Každý level, aj napriek tomu, že je „odrezaný od sveta" vo forme kocky, dýcha životom. Prechádzanie levelmi navodzuje skutočný pocit dobrodružstva a objavovanie rôznych zákutí na každej úrovni je neskutočne naplňujúce. Kapitán Toad je nesmierne zlatý a keď si hrdo pochoduje naprieč oheň chrliacemu drakovi, nedá sa ináč len mu strašne fandiť. V hre nám v konečnom dôsledku však chýbal určitý motivant, ktorý by dej tlačil dopredu. Objavuje sa tu zopár zanedbateľných scén – napríklad keď Toad zbiera naprieč levelmi hviezdičky bez nejakého konkrétneho zmyslu. Iste však poteší mladších hráčov alebo hráčov, ktorí si zgustnú na riešení hádaniek, bezhlavé prechádzanie jedným levelom za druhým.

Verdikt

Vývojári z Nintenda sa snažili posunúť latku troška vyššie a podarilo sa im to. Treasure Tracker vám poskytne skvelé dobrodružstvo kapitána Toada, plné hádaniek a objavovania. Môžete si vychutnať niečo vyše sedemdesiat malých levelov, ktoré sú výborne dizajnované.

Hoci prechod jednotlivých úrovní priemernému hráčovi nebude trvať dlho, ide o veľmi originálne nastavené dielo, ktoré vyniká svojím prevedením.

Adam Zelenay

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

Saints Row: Gat out of Hell

SLUŽBA FANÚŠIKOM SÉRIE ZA 20€

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: open world
Výrobca: Volition
Zapožičal: Cenega

PLUSY A MÍNUSY:

+ humor
+ postavy a muzikál
+ nové schopnosti
+ robustný systém vylepšovania
- hratel'né postavy sa takmer nelíšia
- „default" vzhl'ad Bossa
- dost' málo obsahu
- soundtrack

HODNOTENIE:

65%

Vytvorit' datadisk na datadisk. Aj takto by niekol'ko l'udí hodnotilo to, čo sa v praxi volá Saints Row: Gat out of Hell. Vel'a l'udí malo totiž pocit, že už samotná Saints Row IV bola vel'kým datadiskom k trojke. To však nič nemení na fakte, že hra to bola výborná, a preto sa to isté čaká aj od samostatne spustitel'ného datadisku.

Ak ste bohom na zemi, máte superschopnosti a navyše ste prezidentom USA, tak sa dá čakat', že pritiahnete pozornost'. To isté sa stalo aj hlavnému protagonistovi SR IV, ked' ho na začiatku príbehu unesie Satan do pekla. No nie preto, aby ho zničil, ale kvôli tomu, aby ho oženil so svojou dcérou, nakol'ko hlboko obdivuje jeho schopnosti pri zabíjaní a ničení. Je na Gatovi a Kinzie, aby ho zachránili a priviedli spät'.

Datadisk má rovnakú štruktúru ako plná hra, rovnako strelený zmysel pre humor a rovnako šialenú náplň. Hlavný dôraz je kladený na ovládnutie územia mesta New Hades, pričom tak konáte pri plnení rôznorodých úloh a výziev, aby ste prilákali Satanovu pozornost' a vyzvali ho tak na záverečný súboj. Tieto úlohy sa viažu na získanie náklonnosti vedl'ajších postáv, vylepšovania schopností či generovania všeobecného „bordelu."

Datadisk nahradil supermanovské schopnosti takými, ktoré viac ladia s tematikou pekla, takže do vienka dostanú Gat a Kinzie krídla a štvoricu schopností, ktoré sa následne dajú obohacovat' o nové verzie či zabezpečovat' ich vylepšovanie prostredníctvom prepracovaného, no všetkým hráčom SR IV známeho systému vylepšovania. Ten spočíva v zbieraní orbov, ktoré sú rozmiestnené po celej ploche New Hades. A aj vedl'ajšie úlohy ladia s touto tematikou, takže budete zachraňovat' duše, ktoré sa dostávajú do pekla, poist'ovacie podvody nahradili podvody na počte rokov v pekle pre jednotlivé duše...

Aj ked' hlavná príbehová línia neobsahuje vel'a misií, do určitej miery to vynahrádzajú vedl'ajšie postavy, ako napríklad Blackbeard, pekelný W. Shakespeare, či „Vlad the Impaler," parodické stvárnenie panovníka Vlada III. Ich audiology a stvárnenie patrí k silným stránkam datadisku, rovnako ako muzikál, ktorý odznnie počas prechádzania.

Trochu však zamrzí, že okrem vzhl'adu a hlasu sa obe hratel'né postavy od seba vôbec neodlišujú, obe postavy zdiel'ajú rovnaký strom schopností a jediný rozdiel je asi v komentároch, ktoré sú roztrúsené po meste ako zberatel'ský predmet. Rovnako zamrzí, že hra má predrenderované cutscény, a teda sa v nich nenachádza hráčom vytvorený Boss zo Saints Row IV, ale ten „defaultne" vytvorený s jasne daným dablérom.

Ešte viac zamrzí, ked' vám po šiestich hodinách hrania zasvieti na obrazovke ukazovatel', že hra je splnená na 100% a jediné, čo vám ostáva robit', je vyzbierat' zostávajúce orby a vraždit' hordy rôznorodých pekelných nepriatel'ov. Je to síce datadisk za 20€, no aj v takomto prípade by človek v žánri open world hier čakal trochu viac. Autori, bohužial', trochu pozabudli aj na rádiové stanice zo Saints Row IV a na soundtrack, ktorý by dodal putovaniu po pekle trochu grácie.

Ak sa vám Saints Row IV páčil, tak s Gat out of Hell neurobíte krok vedl'a, pretože tento datadisk spadá do kategórie „more of the same."

Ak ste čakali, že autori na seba zoberú určité kreatívne riziká a pokúsia sa o niečo nové, tak toto vás určite nepresvedčí. Graficky rovnaké, štýlom humoru vel'mi podobné, hlavným zameraním totožné. Toto je Gat out of Hell.

Dominik Farkaš

Súťaž s portálom GAMESITE.SK VÁŠ HERNÝ SVET

G910 ORION SPARK

Klávesnica vyvinutá pre hráčov, ktorí chcú to najlepšie a ešte niečo navyše. Klenot v podobe exkluzívnych mechanických spínačov Romer-G podporí bojaschopnosť v divokej bojovej vrave, keďže poskytnú perfektnú odozvu, vďaka dráhe s dĺžkou len 1,5 mm a 45 gramom aktivačnej hmotnosti. Z toho plynie rýchlejšia aktivácia až o 25 %. Spínače Romer-G sú testované na 70 miliónov stlačení, čo znamená až o 40 % dlhšiu životnosť ako deklaruje čelná konkurencia. **Vysoká odolnosť aj ideálny pomer ovládacej sily robí z klávesnice vernú partnerku** pre všetkých, ktorí to s hraním myslia vážne a chcú víťaziť aj v prvej línii.

Vyzbrojte sa príkazmi

Klasické klávesy vám nestačia? Potom oceníte 9 samostatne programovateľných tlačidiel naľavo a hore od ľavej ruky, takže budú ľahko na dosah. Pripravte si do obľúbenej hry až **3 profily s 27 príkazmi pre nezávislé tlačidlá.** Pokojne stláčajte aj viac klávesov naraz. Klávesnica podporuje viacnásobný vstup klávesov, ktorý rozpozná akúkoľvek kombináciu klávesov stlačenú v rovnaký okamih. Inteligentným podsvietením RGB s 16 mil. farieb **označte klávesy s práve používanými hernými príkazmi,** a majte tak dokonalý prehľad o tom, čo sa práve hodí mať po ruke.

Telefón ako druhý displej

Úplným luxusom je potom integrácia aplikácie Arx Control. **Použite svoj inteligentný telefón alebo tablet na zobrazenie herných štatistík,** dôležitých informácií o systéme, prezrite si aktuálne používané makrá, ale tiež si priamo môžete doladiť nastavenie citlivosti kompatibilnej myši.

Súťažte na www.gamesite.sk

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

HoMaM III

POKUS O VYLEPŠENIE LEGENDÁRNEJ KLASIKY, KTORÝ ZLYHAL

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC, Android, iOS
Žáner: fantasy RPG stratégia
Výrobca: Ubisoft, DotEMU
Distribútor: Ubisoft/Valve
Zapožičal: Playman

PLUSY A MÍNUSY:

+ silná nostalgia
+ podpora moderných rozlíšení
+ steam lobby multiplayer
+ vylepšená grafika

- pocit nekompletnej hry
- množstvo (ne)definovatel'ných nedostatkov
- obrazovka mesta nie je na celú obrazovku
- chýbajúce datadisky

HODNOTENIE:
55%

Viva la nostalgia. Posledný rok alebo dva sa objavuje čoraz viac modernizovaných herných klasík. Hry, ktoré si získali srdcia mnohých hráčov, sa pre svoj žáner stali revolučnými, alebo dokonca nový žáner aj samy vytvorili. Pre hráčov je tento rozmach HD edícií výhodný, pretože ich obl'úbené hry mladosti získavajú krajšiu grafiku, modernú funkcionalitu a podporu dnešných systémov. Pre vydavatel'ov je to na druhej strane výhodné, pretože nemusia nič vymýšl'at' – majú rokmi overenú bázu fanúšikov daného titulu a stačí im iba hru jemne zmodernizovat'.

Pred pár mesiacmi som sa dozvedel o plánoch vydat' HD edíciu Heroes of Might and Magic III a verte tomu alebo nie, bolo to iba pár minút po tom, ako som HoMaM III hral. Táto hra je totiž jedna z mojich herných stálic a vraciam sa k nej vždy, ked' chcem za počítačom zabit' hodinku-dve a nechce sa mi začínat' žiadne nové herné dobrodružstvo. Verím, že v tomto nie som sám a Heroes of Might and Magic III si na svojich počítačoch, ktoré zvládajú bez problémov najnovšie herné „pecky", na ultra nastaveniach, spúšt'a z času na čas množstvo hráčov. Čo je ale ten správny recept na skvelé znovuvydanie hry? Stačí iba preleštit' grafickú stránku titulu, pridat' modernú podporu multiplayeru (ak ju ponúkal aj originál) a optimalizovat' všetko pre nové operačné systémy? Myslím si, že áno, pretože ak si kupujem niečo kvôli pocitu nostalgie, tak chcem znovu prežívat' to isté nadšenie, ktoré som mal pri hraní originálu.

Preto sa mi moje hráčske srdce rozbúchalo a začalo jasat', ked' sa mi pod ruky dostal staronový Heroes of Might and Magic III s prívlastkom HD Edition. Hned' na začiatku treba povedat', že ak ste boli zvyknutí na 300 MB, potrebných na nainštalovanie originálu, treba si pri tejto edícii pripravit' minimálne

päť násobok. Ked' sa ale hra nainštalovala, privítalo ma po jej spustení cez Steam (vel'ká sláva, hoci za týmto titulom stojí Ubisoft, nikde ma neprekvapil žiaden Uplay) menu s výberom rozlíšenia, možnost' spustit' hru na celú obrazovku alebo v okne, a takisto tri tlačidlá – Play, Map Editor a Tutorial. Toto tlačidlo Tutorial však nespúšt'a legendárnu mapu, ktorá bola v pôvodnej demo verzii, ale otvorí iba PDF text s hernými vysvetlivkami v jazyku, ktorý máte v hre nastavený (o zmene jazyka na češtinu, prípadne iný, sme už informovali v tomto článku). Samotný Tutorial si však stále môžete spustit' v hre. Pred tým, ako sa rozbásnim, rozvášnim a rozhnevám nad hrou samotnou, rýchlo spomeniem, že čo sa týka Level Editoru, funguje a vyzerá takisto ako pôvodná verzia. Jediný problém som mal s nájdením už vytvorených máp, ale nakoniec som ich našiel v SteamApps zložke. Nedočkavost'ou sa mi už trasie myš, a tak spúšt'am hru a som pripravený na nával nostalgie, vynásobený krajšou grafikou. Logo Ubisoftu (logo pre mňa neznámeho herného štúdia) a už vidím úvodné video s král'ovnou Catherine. Najprv ma zarazí, že hoci ide o HD Edition, video je presne také isté ako v pôvodnom HoMaM, ale hned' si uvedomujem, že presne na toto video a iné, čo sa v pôvodnej hre nachádzajú, som sa na prelome tisícročí pozeral so spadnutou sánkou a v duchu som si hovoril: „WOW, to je také realistické." Chvíl'ku som si musel aj pri spúšt'aní zvykat', že hoci spúšt'am HoMaM 3, tak ma nevíta logo New World Computing, ale moderne šplechnuté Ubisoft logo. Ale Heroes sú už spustení a ja očami hltám planúci meč archanjela, ktorý celému menu dominuje. Jemne mi prekáža, že položky menu nie sú zarovnané k okraju (ako tomu bolo v origináli) – vyzerajú akoby plávali na pol ceste medzi okrajom a archanjelom. Skúsil som nových Heroes spustit' na viacerých počítačoch s najrozličnejšími rozlíšeniami – od 1600:900 až po monitory s pomerom strán 16:9 či 16:10 – ale všade to vyzeralo rovnako. Nechcem nejako preháňat', v menu predsa hráč nestrávi tol'ko času, ale celkom mi to bilo do očí.

Prenášam sa ale cez divný pocit z menu a hned' pozerám, čo kde je. Po zistení, že je všetko na svojom mieste, vyberám možnost' novej hry a takmer okamžite ma prekvapuje viacero vecí. Prvou je, že v Single Scenario nevidím možnost' vytvorenia náhodnej mapy. Pritom túto možnost' som v posledných rokoch využíval najviac, pretože hoci je v pôvodnej hre celá kopa kampaní, po ich x-tom prejdení to chce predsa len nejakú zmenu. Druhou, ovel'a vážnejšou, zmenou pre nových hráčov je, že Heroes of Might and Magic III – HD Edition ponúka iba misie z kampane Restoration of Erathia. Áno, pomyslíte si, že je to presne ako pôvodná hra, a že d'alšie kampane a iné zmeny boli dostupné pomocou datadiskov. Ale oba datadisky – Armageddon's Blade a The Shadow of Death – boli vydané už štrnást' rokov dozadu! Takže ak si HD Edition kúpite teraz, môžete si nechat' zájst' chut' na kombinovatel'né artefakty alebo hru na Conflux. Je mi to hlúpe, ale za týmto t'ahom vidíme iba chuť spoločnosti Ubisoft zarobit' na hráčoch viac peňazí a ich posadnutost' DLC-čkami. Alebo s tým majú možno niečo spoločné fámy, že Ubisoft na datadisky momentálne nemá autorské práva. Až budúcnost' teda ukáže, či sa rozšírení vôbec niekedy dočkáme. Posledným, konečne pozitívnym, prekvapením je, že v menu a aj v hre stále fungujú klávesové skratky, takže po stlačení S si môžete uložit' hru a E stále ukončuje t'ah. Napriek snahe Ubisoftu pokazit' mi môj zmodernizovaný nostalgický zážitok, skáčem do hry a vyberám si rovno kampaň „Long live the queen". Po úvodnom videu, ktoré si pamätám z čias originálu, ma víta pekná grafika, pixelové umenie je predsa len také, ako si ho pamätám, iba o čosi lepšie. Možno som čakal niečo viac, ale aj takáto zmena k lepšiemu ma potešila. Hlavne, že je hra na celej obrazovke, a že nemám po bokoch čierne pruhy. To som však ešte netušil, čo akási múdra hlava z Ubisoftu vymyslela na reklamnú kampaň pre zariadenia Android a Apple, ked' porovnávali novú „HD" grafiku s cielene vybranou, nekvalitne a „pixelovane" vyzerajúcou, grafikou postáv, vybraných z otvoreného sveta, a nie z bojov alebo ponuky mesta.

Teraz si užívam cválanie koní mojich hrdinov, rozširovanie hradu, nakupovanie jednotiek a porážanie nepriatel'ských hrdinov. Misia splnená, pocit naplnenia prítomný a chut' strávit' d'alších x hodín hraním vel'mi silná. ALE. Ubisoft, prečo tam musí byt' to ALE? Z prvej misie mám zvláštny pocit. Nie zlý, iba taký čudný. Niečo mi pri hraní prvej misie nesedelo. Čo už, idem na druhú misiu. Hrám, hrám, hrám, a stále ten divný pocit. Až mi to konečne došlo. Nešlo o jednu vel'kú vec, ale o množstvo menších hlúpostí, ktoré mi, žial', nedovol'ovali užit' si hru naplno. Menu so surovinami nie je roztiahnuté na celú obrazovku, ale je zarovnané doprava. Zobrazenie mesta nie je na celú obrazovku, ale udržuje si rovnaký pomer strán ako v pôvodnej hre, a ponúka po bokoch krásny pohl'ad na pásy prázdnej koženej grafiky. Počty jednotiek nie sú zobrazené v pôvodnom písme, ale v akomsi novom, ktoré sa zdá byt' takmer nečitatel'né.

Akoby som sa pozeral na obraz Mony Lisy a pomaly si uvedomoval, že jej niekto fixkou primal'oval fúzy, bradavicu a huňaté obočie. Po pár chvíl'ach si však na tieto chybičky krásy takmer zvykám a hrám d'alej. Snažím sa preskúmat' každý element hry, nájst' všetky zmeny a možnosti a, samozrejme, viacero ich aj okamžite nachádzam. Vel'mi peknou je napríklad možnost' prepnút' medzi novým HD zobrazením a pôvodnou grafikou. Samozrejme, že stále v zobrazení na celú obrazovku – či už širokouhlú, alebo inú. Ďalším príjemným prekvapením je pridanie Steam achievementov – momentálne je ich 13 (ak by ale v budúcnosti boli pridané aj datadisky, určite pribudnú d'alšie). Pobavil ma achievement s názvom „Fetchez la Vache!" (čo v preklade znamená „Prived'te kravu!"), ktorý je odvolávkou na slávnu komédiu od Monty Pythona, v ktorej po vykríknutí tohto

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

sloganu bola katapultom vystrelená krava za hradby okupovaného hradu. A čo je vlastne ciel'om tejto úlohy? Stačí použit' aspoň jeden cheat kód a achievement je splnený. Čo sa týka cheatov, poteším všetkých hráčov, ktorí si radi vyhodia z kopýtka a sem-tam ich používajú – na Heroes of Might and Magic III – HD Edition platia tie isté cheaty ako na pôvodný titul, takže stačí do chatu napísat' NWCCOCONUTS (mimochodom, d'alšia odvolávka na Monty Pythona) a môžete cválat' kade-tade.

Odhliadnuc od nedostatkov, na ktoré som doteraz narazil, táto znovu vydaná herná klasika má niečo do seba. Ked'že som sa na začiatku tejto recenzie pýtal na tri otázky, ktoré mi pri HD prerábkach hier vždy napadli (Stačí iba preleštit' grafickú stránku titulu, pridat' modernú podporu multiplayeru (ak ju ponúkal aj originál) a optimalizovat' všetko pre nové operačné systémy?), a na ktoré som si vždy sám aj odpovedal vo vzt'ahu k všetkým takýmto edíciám, môžem po odohraní +30 hodín HoMaM III – HD Edition na ne odpovedat' aj vo vzt'ahu k tomuto titulu. Dostala teda HD Edition do vienka krajšiu grafiku? Má HD Edition modernú podporu multiplayeru? Je optimalizovaný na nové operačné systémy? Odpoved'ou na všetky tri položené otázky je jednohlasné ÁNO. Nanešt'astie som si práve pri hraní tejto hry uvedomil, že otázky ktoré som kládol, neboli tie správne. Zistil som, že tie správne otázky, ktoré som si mal položit', zneli: „Prinesie mi toto HD prerobenie to isté potešenie ako pôvodná hra?", „Bola do tejto verzie hry daná taká vášeň a láska ako do originálu?" a „Je táto HD edícia tak dobre prerobená do moderných pomerov ako len mohla byt'?". Smutnou pravdou je, že na tieto otázky je odpoved'ou bud' NIE, alebo prinajlepšom NEVIEM.

Priniesol mi Heroes of Might and Magic III – HD Edition také isté potešenie ako pôvodný titul? NIE, pretože sa mi zdá, že je nekompletný a Ubisoft sa z hráčov bude snažit' vytrieskat' d'alšie peniaze za to, čo v hre malo byt' už od začiatku.

Bola do tejto verzie hry daná taká vášeň a láska ako do originálu? Neviem, nemyslím si. Z hrania mám dojem, že niekto z Ubisoftu iba dal malej skupinke programátorov a grafikov do rúk pôvodnú hru a povedal im, aby ju skrášlili. Pri hraní som vášeň vôbec necítil, akoby samotná hra bola diet'at'om programátorov, grafikov a game dizajnérov. A to je chyba. Bol HoMaM III prerobený do moderných pomerov tak dobre ako len mohol byt'? DEFINITÍVNE NIE. Z riadkov, ktoré ste pred chvíl'ou čítali, vám musí byt' jasné, že HD Edition má značne vel'a múch. Preto som sa rozhodol, že do Ubisoftu napíšem mail a hmatatel'ný papierový list v znení (samozrejme, že po anglicky):

„Drahý Ubisoft a všetci jeho pracovníci. Hry, ktoré pre nás – hráčov vytvárate a vydávate, sú jednými z mojich najobl'úbenejších. V poslednom čase (asi tak 2 – 3 roky) však vydávate hry, ktoré množstvo hráčov hnevajú alebo im spôsobujú sklamanie, a voči hernej komunite, ktorá Vás živí, sa správate nekorektne. Či už ide o vydávanie nedotiahnutých AAA titulov ako Watch Dogs, The Crew a posledný Assassins Creed, alebo o nočné mory z prostredia PR, v ktorých dáte hráčom kocku cukru za podpis v zmluve, zbavujúci ich akéhokol'vek práva na možnost' s Vašou spoločnost'ou nesúhlasit'. V mojom prípade však povestným posledným klincom do rakvy, kvôli ktorému Vám píšem tieto riadky, bolo vydanie HD edície legendárnej klasiky Heroes of Might and Magic III. HoMaM III má pre mňa ako hráča neskutočne vel'ký význam. Vd'aka tejto hre som sa začal hlbšie zaujímat' o hry a ich tvorbu, a dovolím si povedat', že ak by neexistovala, tak by som nebol autorom článkov a recenzií na hernom portáli, a vôbec by som Vám nepísal. Preto by som Vás rád požiadal o viacero vecí, ktoré rozpíšem nižšie. Ak ich v dohl'adnej budúcnosti cez patche a herné fixy neopravíte, prídete nielen o jedného zapáleného a lojálneho hráča, ale určite o stovky až tisícky d'alších.

Takže Ubisoft, prosím:

1. opravte hlavné menu, aby sa možnosti zobrazovali na kraji;

2. pridajte možnost' vytvárania Random máp (nie ako DLC);

3. prerobte zobrazenie miest tak, aby sa zobrazovali na celej obrazovke a neboli orezané;

4. opravte menu surovín, aby bolo natiahnuté na celú šírku obrazovky;

5. ak pridáte datadisky, neopovážte sa za ne pýtat' viac ako 2 eurá za kus;

6. pridajte d'alšie Achievementy, napríklad: Zabi naraz viac ako 300 nepriatel'ov; Obsad' za jeden t'ah 2, 3, X nepriatel'ských miest; alebo Maj v inventári aspoň XXX artefaktov.

Vám a d'alším hráčom určite napadnú aj d'alšie vylepšenia alebo veci, ktoré v HD Edition škrípu – ja som spomenul iba tie, ktoré mi napadli. Ako teda zhodnotit' túto prerábku? Je to Matrix, prerobený do 3D s akciou na druhú, alebo je to Avatar, premietaný v 2D? Ani jedno, ani druhé.

HoMaM III – HD Edition beriem ako pokus o nostalgiu, ktorý viacerými funkciami a vylepšeniami poteší, ale nanešt'astie ponúka tol'ko múch a nedostatkov, že to stačí na to, aby ma odradili od d'alšieho hrania až do ich odstránenia. Ak ale máte naozaj chut' si legálne zahrat' HoMaM III na Windows 7, 8 alebo zariadeniach, bežiacich pod operačnými systémami Android a OS X, tak tých 15 eur za plnú hru na Steame určite obetujte. Ja ale odporúčam počkat' si, kým bude v akcii alebo kým prídu aj datadisky, a kúpit' si ju výhodnejšie.

Vel'mi som sa na tento titul tešil, ale pokial' by neponúkal akú-takú dávku nostalgie, obávam sa, že by jeho hodnotenie bolo ešte nižšie.

Daniel Paulini

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

NBA 2K15

2K SPORTS, JE TO V HRE !

Trochu sme vykradli známu hlášku konkurencie, ale nič nedokáže lepšie definovať, aký úžasný titul NBA 2K15 je. Všetko to začalo už pred rokom a keď sa pozrieme na portfólio športových hier, NBA 2K14 bola pre mnohých najlepšou na trhu. A treba dodať, že zaslúžene. V redakcii je nám viac sympatickejší futbal, takže sme FIFU trochu preferovali. Ale kvality NBA série od 2K sú jednoznačné.

2K15 stavia na úspechoch predchádzajúcich ročníkov. Počas hrania si veľa zmien nevšimnete, ale vývojári údajne do hry zakomponovali až 5000 nových animácií. Takisto vylepšili umelú inteligenciu v obrannej hre a celkovo vylepšili prezentáciu.

Musíme sa priznať, že všetky zmeny sme si nevšimli. Pri 14-ke sme strávili ovel'a viac hodín, ako sme pôvodne očakávali, ale očividne to nestačilo na zaznamenanie všetkých detailov, ktoré novinka prináša. Občasní basketbalisti si podľa nás vystačia s predchádzajúcim ročníkom, avšak fanúšikovia série už určite behajú po palubovkách v 15ke.

Treba povedať, že 2K15 je taká hra, akú si ju spravíte. Najmä pri hraní na nižších náročnostiach. Hra sa snaží simulovať basketbal a ide jej to výborne. Umelá inteligencia si plní svoju úlohu na jednotku a bude vás iritovať – najmä ak nemáte k basketbalu vzťah. Hra dokonca vyhodnocuje také veci, ako je hodnotenie pozície a situácie, keď striel'ate na kôš.

Opäť pripomíname, že ak basketbal pravidelne nesledujete, budete mať problém. A za to si hra zaslúži pochvalu, aj keď vás to bude spočiatku asi iritovať.

Basketbalové tituly, v ktorých ste behali s jedným hráčom cez celé ihrisko, sú minulosťou. Inak povedané, úspech útočnej hry je plne závislý na dobrej tímovej spolupráci. A to chválime – nároční hráči budú nadšení. Ale ako sme spomenuli, podobný zážitok sme mali aj z hrania predchádzajúceho ročníka.

NBA 2K15 prináša všetky zaužívané režimy. V MyLeague si prispôsobíte pravidlá a zahráte si sezónu NBA podľa vlastných preferencií. MyGM vám dá do ruky basketbalový klub, ktorý musíte doviesť k úspechu. Okrem manažovania hráčov a nastavovania taktiky sa pripravte na dotieravé otázky novinárov. Vaše odpovede ovplyvnia to, ako vás vníma vedenie, hráči aj fanúšikovia. Tento prvok sa nám páči.

MyTEAM je režim, ktorý pripomína FUT z FIFY. Kupujete si kartičky, staviate tím a plníte úlohy. Pri hraní MyCAREER strávite asi najviac času. Vytvoríte si hráča, s ktorým prežijete kariéru hviezdy NBA. Čakajú vás úspechy aj pády, podľa toho, akí ste šikovní. Čo je fajn, hra sa snaží monitorovať aj život basketbalistu mimo palubovky. Tento režim z určitého hľadiska pripomína atypické RPG a užili sme si ho už pred rokom. Výborné je, že si zahráte aj „street basketbal" 2 proti 2 alebo s tromi hráčmi na oboch stranách.

Ak to nie je z vyššie uvedeného zrejmé, NBA 2K15 sa môže pochváliť naozaj vynikajúcou hrateľnosťou. Fyzika, animácie, všetky zložky sú na špičkovej úrovni a ak ste fanúšikom basketbalu, budete nadšení. Toto je najlepšia hra na trhu a nemá konkurenciu.

Hoci sa EA snaží, rozdiel medzi oboma titulmi je priepastný. 2K15 má vynikajúcu grafiku a atmosféru, ktorú dopĺňa soundtrack plný moderných hitov. Ide o zaujímavú kombináciu – čakali by sme viac hip-hopu, avšak funguje. Až sme niekedy vypli komentár a užívali si basketbal pri soundtracku. A pri hraní vás potešia aj ďalšie detaily.

NBA 2K15 je nutnosť pre fanúšikov basketbalu. Pre mnohých priaznivcov tohto športu pôjde možnože o jedinú hru, pri ktorej strávia desiatky až stovky hodín. A zaslúžene. 2K je majstrom svojho remesla. V 16ke by sme však privítali viac noviniek.

Roman Kadlec

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4
Žáner: Šport
Výrobca: 2K Sports
Zapožičal: Cenega

PLUSY A MÍNUSY:

+ hrateľnosť
+ grafika
+ prezentácia
+ MyCAREER
+ Soundtrack
- málo zmien oproti 2K14
- výrazné prepojenie s online zložkou

Najlepší basketbal

HODNOTENIE:

80%

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

Life is Strange

AJ MÁVNUTIE MOTÝLÍCH KRÍDEL MÔŽE SPÔSOBIŤ HURIKÁN

Presná definícia tej „dobrej hry" zrejme neexistuje, no ak vo vás dielo zanechá na dlhší čas určitú stopu, stopercentne stojí za to. Ak premýšľate nad kúpou série Life is Strange, hovoríme päťkrát áno – za každú epizódu. Nech už bude rozuzlenie pútavého príbehu akékoľvek, chceme byť pri tom.

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: Adventúra
Výrobca: Dontnod Entertainment
Zapožičal: Cenega

PLUSY A MÍNUSY:

+ príbeh a možnosť ovplyvňovať ho
+ mysteriózne detektívne motívy
+ cestovanie v čase
+ soundtrack
+ dabing
- mimika tvárí

HODNOTENIE:

95%

Sedemročné pôsobenie štúdia Dontnod Entertainment na hernej scéne má zatiaľ len dva výsledky, no oba sú zaujímavé. Práve prvotina týchto francúzskych vývojárov, cyberpunkové Remember Me, predstavila svieži koncept gameplay, ktorého súčasťou bola aj manipulácia spomienok pomocou práce s časom a priestorom. Tento bod poslúžil parížskej firme ako odrazový mostík pri tvorbe Life is Strange; vracanie sa v čase odrazu nie je len spestrujúcim doplnkom, ale nosným pilierom celej hry.

Adventúry s flexibilnou dejovou líniou, ktorú do veľkej miery ovplyvňujú hráčove rozhodnutia, poznáme už z portfólia štúdia Telltale Games; úspešné tituly The Walking Dead a The Wolf Amongs Us, inšpirované seriálovými a komixovými predlohami. V Life is Strange naberajú vaše rozhodnutia nový rozmer, pretože ich môžete vzápätí zmeniť – a v niekoľkých prípadoch sa bez systému „pokus – omyl" ani nedostanete ďalej. Hoci vo vyššie uvedených adventúrach bolo skvelé učiniť rozhodnutie a nebyť si pritom istý následkami, Life is Strange posúva tento model na inú, doteraz nepoznanú úroveň. Je samozrejmé, že ak si vo Walking Dead musíte vybrať medzi záchranením dvoch ľudí, jeden z nich to neprežije a niektorí preživší z toho nebudú nadšení. Aký následok môže mať ale nevinná kresba či posunutie predmetu v Life is Strange? Môžeme zatiaľ len hádať, do akej miery sa tvorcovia inšpirujú tzv. Teóriou chaosu, no bude úžasné vychutnať si v ďalších epizódach konzekvencie vyplývajúce z úplnej drobnosti, učinenej hneď v prvých momentoch nášho pôsobenia v koži Maxine Caulfieldovej. Práve hlavná hrdinka je ďalším majstrovsky vybraným kusom skladačky. Hoci nepôsobí nijako zvláštne – a v skutočnosti ide o všednú tínedžerku s jednou nevšednou schopnosťou – jej správanie je prirodzené a charakter Max ideálne zapadá do konceptu celej hry. Ak ste už mali tú česť s postaršou, ale výbornou adventúrou The Longest Journey, určite postrehnete paralely medzi Max a April.

Atmosférou nám titul, naopak, veľmi pripomína žánrovo trochu odlišného príbuzného z roku 2010; Alana Wakea. Life is Strange v sebe spája prvky mysteriózneho thrilleru a klasickej detektívky. Tajomná schopnosť vracania sa v čase nie je jediným otáznikom, ktorý sa vznáša nad malým mestečkom Arcadia Bay, dejiskom prvej epizódy a zrejme i celej hry. Náhle zmiznutie krásnej študentky a komplikovaný vzťah medzi dávnymi priateľkami Chloe a Max – len prvá časť poskytuje dostatok materiálov na hodiny záživného hrania a postupného odkrývania záhad; a my sme si istí, že sa celé dianie ešte väčšmi zamotá a skomplikuje. Francúzi jednoducho vykročili tou správnou nohou a keď došliapnu, poriadne to zaduní! Špecifická je hra aj vizuálne, nejde totiž o žiadne vernú repliku reality. Autori pri projekcii 3D prostredia využili špeciálnu techniku, najväčšmi pripomínajúcu ťahy štetca na plátne. Postavy, príroda a okolie celkovo v hráčovi evokujú dojem, akoby sa pohyboval vo vnútri maliarskeho obrazu. Umelecký dojem hry je zjavný a nám sa veľmi páči, bohužiaľ, celkový pozitívny pocit kazia strnulé tváre postáv, neschopné vyjadriť akékoľvek hlbšie emócie. Dialógy navyše nie vždy sedia s pohybom pier, no to si pri tvrdých úderoch kamennými tvárami možno ani nevšimnete.

Nebojíme sa vyhlásiť, že Life is Strange je do veľkej miery experimentom, a to mimoriadne sľubným – spája v sebe to najlepšie z Remember Me, Alana Wakea a The Longest Journey, a pridáva k tomu zaujímavo sa vyvíjajúci príbeh. Prvá epizóda priam kričí tým, že v nasledujúcich častiach si toho užijeme ešte viac, a aj napriek nedopracovanej mimike tvárí oceňujeme skvelý dabing a výborný soundtrack, ktorý nás sprevádzal zhruba trojhodinovou prechádzkou naprieč epizódou číslo jeden. Life is Strange možno nie je hrou pre každú chvíľu, ale jednoznačne je titulom pre každého hráča – a my kúpu vrelo odporúčame.

Mário Lorenc

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

Fire Emblem: The Sacred Stones

NOSTALGICKÝ NÁVRAT RPG

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: Wii U
Žáner: Strateg. RPG
Výrobca: Intelligent Systems
Zapožičal: Conquest

Ach, Wii U a jej virtual console. Ponúka nám staré klasiky z antických konzol (rozumej GameBoy Advance), aby sme si ich nostalgicky mohli zahrať na Wii U. Super nápad, ale na prvý pohľad nedomyslený. Bez ohľadu na to, akú pecku hráme (a to Fire Emblem rozhodne je), si ju len ťažko vychutnáme s ovládačom v ruke a na televíznej obrazovke, keď pred desiatimi rokmi sme ju hrali na GameBoy Advance. To je Virtual Console v kocke a to je aj prípad Fire Emblem: The Sacred Stones. Klasická hra z GameBoy Advance, prenesená do Wii U. Nič viac, nič menej.

Ťažko sa recenzuje hra spred viac ako desiatich rokov. Po prvé, herné štandardy sa zmenili, po druhé bola na handheld konzole a po tretie, je to divný pocit hrať niečo na televíznej obrazovke v roku 2015, čo má nezmenenú grafiku a midi soundtrack. Nepopieram, že také hry majú svoje čaro – veď v konečnom dôsledku, hry ako Shovel Knight presne na tejto nostalgii stavajú. Ale hrať niečo, čo sa za desať rokov nezmenilo, len na výkonnejšej konzole, je jednoducho divné. Zopakujem to – je divné hrať Game Boy Advance hry na Nintendo Wii U. Fire Emblem: The Sacred Stones je fantasy RPG s prvkami ťahovej stratégie. Dej nasleduje princa Ephraima a jeho sestru Eiriku, keď sa kráľovstvo Renais dostane do stavu vojny vďaka zrade kráľa Grada. Naši kráľovskí súrodenci sa vydajú na cestu nájsť päť magických kameňov, ktoré teoreticky majú priniesť do krajiny mier. Sacred Stones obsahuje všetky prvky kvalitnej ťahovej RPG. Napínavý dej? Áno. Zaujímavé bitky? Áno. Pamätné postavy? Áno. V hre absentuje hovorený dialóg a budete sa preklikávať textami a textami písaného textu – presne tak ako pred desiatimi rokmi.

V bitkách budete ovládať viacero druhov jednotiek a budete ich musieť takticky pohybovať proti nepriateľským armádam. Rýchlo však zistíte, že AI je tu na celkom slušnej úrovni a bitky len tak neodflákate. Váš nepriateľ bude nemilosrdne zneužívať vaše slabiny a pri zlom plánovaní uvidíte vaše jednotky často utekať z bojiska. Škála jednotiek je, našťastie, dosť pestrá a budete bojovať s pešiakmi, rytiermi, lukostrelcami, mágmi, šamanmi, žoldniermi či hrdinami rôznych druhov, s rôznymi schopnosťami a kúzlami.

Ako je už vyššie spomenuté, nič sa z pôvodnej verzie nezmenilo, a teda si budete Sacred Stones môcť vychutnať vo svojej pôvodnej kráse. Je to hra dostatočne vážna pre serióznych gamerov, avšak nie moc komplikovaná, aby jej pochopili nováčikovia či mladší hráči. Kvalitné strategické RPG s vyšším stupňom náročnosti. Viac by sa hodila na 3DS, ale výhoda Wii U ovládača je, že môže fungovať ako handheld, a keď si človek vypne televízor, sadne si do kresla a ponorí sa do deja , spomenie si, prečo bol Sacred Stones vlastne taká skvelá hra. A že je to vlastne skvelá hra aj na dnešné štandardy !

Adam Zelenay

INTERNETOVÝ OBCHOD S HRAMI

Bonusová DLC a samolepka k hre zadarmo.

Assassins Creed ROGUE teraz aj pre PC.

GAME EXPRES
http://www.gameexpres.sk

Battlefield Hardline vychádza už 19.3.2015

Dying Light + 4 DLC a výstražná samolepka pre predobjednávky

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

3D Afterburner II

ZÁBAVNÁ OLD SCHOOL ARKÁDA OBOHATENÁ O 3D. NIČ VIAC, NIČ MENEJ

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: 3DS
Žáner: shoot'em up
Výrobca: Sega
Zapožičal: Conquest

PLUSY A MÍNUSY:

+ 3D efekt vyzerá úchvatne

+ graficky neurazí a príjemne sa na ňu díva

+ vzdušné súboje dokážu zdvihnút' adrenalín

+ množstvo nastavení

+ klasická, ničím nekalená zábava

- neduhy vychádzajúce z faktu, že je hra má dnes už proste svoj vek

HODNOTENIE:
--%

Ked' si skúsite predstavit' hru z 80. rokov minulého storočia, len málokomu z vás sa nevybaví hra pýšiaca sa niekol'ko bitovou grafikou, jemne načrtnutým príbehom a čírou hratel'nost'ou, stavajúcou hlavne na získavaní čo najväčšieho počtu bodov. Proste si predstavíte videohernú simplicitu najhrubšieho zrna, ked' nezáležalo na filmovosti, či na tom, kto nadabuje hlavnú postavu. Išlo predovšetkým o radost' z hrania. Je ale vlastne niečo zlé na takýchto jednoduchých hrách? Určite nie, a to platí aj pre 3D Afterburner II, klasiku z roku 1987 od Segy, obohatenú o niekol'ko dodatočných nastavení a 3D efekt.

Hlavnou náplňou tejto hry je strieľat', ničit' a prežit' v nel'útostných súbojoch nad zemským povrchom. Ovládate v nej krásnu stíhačku F-14D Tomcat, ktorá sa rúti vpred rýchlost'ou blesku oproti vlnám nepriatel'ských stíhačov pripravených vás zostrelit'. Stačí jedna rana a padáte bez možnosti zachránit' si krk katapultovaním. V tom momente ale vstávate z popola a pokračujete d'alej v plnení svojej misie. Takto to pokračuje až kým celou hrou nepresvištíte až do záverečných titulkov alebo kým nezočíte potupný nápis GAME OVER pripomínajúci vám, že tú vašu prihlášku na miesto leteckého inštruktora by bolo asi lepšie stornovat'.

O samotnej hratel'nosti ani je vlastne čo písat', pretože vo všetkých 23 úrovniach robíte stále to isté – strieľate a vyhýbate sa strelám. Nenájdete tu žiadne prestrihové scény, žiadne odbočky ani loadingy, len čistú akciu, ktorá plynulo prechádza z jedného prostredia do druhého a z jednej úrovne do druhej. Spol'ahnút' sa budete musiet' len na svoj gul'omet alebo rakety, ktoré vám priebežne dochádza doplnit' vel'ké nákladné lietadlo. Na samotnom strieľaní nie je v podstate nič zvláštne, pozoruhodný zážitok z neho robí až pridaný 3D efekt, vd'aka čomu vyzerajú situácie, v ktorých vás raketové strely minú len o centimetre, vel'mi dobre.

Potešia bohaté možnosti pri nastaveniach. Na začiatku si budete môct' zvolit' počet životov, s ktorými chcete začat', stupeň náročnosti, niekol'ko grafických efektov či konfigurovat' ovládanie (bez problémov funguje aj dotykové). Zaujímavé je, že v menu si budete môct' prehrat' soundtrack, a dokonca sa pohrat' s implementovaným ekvalizérom. Čerešničkou na torte sú možnosti nastavenia vel'kosti obrazovky, kedy sa vám po okrajoch objaví aj časť automatu (hra je pôvodom automatovka) a HUDu, ktorý sa bude napríklad vykláňat' spolu s vykláňaním vášho lietadla. Chvályhodným doplnkom je taktiež možnost' uloženia a zhliadnutia replayu vášho posledného hrania. S tým sa tak potom môžete pochválit' svojej priatel'ke, že akého to má šikovného priatel'a, alebo mame po tom, čo vás vyhreší, že sa znova len tak flákate. Týmto jej dokážete, že sa mýli, pretože vy ste sa len tak neflákate, vy celým telom a dušou odhodlane bojujete a snažíte sa zachránit' rukojemníkov. Po prvom dohratí hry, čo vám zaberie asi 10 minút, sa vám otvorí nový mód Special, v ktorom pribudne možnost' spomalenia hry po tom, čo sa vám doplní špecifický ukazovatel'.

3D Afterburner II je vo svojom jadre zábavnou jednoduchou hračkou, s ktorou si budete môct' užit' kopu zábavy, no aj napriek jasne pozitívnym odstavcom uvedeným hore s ňou pravdepodobne strávite nanajvýš len pár minút. Prečo je to tak? Ved' priestorový efekt zaujme a strieľat' lietadlá v tej ohromnej rýchlosti rozhodne baví. Aký je teda dôvod, že už po nejakej chvíli budete pravdepodobne rozmýšľat' nad zapnutím niečoho hlbšieho? Problém týchto zaslúžilých hier portovaných na moderné zariadenia tkvie totiž práve v tom. Hratelnostne, bohužiaľ, ponúkajú len to, čo aj v dobe vydania, a to je na rok 2015 už sakramentsky málo.

Moje záverečné slová a neprítomnost' čísla na konci recenzie neberte teda tak, že je hra proste podpriemerná, to rozhodne nie je, dnes je len podľa mňa proste nemožné číselne ohodnotit' hry takéhoto druhu. Sú stále zábavné, ničím nekalené a úplne úprimné, no zároveň obsahujú neduhy, za ktoré absolútne nemôžu. Preto som zvolil zlatú strednú cestu a číselné hodnotenie proste vynechal. Ak ale máte skutočne radi takéto staré arkády, kúpou tejto nič nepokazíte.

Maroš Goč

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

Rollers of the Realm

PINBALL S PRÍBEHOM A RPG PRVKAMI

Pinball ma vždy fascinoval. Avšak nikdy som nedokázal objaviť jeho pravé čaro. Búchať kokovou guľôčkou do všetkého, čo sa nachádza na hernom stole, je síce zábavné, avšak amatérske. Profesionáli hodiny študujú logiku stolu a pilujú techniku, aby dosiahli najlepší výsledok.

Dá sa povedať, že každý herný stôl má svoj vlastný príbeh. Pochopí ho však iba zlomok hráčov, ktorí venujú dostatok času tomuto účelu. Ostatní hráči skončia v rovine „párkrát som si vystrelil guľôčku". Je pravda, že ak nemáte to správne zanietenie, pinball rýchlo skĺzne do stereotypu. Jeho jedinou náplňou je získať čo najviac bodov. A to niekomu nestačí.

Rollers of the Realm však prichádza so zaujímavým konceptom. „Čo keby sme postavili na pinballe príbeh", povedali si vývojári. A tak vznikla táto veľmi atypická hra. Je taká unikátna, že trpí známym problémom – buď ju budete milovať, alebo nenávidieť.

Totiž v Rollers of the Realm je pinballový stôl hracou plochou, ktorá je určená všetkým hráčom. Aj tým, čo pinball vždy považovali za chaotickú hru a nevedeli skrotiť guľôčku. To so sebou prináša určité zjednodušenia.

Nečakajte komplexné herné prvky alebo nutnosť dokonale trafiť objekty v špecifickom poradí, aby ste získali veľký jackpot. Určite tajomstvá síce RotR ponúka, avšak truhličky sa dajú získať pomerne jednoducho. Sem-tam budete musieť premýšľať, ako sa dostať na dané miesto, nejde však o nič zložité. My, amatéri, sme získali všetky truhlice kampane bez väčších problémov.

RotR zachováva podstatu pinballu. Guľôčku budete plniť určité úlohy. Na rozdiel od klasických stolov však nebudete hrať na skóre a na počet životov. V tejto hre sa budete snažiť dostať ďalej. Čo obvykle znamená splniť určitú úlohu alebo, vo väčšine prípadov, porazit' nepriateľov. Recenzovaný titul si môžete predstaviť ako akčnú hru, avšak namiesto hrdinu budete ovládať guľôčku. Pinballovsky.

Je zrejmé, že aj v Rollers of the Realm budete musieť triafať dookola určité objekty. Nepriatelia väčšinou vydržia viac úderov a sem-tam aktívne menia logiku herného stola. Avšak jednotlivé misie odsýpajú pomerne rýchlo a s výnimkou niektorých bojov s bossmi nebudete tráviť na stole polhodinu. Takisto, ako už bolo vyššie spomenuté, v kampani nebudete hrať na body, ale na postup v hre. Hoci sa herná náplň výraznejšie nemení, každý stôl je svojím spôsobom unikátny, takže pri hraní sme sa nenudili. Práve naopak, prepadli sme jej a zhltli sme ju takmer celú počas jedného niekoľkohodinového chodu. Zdržal nás akurát finálny súboj, ktorý je v pôvodnej verzii naozaj náročný. Autori však vydali aktualizáciu, ktorá do finálnej fázy zabudovala checkpointy. Tie počas hrania inak nenájdete, čo vás bude niekedy iritovať – 10 minút sa snažíte splniť úlohu, prídete o všetky guľôčky a celý postup stratíte. Niekedy to schytal ovládač.

Apropo, guľôčky. Tie sú unikátom hry. Počas hrania ich získate niekoľko a líšia sa vlastnosťami. Niektoré sú ťažšie, ostatné agilnejšie a každá má špecifické vlastnosti. Podobne ako v RPG hrách aj tu budete disponovať bojovníkom, lukostrelcom, healerom atď. Výberom obľúbenej guľôčky si značne zmeníte spôsob a taktiku hrania, ale bez niektorých guľôčok sa nezaobídete Napr. healer dokáže oživovať „stratené guľôčky", čo je veľmi dôležité. Najmä v neskorších fázach kampane nám párkrát zachránil kožu. Aby ste však mohli kúzla a iné schopnosti používať, budete potrebovať manu, ktorú získate triafaním konkrétnych objektov na stole. Vo výsledku sa teda niekedy budete cítiť ako pri hraní štandardného pinballu. Akurát nebudete zvyšovať násobič skóre, ale získavať manu a peniaze. Za tie si kúpite predmety, ktoré vylepšujú určité vlastnosti.

Rollers of the Realm nás bavil ako žiadna iná pinball hra doteraz. Odporúčame ju každému, komu je pinball sympatický, avšak nikdy nedokázal nahrať dostatočne veľké skóre a neustále opakovanie ho prestalo baviť.

Na druhej strane sme sami zvedaví, ako sa k tejto hre postavia hardcore fanúšikovia pinballu. Pre nich môže byť herný svet príliš jednoduchý. Hoci musíte získať kontrolu nad guľôčkami a neustále ju zlepšovať, pri hraní nie je potrebný taký cit pre perfekcionizmus ako pri normálnom pinballe. Nehovoriac o tom, že mnohé stoly sú rozmerovo malé a nevyšantíte sa na nich.

RotR nekombinuje pinball s novými prvkami bezchybne. Počas hrania vám možno bude vadiť množstvo drobností. Ak sa však chcete trochu pohrať s guľôčkami (žiaden dvojzmysel), potom je Rollers of the Realm veľmi dobrá voľba.

Roman Kadlec

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4, PS Vita, PC
Žáner: Pinball
Výrobca: Phantom Compass
Zapožičal: Atlus

PLUSY A MÍNUSY:

+ zaujímavý a osviežujúci herný koncept
+ je to v podstate pinball
+ rozmanitosť guľôčok
+ väčšinou času dobrý pomer náročnosť/výzva
+ dokáže zabaviť aj pinball nováčikov
- prehnane náročný finálny súboj
- malé a chudobné stoly
- slabý dopad RPG prvkov
- zjednodušená fyzika

HODNOTENIE:

70%

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

Dying Light

ZOMBÍCI, ODSEKNUTÉ KONČATINY A EŠTE VIAC ZOMBÍKOV

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4
Žáner: Zombie survival akcia
Výrobca: Techland
Distribútor: Techland
Zapožičal: Cenega

PLUSY A MÍNUSY:

+ skvelá zábava
+ výborný coop
+ level dizajn
+ Be the Zombie
+ parkour

- frame droppy
- príbeh

HODNOTENIE:
75%

Herná scéna sa zombie hrami v poslednej dobe hemží viac, než by bolo nutné, a jeden vývojár nestíha kopírovať mechaniky toho druhého v snahe vytvoriť ultra survival zážitok. Potom tu však máme štúdiá ako Techland, ktoré berú celú zombie situáciu s nadhľadom a ponúkajú hráčom presne to, čo od takéhoto žánru chcú – ich hlavy, ideálne oddelené od tiel.

Herné štúdio Techland nie je na poli zombie masakrovačiek žiadnym zelenáčom a majú za sebou napríklad skvelý Dead Island, ktorý si síce zniesol vlnu kritiky, no o jeho kvalitách nie je pochýb. Aj keď je aktuálne v produkcii aj samotný Dead Island 2, v štúdiu sa rozhodli medzičasom vyplniť dieru hrou Dying Light, v ktorej je celá tematika poňatá trošku z iného pohľadu, a to z hľadiska klasickej značky zábavy, na akú sme u ich hier zvyknutí.

Tentoraz však nie ste obyčajný človek z davu, ktorý sa snaží prežiť. Počas doposiaľ najväčších Olympijských hier v dejinách odohrávajúcich sa vo fiktívnom meste Harran vypukne v meste neznáma epidémia a mesto je razom odseknuté od zvyšku sveta. Mosty sú zdemolované, okolo mesta je postavená karanténna stena. Mesto po pár dňoch podľahne aj napriek snahe armády a vedcov a je vyhlásené za karanténnu zónu, v ktorej už vraj skoro nikto nežije. To však nie je celkom pravda. Ako špeciálny agent ste vyslaný nájsť, identifikovať a získať súbor od agenta, ktorý zbehol od organizácie, snažiacej sa problém v Harrane vyriešiť. Súbor je podľa všetkého kľúčom ku všetkému. Alebo nie?

Dying Light, bohužiaľ, neprichádza po príbehovej stránke zombie hier absolútne s ničím novým, práve naopak. Absolútne béčkový príbeh, ktorého postupné rozvinutie je vám jasné skoro hneď od začiatku, ponúka naozaj priemerný zážitok.

Avšak čo stráca na kvalite, dopĺňa prostredím. Harran je rozdelený do dvoch hlavných častí: Slums – teda chudobne štvrte pozostávajúce z mnohých uličiek a malých, no husto zastavaných domčekov, a Downtown (epicentrum nákazy – Bod 0), čo je vlastne centrum Harranu, kde sa mesto ťahá do výšky a väčšinu času trávite skákaním po strechách naozaj vysokých budov, veží a balkónov.

Práve skákanie a celkový svet Dying Lightu je pravdepodobne jeho najsilnejšou stránkou. Skvelo vymyslené parkour pohyby, skákanie zo strechy na strechu v podstate hocikde, kde len chcete, ponúka v tomto druhu hier úplne nový štýl zážitku. Celé pohybovanie sa mestom je pritom veľmi plynulé a zábavné, a to až natoľko, že je často zábavné len tak skákať po strechách, hlavne keď sa vám podaria nejaké pekné kúsky a skoky.

Parkour pohyby k tomu neskôr v hre dopĺňa aj Grapplig hook, ktorý robí celé cestovanie Harranom ešte zábavnejšie.

Parkour je síce jednou z hlavných častí celej hry, no určite nie jedinou. Vaša postava delí svoje skúsenosti do troch kategórií: Agility, Power a Survival, z ktorej každá zbiera svoje vlastné levely na základe akcií, ktoré vykonávate. Ak ste teda skôr typ „prídem – urobím – utečiem", stanete sa atletickou legendou Harranu, no ak preferujete boj so zombíkmi a lietajúce časti tela, budete v Harrane postrachom nielen pre zombíkov, ale aj pre ostatných obyvateľov.

Harran síce sužujú hordy a hordy bezduchých tiel, no určite nie ste jediný, kto prežil. Okrem zombíkov budú váš pobyt znechucovať aj miestni gangstri pod vedením vášho starého známeho, ktorého máte dostať. Okrem všadeprítomných chodiacich mŕtvol, prahnúcich po vašom mäsku si tak musíte dávať pozor aj na strelné zbrane vojakov, ktorých streľba na oplátku priláka ešte viac zombíkov. Veď prečo nie.

Nemusíte sa však báť, že by ste sa nemali ako brániť. Okrem spomínaných strelných zbraní, ktorých síce nie je veľa, budete mať k dispozícii zbrane na blízko od výmyslu sveta. Tyčky, palice, baseballky, cricketové pálky, sekery, meče, katany, krompáče, nože, sekáčiky a milión ďalších zbraní čakajú len nato, aby ste na ne nasadili niektoré z mnohých vylepšení – či už oheň, klince, tlakovú spúšť, alebo elektriku, a poslali tak hordy zombíkov, respektíve väčšinou ich častí lietať vzduchom. Nič nepoteší viac, ako pohľad na prácu elektrickej katany počas dažďa, keď elektrina z nej zasahuje všetko naokolo.

V hre Dying Light sa nebudete celú hru pohybovať počas krásneho slnečného dňa. Skôr či neskôr príde totiž noc a tým sa pre vás všetko mení. V noci sú zombíci omnoho agresívnejší, nevidíte ani na krok, pohybovanie sa mestom je náročnejšie a v noci vychádzajú z úkrytov abnormálne smrtiace druhy zombíkov, ktorých stret málokedy končí dobre. Neobmedzujte však pohyb v noci – má aj svoje výhody. Počas noci sa vám odkrývajú niektoré počas dňa nedostupné časti mapy, ktoré sú cez deň okupované ako hniezda nočných tvorov.

Čo je najpodstatnejšie, hranie v noci vás odmení dvojnásobným počtom Power a Agility bodov, ako aj naozaj veľkým bonusom za samotné prežitie celej noci či prežitie noci bez vytvorenia naháňačky s nočnými monštrami. Nočný cyklus hry pridáva Dying Light skvelú stránku riskovania, spojeného s odmenou. Každá smrť totiž nebude zadarmo a príliš veľa smrtí bude naozaj bolieť, hlavne na vyšších úrovniach.

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

Nečel'te sami nástrahám zombie apokalypsy!

Aj ked' je hra Dying Light sama o sebe zábavná, čo by to bola za zombie apokalypsa, keby ste jej nemohli čelit' so svojimi kamarátmi. Skvelé prostredie, boje, atmosféra a striedanie dňa a noci, ako aj more bočných questov, z ktorých je mnoho skvelo napísaných, naberajú v kooperatívnom režime až pre štyroch hráčov úplne iný rozmer. Kto nevyskúšal, nepochopí. Dying Light je proste hra, ktorá sa má hrat' s kamošmi a s mikrofónom. Vtedy z hry dostanete naozaj maximum a o zábavu nebude núdza. Boj nocou bok po boku či bezduché redukovanie čísel zombíkov všemožnými spôsobmi (od výbuchov, cez elektro-upečenie až po staré dobré utlčenie k zemi) nikdy nebolo také zábavné ako za prítomností d'alších podobných maníkov!

Ak by ste chceli troška zmenu, môžete dokonca zmenit' strany. Vtrhnite do sveta nič netušiaceho hráča – zombíka a urobte mu zo života peklo! Ako na to? To je len na vás! Hranie za zombie síce má niekol'ko technických problémov s matchmakingom, no ked' sa vám konečne podarí napojit', začína sa skutočný boj! Dokážete sami vyvraždit' štvorčlennú partiu? Na to by som sa pozrel!

Na menších problémoch s matchmakingom Techland už pracuje, no určite nie sú jediné. Aj ked' hra vyzerá po vizuálnej stránke naozaj pekne a celé to zaobal'uje kvalitne nadizajnované prostredie a atmosféra, ako to už u tohto štúdia býva zvykom, nič nie je dokonalé. Nejde však o nič, čo by nejako znepríjemňovalo hru a väčšina buggov v hre vyvolá skôr komické momenty a zábavu ako problémy. Jediným, naozajstným technickým problémom sú citel'né FPS dropy pri väčších bitkách a efektoch, ktoré sú pomerne dost' nepríjemné, a slabšia zvuková stránka hry.

Hodnotenie

Ak dokážete prehliadnut' zopár menších nedostatkov a nejaké tie FPS dropy, Dying Light je d'alšou skvelou hrou od štúdia Techland, ktorá zabaví na mnoho hodín. Hrou viete pokračovat' dokonca aj v New Game+ a hranie až s troma kamarátmi je výborne spracované. Dobrých coop hier je naozaj málo, no Dying Light sa medzi ne bez problémov môže zapísat'. Slabší príbeh môže odradit' hráčov – samotárov, no opät' nejde o nič, čo by nejako masívne znižovalo kvality hry. Naopak, často narazíte na mnoho vedl'ajších úloh, ktoré vás zabavia a aj potrápia, pričom sú zaujímavo napísané. Ak máte radi klasické zombie masakrovačky spojené s vyrábaním šialených zbraní a zabíjaním na milión spôsobov, a to všetko v skvelom coope a zombie móde, nemáte na čo čakat'. Dying Light proste stojí za to!

Richard Mako

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

inFamous: First Light

DATADISK, KTORÝ NEPOTREBUJE PÔVODNÚ HRU A STIAHNETE SI HO AJ ZADARMO

Hovorí sa, že najlepšie veci na svete sú zadarmo. Predplatitelia služby PlayStation Plus nebudú vždy súhlasiť, ale aj oni sa konečne dočkali. Zástup indie a malých hier nahradila AAA produkcia. Minulý mesiac dostali bojovku Injustice a v januári (plus prvý februárový týždeň) si mohli stiahnuť samostatne spustiteľný datadisk pre inFamous.

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4
Žáner: akčná
Výrobca: Sucker Punch
Distribútor: Sony
Zapožičal: Sony

PLUSY A MÍNUSY:

+ nové schopnosti
+ stále výborná hratel'nost'
+ arény
+ samostatne spustitel'né
+ zadarmo (ak máte PS+)
+ herná doba (vzhl'adom na DLC)

- mesto pôsobí sterilne
- menšia variabilita misií
- nezaujímavý príbeh

HODNOTENIE:

70%

First Light sa dostal na trh v septembri, avšak nakol'ko bola herná jeseň preplnená ostatnými hrami, k recenzii sa dostávame až teraz. Na druhej strane to až tak nevadí, ked'že si túto hru stiahnete zadarmo. Ak máte PS+. A ak túto službu nemáte, potom jej predplatné možnože zvážite. Najmä ak máte doma okrem PS4-ky aj trojku alebo Vitu. Pretože hry zadarmo sú super a ked' ich dostanete každý mesiac 4 alebo 6 (2 pre každú platformu), je to ešte lepšie.

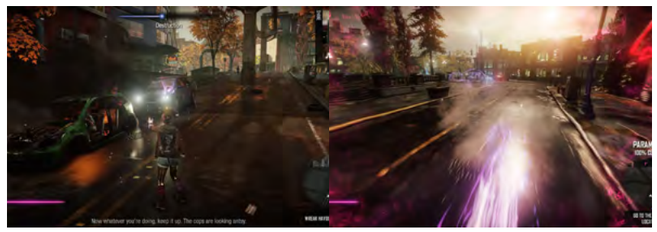
Späť k First Light. Datadisk nemá s pôvodnou hrou takmer nič spoločné s výnimkou mesta Seattle a hrdinu so špeciálnymi schopnost'ami. V tomto prípade dostanete pod kontrolu hrdinku s neónovými „kúzlami". Zatial' čo Delsin si v pôvodnej hre dokázal časom prepínat' medzi viacerými elementmi, vo First Light sa musíte uspokojit' s neónom. V praxi to však problém nie je.

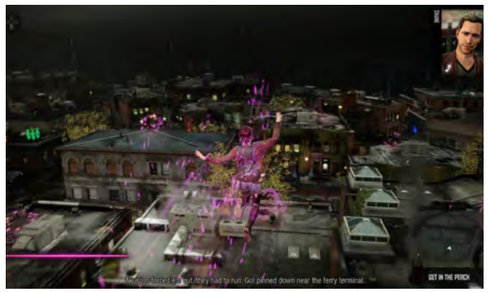
First Light je slabším odvarom pôvodnej hry. Všetko je menšie – menšia hracia doba, menej schopností, menší herný svet, menej bočných aktivít. Je to logické. Bolo by naivné očakávat' od DLC balíku takmer plnohodnotné pokračovanie. Čo sme však očakávali, bolo živšie mesto a zábavnejšia náplň misií. Seattle pôsobí vo First Light vel'mi staticky a takmer až l'udoprázdne. Chodci aj automobily tvoria dobré kulisy, avšak často ich nebudete vnímat'. Čo sa misií týka, tie sú fádnejšie ako v pôvodnej hre. A to aj napriek tomu, že herná náplň sa nemení. Budete rýchlo behat', plachtit' vo vzduchu a striel'at' po všetkom nepriatel'skom, čo sa pohne. Vo First Light sme častejšie používali boj nablízko.

First Light má samostatný príbeh, ktorý popisuje osud jedného z conduitov, ako sa nazývajú l'udia so špeciálnymi schopnost'ami. Nie je príliš zaujímavý, nakol'ko celú dobu budete zachraňovat' brata hlavnej hrdinky. Ale to vôbec nevadí. Hranie DLC balíku sme si užili najmä kvôli hratel'nosti – hoci sú takmer všetky prvky o úroveň horšie v porovnaní s pôvodnou hrou, hranie je stále zábavné a je výborným relaxom.Jedným z nových prvkov sú arény, v ktorých budete bojovat' proti nepriatel'om. V podstate ide o režim o prežitie (survival), kde treba čelit' vlnám protivníkov a plnit' jednoduché úlohy, ako je záchrana rukojemníkov. V tomto režime budete hrat' na skóre, takže zabaví na vel'mi flexibilnú hernú dobu. Niekto si zahrá každú arénu raz, iný sa bude snažit' splnit' všetky výzvy, ktoré sú v prípade DLC dôležitou súčast'ou. Ich plnením získavate body, za ktoré si vylepšujete schopnosti. Trochu to smrdí umelým nat'ahovaním hernej doby, ale do ich plnenia vás nikto nenúti. Príbeh dokončíte v priebehu 3 – 4 hodín a ak budete chciet', tak sekundárne úlohy a arény s výzvami zabavia na d'alších 5 hodín. Je fajn, že arény sú šikovne zapracované aj do samotného príbehu.

First Light prináša to najlepšie z pôvodného inFamous. Avšak výbornú hratel'nost' mixuje s ingredienciami, ktoré sú nižšej kvality v porovnaní s originálom. Nakol'ko za hru zaplatíte zlomok ceny, je to pochopitel'né. A ak máte PS+, určite st'ahujte. Nakol'ko ide o zábavu zadarmo, DLC si určíte zaslúži vašu pozornost'. Ak vás bude bavit', potom neváhajte a kúpte si aj pôvodnú hru. Tá je o poznanie lepšia.

Roman Kadlec





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

BenQ RL2755HM

Dobrý monitor, ktorý sa dá spravit' lepšie

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: BenQ
Dostupná cena : 246 €

PLUSY A MÍNUSY:

+ nízka odozva
+ dobré podanie farieb

- nemožnost' nastavenia výšky a uhla
- nízka obnovovacia frekvencia

ŠPECIFIKÁCIE:

Uhlopriečka: 27"
Pomer strán: 16 : 9
Rozlíšenie: 1920×1080
Jas: 300cd/m²
Kontrast (dynamický): 1000 : 1 (20M : 1)
Typ panelu: TN
Pozorovacie uhly (horizontálne/ vertikálne): 170/160°
Doba odozvy: 5ms, 1ms GtG
Počet farieb: 16,7-milióna
Konektory: VGA, DVI, 2× HDMI, 3,5mm jack
Rozmery: 478×639×213mm

HODNOTENIE: 75%

BenQ uvádza na trh nový, 27-palcový herný monitor RL2755HM. Nástupca úspešného modelu RL2455HM ponúka Full HD rozlíšenie, 1920×1080 pixlov, najnovšie funkcie pre optimálne herné nastavenie, pokročilé technológie pre ochranu zraku pri dlhodobom hraní či pri práci, a pripojenie cez dvojicu HDMI, čo umožňuje počítačové i konzolové hranie.

Nový nástupca staršieho, no vel'mi obl'úbeného monitora s označením RL2455HM sa nesie v podobnom duchu svojho predchodcu, a to či už po vizuálnej alebo po technickej stránke.

Dizajn monitora je jednoduchý, ale zato účelový. Ked'že monitor bol vyvíjaný aj s ohl'adom na konzolové hranie, stojan je tvarovaný tak, aby sa naň dal odkladat' herný ovládač. Tlačidlá sa presunuli z boku na pravú prednú hranu, pretože v prípade, že máte druhý monitor na pravom boku, by ste mali dost' st'ažené prepínanie režimov či iné ovládanie.

Kvôli ohl'adom na konzoly sa na monitore nachádzajú 2 HDMI vstupy spoločne s DVI, Audio Jack vstupom a výstupom spoločne, s dnes už zastaraným D-Sub (VGA). Jediné, čo nám celkom chýba, je dnes stále rozrastajúci sa DisplayPort.

BLACK EQUALIZER

Každý to pozná, hráte akčnú FPS a nepriatel' sa skrýva na tmavom mieste. A vy ho bud' nevidíte, alebo si ho všimnete až vtedy, ked' už je neskoro. Funkcia Black Eq zabezpečuje to, že monitor dynamicky upravuje svetlost' tmavých miest v hrách, a tak nemáte problém ani v najtmavších miestach.

Nám to nedalo a vyskúšali sme si túto technológiu v modernej FPS hre Battlefield 4. A výsledok? Tmavé miesta boli skutočne ovel'a svetlejšie a viditel'nejšie, a tak ani najtmavšie miesta už neboli problémom. Musíme uznat', že táto technológia skutočne výrazne spríjemní hranie.

RÝCHLE ODOZVY

Monitor má rýchlu odozvu – 1ms. Čo to znamená v praxi? Rýchlost' odozvy je čas potrebný na reakciu monitora na zobrazenie daného snímku (Input Lag).
Pri bežných monitoroch sa pohybuje na úrovni 5 – 10ms, pre bežného človeka nepoznatel'ný rozdiel, no pre špičkových hráčov to môže znamenat' aj rozdiel medzi výhrou a prehrou.

Rýchlost' odozvy spoločne s technológiou GTG má však okrem rýchlosti odozvy aj iné aspekty, napríklad Anti-Ghosting či znížený Motion Blur, ktorý je v akčných FPS dost' nežiaduci. Výsledok je skutočne znatel'ný, ani pri rýchlom pohybe či rýchlych scénach sme nezaznamenali takmer žiadne rozmazanie v dôsledku Motion Blur.

PODSVIETENIE

Rovnomernost' podsvietenia sme testovali pustením čiernej farby na celej obrazovke a následne sme pozorovali, či niekde nenájdeme rozdiely v svetlosti, resp. v tmavosti.

Pri prvom pohl'ade sme si všimli, že pravá polovica monitora je mierne svetlejšia ako zvyšok. Je to dost' zretel'né, avšak pri bežnom používaní si to väčšina používatel'ov ani nevšimne, problém by mohol nastat' v prípade práce s grafikou.

Na druhej strane je podsvietenie vynikajúce, cez deň sme nemali akýkol'vek problém s viditel'nost'ou, pretože podsvietenie je dost' silné a nenastal ani taký problém, pri ktorom by bol obraz tmavý.

Antireflexná vrstva zabezpečuje, ako aj názov napovedá, aby ste sa vy či vaše pozadie neodrážali v monitore. Vrstva je ideálna a nemali sme akýkol'vek problém s odrážaním samých seba či slnečných lúčov.

Bez technologie Black eQualizer

S technologií BenQ Black eQualizer

OBRAZ A VLASTNOSTI

Monitor disponuje, ako aj jeho predchodca, rýchlou odozvou – 1ms a zvýšeným dynamickým kontrastom s hodnotou až 20M : 1.

Použitím TN panelu sa dá vysvetlit', prečo môže monitor disponovat' rýchlymi odozvami, no to sa, bohužial', podpísalo na priemerných pozorovacích uhloch v horizontálnej línii. Vo vertikálnej sú však ešte horšie. Výrobca udáva 170/160° (V/H), bohužial', kvôli nenastavitel'nému stojanu si monitor nemôžete upravit' ani výškovo a ani jeho uhol, a tak je nemožné kompenzovat' prípadný zlý pozorovací uhol a s ním spojené prípadné zmeny farieb.

Podanie farieb je napriek TN panelu vel'mi dobré, no aj tak si myslíme, že výrobca mohol siahnut' po modernejšom IPS či PLS paneli. Obnovovacia frekvencia je štandardných 60Hz, no opät' si myslíme, že by mohla byt' vyššia (120 či 144Hz).

Ked'že ide o herný monitor, môžeme v jeho nastaveniach nájst' mnoho neštandardných presetov, ktoré pri správnom výbere vel'mi spríjemnia hranie v tmavých oblastiach, a to vd'aka Black Equalizéru či upraveniu ostrosti farieb a kontrastu. Na výber je z dvanástich možností s optimálnymi nastaveniami pre RTS, FPS, Fighting či všeobecné hranie, a nechýbajú, samozrejme, ani štandardné nastavenia pre Text, Filmy či Ekologické nastavenie.

VERDIKT

Na záver hodnotíme monitor aj napriek pár chybičkám kladne, no stále si myslíme, že 246€ je vysoká cena. Radi by sme privítali za danú cenu bud' vyššiu obnovovaciu frekvenciu, alebo kvalitnejší IPS panel.

Marcel Ilavský

Meizu MX4

Viac než lepší... High-end s čínskou krvou

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Meizu
Dostupná cena : 300 €

PLUSY A MÍNUSY:

+ výkon
+ displej
+ dizajn
+ jednoduchý a pekný systém

- niektoré preklady

ŠPECIFIKÁCIE:

OS: Android 4.4 Kitkat + Flyme OS 4
Displej: 5,35-palca, 1920×1152 pixlov, IPS
Hardvér
CPU: 4× 2,2GHz, 4× 1,69 GH
RAM: 2GB
Pamäť: 16/32GB
Fotoaparát: 20,7MPx
Batéria: 3 100mAh
Rozmery (V×Š×H): 144 × 75,2 × 8,9mm
Hmotnosť: 147g

HODNOTENIE:
90%

Časom, keď svetu vládli smartfóny najznámejších značiek s astronomickými cenovkami, už odzvonilo. S výrobcami sa roztrhlo vrece a výber na našom trhu sa zdá byť priam nekonečný. V poslednom čase vody víria výrobcovia z Číny. K popredným sa nepochybne radí i spoločnosť Meizu, ktorá tentoraz predstavuje model MX4, ktorý svojho staršieho súrodenca i konkurenciu prerástol nekompromisným výkonom, novým systémom a o niečo väčším displejom. Poďme sa teda pozrieť, ako to dopadlo.

PRVÉ DOJMY

Ešte sme sa v redakcii nestihli nespamätať z modelu MX3 a už k nám zavítala škatuľa, ktorá nám je už akosi povedomá. Zmenilo sa však číslo na veku a pár drobností po otvorení. Zostávame však verní knižke, ktorá zhŕňa hlavné pýchy MX4 a na poslednej stránke nás opäť čaká samotné zariadenie. Balenie sa nesie v podobnom znamení – nabíjačka, USB kábel a papierik, informujúci nás, že slúchadlá si nezaslúžime.

HLINÍKOVÝ RÁM

Okraj telefónu lemuje príjemný oblý hliníkový rám (opäť raz nenápadná podobnosť s iPhonom). Na rozdiel od predchodcu je však zadný kryt riešený tak, že na jeho odobratie netreba špeciálny nástroj a "vedro nervov". Prednú stranu opäť zdobí kapacitné tlačidlo v tvare krúžku, ktoré zároveň slúži ako notifikačná dióda. Nad ním sa rozprestiera krásny, 5,36-palcový displej, ktorý je síce o niečo väčší od predchodcu, no vďaka ešte miniatúrnejším okrajom sa to na veľkosti zariadenia až tak viditeľne neprejavilo. Zadná strana (bohužiaľ?) toľko nenápadnej inšpirácie kalifornským gigantom nepochytila, dokonca tam máme i poznámku „Designed by Meizu ;)". V strede sídli 20,7-megapixlový fotoaparát a dvojfarebný blesk, ktorý mu sekunduje.

DISPLEJ

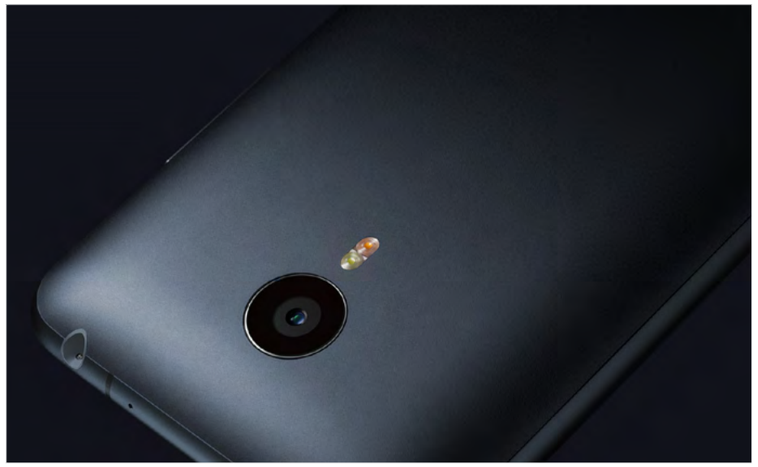
Natiahnutie displeja o pár drobných spôsobilo aj vyššie rozlíšenie, ktoré dokonca jemne prevyšuje FullHD. Výška displeja je štandardná, no na šírke sa vďaka pomeru 15 : 9 pár pixlov pridalo. Hustota sa tak zastavila na 418 pixloch na palec. Základom displeja je IPS technológia, prinášajúca skvelé pozorovacie uhly.
V kombinácii s pestrofarebným operačným systémom vzbudzuje zariadenie skvelý dojem. Farby sú sýte a živé, obraz je ostrý a jas sa plynule prispôsobuje podmienkam vďaka 2048 úrovniam podsvietenia. Rovnako ako pri predchodcovi, displej na jednotku !

FLYME OS 4

Aj keď jadro systému zostáva na úrovni Androidu 4.4.2, Flyme OS prešiel od MX3 s verziou tromi viacerými zmenami. Na prvý pohľad sa všetko akosi zväčšilo. Dizajn je o niečo viac plochý a systém vykvitol do farieb. Na prvý pohľad vyzerá starší systém serióznejšie, no po pár dňoch si človek zvykne a musíme povedať, že v kombinácii s dokonalým displejom je systém krásny. Človeka neraz baví len obdivovať uzamknutú obrazovku a rozplývať sa nad farebnosťou a jednoduchosťou zariadenia. Aj v tomto prípade sú takmer všetky vstavené aplikácie prerobené podľa vkusu Meizu a nádielka aplikácií je o niečo bohatšia. Tentoraz sa k nám dostali aj predinštalované služby od Googlu a viacero nástrojov vrátane vlastného centra zabezpečenia, ktoré chráni pred vírusmi a prečisťuje zariadenie od prebytočných súborov, ktoré len zaberajú voľné miesto. Klávesnica, ktorá nám pri modeli MX3 spôsobila pár vrások, si výrazne polepšila, a k zmenám došlo i v hornej lište, ktorá prináša plnú škálu nastavení.

Ovládanie gestami zostalo zachované, a dokonca sa troška zjednodušilo. Pre uzamknutie stále platí podržanie okrúhleho tlačidla, no na odomknutie už stačí potiahnutie vo vertikálnom smere po displeji či dvojité poklepanie) po obrazovke. Aby telefón vo vrecku nevystrájal, gestá sú aktívne len v prípade, že senzor vzdialenosti na prednej strane zariadenia nie je prikrytý.

Jedna z vecí, ktorú výrobca od minulého modelu nedotiahol do konca, sú preklady. Keďže telefón je prispôsobený na čínštinu a čínske názvy sa skladajú z menej znakov ako tie naše, výrobcovi nenapadlo, že ak preloží texty v čínštine do latinky, niektoré nadpisy sa stanú nečitateľné, či dokonca niektoré funkcie nepoužiteľné.
A to nehovoríme len o slovenčine, rovnaké problémy zažíva i čeština, či dokonca v niektorých prípadoch aj angličtina. Ako bonus sú niektoré preklady, takpovediac, od veci.

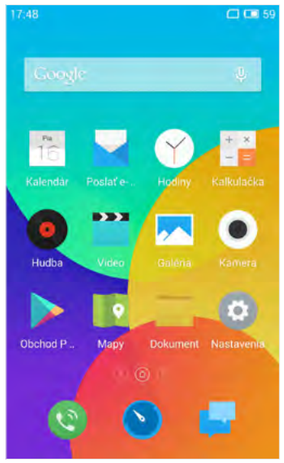


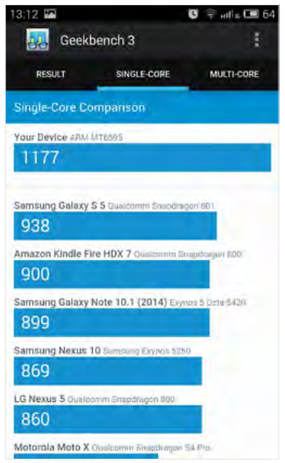
VÝKON

Po experimentoch s dvoma štvorjadrovými procesormi sa rozhodol výrobca tentoraz osadiť plnohodnotné osemjadro. Jadrá sú stále výkonovo rozdelené na štyri a štyri, no dokážu plnohodnotne spolupracovať. Čip už nepochádza z dielňe Samsungu, Meizu vsádza na giganta zo svojej domoviny, Mediatek, ktorý býva platformou lacnejších zariadení. V tomto prípade ide o veľmi dobre spracovaný čipset, ktorý otriasa benchmarkmi. Jedna štvorica procesorov (Cortex-A17) tiká na frekvencii 2,2GHz, zvyšné štyry (Cortex-A7) sú taktované na 1,69GHz. Procesoru sekundujú dva gigabajty operačnej pamäte a o grafickú stránku sa stará čip PowerVR G6200 MP4, ktorý trošku kazí dojem extrémneho výkonu. Síce sa grafický čip neradí medzi high-end, s prehľadom zvláda všetky požiadavky, ktoré na neho môže bežný používateľ klásť, teda bezproblémový beh systému, aplikácie a aj tie najnáročnejšie hry. Benchmarky však prezrádajú, že pokiaľ ide o výkon procesora, konkurencia nemá šancu, no akonáhle príde rad na grafiku či výkon jedného jadra, MX4 skončí vysmiate i niektorými staršími zariadeniami.

FOTOAPARÁT

Kým trojka disponovala pomerne solídnym fotoaparátom, ale len s priemernou pixelážou, švorka sa rozhodla zaujať i číslami. Rozlíšenie sa pohybuje až do úrovne 20,7-megapixla. Poteší i rýchle spracovanie snímky a množstvo efektov grafických úprav. Nezabudlo





sa ani na video, ktoré tentoraz ponúka rozlíšenie až 4K. Fotografie sú pekné, no nedá sa povedat', že by sa so zvyšujúcimi pixelmi priamo úmerne zvyšovala aj kvalita fotografie. Chýba ešte jemná dávka ostrosti, ktorá pri väčšom priblížení nie je až taká bravúrna. Každopádne treba uznat', že fotoaparát je na úrovni a na bežné fotenie s občasným umeleckým nádychom s rezervou postačí. Poteší hlavne dobrá svetelná citlivost', ktorá je ešte podporená HDR a umožnuje vytvárat' hrásne zábery aj v horších podmienkach. Pochválit' treba i prednú kameru, pýšiacu sa rozlíšením 2MPx a FullHD videom. Na to, že je to len kamerka určená na videohovory, je až prekvapivo kvalitná a na svoje si prídu i tí, ktorí radi niekol'kokrát denne zachytávajú svoju krásnu tvár.

LTE - neLTE

V konektivite si od predchodcu polepšil o podporu LTE, ktoré sa nám v poslednom čase rozmáha i na Slovensku. Ťažko však jedným zariadením pokryt' celý svet s množstvom štandardov a aj u nás to troška pokrivkáva. Síce MX4 podporuje normy používané v mestách, v odl'ahlejších oblastiach si budete musiet' vystačit' s 3G, ked'že zariadenie nepodporuje LTE na 800MHz. Až tak to nevadí, ked'že na táto frekvencia je z LTE najnižšia a jej rýchlost' nie je až taká odlišná od HSDPA+. V mestách chytíte i LTE na vyšších frekvenciách, čo by malo umožnit' i celkom zaujímavé prenosové rýchlosti (teoreticky až 150MB/s, čiže v praxi okolo 50 megabitov za sekundu). Samozrejmost'ou už je Wi-Fi, dokonca podporujúce aj 5GHz štandard a Bluetooth vo verzii 4.0.

BATÉRIA

Kapacita nám vystrelila z 2400 na 3100mAh, no vzhl'adom na zvyšovanie výkonu a zväčšenie displeja nám zostáva výdrž v podobných medziach, možno je to o čosi lepšie. Pri priemernom využívaní sme telefón nabíjali každé dva dni. Akonáhle nám však karty zamiešaly celodenné mobilné dáta, ktoré sme aj patrične využívali, tak nám batéria vydržala od rána do večera, a keby sme sa vel'mi snažili, tak už poobede sedíme pri nabíjačke. Výdrž trošku korigujú tri režimy taktovania procesora, výkonný, vyvážený a šetriaci. Dalo by sa povedat', že sme niekde v priemere. Predsa len, časy, ked' sme pri nabíjačke boli raz za dva týždne, sú už dávno preč a zároveň to nieje tak, že by sme sa ani nedožili večera. Ak patríte medzi tých, čo si pri nekonečnom čumení do telefónu nenájdu čas ani na nabíjačku, obzrite sa za reprezentantmi firmy Lenovo, ktoré sú na tom s batériou niekde inde.

VERDIKT

Ak sa vám zapáčilo portfólium značky Meizu a romýšl'ate medzi MX3 a MX4, vzhl'adom na cenu, ktorá sa za MX4 pohybuje len o 30€ vyššie, sa stáva novší model jasnou vol'bou. Ak už patríte medzi šť astlivcov, ktorí si stihli zadovážit' MX3 a stále vám to šl'ape, tak upgrade nieje taký markantný. Výkon síce išiel hore neuveritel'ným tempom, no okom bežného používatel'a to nie je až taký povšimnutel'ný fakt, ked'že ani starší brat na tom stále nie je vôbec zle. Ostatné vlastnosti sa stretli s vylepšeniami predovšetkým vo fotoaparáte, systéme a podpore 4G.

Hl'adáte špičkový smartfón za skvelú cenu, ktorý poteší nielen funkciami a výkonom, ale aj elegantným dizajnom a systémom, a spája krásu a jednoduchust'? Meizu MX4 je tu práve pre vás!

Eduard Čuba

Asus Transformer Book T200TA

Dva v jednom

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: ASUS
Dostupná cena : 380 €

PLUSY A MÍNUSY:

+ dizajn
+ vel'ký tocuhpad
+ pevný disk v doku
+ IPS displej
+ "dva v jednom"

- výkon
- cena
- konštrukcia doku
- zvuk

ŠPECIFIKÁCIE:

CPU: Intel® Bay Trail-T Quad Core Z3775 1.46 GHz
OS: Windows 8.1
displej: 11,6" HD IPS 1366×768px, multidotykový lesklý
systémová pamäť: 2GB DDR3
pevný disk tablet: 32GB eMMC
pevný disk dok: 500GB
sieťová karta: WLAN a/b/g/n, BlueTooth V4.0
grafická karta: Intel HD Graphics
audio: 2× repro Sonic Master
rozhranie tablet: 1×micro HDMI, 1×micro USB, 1× slúchadlá, HD kamera predná, 5Mpx zadná kamera, čítačka kariet microSD, 1× docking konektor
rozhranie dok: 1×RJ45 LAN konektor, 1xUSB 3.0, 1×USB 2.0
váha: 1,65kg, (0,75kg tablet + 0,9kg Dok)
rozmery tablet: 305×194×12mm
rozmery dok: 305×200×14mm
batéria tablet: 38Wh, 2-článková polymérová
AC adaptér: 33W

HODNOTENIE:
80%

Viacerí z vás určite riešili dilemu, či si kúpiť notebook alebo tablet. Každé zo zariadení má svoje nesporné výhody, ale aj nevýhody. Čo tak spojiť tieto dve zariadenia do jedného? Takúto možnosť nám opäť prináša Asus so svojím Transformer Book T200TA.

ČO TO VLASTNE JE?

Ako už názov zariadenia napovedá, ide o akéhosi transformera, ktorého je možné využívať ako plnohodnotný notebook alebo tablet, a to nezávisle od seba.

DIZAJN A KONŠTRUKCIA

Dá sa povedať, že model T200TA je akási skladačka, skladajúca sa z dvoch častí, tabletu a klávesnice, resp. doku, spojeného pántom z antikorovej ocele. Rozmery tabletu sú 305×194×12mm a doku 305×200×14mm. Hmotnosti tabletu a doku sú nasledovné: tablet 750g a dok približne 900g, v súčte hovoríme o hmotnosti 1650g. Obom častiam dominujú zaoblené hrany, typickým dizajnovým prvkom je pre Asus vzor sústredných kružníc, ktorý vyzerá jednoducho skvelo.

Tablet je ladený do modrej farby, klávesnica, resp. dok do striebornej. Jeho spodná časť je čierna.

Povrch tabletu je vyrobený z plastu, Asus však vďaka povrchu zo špeciálnych materiálov sľubuje jeho dlhú trvácnosť. Dok je rovnako vyrobený z plastu, trochu viac pozornosti by mu však nezaškodilo. Jeho telo pôsobí krehko, má tendenciu ohýbať sa a vydávať nepríjemné pukanie.

Tablet a dok sa spájajú pomocou pántu, ktorý je vyrobený z antikorovej ocele, vďaka čomu je spojenie naozaj pevné. Ak chcete tablet od základne odpojiť, stačí jednoducho stlačiť tlačidlo umiestnené v strede doku. Naopak, ak chcete tablet vložiť do základne, stačí ho nasadiť na dva pánty.

Aj napriek tomu, že je spojenie oboch zariadení pevné, má však určité vôle a v základni sa nepríjemne kýva smerom dopredu a dozadu.

DISPLEJ

Transformer T200TA ponúkne pre tablety ešte stále trochu netradičnú uhlopriečku, 11,6". Multidotykový displej je typu IPS a zaisťuje vysoké pozorovacie uhly, až 178°, jasný, živý a ostrý obraz. Rozlíšenie panelu je 1366×768, čo je síce v dnešnej dobe málo, no dá sa to prežiť. Ďalším negatívom môže byť jeho lesklé prevedenie, s tým však treba pri dotykových displejoch rátať. Nad displejom sa nachádza webkamera s rozlíšením 2Mpx a svetelný senzor.

ROZHRANIE, KOMUNIKÁCIA

Keďže takmer všetok hardvér sa nachádza v tablete, na jeho tele je umiestnená aj väčšina ovládacích prvkov a portov. Na ľavom boku nájdete port pre nabíjanie, 3,5mm jack pre slúchadlá, microUSB port, microHDMI port a slot pre microSD karty. Zozadu, v hornej časti tabletu sa nachádzajú tlačidlá pre reguláciu hlasitosti, zapnutie/vypnutie zariadenia a tlačidlo s logom Windows.

Na doku je v jeho ľavej časti umiestnený 100Mbit ethernetový port, USB 3.0 port, na pravej strane sa nachádza jeden USB port typu 2.0.

Bezdrôtovo Transformer komunikuje prostredníctvom Bluetooth 4.0 či pomocou dvojpásmového Wi-Fi štandardov 802.11 a/b/g/n.

KLÁVESNICA, TOPUCHPAD

Čo sa klávesnice týka, Asus pri modeli Transformer Book T200TA stavil už klasicky na obľúbený chiclet. Klávesnica je typu qwerty s anglickým layoutom. Aj napriek nízkemu profilu klávesnice samotné klávesy ponúkajú plný zdvih 1,9mm, čo zaručuje plnohodnotný zážitok z písania. Na písanie na klávesnici si zvyknete rýchlo, zamrzí len absencia podsvietenia klávesnice či akéhosi Transformer Book Key, ktorý bolo možné nájsť na predchodcovi, Transformer Book TX300, ktoré aktivovalo rozšírené nastavenia notebooku.

Asus vo svojich prezentáciách produktu hovorí o svojom trackpade, že je až o 40 % väčší, ako ponúkajú konkurenčné ultraprenosné zariadenia. Z toho dôvodu bude práca s trackpadom rovnako pohodlná ako na notebookoch, resp. netbookoch rovnakej uhlopriečky. U trackpadu nechýba intuitívne ovládanie gestami.

HARDVÉR

Transformer T200TA je dodávaný v troch prevedeniach, ktoré sa líšia či už frekvenciou procesora, ale aj vel'kosťou úložiska. K dispozícii sú zariadenia s pamäťou typu eMMC (NAND Flash) o vel'kostiach 32GB, 64GB a 32GB s kombináciou s 500GB HDD, umiestneným v tele doku. Vol'nú pozíciu pre pevný disk obsahujú aj zvyšné dva typy transformerov, tie si však budete musieť dokúpiť.

Srdcom recenzovaného notebooku je štvorjadrový procesor Intel Atom, taktovaný na frekvenciu 1,46GHz, s automatickým boostom až na frekvenciu 2,39GHz. Rovnaký procesor má aj 64GB verzia. 32GB model si bude musieť vystačiť s procesorom taktovaným na 1,33GHz. Súčasťou procesora integrované grafické jadro Intel HD Graphics. Všetky verzie majú spoločnú vel'kosť operačnej pamäte, 2GB typu DDR3. Z uvedeného je zrejmé, že nejde o žiaden "trhač asfaltu", výkon notebooku bude dostatočný na bežnú kancelársku prácu, surfovanie po internete a maximálne na prehrávanie HD videí či hranie hardvérovo nenáročných hier.

Aj napriek tomu, že výkon transformera nie je extra vel'ký, teplo z procesora je vďaka jeho umiestneniu v ľavej dolnej časti

cítit', predovšetkým, ak si tablet/notebook položíte na kolená. Pri maximálnom zat'ažení nemá procesor problém dosiahnut' teploty aj 80°C, v takom prípade sa teplota na povrchu tabletu pohybuje približne na 45°C.

V tele tabletu je okrem iného umiestnená aj dvojčlánková, Li-Pol batéria s kapacitou 38Wh. Výrobcom udávaná doba výdrže na jedno nabitie si značne odporuje, na svojej oficiálnej stránke najprv udáva hodnotu 10,4 hodiny pri prehrávaní filmov, v prezentácii spomína už len dobu výdrže 9 hodín. Skutočnost' je ale úplne iná. Ak by ste chceli notebook používat' len na kancelársku prácu, bez zapnutej Wi-Fi a s minimálnym jasom, dostali by ste sa na dobu výdrže v rozmedzí 7h30min – 8 hodín, pri surfovaní na interne to bude už o dve hodiny menej. Pri maximálnom zat'ažení to bude len niečo cez 3 a pol hodiny.

OPERAČNÝ SYSTÉM

T200TA beží pod plnohodnotným operačným systémom Windows 8.1, čo je jeho nespornou výhodou. V prípade, že je tablet umiestnený v doku, slúži transformer ako klasický notebook, avšak ak ho z doku vyberiete, automaticky sa prepne do režimu tabletu, avšak stále s plnohodnotným operačným systémom, vd'aka čomu máte oproti klasickým tabletom rozsiahlejšie možnosti.

MULTIMÉDIÁ

Tablet z multimediálneho hl'adiska ponúkne zabudovanú prednú HD kameru pre videohovory, zadnú kameru s rozlíšením 5Mpx s autofokusom, avšak bez blesku či prisvetl'ovacej diódy. O zvuk sa starajú stereo reproduktory vybavené technológiou Sonic Master. Zvuk je dostatočne hlasitý, avšak jeho kvalita sa po každej stránke radí len na priemernú úroveň.

VERDIKT

Koncepcia transformerov, teda zariadení 2 v 1 je stará už nejaký ten rok, z toho dôvodu je preto škoda, že Asus v modelovej rade T200 neprišiel s niečím novým, zaujímavým. Transformer je vhodný predovšetkým pre tých, ktorí hl'adajú akýsi kompromis medzi plnohodnotným notebookom a tabletom. V prvom rade, treba sa vyrovnat' s faktom, že uhlopriečka tabletu je 11,6" a jeho hmotnost' je 750g. V druhom rade, pri kúpe treba rátat' s nižším výkonom zariadenia, ktoré najlepšie poslúži na kancelársku prácu, pozeranie filmov a na hardvérovo nenáročné aplikácie a hry. Okrem toho zamrzí krehkejšia konštrukcia doku, ktorá pôsobí duto, má tendenciu prehýbat' sa a vydávat' pukavé zvuky. Medzi výhody však patrí dizajn, s ktorým to jednoducho Asus vie, na charakter zariadenia vel'ký touchpad, 500GB pevný disk v doku či slušný IPS displej. Misky váh značne určité ovplyvní aj trochu vyššia cena.

Miroslav Konkol'

TeclasttPad X98 Air 3G

Dva v jednom na čínsky spôsob

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Tesclast
Dostupná cena : 300 €

PLUSY A MÍNUSY:

+ výkon
+ dva operačné systémy
+ displej
+ konektorová výbava
+ 3G modul

- vzduchová bublina medzi prednou stenou a displejom
- reproduktory
- fotoaparát

ŠPECIFIKÁCIE:

Rozmery: 240mm×169mm×7,4mm
Hmotnosť: 498 gramov
Procesor: Intel Atom Z3736F (4×1,33GHz)
Operačná pamäť: 2GB
Displej: 9,7', rozlíšenie 2048×1536 pixlov
Interná pamäť: 32GB
Zadná kamera: 5Mpx, FullHD video
Predná kamera: 2Mpx, HD video
Batéria: 8500mAh
Konektivita: WiFi (a/b/g/n), Bluetooth 4.0, GPS, 3G
Podpora microSD kariet: áno

HODNOTENIE:
85%

Je tomu vyše mesiac, čo sme vás informovali, že v Číne sa začal predaj klonov iPadu Air, ktoré ponúkajú operačné systémy Windows 8.1 a Android v jednom zariadení. My sme tejto ponuke neodolali a do redakcie sme si jeden z týchto modelov zaobstarali. Ako dopadol v našej recenzii Telcast tPad X98 Air?

BALENIE

Balenie je vzhľadom na cenovú kategóriu tabletu štandardné. Takže v škatuli nájdete len nabíjací adaptér pre čínske elektrické zásuvky spolu s redukciou, aby ste tablet mohli nabíjať aj u nás a microUSB kábel.

Žiadne slúchadlá a ani redukcia z microHDMI na HDMI sa v balení nenachádzajú. Slúchadlá by som ako tak oželel, no redukciu z micorHDMI na HDMI mohol výrobca spolu s tabletom dodať.

DIZAJN A SPRACOVANIE

Ako býva u čínskych výrobcov zvykom, dizajn zariadení sa väčšinou inšpiruje u západných kapitalistov, ktorí sa môžu len smutno pozerať, ako sa ladnými krivkami ich zariadení chvália aj neznámi výrobcovia z najľudnatejšej krajiny sveta. Mnou testovaný TeclasttPad ale na tom nie je až tak hrozne. Síce pri pohľade na prednú stenu mi takmer každý vravel, či som si kúpil nový iPad, no do takejto situácie som sa dostal napríklad aj pri testovaní tabletu značky Prestigio. No späť k samotnému dizajnu. Ten je vďaka použitému hliníku elegantný a tablet je prekvapujúco aj pomerne ľahký. Pri rozmeroch 240×169×7,4mm a veľkej kapacite batérie je váha necelých 500 gramov pomerne slušná. Na prednej stene sa nenachádza žiadne senzorové alebo hardvérové tlačidlo, ale iba objektív prednej kamery. Tá zadná obsahuje iba objektív zadnej kamery. O čo chudobnejšie sú tieto dve steny, o to bohatšie sú hrany tabletu. Na pravej hrane sa nachádzajú tlačidlá pre reguláciu hlasitosti a vypínacie tlačidlo, zatiaľ čo tá ľavá obsahuje všetky konektory. Konkrétne microUSB nabíjací konektor, microHDMI konektor, 3,5mm jack pre pripojenie slúchadiel.

Dielenské spracovanie býva hlavnou Achillovou pätou menej známych výrobcov. TeclasttPad nie je výnimkou. Hneď po prvých minútach používania som si všimol, že medzi displejom a krycím sklom je značná vzduchová medzera. Tá sa prejavila hlavne pri väčšom tlaku vyvinutom na displej. Je to však jediná výčitka, ktorú mám voči dielenskému spracovaniu. Konštrukcia je inak pevná a vďaka hliníku, ktorý pokrýva celú zadnú stenu, sa nekrúti, no zároveň sa pri intenzívnejšom používaní aj zahrieva. Prebytočné teplo ale nie je až také veľké, aby znepríjemňovalo prácu s tabletom.

DISPLEJ

9,7-palcový IPS displej disponuje rozlíšením 2048×1536 pixlov. Sám výrobca sa nehanbí toto rozlíšenie označiť ako Retina, čomu sa inžinieri z Cupertina isto "potešili". Samotné rozlíšenie je na danú uhlopriečku viac než dostatočné a raster môžete spozorovať len z veľmi malej vzdialenosti. Pozorovacie uhly sú naozaj dobré, no čitateľnosť na priamom slnku je už na tom o dosť horšie. Ani pri jase nastavenom na maximálnu hodnotu som v exteriéri na displeji prakticky nič nevidel, a tak som v MHD alebo v parku radšej používal môj smartfón. Poteší podpora desiatich dotykov súčasne. Displej trpí jedným neduhom. Pri vyvinutí väčšieho tlaku sa obraz deformuje a nevylučujem aj možné poškodenie panelu v budúcnosti, ak patríte medzi používateľov, ktorí nie sú k displejom ohľaduplní.

VÝKON A HARVÉR

Srdcom tabletu je ultra-úsporný, štvorjadrový procesor Intel Atom Z3736F so základným taktom 1,33GHz na jedno jadro, pričom v režime Burst, ktorý sa aktivuje, ak je potrebný vyšší výkon, je takt procesoru 2,16GHz. Procesory z radu Atom mali v minulosti veľmi zlú reputáciu, no dnes to už nie je pravda. Nie sú síce najvýkonnejšie, no ani zďaleka už nie sú považované za ručné brzdy počítačov. Skvelo zvládajú nenáročné úkony ako prehliadanie webu, editáciu dokumentov, prehrávanie multimediálnych súborov a nenáročnej úprave fotografií. Na prehrávanie filmov však tablet neodporúčam z dôvodu, že reproduktory sú doslova katastrofálnej kvality. Čo sa

týka herného výkonu, tu už sa stretávame s istými limitmi. Napríklad Asphalt 8 už nebežal plynule a občasné frame-dropy neboli niečím výnimočným. To isté sa dá povedať aj o hre Dead Trigger.

Operačná pamäť má veľkosť 2GB, čo je pre systém Android dostačujúca veľkosť, no v prípade Windowsu 8.1 sa už musíte zaujímať, koľko aplikácií máte naraz spustených, aby ste náhodou neprišli o rozrobenú prácu. Obzvlášť ak používate internetový prehliadač Google Chrome, ktorý je nechvalne známy svojou nenažranosťou. Pri mojom testovaní mi operačná pamäť hlásila "Plno!" už pri troch otvorených kartách. Radím vám preto používať či už Firefox alebo Internet Explorer, ktorý sa po rokoch stal opäť použiteľným prehliadačom. Interná pamäť je riešená eMMC úložiskom, ktoré je na pomery tohto typu úložiska pomerne rýchle. Mojimi rukami prešlo už dosť tabletov a nečakal by som, že práve tablet neznámeho čínskeho výrobcu bude disponovať jedným z najrýchlejších eMMC úložísk. To má kapacitu 32GB a je rozdelené v pomere 70/30 v prospech Windowsu. Po spustení máte teda k dispozícii 16GB voľného miesta v úložisku, zatiaľ čo v prípade Androidu vyše 6GB.

Potešila ma aj prítomnosť microHDMI výstupu, pre ktorý som síce ja osobne využitie nenašiel, no v biznis sfére pri rôznych konferenciách bude viac než užitočný. Po stránke konektivity tPad disponuje všetkým tým, čím má . Takže WiFi (s podporou štandardov a/b/g/n), Bluetoth vo verzii 4.0, GPS, a dokonca aj 3G modul sú samozrejmosťou.

VÝDRŽ

Batéria s kapacitou 8500mAh sľubuje nadštandardnú výdrž, s ktorou sa aj stretávame. Ak budete používať primárne systém Android, pri bežnom používaní (prehliadanie webu, streamovanie videa a hodina hrania hry) so zapnutou automatickou reguláciou jasu kritických 15% kapacity batérie dosiahnete po ôsmich hodinách. V prípade Windowsu táto situácia nastane po takmer šesť a pol hodinách. Nabíjanie je vďaka nabíjačke s výstupným prúdom 2,5A vcelku rýchle a tablet je na 100% kapacity batérie nabitý za 3 hodiny a 20 minút.

FOTOAPARÁT

Fotoaparáty v tabletoch sa väčšinou používajú ako tá posledná možnosť

v situáciách, ked' nutne potrebujete zachytit' snímok. Presne v takýchto situáciách budete používat' aj fotoaparát tPadu. Ním zachytené 5Mpx snímky síce ponúkajú reálne farby, no zaostrovanie mu robí problémy a v čo len trošku zhoršených podmienkach je v snímkach znatel'ný šum. To isté môžem povedat' aj o FullHD videách zaznamenaných zadnou kamerou. Predná kamera je primárne určená pre videohovory, čomu zodpovedá aj jej kvalita. V dobrých svetelných podmienkach je vhodná aj pre zachytenie selfies, no v tých horších už na výslednej foto uvidíte len more šumu.

OPERAČNÝ SYSTÉM

Hlavnou devízou tPadu je prítomnost' dvoch operačných systémov, a to Windowsu 8.1 a Androidu 4.4 KitKat. Spomedzi týchto dvoch operačných systémov si môžete vybrat', ktorý chcete práve v danom momente spustit' po zapnutí tabletu. Tento systém "prepínania" pracuje celkom bezproblémovo, no raz sa mi tablet pri výbere operačného systému zasekol. S čím však musíte rátat', je fakt, že ak si stiahnete dokument pri používaní Windowsu, tak ho automatický nemáte dostupný aj ked' budete pracovat' pod systémom Android. Tento problém odporúčam riešit' pomocou cloudového úložiska.

Chod oboch systémov je plynulý a v prípade Windowsu sa spomalenia dočkáte len pri náročnejších úkonoch, na ktoré tablet nie je stavaný. Keďže je však tablet určený primárne pre čínsky trh, v systéme Windows je prednastavený jazyk čínština. Tá nepoužíva latinku, ale špeciálne znaky, a tak je zmena jazyka na slovenčinu beh na dlhú trat'. Našťastie, tento úkon vykonal Hiro a ja som bol oslobodený od dvoch hodín učenia sa čínštiny a dobrovol'ného tréningu nervov. Systém Android vás zas prekvapí početnou armádou predinštalovaných aplikácií, ktoré sú ale dostupné len v čínštine a ich používanie v našich končinách je teda prakticky nemožné.

VERDIKT

Suma sumárum,TeclasttPad je za danú cenu vel'mi podareným tabletom. Okrem dvoch operačných systémov ponúka aj dostatočný výkon, displej s vysokým rozlíšením, batériu s vel'kou kapacitou, ktorá dokáže tablet napájat' pomerne dlho, a bohatú konektorovú výbavu, ktorá nie je samozrejmost'ou ani u zariadení s vyššou cenou. Čo mu však vyčítam, je vzduchová bublina medzi displejom a prednou stenou, čo môže v budúcnosti spôsobovat' problémy, a menej kvalitná zadná kamera a reproduktory.

Adam Lukačovič

Creative Aurvana Platinum

Počúvanie bez obmedzení pre náročných

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Creative
Dostupná cena : 240 €

PLUSY A MÍNUSY:

+ dizajn, farebné prevedenie
+ výborná kvalita zvuku cez Bluetooth
+ doba nabíjania, batéria

- horšia kvalita zvuku cez audio kábel
- Bluetooth len vo verzii 3.0
- cena

ŠPECIFIKÁCIE:

- **Citlivosť:** 115±3dB/mW
- **Impedancia:** 32 Ohm
- **Citlivosť (1 kHz):** 105 dB/mW
- **Frekvenčný rozsah:** 10 Hz – 25 kHz
- **Ovládače zvuku:** 50mm nedymové magnety
- **Úroveň potlačenia okolitého hluku:** Až 20 dB (90 %) so štyrmi mikrofónmi
- **Rozhranie:** 3,5mm stereofónny vstup, Bluetooth 3.0 (10metrov)
- **Zvukový kodek:** aptX, AAC, FastStream*, mSBC, SBC
- **Hmotnosť:** 329g
- **Vstavaná batéria:** lithium-iontová 3,7V batéria o kapacite 620 mAh
- **Doba nabíjania:** 2 hodiny
- **Doba prehrávania :** 15 hodín (bez ANC)
- **Doba hovoru:** 15 hodín (bez ANC)

HODNOTENIE:
75%

Dlhoročný výrobca zvukových zariadení Creative prichádza s prémiovými slúchadlami s vysokou cenou. Creative Aurvana Platinum sú slúchadlá nabité najnovšou technológiou a zaujímavým dizajnom. Aké pocity sme so slúchadiel mali počas testovania sa dočítate v nami pripravenej recenzii.

PRVÉ DOJMY

Po otvorení škatule nachádzame v mäkkom textilnom obale slúchadlá, pod ktorými je kartónový obal s ostatným príslušenstvom. Samotné balenie je prémiové, páči sa nám tak isto ako aj jeho obsah.

RÝCHLE ODOZVY

- ANC – Technológia, ktorá sníma okolitý ruch, nasníma ho mikrofónmi a potom ho potlačí tak aby ste počuli len minimum okolitého ruchu
- NFC- Rýchle párovanie Bluetooth so zariadeniami, ktoré spĺňajú NFC štandard
- Bluetooth 3.0- pre bezdrôtové pripojenie k akémukol'vek kompatibilnému zariadeniu (zamrzí absencia novšej verzie 4.0)
- Štvorica mikrofónov- pre absolútne odhlučnenie okolitého zvuku a snímanie vášho hlasu

PRIPOJITELNOSŤ

Bezdrôtovo

Pre bezdrôtové počúvanie budete potrebovat' zariadenie, ktoré podporuje Bluetooth technológiu. Jednoducho zapnete slúchadlá, podržíte tlačítko Bluetooth a po potvrdení požiadavky sa obe zariadenia automaticky spárujú. Taktiež je možné spárovat' zariadenia pomocou NFC, takéto spárovanie zariadení prebehne rýchlejšie, zariadenia priložíte k sebe a sú spárované bez akéhokol'vek nastavovania či zapínania Bluetooth.

Používanie slúchadiel je o to pohodlnejšie, že vám nezavadzajú akékol'vek káble, a tak okrem nie častého nabíjania batérie je nosenie slúchadiel spojené s ich jednoduchým obsluhovaním príjemné.

Drôtovo

Pre používanie slúchadiel s akýmkol'vek zariadením, či už počítačom alebo tabletom podporujúcim audio výstup, zapojíte kábel a slúchadlá používate bez potreby ich nabíjania.

DIZAJN

Dizajn slúchadiel je tvorený viacerými farebnými kombináciami matných plastov, na niektorých miestach potiahnutých hnedou kožou. Robustný most slúchadiel má mäkkú opierku potiahnutú kožou, ktorej vnútorná strana je celá hnedej farby.

Bočná strana a vrchná strana je opät' kombináciou strieborného plastu a hnedastej kože. Náušniky sú otáčatel'né. Meniče slúchadiel sú trojuholníkového tvaru so zaoblenými okrajmi, ktoré sú osadené v céčkovom ráme. Sú vel'mi robustné - opät' kombinácia striebornej, čiernej a hnedej farby.

Na l'avom meniči je umiestnený microUSB port pod hnedou gumovou krytkou spolu s LED indikátorom a mikrofónmi. Na pravom meniči, ktorý je ovládací, nachádzame opät' mikrofóny, audio Jack 3,5mm, tlačidlo zap./vyp. mikrofónu, prepínanie skladieb , ovládanie hlasitosti +/- a Play/ Pause a napokon zapnutie ANC technológie. Vo vnútri je ešte NFC anténa, ktorá slúži na Bluetooth párovanie.

TEST

Slúchadlá sme testovali predovšetkým bezdrôtovo. Ich párovanie je zabezpečené klasicky a aj pomocou NFC, takže s párovaním nebol žiadny problém. Dosah Bluetooth bol dobrý a signál sa nijak neprerušoval ani pri väčšej vzdialenosti. Zamrzí absencia novšej verzie Bluetooth.

AptX kodek zabezpečuje krištál'ovo čistý zvuk. Spolu so zapnutým ANC bolo počúvanie hudby naozaj parádne. Výborné výšky, stredy aj počutel'né basy, ktoré mohli byt' mohutnejšie, tvorili spolu slušný celok. Celková hlasitost' bola vysoká a pritom dostatočne kvalitná. Ovládanie bolo dostatočne dobre rozmiestnené, no napríklad tlačidlá hlasitosti mohli mat' väčšie výstupky aby boli lepšie hmatatel'né. Celkovo by sme radšej prijali dotykové ovládanie, ale vyhovovali nám aj tieto tlačidlá.

Výdrž slúchadiel, okolo pätnást' hodín, je dobrá, no vzhl'adom na vel'kost' meničov mohla byt' batéria ešte lepšia. Používanie ANC ešte viac znižuje kapacitu batérie, a tak sa vám môže stat', že slúchadlá pri intenzívnom používaní nevydržia ani dve tretiny z celkového času.

Hmotnost' slúchadiel je vyššia a taktiež nie sú najspratnejšie. Prekvapivo, Creative spravil hlavový most dostatočne l'ahký a preto vel'mi hlavu nezat'ažuje, hoci 50mm meniče tlačí gravitácia nadol. Slúchadlá môžete zabalit' aj do cestovného puzdra, ktoré je v balení.

Počúvanie cez audio kábel, ktorý je plochý a má malú pravdepodobnost' sa zamotat', je už horšie. Kvalita je príliš obyčajná a je vidno, že slúchadlá nevyužívajú svoj plný potenciál. Na štúdiové tvorby sú slúchadlá menej vhodné ako na cestovanie.

So slúchadlami sa dá aj telefonovat', majú na to ovládanie a tiež štvoricu mikrofónov, ktoré lepšie eliminujú okolitý ruch a zachytávajú váš hlas.

VERDIKT

Slúchadlá majú prémiový bezdrôtový zvuk vd'aka kvalitným kodekom - čiže sú vhodné na cestovanie či na počúvanie doma. Zvuk cez audio jack je príliš obyčajný a na štúdiovú tvorbu nevhodný.

Napriek vysokej cene presahujúcej 200 EUR by boli neuspokojivé pre l'udí, ktorí si ich môžu dovolit' kúpit'. Dizajnovým a farebným prevedením sú slúchadlá vydarené a komu nevadí robustná konštrukcia spolu s vyššou hmotnost'ou, pre toho sú slúchadlá určené.

Lukáš Libica

Sapphire R9 290X 8GB Tri-X

Zrejme prvá grafika vybavená pre 4K

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Sapphire
Dostupná cena : 456 €

PLUSY A MÍNUSY:

+ vynikajúco spracovaný chladič
+ výkon
+ nízka hlučnosť
+ 8 Gb pamäte

- cena
- museli sme sa prestať hrať a vrátiť ju

ŠPECIFIKÁCIE:

Jadrá: 2816
Text. Jednotky: 176
ROPs: 64
Takt jadra: 1020Mhz
Takt pamätí: 5500MHz
Kapacita: 8GB

HODNOTENIE:
85%

V tejto chvíli najvýkonnejšia jednočipová grafika od spoločnosti AMD s dvojnásobnou kapacitou pamäte pre pohodlné hranie v rozlíšení 4K bez výrazných obmedzení.

PRVÉ DOJMY

24. 10. 2013 - to je dátum vydania pôvodného Radeonu 290X. Pred nedávnom sa rozhodla spoločnosť Sapphire upraviť pôvodnú verziu pridaním väčšieho množstva pamäte z dôvodu stále viac rozšíreného rozlíšenia 4K či hier, ktoré majú také vysoké rozlíšenie textúr, že ani 4GB nestačia pri hraní vo FullHD.

Karta síce zaberá dva PCIe sloty, avšak kvôli výške ventilátorov zasahuje do tretieho, čo by mohlo znemožniť pridanie ďalšej rozšírujúcej karty v prípade mATX základnej dosky.

Po konektorovej stránke je grafika celkom štedrá, nájdete tam 2×DVI-D, HDMI a DP výstupy. Na napájanie) vyžaduje dva 8-pinové konektory. Ďalej nájdeme na boku PCB nenápadný prepínač BIOSov, oba sú identické a jeden slúži ako Legacy, druhý ako UEFI.

ŠPECIFIKÁCIE

Jadro s názvom Hawaii je vyrobené pokročilým, 28nm výrobným procesom, pričom obsahuje 2816 Shader jednotiek, 64 ROP a 176 textúrovacích jednotiek.
K jadru je pripojených 8GB rýchlej pamäte typu GDDR5 taktovanej na frekvencii 5,5GHz, pamäť je pripojená cez 512-bitovú zbernicu s priepustnosťou 352GB/s.

TDP (Thermal Design Power - tepelný výkon) jadra sa pohybuje na úrovni 290W, čo je aj na dnešné pomery dosť veľa, preto niet divu, že sa odporúča minimálne 750W zdroj.

Grafika pritom vyžaduje dva 8-pinové konektory na napájanie, preto by sa maximálna spotreba grafiky mohla vyšplhať bez problémov na brutálnych 375W.

TEST

Zostava použitá na testovanie:

- CPU – Intel Core i5 3570K@4,5GHz
- RAM – Kingston HyperX Beast 32GB 1600MHz
- MB – Asus ROG Maximus V Gene Z77
- SSD – Intel 530 120GB(Operačný systém)
- HDD – 2× WD Caviar Black 1TB@ RAID 0 (Hry a Dáta)
- PSU – Corsair RM1000
- CASE – Zalman Z11 (+4 nízkootáčkové 120mm ventilátory)
- H20 – Corsair H60
- OS – Windows 8.1 Pro so všetkými dostupnými aktualizáciami

Všetky hry boli testované na rozlíšení 1920×1080 (FullHD) na najvyšších grafických nastaveniach, anti-aliasing sme pri niektorých tituloch museli znížiť kvôli nekonzistentnosti výsledkov. Všetky testy sme robili za pomoci programu Fraps, každý test sme robili trikrát a spriemerovali.

Nastavenia Anti-Aliasingu v hrách:

- Assassin's Creed: Unity: FXAA
- Crysis 3: FXAA
- Battlefield 4: 4×MSAA
- Dying Light: dá sa iba zapnúť a vypnúť, my sme ho mali zapnutý
- Shadow of Mordor: nie je možnosť nastavenia

VÝSLEDKY TESTOV

V dobe testovania bol najaktuálnejším ovládačom AMD Catalyst 14.12, ktorý sme počas testovania aj používali.

Ako môžeme vidieť, grafika si viedla vo všetkých tituloch vynikajúco, nestretli sme sa so žiadnym problémom. Čo sa týka prevádzky, bola tiež veľmi stabilná, ani raz sme nespozorovali akýkoľvek FrameDrop (krátkodobý pokles snímkov za sekundu).

Len pre zaujímavosť sme počas testovania hry Dying Light zaznamenali využitie grafickej pamäte až 5816MB!

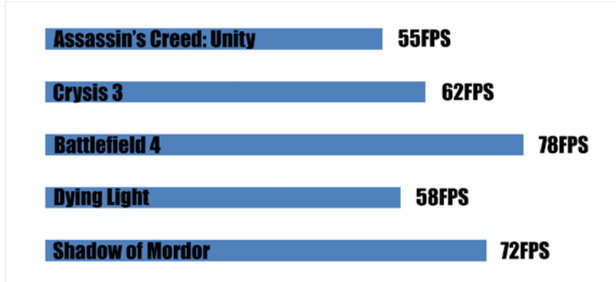
BENCHMARKY

Ďalej sme spravili tri testy z najznámejších benchmarkov: 3DMarku, Unigne Heaven a Unigine Valley. Všetky testy boli uskutočnené na najvyšších možných nastaveniach, s výnimkou stereoskopického 3D. V 3DMarku sme testovali sériu scén Firestrike Extreme. Výsledky sú iba GPU score (nepoužili sme celkové skóre zostavy).

Vďaka týmto testom si môžete vyskúšať sami, ako si vedie vaša grafika v porovnaní s touto.

PREVÁDZKOVÉ VLASTNOSTI

Teplota grafického jadra pri bežnej práci neprekročila príjemných 38 – 40°C a grafika bola absolútne bezhlučná. Pri hraní sa teplota pohybovala na úrovni 76°C a bola relatívne tichá.



Spotrebu sme merali zásuvkovým Wattmetrom. Pri bežnej práci a surfovaní po internete sa spotreba zostavy pohybovala na príjemných 105W, čo nás veľmi príjemne prekvapilo.

Aby sme zaťažili iba grafickú kartu bez procesora, využili sme program Furmark, ktorý vyťažuje iba grafiku. V plnej záťaži sme namerali spotrebu celého PC celkom prijateľných 450W.

Grafická karta, ako sme už vyššie spomenuli, má veľmi vysoké TDP 290W, preto by sme aj radi upozornili, že je potrebné mať veľmi dobre odvetranú bedňu, pretože grafika skutočne poriadne kúri a je potrebné mať dobre spracované odvetrávanie teplého vzduchu a zároveň prívod toho čerstvého.

Ďalej sme sa stretli s problémom, ktorý sa týka dĺžky samotného chladiča, ktorý prečnieva od PCB asi 4cm, preto sa grafika nemusí zmestiť do každej bedne. Tiež určite odporúčame dobre zvážiť výber bedne. Ideálne aspoň 32cm miesta pre grafiku.

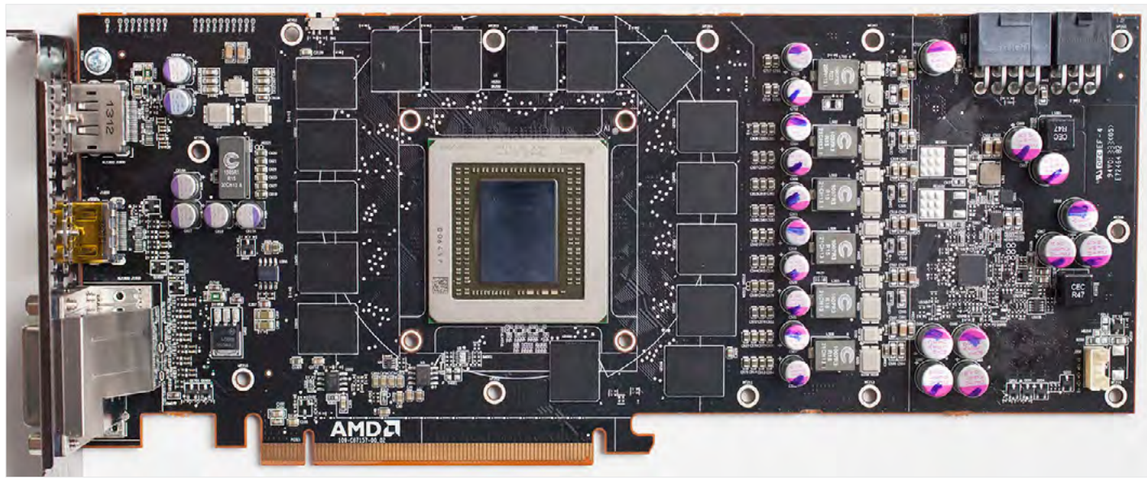
Chladenie napájacej kaskády a pamätí je tiež vyriešené celkom dobre s využitím masívneho UniSinku (kovová platňa odvádzajúca teplo), ktorý odvádza teplo od týchto komponentov, vďaka čomu dosahujú príjemných 65 – 70°C v záťaži.

VERDIKT

Grafika u nás obstála výborne vo všetkých testoch. Je príjemne tichá, spotreba je síce celkom vysoká, no dá sa to odpustiť vzhľadom na to, že je to High-End, množstvo odpadového tepla je priam brutálne, ako aj výkon. Chladič je výborne spracovaný. Napriek šialenému TDP 290W je schopný vychladiť kartu na príjemné teploty bez nutnosti zvyšovať otáčky ventilátorov na nepríjemne hlučné hodnoty.

Na záver sme na grafike nenašli v podstate žiadne vážne nedostatky, každopádne sa budeme tešiť na novú generáciu, ktorá snáď už bude úspornejšia a opäť výkonnejšia.

Marcel Ilavský



Kvalitné "fošne" pre počítače

Dve základné dosky ASRock v detailnom teste

ZÁKLADNÉ INFO:

ASRock
Fatal1ty Z97M Killer
Cena : od 122 €

PLUSY A MÍNUSY:

+ M.2 slot
+ Purity Sound 2
+ SATA Express
+ siet'ový čip Killer
+ Thunderbolt2
- BIOS oproti konkurencii neponúka tak bohaté možnosti

ŠPECIFIKÁCIE:

Formát: micro-ATX
Socket: Intel LGA1150
Čipset: Intel Z97 Express
Operačné pamäte: 4 DIMM sloty, maximálne 32GB DDR3 v dvojkanálovom zapojení s frekvenciou 3000+MHz (OC), podpora XMP
Rozširujúce sloty: 2x PCIe 3.0 x16 (single x16 alebo dual zapojenie x8/x8), 1x PCIe 2.0 x4, 1x PCIe 2.0 x1
Úložisko: 6x SATA3, 1x SATA Express (10Gbps), 1x M.2 (10Gbps), 1x eSATA
USB: 6x USB 3.0), 8x USB 2.0
LAN: 1x Qualcomm Atheros Killer E2201 Gigabit
Multi-GPU: podpora AMD Quad CrossFireX, CrossFireX a nVidia Quad SLI, SLI
Audio: PuritySound 2, 7.1-kanálové HD audio, kodek Realtek ALC1150
Zadný panel: 1x PS/2 pre klávesnicu/myš, 1x D-Sub, 1x DVI-D, 1x HDMI, 1x eSATA, 4x USB 2.0 (jeden vyhradený pre Fatal1ty Mouse Port), 4x USB 3.0, 1x RJ-45, 5x audio jack, 1x S/PDIF výstup
Dodávaný softvér: ovládače, ASRock F-Stream, Disk Health Report, USB Key, Key Master,...

ASRock Fatal1ty Z97M Killer

Základné dosky ASRock s označením Fatal1ty patria do hernej série a snažia sa preto oslovit' najmä náruživých hráčov nielen funkciami, ale aj pribaleným softvérom. Z označenia dosky Fatal1ty Z97M Killer je zrejmé, že ide o výkonnú hernú dosku mATX s čipsetom Z97. Disponujúca všetkými modernými konektormi a navyše má vcelku prijatel'nú cenu - začína sa na 122€.

Balenie základnej dosky nijako nevybočuje zo zaužívaného ladenia herných dosiek ASRock. Obrázok dosky síce na škatuli nenájdete, no zadná strana je prepchatá všetkými informáciami týkajúcimi sa obsahu balenia. Príslušenstvo nie je príliš bohaté a obsahuje v podstate len najpotrebnejšie veci ako manuály, SLI mostík, SATA káble, či záslepku pre zadný panel. Výrobca ako pozornost' pribal'uje aj 3-mesačné predplatné služby XSplit Gamecaster a 1-ročné predplatné služby ASRock Cloud.

Žiaden z hlavných výrobcov MB nepodceňuje siet'ovú výbavu (najmä) herných dosiek. O komunikáciu po sieti sa stará siet'ový čip Killer série E2200, ktorý by vám mal pomôct' najmä pri hraní online hier vd'aka uprednostňovaniu siet'ovej prevádzky pre hru. Vel'kou skupinou rôznych funkcií je Super Alloy pokrývajúci hliníkové heatsinky, prémiové zliatinové cievky, 12K Nichicon kondenzátory, či NexFET MOSFETy. Všetky tieto prvky by sa mali postarat' o efektívnejšiu prácu s elektrinou, chladnejšiu prevádzku napájacej kaskády a s tým súvisiacu dlhšiu životnost'. ASRock sa na dosku micro-ATX formátu podarilo umiestnit' aj rýchly M.2 slot. V tomto prípade využíva 2 PCIe linky (výsledná rýchlost' sa tak zastavila na 10Gbps), pričom SSD disky do tohto konektoru môžu byt' dlhé až 80mm. Využit' možno aj SATA Express konektor, hoci je preň ponuka diskov ešte stále príliš malá. Zvukovú stránku zastupuje technológia Purity Sound2. Jej srdcom je asi to najlepšie, čo v rámci integrovaných riešení možno dostat' a síce kodek Realtek ALC1150. Ten samozrejme kryje EMI štít. Nechýbajú ani kvalitné zosilňovače, japonské Nichicon audio kondenzátory, či fyzicky oddelená časť PCB.

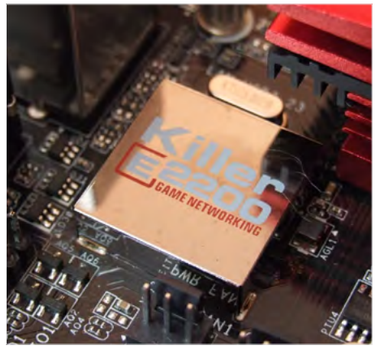
Dostávame sa však k prvej funkcii zameranej na hráčov, ktorou je Key Master. Ten obsahuje 2 hlavné časti - Sniper Key a Macro Key. Sniper Key, ako už názov napovedá, pomôže hráčom v sniper móde ked' spresní mierenie a zvýši tým šancu na headshot. Macro Key umožňuje vytvorit' pre l'ubovol'nú klávesnicu rozličné makrá. Hráčom sa tiež šikne Fatal1ty Mouse Port. Táto služba pracuje ruka v ruke s F-Stream a dovol'uje hráčom po pripojení myšky do Fatal1ty Mouse portu menit' frekvenciu od 125Hz po 1000Hz. Spomedzi moderných a rýchlych rozhraní nechýba dokonca ani Thunderbolt2 s rýchlost'ou prenosu 20Gbps.

Hráči sa radi chvália svojím skillom a na to sa im môže hodit' 3-mesačné predplatné služby XSplit Broadcaster. Ročné predplatné ASRock Cloud využijete zas na ovládanie počítaču aj z mobilných zariadení.

Základná doska Killer v našom teste t'aží z moderného Intel Z97 čipsetu, ktorý prekonáva už iba čipset pre fajnšmekrov Intel X99. Z97 oproti minulému Z87 neprináša príliš vel'a markantných zmien. Hlavnou devízou je podpora procesorov Core 5. generácie (Broadwell) a podpora nového rozhrania M.2. PCH dokáže poskytnút' disku zapojenému do M.2 slotu 2 PCIe 2.0 linky, čím sa celková teoretická rýchlost' vyšplhá na 10Gb/s. PCIe linky sú rozdelené štedrejšie do 1x 16, 2x8 alebo 1x8+2x4 kombinácií. USB 3.0 portov podporuje čipset 6, USB 2.0 až 14. Čipset podporuje aj 6 SATA3 portov a eSATA port. Nechýba ani podpora pre zapojenie 3 monitorov naraz. Zo strany procesora je frekvencia do 1600MHz aj pre nízkonapät'ové moduly. Z97 je čipset vhodný na pretaktovanie nakol'ko umožňuje menit' BCLK. Layout dosky s formátom mATX nie je nijakým spôsobom neštandardný. Okolie pätice LGA 1150 je pomerne čisté. Najbližšie sa nachádza len napájacia kaskáda Digi Power pozostávajúca z 8 fáz. Jej súčast'ou sú spomínane NexFET MOSFETy a prémiové cievky. Na kaskáde sedí 1 pasív pevne uchytený skrutkami. Za pasívom sa tradične nachádza 8-pinový EATX konektor pre napájanie procesora.

Sloty pre operačné pamäte typu DDR3 sú 4 a pojmú maximálne 32GB s taktom cez 3000MHz pri pretakovaní. Prioritné zapojenie do dual-channel konfigurácie je zvýraznené čiernou farbou. Nechýba ani podpora XMP profilov. Miesto si tu našiel aj malý, no rýchly SATA Express konektor. SSD tak môžu využit' prakticky všetky dostupné rozhrania vrátane M.2. Ten zdiel'a linky so SATA3_4, SATA3_5 a SATA Express. Pri osadení jedného z týchto konektorov tak prídete o ostatné.

Grafické karty je možné zapojit' do 3 PCIe slotov. Prvé 2 sú štandardu 3.0, posledný staršieho 2.0, ktorý je zapojený v režime x4. Posledný slot zostane vo väčšine prípadov zrejme prázdny nakol'ko jednu kartu si do neho užívatel' vkladat' nebude, kvôli x4 zapojeniu sa tento slot navyše nemôže zúčastňovat' v multi-GPU zapojení. Keby sa aj mohol, posledné dva sloty sú príliš blízko pri sebe a aj menej robustné karty by mali problém vtesnat' sa nehovoriac o zlom nasávaní vzduchu. Doska inak podporuje multi-GPU konfiguráciu kariet nVidia aj AMD. Pri zapojení dvoch kariet sa linky rozdelia v pomere x8/x8. Medzi dlhé sloty sa vmestil aj jeden krátky PCIe 2.0 x1 slot a čip s BIOSom.



Purity Sound 2 technológia sídli na fyzicky oddelenom l'avom boku dosky. Vd'aka nej si užijete 7.1HD zvuk a zosilňovače Ti NE5532 zabezpečia, že si môžete pripojit' slúchadla s impedanciou až 600ohm.

Zadný panel ponúka slušnú výbavu. Pre klávesnicu či myš je možné využit' archaický PS/2 port, 4 USB 2.0 porty (najvrchnejší nad PS/2 je vyhradený pre Fatal1ty Mouse Port) alebo 4 USB 3.0 porty. Obraz vyvediete z D-Sub, DVI-D alebo HDMI. Pre LAN nechýba RJ-45 port a zostáva už len klasický zvukový panel s jackmi a optickým S/PDIF výstupom. Všetky USB porty navyše obsahujú zvýšené množstvo zlata kvôli ochrane pre elektrostatickými výbojmi a korózii, čím sa zvyšuje ich životnost'.

Verzia BIOSu v našom teste bola 1.20. Počas testovania som nezaznamenal žiadne problémy, nestabilitu BIOSu či nekompatibilitu s našimi komponentmi.

ASRock Z97 Extreme6

Druhou testovanou doskou je ASRock Extreme6 rovnako s čipsetom Intel Z97, ktorá však mieri na inú cieľovú skupinou než sú hráči. Jej prioritou sú náročnejší používatelia požadujúci od dosky spoľahlivý chod a pokročilé funkcie ladenia.

Balenie zodpovedá danej sérii a poskytuje decentnejší dizajn, ktorý však aj v tomto prípade dopĺňa množstvo textu a obrázkov. Príslušenstvo odráža zameranie dosky a tak tu okrem tradičným manuálov a DVD nájdeme aj 4 SATA káble, HDD Saver kábel či SLI mostík.

Podobne ako Killer aj Extreme6 na sebe nesie prvky zo skupiny Super Alloy. Patria sem vel'ké hliníkové pasívy, prémiové cievky, NexFET MOSFETy pre pamäte

ZÁKLADNÉ INFO:

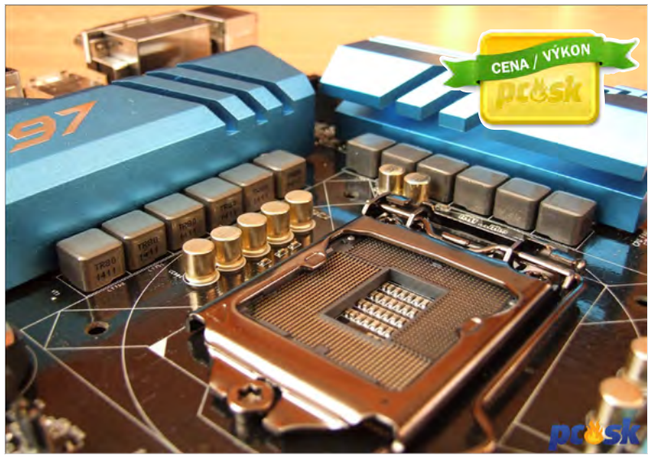
ASRock Z97 Extreme6
Cena : od 158 €

PLUSY A MÍNUSY:

+ SATA Express
+ mini-PCIe
+ interné USB 3.0
+ HDD Saver
+ dvojica BIOSov
+ cena
- tlačidlá na doske počas prevádzky nesvietia
- BIOS pre extrémnu dosku nie je tak extrémny

ŠPECIFIKÁCIE:

Formát: ATX (30,5 x 24,4cm)
Socket: Intel LGA1150
Čipset: Intel Z97 Express
Operačné pamäte: 4 DIMM sloty, max. 32GB DDR3 v dvojkanálovom zapojení s frekvenciou 3000+MHz (OC), podpora XMP
Rozširujúce sloty: 2x PCIe 3.0 x16 (single x16 alebo dual zapojenie x8/x8), 1x PCIe 2.0 x16 (pracuje v režime x2), 2x PCIe 2.0 x1
Úložisko: 1x Ultra M.2 (32Gbps), 6x SATA3, 1x SATA Express (10Gbps), 1x M.2 (10Gbps), ASMedia ASM1061, 1x eSATA (6Gbps, na zadnom panely), 4x SATA3
USB: 8x USB 3.0, 6x USB 2.0 (len na doske)
LAN: 1x Gigabit Intel I218v, 1x Gigabit Realtek RTL8111GR
Multi-GPU: podpora AMD Quad CrossFireX, CrossFireX a nVidia Quad SLI, SLI
Audio: Purity Sound 2, 7.1-kanálové HD audio, kodek Realtek ALC1150
Zadný panel: 1x PS/2 pre klávesnicu/myš, 1x DisplayPort 1.2, 1x DVI-I, 1x HDMI, 1x eSATA, 2x USB 3.0 (ASMedia ASM1042AE), 4x USB 3.0 (Intel Z97), 2x RJ-45, 1x tlačidlo pre vymazanie CMOS, 6x audio jack, 1x S/PDIF výstup
Dodávaný softvér: ovládače, ASRock A-Tuning, ASRock Disk Health Report, ASRock USB Key, ASRock APP Charger, ASRock XFast LAN, ASRock XFast RAM, ASRock Restart to UEFI



či Nichicon audio kondenzátory. Napájanie procesora majú na starosti Dual-Stack MOSFETy, ktoré zabezpečujú efektívnejšiu dodávku prúdu a menšie zahrievanie.

Na PCB však nájdeme nie jeden, ale rovno dvojicu M.2 slotov. Jeden s nich využíva 2 PCIe linky a dosahuje tak rýchlost' "iba" 10Gb/s, druhý však t'aží až zo 4 PCIe liniek a výsledná rýchlost' tak dosahuje 32Gbps. SSD zapojené do M.2 slotov môžu mat' navyše dĺžku až 11cm.

Stabilná a najmä dlhodobá životnost' DIMM a PCIe slotov je zabezpečená zvýšením obsahom zlata v týchto konektoroch. Podl'a ASRock by vd'aka tomu sloty mali vydržat' 5x dlhšie. Hudobnú kulisu aj na tejto doske obstaráva Purity Sound 2 s kodekom Realtek ALC1150 a SNR 115dBA.

Podobne ako Z97M Killer aj Extreme6 na sebe nesie Thunderbolt header pre pripojenie Thunderbolt karty. V tomto prípade však ide o prvú generáciu technológie Thunderbolt s polovičnou rýchlost'ou 10Gbps. Na vel'kej doske si našiel miesto aj mini-PCIe slot, do ktorého si môžete vložit' napríklad Wi-Fi modul. Modro-čierne DIMM sloty pre operačnú pamät' typu DDR3 sú 4. Vojde sa do nich 32GB pamäti s taktom 3000+ pri pretaktovaní. Pre dual-channel sú prioritne vyhradené čierne sloty.

Viacero pozoruhodných vecí nájdeme v pravom dolnom rohu. V prvom rade je to dvojica BIOSov, medzi ktorými je možné jednoducho prepínat' pomocou prepínača. Hned' vl'avo vedl'a tohto prepínača je 4-pin konektor HDD Saver. O kúsok d'alej nachádzame diagnostický displej, ktorý v prípade problémov zobrazuje kódy, na základe ktorých je možné odhalit' príčinu. Displej svieti iba počas bootovania, po úspešnom štarte zhasne. Na samotnom kraji dosky dominujú 2 tlačidla s jasným významom - pre vypnutie/zapnutie a reštart zostavy. Aj tlačidla svietia iba počas bootovania čo je trochu škoda nakol'ko večer v skrini budete tlačidla hl'adat' iba po pamäti. Spoločnost' tlačidlám robí konektor pre pripojenie PC skrine a USB 2.0 port.

Extreme6 ponúka dovedna 5 rozširujúcich slotov. Prvé dva dlhé PCIe x16 sloty sú štandardu 3.0 a využívajú PCIe linky poskytnuté procesorom. Druhý slot poskytne vždy x8 zapojenie a pri využití 2 grafických kariet sa tak linky rozdelia v pomere x8/x8. Hoci by sa mohlo zdat', že aj spodný PCIe slot môže slúžit' pre zapojenie grafických kariet nie je tomu tak. Tento PCIe 2.0 slot využíva iba 2 PCIe linky z čipsetu a nemôže sa zúčastňovat' v multi-GPU zapojení. Jeho význam na tejto doske je tiež tak otázny a jeho miesto možno mohol zaujat' PCI slot. Iné ako grafické karty si môžete zapojit' do krátkych PCIe x1 slotov.

Zadnému panelu asi t'ažko niečo vyčítat'. Zl'ava doprava poskytne kombinovaný PS/2 porty, dvojicu rýchlych USB 3.0 (čipset Z97), DVI-I port, tlačidlo pre reset CMOS, eSATA, DisplayPort 1.2, HDMI, RJ-45 (Intel I218V), 2x USB 3.0 (čipset Z97), druhý RJ-45 (Realtek RTL8111GR), d'alšie 2 USB 3.0 porty (ASMedia 1042AE) a nakoniec panel s jackmi pre audio vrátane optického S/PDIF výstupu. Zaujímavé je, že ASRock úplne vypustil prítomnost' USB 2.0 portov za čo sa však určite nikto nenahnevá.

Verzia BIOSu v našom teste bola 1.60. Počas testovania som nezaznamenal žiadne problémy, nestabilitu BIOSu či nekompatibilitu s našimi komponentmi.

Testovacia zostava

Testovacia zostava je zložená z moderného procesora Intel Core i5-4690 (Haswell Refresh), ktorý však bohužial' nemá odomknutý násobič. Procesoru sekunduje 8GB RAM pamätí od Adata. Ako grafickú kartu využívame integrované riešenie od Intelu v podobe Intel HD Graphics 4600. Rýchlym úložiskom je SSD ADATA Premier SP610 s kapacitou 256GB. Chladenie procesora zabezpečuje Brocken ECO od Alpenföhn. Celú zostavu poháňa zdroj Antec VP550F s účinnost'ou 80 Gold.

Všetky základné dosky testujeme so 4-jadrovým procesorom Intel Core i5-4690 (Haswell Refresh) bez funkcie HyperThreading. Základný takt procesora je 3,5GHz, v skutočnosti však na tejto hodnote pracuje málokedy a takt sa pohybuje okolo hodnoty 3,7Ghz. S Turbom je možné dosiahnut' až 3,9GHz. 8GB (2x4GB) pamätí od Adata zapojených v dual channel beží na takte 1600MHz s časovaním 9-11-11-24. Tieto pamäte majú v XMP profile nahraté iné parametre - frekvenciu až 2800MHz s časovaním 12-12-12-26. Kvôli tomu, že niektoré dosky, resp. ich čipsety

nedokážu zniest' viac ako 1600MHž bola ich frekvencia znížená práve na túto hodnotu s trochu agresívnejším časovaním, aby bolo porovnávanie objektívne.

Každú základnú dosku postupne podrobíme testom v niekol'kých benchmarkoch. Pamät'ovú priepustnost' testujeme v programe AIDA64 Extreme vo verzii 4.50.3000. Postupne v tomto programe preveríme čítanie, zápis, kopírovanie a čakaciu dobu pamäte. Procesor otestujeme pomocou benchmarku Cinebench R15 a prevodu videa v x.264 FHD Benchmark vo verzii 1.0.1. Ďalším testom je kompresia v zabudovanom benchmarku v programe WinRAR 5.10. Rýchlost' SATA a USB rozhraní testujeme pomocou programov CrystalDiskMark 3.0.3b (sekvenčná rýchlost') a HD Tune vo verzii 2.55 kde nás zaujíma priemerná rýchlost'. Pri testoch USB rozhraní používame rýchly USB 3.0 kl'úč SanDisk Cruzer Extreme 16GB. Všetky testy prebiehajú na danej testovanej doske s najaktuálnejším BIOSom, ktorý v danej chvíli bol k dispozícii.

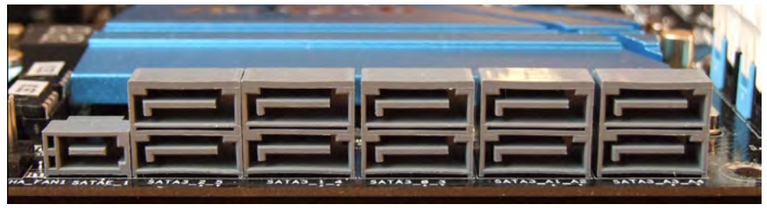
Teploty VRM obvodov a PCH meriame digitálnym laserovým teplomerom Voltcraft IR-280. Merania sú vždy 2 ako pre PCH tak aj pre VRM - teplota v pokoji (idle) je odčítaná po 10 minútach po zapnutí zostavy, teplotu v zát'aží (load) získame po 10-minútovej prevádzke testu Prime95 64-bit (nastavenie Small FFT). Zaznamenáva sa vždy najvyššia teplota nemeraná na danom segmente. Prievan v skrini robí dvojica systémových ventilátorov (1 x 140mm + 1 x 120mm).

Výsledky testov

Pri testoch procesora dosky nevykazujú žiadné výchylky a volia zlatú strednú cestu. V rýchlosti SATA3 či USB 3.0 rozhraní v teste CrystalDiskMark pri použití portov vyvedených z Intel čipsetu nenarazíte taktiež na žiadne prepady rýchlosti. Vyvarujte sa však použitiu SATA a USB portov vyvedených z ASMedia radiča, výrazne totiž limitujú sekvenčnú rýchlost'. Pri USB je zápis na úrovni konkurencie, čítanie však zaostáva. To isté ukázal aj benchmark HDTune, SATA rozhrania trpia ASMedia radičom viac ako USB 3.0

Pretaktovanie a teploty

ASRock Fatal1ty Z97M Killer
Čipset Z97 vhodný pre pretaktovanie, no možná je len zmena BCLK. Maximálna stabilná hodnota, s ktorou bol ochotný nabehnút' Windows a prejst' testom



Cinebench bola 104,4MHz. Takt dosiahol 4071MHz a skóre v Cinebench R15 584b. Pri 104,5MHz počítač nabootoval, no pri testovaní systém "zamŕzal". S vyšším BCLK už nechcel štartovat' ani počítač.

Základná doska nedisponuje žiadnym tlačidlom pre automatické taktovanie a rovnako žiadnou funkciou pre inteligentné taktovanie nedisponuje ani BIOS. Načítanie XMP profilu pre operačné pamäte prebehlo v poriadku.

ASRock Z97 Extreme6
Taktovanie extrémnej dosky žiadny extrémny takt neprinieslo. Opät' to však nemá na svedomí doska ale použitý procesor. Stabilné BCLK sa zastavilo na hodnote 104,3MHz, vyššie sa už íst' nedalo. Táto doska síce má 2 tlačidlá, no ani jedno z nich neslúži pre automatické navýšenie frekvencie. Podobne ani v BIOSe žiadne softvérové tlačidlo nehl'adajte. S XMP doska problém nemala. V prípade neúspešného hrania sa s doskou príde vhod aj tlačidlo pre vymzanie CMOS na zadnom panely. Ak by sa však nikomu nechtiac podarilo poškodit' jeden BIOS jednudchým prepnutím je možné prepnút' sa na druhý BIOS. Všimnite si, že napriek tomu, že by malo íst' o výkonnejšiu a premakanejšiu dosku ponúkajúcu širšie možnosti ladenia tak v oblasti napätia doska ponúka menšie rozsahy nastavenia ako predchádzajúca Killer doska. Teploty PCH a VRM sú v poriadku a nevymykajú sa z predtým nameraných hodnôt na iných doskách.

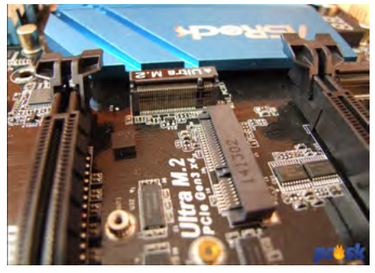
Zhodnotenie a záver

ASRock Fatal1ty Z97M Killer
Základná doska Fatal1ty Z97M Killer bola pre mňa príjemným prekvapením. Za cenu, ktorá nezruinuje váš rozpočet ponúka všetko čo má moderná doska mat' a prihadzuje k tomu aj niekol'ko vecí navyše. Páči sa mi prítomnost' prakticky každého konektora pre disky. Na doske je síce "len" 6 SATA3 portov (čo je aj tak pre drvivú väčšinu užívatel'ov dostačujúce), no na druhej strane nájdeme na nej aj SATA Express (škoda malej ponuky diskov), Thunderbolt 2, M.2 a na zadnom panely aj eSATA. Za celú plejádu týchto konektorov na menšom mATX formáte sa určite hnevat' nebudeme. Potešil aj kvalitnejší siet'ový čip Killer a zvukové riešenie PuritySound 2. Hráči ocenia aj Fatal1ty Mouse Port, Key Master či podporu zapojenia dvoch kariet nVidia či AMD. Možno trochu paradoxne však ASRock doska ponúkne oproti priamej konkurencii ako MSI Z97M Gaming alebo Gigabyte Z97MX-Gaming 5 o trošku vyššiu cenu.

ASRock Z97 Extreme6
Druhá dnes testovaná doska je z celkom z iného súdka. Nesústred'uje sa na hráčov, ale na náročnejších užívatel'ov, ktorým by mala ponúknut' nadštandardnú výbavu a bohaté možnosti ladenia. Moje očakávania však v tomto smere doska nenaplnila a trošku sklamala. Najmä v oblasti BIOSu. Ten hlavne v kategórii napájania neposkytuje tak široké možnosti ako konkurencia a oproti predošlej hernej doske je na tom s rozsahom hodnôt dokonca horšie. Sčasti to zachraňuje aplikácia A-Tuning, ktorá je ako jediná navrhnutá pre nejaké to hranie sa s doskou. Naozaj náročným užívatel'om môžu chýbat' aj meracie body napätia či LN2 jumper, no tieto vychytávky treba hl'adat' vo vyšších cenových kategóriách.

Doska je naopak brilantná v ponuke konektorov pre disky. SATA, SATA Express, eSATA, 2x M.2, Thunderbolt na jednom PCB? S Extreme6 žiadny problém. USB však nezostáva pozadu a je zastúpené v podobe dvoch interných konektorov a šestice portov na zadnom panely. Doplňte to o kvalitné audio, dvojicu LAN portov či diagnostický displej a máte skvelú dosku za bezkonkurenčnú cenu.

Vladimír Jančich
úplná recenzia k dispozícii na ***PC.sk***



Lenovo Y50-70 Touch Black

Herný stroj s kompromismi

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Lenovo
Dostupná cena : 1095 €

PLUSY A MÍNUSY:

+ výkon
+ kovové telo
+ FullHD
+ zvuk

- použitý TN panel
- pomalé SSHD

ŠPECIFIKÁCIE:

Procesor: Intel Core i7-4700HQ 2.4GHz
RAM: 8192MB, DDR3
Grafická karta: NVIDIA GeForce GTX860M 4GB
Displej: 15,6 palca 16:9, 1920×1080
SSHD: 1TB HDD+8GB SSD
Konektory: 2×USB 3.0, HDMI, LAN, 1×USB 2.0, čítačka pamäť. kariet, Combo Jack, SPDIF
Veľkosť: 23×386×263 (V×Š×H) [mm]
Hmotnosť: 2.58kg
Batéria: 54Wh Lithium-Ion, 4 články

HODNOTENIE:
80%

Výkonný herný notebook s hernou grafikou a výkonnou i7. Navyše s FullHD displejom v tele tenšom ako 23mm, ktoré je ako bonus celé vyrobené z hliníka a váži menej ako 2,5kg!

ÚVOD

Notebook k nám prišiel v štandardnom balení, v ktorom sa nenachádzalo nič okrem 135W napájacieho adaptéra (štandardne sa v balení nachádza ešte Lenovo Slim DVD napaľovačka s pripojením cez USB a manuály so záručnými listinami).

Celé telo je vyrobené z hliníka, a to brúsenou čiernou povrchovou úpravou s jemnými krivkami.

Na bokoch notebooku môžeme nájsť celú konektorovú výbavu: Napájací konektor, RJ45 konektor, HDMI, 2×USB3.0, SPDIF, Combo Audio Jack, 1×USB2.0 a Kensington Lock.

Spodok je veľmi jednoduchý a nachádzajú sa na ňom iba otvory pre nasávanie vzduchu a Subwoofer. Nožičky sú vyrobené z tvrdšej gumy, no napriek tomu sa nemusíte obávať, že by vám notebook "cestoval po stole".

Notebook disponuje multidotykovým displejom s uhlopriečkou 15,6" a rozlíšením FullHD (1920×1080). Cez celú plochu je ochranné sklo, vďaka ktorému nie je problém zadávať gestá od hrany displeja.

Klávesnica s nízkym zdvihom je tiež vynikajúco spracovaná, numerický blok je samozrejmosťou, ako aj príjemné červené podsvietenie. Veľký touchpad má možnosť stláčania po celej ploche a samozrejmosťou sú aj multidotykové gestá.

V hornej časti nad klávesnicou sa nachádzajú už len reproduktory a tlačidlo pre štart, reset a pod kĺbom displeja sa nachádza aj široký výduch chladenia.

BATÉRIA

Na použitej 4-článkovej batérii s kapacitou 54Wh uvádza výrobca výdrž približne 4 hodiny, nám sa však podarilo pri bežnej práci s vypnutou WiFi dosiahnuť až 4,23h, čo je skutočne veľmi dobrý výsledok. V prípade zapnutej WiFi a s plným jasom displeja batéria vydržala 3,45h, čo je tiež veľmi dobré. V prípade hrania menej náročných MOBA hier (Dota 2, League of Legends) sme dosiahli výdrž v rozmedzí 30 – 45 minút.

TEST

Komponenty:

- PU: Intel Core i7 4700HQ 2,4GHz (3,4GHz TurboBoost)
- GPU: Nvidia GeForce GTX860M 4GB GDDR5+ Intel HD4600
- RAM: 8GB DDR(@1600Mhz (2×4GB Dual Channel)
- SSHD: Western Digital WD10S21X-24R1BT0 (1TB HDD+8GB SSD)

Notebook, samozrejme, disponuje technológiou Nvidia optimus, ktorá zabezpečuje dynamické prepínanie medzi integrovanou a dedikovanou grafikou, a to kvôli úspore energie a menšiemu odpadovému teplu, a tým pádom tichšiemu chladeniu.

Z dôvodu vysokého tepelného výkonu procesora a grafiky musel výrobca vymyslieť zaujímavý spôsob chladenia, ktoré by sa nielen zmestilo to tenkého tela notebooku, ale je nutné, aby bolo aj tiché a zaberalo čo najmenej priestoru.

Ako môžeme vidieť na obrázku, výrobca vyriešil chladenie dvojicou ventilátorov, ktoré tlačia vzduch cez približne 12cm široké rebrovanie.

Dôkazom vynikajúceho spracovania chladenia sú teploty, ktoré ani počas hrania neprekročili 65°C na CPU a 72°C na grafike, čo považujeme vzhľadom na použité komponenty za veľmi uspokojivé.

Pred začiatkom testovania sme stiahli a nainštalovali všetky dostupné aktualizácie OS a najnovšie ovládače grafiky.

VÝSLEDKY TESTOV

Hry boli testované na rozlíšení 1920×1080 (FullHD) na najvyšších grafických nastaveniach (v prípade Assassin's Creed sme museli znížiť celkové nastavenia na "Medium" kvôli príliš nízkemu počtu FPS, Tombraider sme testovali s vypnutým "TressFX"). Anti-aliasing sme pri niektorých tituloch museli znížiť kvôli nekonzistentnosti výsledkov. Všetky testy sme robili s pomocou programu Fraps. Každý test sme robili trikrát a spriemerovali.

- Battlefield 4: 4×MSAA
- Assassin's Creed: Unity: FXAA
- TombRaider: FXAA
- Shadow of Mordor: nie je možnosť nastavenia

Syntetické benchmarky:

Ďalej sme spravili štyri testy z najznámejších benchmarkov: 3DMarku, Unigne Heaven, Unigine Valley a Cinebenchu. Všetky testy boli uskutočnené na najvyšších možných nastaveniach, s výnimkou stereoskopického 3D. V 3DMarku sme testovali sériu scén Firestrike Extreme.

Ako môžeme vidieť, notebook disponuje dosť slušným herným výkonom, keď vezmeme do úvahy FullHD displej a neuveriteľne tenké telo.

BENCHMARKY

Pri bežnej práci či surfovaní po internete sa telo notebooku prakticky ani nezahrialo a ventilátory sa roztočili iba málokedy, takže notebook zostal vždy príjemne tichý. Počas hrania sa však spodná časť celkom zahrievala, zatiaľ čo vrchná časť s klávesnicou zostávala vlažná až mierne teplá. Bohužiaľ, spodná časť sa stala postupne horúcou, až nebolo možné mať notebook položený na kolenách. S teplotami stúpli aj otáčky ventilátorov na úroveň mierneho šumu, ktorý sme síce vnímali, ale nebol príliš rušivý.

Ozvučenie a kvalita zvuku notebooku sú nadštandardné, s dobre vyváženými výškami, ale aj bassmi.

Klávesnica je tiež vynikajúco spracovaná, má príjemnú zdvih aj doraz a vďaka dobrému rozloženiu nehrozia žiadne preklepy. Musíme však spomenúť, že umiestenie nuly je trochu nešťastné a ľahko sa stane, že preklepnete na pravú šípku alebo naopak. Podsvietenie s dvomi stupňami je vynikajúce a je dobre viditeľné aj cez deň, a v noci sa dá stlmiť a je stále dobre viditeľné.

FullHD displej je vynikajúci, iba čo sa ostrosti týka. Škoda, že je použitý TN panel so zlými pozorovacími uhlami, radi by sme uvítali IPS panel. Možnosť dotykového displeja je skutočne presná a vďaka jednému kusu ochranného skla sme nemali problém ani s gestami, ktoré začínajú na kraji obrazovky.

Vďaka kovovému telu je notebook celkom pevný a nemá snahu sa prehýbať na veku displeja a v strede klávesnice. Vďaka tomu sa netreba obávať mechanického poškodenia počas prevozu v ruksaku a podobne.

Výrobca síce použil hybridný SSHD disk, my by sme však radšej uvítali SSD, pretože pri načítavaní väčších programov a hier bol pevný disk veľkou brzdou celého prístroja.

VERDIKT

Grafika u nás obstála výborne vo všetkých testoch. Je príjemne tichá, spotreba je síce celkom vysoká, no dá sa to odpustiť vzhľadom na to, že je to High-End, množstvo odpadového tepla je priam brutálne, ako aj výkon.

Chladič je výborne spracovaný. Napriek šialenému TDP 290W je schopný vychladiť kartu na príjemné teploty bez nutnosti zvyšovať otáčky ventilátorov na nepríjemne hlučné hodnoty.

Na záver sme na grafike nenašli v podstate žiadne vážne nedostatky, každopádne sa budeme tešiť na novú generáciu, ktorá snáď už bude úspornejšia a opäť výkonnejšia.

Marcel Ilavský

Sound Blaster E5

Hudba pre vaše uši

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Creative
Dostupná cena : 200 €

PLUSY A MÍNUSY:

+ dizajn
+ bezdrôtový prenos zvuku
+ batérie
+ konektivita

- trochu vyššia cena

ŠPECIFIKÁCIE:

Výstup: Stereo
Zvukový procesor: SB-Axx1™
Odstup signál/šum: 120dB (DAC)
Rozhranie: microUSB
Zvukový vstup: 1 × 3,5mm výstup (linkový/mikrofonový/optický vstup)
Výstup pre slúchadlá: 2 × 3,5mm stereofónny konektor
Zvukový výstup: 1 × 3,5mm výstup (linkový/optický výstup)
Nabíjanie a prehrávanie dátového toku zvuku: 1 × microUSB, 1 × USB typu A (hostitel')
Max. kanálový výstup: Stereo
Zvukové technológie: SBX Pro Studio, CrystalVoice
Obsah balenia: Sound Blaster E5, stručný návod na použitie, leták s informáciami o záruke, microUSB kábel, stojan na stôl, 2 pružné popruhy, kábel Mini TOSLINK

HODNOTENIE:
98%

Tablety, smartfóny či notebooky. Všetky tieto zariadenia majú spoločné to, že vo väčšine prípadov vám aj cez slúchadlá ponúknu len priemerný, nevýrazný zvuk. Tento nedostatok sa snaží vykompenzovat' spoločnost' Creative so svojou vlajkovou lod'ou "E-série", a to so slúchadlovým zosilňovačom s označením Sound Blaster E5.

PRVÉ DOJMY

Čo sa dizajnu a prevedenia týka, tomu naozaj niet čo vytknút'. Creative jednoducho vie svoje produkty vyšperkovat' po každej stránke a inak tomu nie je ani v tomto prípade. Ked'že je Sound Blaster E5 zaradený do "E-série", dominujú mu ostré a zaoblené hrany, ktoré mu dodávajú agresívny vzhl'ad. Telo zosilňovača je vyrobené z plastu, jeho spodná strana má gumený povrch, a to z toho dôvodu, aby sa vám zosilňovač na stole alebo inom povrchu nešmýkal. V balení nájdete dokonca odnímatel'ný držiak pre opretie zosilňovača, ktorý možno použit' zároveň na jeho pripevnenie na stojan mikrofónu. Sound Blaster E5 ponúkne rozumné rozmery, 110×74×22mm a hmotnost' príjemných 25g.

Vd'aka tomu nie je problém nosit' ho vo vrecku, aj ked', ubrat' pár milimetrov z hrúbky by neuškodilo. Oproti bežným smartfónom je totiž až trikrát hrubší.

BALENIE

Sound Blaster E5 sa dodáva v naozaj luxusnom balení. Na pestrofarebnej škatul'ke nájdete množstvo ilustrácií a informácií, no to najdôležitejšie sa nachádza vnútri. Zosilňovač je uložený v semišovej priehradke, navyše, zhora je proti poškodeniu chránený molitanovou penou.

V balení nájdete červený prepojovací microUSB kábel, ktorý plní viacero funkcií (o tom si povieme neskôr), držiak, resp. podstavec na zosilňovač, prepojovací optický kábel a dvojicu "gumičiek", slúžiacich na pripevnenie k telefónu.

V balení sa však nenachádza prepojovací jack kábel, ktorý by používatelia využili asi najviac.

PRIPOJENIE

Sound Blaster E5 vám ponúkne rozsiahle možnosti, čo sa týka pripojenia a prepojenia. A to nielen káblom, ale aj bezdrôtovo. Čo sa káblového pripojenia týka, vel'a vypovie nasledujúca schéma pripojení.

Ak začneme z l'avej strany, prvý port je klasický, 3,5mm, slúžiaci ako vstup na prepojenie predovšetkým smartfónov, mp3 prehrávačov a podobne. Druhý port slúži ako optický výstup pre klasické stereo zosilňovače, televízory či herné konzoly. V poradí tretí je klasický USB port, pomocou ktorého pripojíte Sound Blaster E5 napr. k smartfónu. Jeho presný zmysel vám neodhalím, no pomocou tohto prepojenia môžete zosilňovač využit' ako power banku a dobit' si baterku vo vašom telefóne. Posledný je microUSB port, pomocou ktorého zosilňovač pripojíte k počítaču alebo do zásuvky, či už na účely dobitia, na ovládanie softvéru alebo počúvanie hudby cez slúchadlový zosilňovač.

Na opačnej strane zosilňovača sa po jeho bokoch nachádza dvojica jack portov, ktoré slúžia ako výstup pre pripojenie až dvoch párov slúchadiel zároveň.

O dost' pohodlnejšie je bezdrôtové prepojenie medzi zosilňovačom a ostatnými zariadeniami. To je zabezpečené prostredníctvom technológie Bluetooth, pričom pre rýchlejšie spárovanie zariadení možno použit' technológiu NFC.

SOFTVÉR

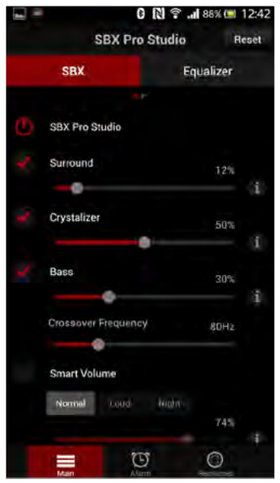
Pre úpravu nastavení je k dispozícii softvér od Creativu, a to skoro pre každé zo zariadení. Presnejšie, pre operačné systémy Windows, Mac, ale aj iOS a Android. Možnosti nastavenia sú pomerne pestré, prispôsobovat' si môžete funkciu SBX, ekvalizér, vytvárat' vlastné profily, d'alšie nastavenia zvuku či zistit' úroveň dobitia batérie. Okrem toho si

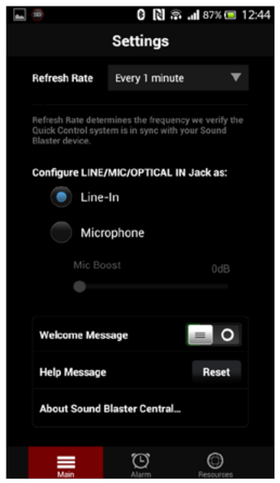
môžete so Sound Blaster E5 užit' aj trochu zábavy v podobe zmeny vášho hlasu na škriatka či robota.

TECHNOLÓGIE

Sound Blaster E5 vás zahltí rôznymi audofilnými technológiami a špecifikáciami.

- Digitálno-analógový prevodník (DAC) Cirrus Logic (CS4398) 120dB podporuje prehrávanie zvuku s vysokým rozlíšením až do 24-bit/192kHz pri pripojení k PC/Mac, vrátane 24-bit/88,2kHz a 24-bit/176,4kHz
- Cirrus Logic (CS5361) 114dB DAC poskytuje vysokú kvalitu, nízku hlučnost' analógového line-in prehrávania a nahrávania zvuku až do 24-bit/192kHz
- Texas Instruments (TPA6120A2) 600Ω slúchadlový zosilňovač je schopný poskytnút' čistý zvuk v plnej kvalite aj audiofilným slúchadlám
- USB 2.0 port pre pripojenie umožňujúci streamovanie vysoko kvalitného digitálneho zvuku bez straty z Android a iOS (až do 24-bit) zariadení
- Režim asynchrónneho USB zvuku výrazne znižuje vibrácie a umožňuje presný prenos audio dát vo vysokom rozlíšení z počítača
- Disponuje pohodlným prepínačom, ktorý





umožňuje užívatel'om vybrat' si vysoký výkon potrebný pre slúchadlá s vysokou impedanciou
▪ Pozlátené audio konektory vytvárajúce presný kontakt pre nízku stratu signálu

Ak zosilňovač položíme naležato, väčšina ovládacích prvkov sa nachádza na l'avom boku.

Nájdeme tu dve podsvietené tlačidlo a jedno "posuvné" tlačidlo. Prvé tlačidlo slúži na zapnutie zosilňovača a na synchronizáciu s pripojeným zariadením pomocou Bluetooth. Druhým tlačidlom sa zapína/vypína funkcia SBX. Tieto tlačidlá sú podsvietené bielym podsvietením. Tretie, "posuvné" tlačidlo plní funkciu gain, ktoré má dve polohy, L (low) a H (high). Ich prepínaním sa mení úroveň hlasitosti, do 5dB pri low gain a do 15dB pri high gain, ale aj impedancia, 32 – 120Ω pri low gain a 120 – 600Ω pri high gain. Ked'že každé slúchadlá majú inú impedanciu, pre rôzne typy slúchadiel bude vhodný iný "gain".

Na boku zosilňovača sa nachádza aj trojica bielych diód, znázorňujúca úroveň dobitia batérií. V jeho hornej časti sa nachádza čierno-červené koliesko, pomocou ktorého sa zvyšuje/znižuje hlasitost', jeho stlačením pri prehrávaní hudby vypnete zvuk.

VERDIKT

Len tie najlepšie. Naozaj. Až kým človek nesiahne po takomto slúchadlovom zosilňovači, nevie, čo je to kvalitný zvukový výstup zo smartfónov, prehrávačov, tabletov či notebookov. Samozrejme, za predpokladu, že používate aspoň trochu kvalitnejšie slúchadlá. Používanie Sound Blaster E5 je zážitok, zvuk je nádherný, v skladbách vyniknú všetky detaily, výšky, hĺbky, basy. Pokial' sa človek vyhrá s nastaveniami v softvéri, získa na možnosti pripojenej periférie naozaj špičkový zvuk. Kvalitu zvuku do istej miery zvyšujú aj pozlátené audio porty. Bezdrôtová komunikácia s periériami je perfektná, bez akejkol'vek degradácie kvality zvuku oproti káblu, rovnako, degradáciu zvuku nespôsobuje ani pripojenie dvoch párov slúchadiel naraz. Ďalšou zaujímavost'ou, ktorú v Sound Blaster E5 nájdete, je vstavaný smerový CrystalVoice mikrofón pre nahrávanie zvuku a telefonovanie.

Sound Blaster E5 poháňa Li-Pol batéria s kapacitou 3200mAh, vd'aka čomu je výdrž na jedno nabitie je viac ako slušná. Výrobca udáva dobu výdrže až 8 hodín, a to aj pri prenose zvuku cez Bluetooth.

Zaujímavými doplnkami v balení sú dve gumičky, pomocou ktorých môžete trochu primitívnym, ale praktickým spôsobom spojit' smartfón so zosilňovačom. Praktický je taktiež aj akýsi držiak či podstavec, pomocou ktorého môžete zosilňovač namontovat' na mikrofónový stojan. Nemenej praktickou je možnost' využit' zosilňovač ako power banku a v núdzovom prípade si dobit' napr. mobilný telefón.

Ked'že E5 je spomedzi všetkých slúchadlových zosilňovačov z E-série najvyšším modelom, najväčšie sú aj jeho rozmery a hmotnost', no ani to nebráni v tom, aby sa dal relatívne bez problémov nosit' vo vrecku. Niekomu to však môže prekážat', ale tak či onak, ubrat' pár milimetrov z hrúbky by mu neuškodilo. Ďalších zase môže odradit' aj vyššia cena, ktorú budú akceptovat' zrejme len zanietení audiofili.

Miroslav Konkol'

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

Lenovo YOGA TABLET 2- 830F

Yoga nielen pre Ashtona Kutchera

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Lenovo
Dostupná cena : 220 €

PLUSY A MÍNUSY:

+ dizajn, materiály
+ batéria

- umiestnenie zadnej kamery
- nefunkčný senzor regulácie jasu displeja
- pre niekoho vyššia hmotnost'

ŠPECIFIKÁCIE:

Displej: (1920×1200) IPS displej
Typ : Kapacitný dotykový, 10-bodový
Hmotnost': 419g
Farba: platinová
Ozvučenie: 2× predné vel'ké, komorové reproduktory Dolby® Audio Wolfson® Master Hi-Fi™ Codec
Batéria: Li-ion, 6400mAh
čas používania: do 18 hodín
pohotovostný čas: do 13,5 dní
Vstavané kamery:
zadná: 8MP f2.2 Auto-focus
predná: 1,6MP HD
Konektivita: WiFi 802.11 a/b/g/n, MiMo, Bluetooth® 4.0 2,4GHz and 5GHz Dual Band
Porty: Micro USB (OTG)/3,5mm audio jack/Micro SD karta
Senzory: G-Senzor, e-Compass, Ambient svetlo, Vibrácie

HODNOTENIE:
80%

Čínska spoločnost' Lenovo, ktorá je najväčším výrobcom počítačov na svete, prichádza s vylepšeným tabletom Yoga 2. Či si zaslúži takú vel'kú pozornost', akú ste mohli zaznamenat' v reklamách a na internete, sa dočítate v nami pripravenej recenzii.

PRVÉ DOJMY

Po rozbalení škatule nachádzame samotné telo tabletu, pod ktorým je uložené v priečinkoch ostatné príslušenstvo. Celkovo balenie pôsobí vkusne a zapadá aj do cenovej kategórie tabletu.

TECHNOLÓGIE

Technologické vychytávky sú jednou z hlavných predností tabletu. Vnútro tabletu je osadené štvorjadrovým procesorom Intel Atom, 2GB RAM modulmi a obyčajnejšou grafikou, ktorá však postačuje aj na nové HD hry. Vnútorná pamät' 16GB je rozšíritel'ná o d'alších 64GB, pomocou microSD karty, čo je slušná vel'kost'.

Osempalcový IPS displej sa môže pochválit' krásnym ostrým obrazom, s rozlíšením 1920×1200 pixla je na ňom radost'ou pracovat' či zabávat' sa. Predná kamera je HD s rozlíšením 1,6MP a zadná 8MP, ktorej umiestnenie nemá obdoby.

Pochválit' sa dá aj bohatá dátová konektivita ako Bluetooth 4.0, dvojpásmová Wi-Fi (2,4 aj 5GHz). Konektory na tablete nájdeme len dva, microUSB na nabíjanie a prenos dát a 3,5mm audio jack na slúchadlá.

DIZAJN

Dizajn tabletu je spracovaný vel'mi dobre. Spája v sebe okrúhle i hranaté prvky. Plastové i kovové materiály sú spracované tiež na vysokej úrovni. Zadná časť má vrúbkovaný povrch a dobre sa drží v rukách.

Spodná časť (valec) tabletu je hrubšia a ťažšia než zvyšok. Je v nej ukrytá batéria a na hmotnosti pridáva aj kovový stojan, ktorý je otáčatel'ný. Ukrýva navyše v sebe zapínacie tlačidlo a audio jack. Stojan si môžete prispôsobit' na rôzne úrovne a tablet môžete aj rôzne uchopit', či dokonca zavesit' na klinec. Reproduktory sú umiestnené smerom k používatel'ovi – pod displejom, takže pri držaní sa môže stat', že ich rukami zakryjete.

Displej nemá vel'mi široké rámy, ale vzhl'adom na celkovú vel'kost' tabletu mohli byt' o trochu užšie.

Predná kamera je umiestnená na l'avej strane displeja v strede, no tá zadná je z nepochopitel'ných dôvodov umiestnená v l'avej dolnej časti valca. Pri držaní tabletu prstami či vysunutom držiaku si jej výhl'ad l'ahko zakryjete.

TEST

Počas testovania sme zat'ažili tablet rôznymi úkonmi, či už išlo o prezeranie webu alebo hranie náročných hier.

Už od prvých okamihov práce sme si museli zvykat' na nadstavbu Androidu od Lenova. Všetky ikony boli akoby na úvodnej obrazovke, na čo sme neboli zvyknutí. Obl'úbili sme si vysúvanie dvoch líšt, kde sme po vysunutí tej hornej videli upozornenia a po vysunutí tej spodnej tie najzákladnejšie nastavenia a skratky.

Celkovo bolo menu pestré, prechod medzi horizontálnym a vertikálnym zobrazovaním obsahu trval tabletu dlhšie, než sme čakali. Z nepochopitel'ných dôvodov na tablete často padali aplikácie, ktoré nám na iných Android zariadeniach fungovali bez problémov – ako napríklad Skype či internetový prehliadač. V čase, ked' tieto problémy nepretrvávali, bežalo zariadenie svižne a operácie sa vykonávali pohotovo.

Vstavaných aplikácií bolo dostatočne vel'ké množstvo, slúžili bud' na prenášanie súborov, ich zdiel'anie, alebo na ochranu tabletu pred škodlivými útokmi vírusov.

Výdrž batérie do 18 hodín nie je rozprávkový údaj. Pri bežnej práci nám tablet vydržal cca 8 hodín, pri hraní do troch hodín, pri menšom jase a pozeraní filmov do 12 hodín a pri počúvaní hudby to bolo ešte viac. Pri takomto náročnom používaní zariadenia sa tablet poriadne zahrieval v jeho zadnej strednej časti, a to najmä pri hrách.

Displej bol ozaj farebný, ostrý, čo už predurčovala technológia IPS. Dobre sa na ňom sledovali filmy alebo prezeral web vd'aka vysokému rozlíšeniu.

Senzor automatického podsvietenia displeja v tablete nechýbal, ale čo nám chýbalo, bola jeho funkčnost'. Po zaškrtnutí možnosti automatického jasu displeja nám tablet išiel desat' sekúnd na cca 60% jase, potom stmavol na minimum. Následne sa znova rozsvietil a takto sa to striedalo, až kým nás neprešla trpezlivost' a automatiku sme nevypli.

Predná kamera bola dostatočne dobrá na uskutočnenie videohovorov či na odfotenie jednoduchých fotiek za dobrého svetla. Na prekvapenie bola kvalita videa dobrá aj za horších svetelných podmienok. Zadná kamera bola postačujúca, avšak chýbali nám širšie možnosti softvérového prispôsobenia nastavení fotiek či videa, na ktoré akosi Lenovo pozabudlo. Prekážalo nám aj umiestnenie tejto zadnej kamery, ktorá bola ukrytá v l'avom dolnom rohu a pri držaní tabletu rukami sme si prstami zakryli objektív. Objektív čiastočne zakrýval aj stojan pri vysunutej polohe.

O ozvučenie sa starala dvojica reproduktorov s certifikáciou Dolby. Hrali dostatočne hlasno, s miernym náznakom basov a ich kvalita bola postačujúca. O nastavenie priestorového zvuku, ekvalizérov a ostatných doplnkov sa staral softvér Dolby.

Vel'mi často sme využívali stojan. Ked' sme niekam odbehli, tak sme vysunuli stojan a položili sme tablet na poličku. Pri písaní sme si mohli vyvýšit' vrchnú časť vysunutým stojanom, či stojan vysunút' do 180% sklonu a zavesit' si ho. Po zaklapnutí stojanu sa tablet držal pohodlne aj v jednej ruke, akoby ste držali knihu.

Ovládanie hlasitosti sa nám zdalo dobre umiestnené, ale príliš citlivé. Často sa nám popri hraní hier stávalo, že sme nechcene stlačili hlasitost' a pridal sa nám zvuk na plno.

VERDIKT

Tablet Yoga 2 je nástupca osvedčeného predchodcu. Určite by sme privítali bohatšiu konektorovú výbavu, aspoň o HDMI či MHL konektor, aby sme si jeho obraz mohli prenášat' i na väčšie zariadenia. Dizajn je špičkový, výdrž batérie je slušná a takisto je pekne zapracované aj softvérové prostredie. Android nefungoval vždy bez problémov, chcelo by ho viac vyladit'. Takisto tablet nebol bezchybný ani po hardvérovej stránke a nefunkčný senzor osvetlenia displeja bol tomu dôkazom. Umiestenie zadnej kamery si tiež vyžaduje zvýšenú pozornost'.

Vel'mi dobre je na tom multifunkčný stojan, ktorý ma ozaj široké využitie pri akejkol'vek polohe. Výkon tabletu nie je ohromný, no dostačujúci na nové hry i rýchle úkony vd'aka procesoru Intel. Mnohých isto poteší aj dvojpásmový Wi-Fi modul.

Cenovka cez 200Eur je prijatel'ná vzhl'adom na konkurenciou ponúkané tablety, no nie je to práve najmenší peniaz.

Lukáš Libica

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:

Kingsman: The Secret Service, 2014, 129 min.

Réžia: Matthew Vaughn
Scenár: Jane Goldman, Matthew Vaughn
Kamera: George Richmond
Hudba: Henry Jackman, Matthew Margeson
Obsadenie: Keanu Colin Firth, Taron Egerton, Samuel L. Jackson, Mark Hamill, Mark Strong,

PLUSY A MÍNUSY:

+ komixová atmosféra
+ drzosť
+ šťavnatá gore akcia

- pre niekoho pohoršujúce
- priemerný soundtrack

HODNOTENIE:
85%

Kingsman - Tajná služba

GENTLEMANSKÉ NAKOPÁVANIE ZADKOV

Videli ste Kick-ass 2?... Nie?... Výborne. Ani nepozerajte.... Áno?... Úprimnú sústrasť... Čo? Čo to počujem? Že za to Matthew Vaughn nemohol? Že Kick-Ass 2 zrežíroval akýsi Jeff Wadlow, a nie Vaughn? No, to je síce pravda, ale Matthew Vaughn ten film produkoval. Pri záverečných titulkoch som dlho rozmýšľal nad tým, že mi Vaughn dlží ospravedlnenie. Vaughn mal evidentne podobné pocity ako ja a snáď preto, ako skutok kajúcnosti natočil Kingsman: The Secret Service.

Prísne tajná špionážna organizácia plná elegantných gentlemanov chráni nič netušiaci svet pred hroznými megalomanskými plánmi šialeného superzloducha. Samozrejme, nesmie chýbať nováčik a jeho výcvik na špičkového špióna, ktorý, aj keď mu zo začiatku nikto neverí, nakoniec nakope superzloduchovi zadok. Krycie mená špiónov patria rytierom okrúhleho stola, takže sa niektoré postavy volajú Merlin, prípadne Lancelot, takže film na prvý pohľad vyznie ako celkom veľká kravina.

Kingsman aj naozaj kravinou je, nesmieme sa ale zato naň hnevať. Práve naopak. Už dlho som nevidel taký sofistikovane hlúpy a zároveň zábavný počin ako toto. Kick-Ass sa oproti agentom z Kingsman drží pri zemi - je menej uletený.

Scenár k filmu napísal Matthew Vaughn spolu s Jane Goldman. Tá s ním spolupracovala aj na X-Men prvá trieda a celkovo má ku komiksom veľmi blízko. V podstate predloha filmu je práve komiks The Secret Service, ktorý zbúchal Mark Millar spolu s Daveom Gibbonsom. A ako už vieme, Vaughn má s Millarovými komiksami už svoje skúsenosti (samozrejme Kick-Ass), takže očakávania boli naozaj veľké. Základná kostra príbehu snímku je klasické klišé béčkových špionážnych filmov, podstatné je ale skôr to, čo všetko sa na kostru podarilo navešať. A je toho naozaj veľa.

Atmosférou sa snímok snaží priblížiť starým bondovkám, na čo sa, mimochodom, v deji viackrát odvoláva, šmrcnutým komiksom. Komiksovosť dovoľuje tvorcom nebrať sa priveľmi vážne a zároveň vypichnúť rôzne nereálne a nepraktické

gatgety a chovanie postáv, ktoré síce nedáva zmysel, ale na druhej strane je mimoriadne smiešne a cool zároveň. A tak sa môžeme tešiť na strelbu z dáždnika, gilotínové protézy nôh a rôzne iné vychytávky.

The secret Service určite nešetria brutalitou, čo je len a len dobre. Vauhn má mimoriadny cit pre gore. Násilie prináša presne v takom pomere aby nenudilo, a aby bolo dostatočne krvavé, ale zároveň nie vyslovene nechutné. Skoro všetky bojové scény majú mimoriadnu šťavu a sú skutočnou pastvou pre oči diváka. Vrchol tvorí masaker v kostole nenávistnej americkej cirkvi. Divák len neveriacky krúti hlavou nad tým, ako si to mohli tvorcovia dovoliť, ale zároveň je unesený šťavňatučkou bojovou choreografiou, spolu s výbornou prácou kamery a strihu. Ak by sa pán režisér s týmto filmom myslel vážne, vyšiel by z toho ako prvotriedny bigotný psychopat, ktorý bojuje proti ohňu prilievaním benzínu, takto sa ale len smejem nad drzosťou celého snímku.

Herecké výkony sú klasicky komiksovo preháňané, takže milovníci minimalistického realistického herectva si na svoje neprídu. Väčšinu pozornosti pritiahne Samuel L. Jackson v roli superzloducha. Je vidno, že tvorcovia sa na postave vyhrali, taký v dobrom slova zmysle pošahaný charakter som už dlho nevidel. Oprášil svoje smiešne černošské geto vyjadrovanie, ktoré sme mohli počuť napríklad vsnímkoch: Do the right thing, a Afro Samurai.

Svojou vulgárnosťou a drzosťou Kingsman statočne balansujú presne na tej istej hrane, na ktorej sa drží Kick-Ass a Kick-ass 2 cez ňu prepadol. Kingsman ale pritlačili ešte viac na pílu, a k úplnej spokojnosti mi chýba už len priama poprava zvierat a detí. S divákom je po celý čas hraná hra „skús uhádnuť, ako nečakane sa vyvinie táto typická klišé situácia", pričom divák povačšinou s úsmevom na tvári prehrá.

Svoje deti na tento film neberte. Ani frajerku. Zoberte radšej kamarátov, pretože Kingsman je skvelá jazda pre tých, ktorí sa neberú vážne a majú už čo-to v žánrovkách nakukané.

„Tento film s vami spraví to isté, čo spravil hlavný hrdina so Švédskou princeznou."

Adam Schwarz

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

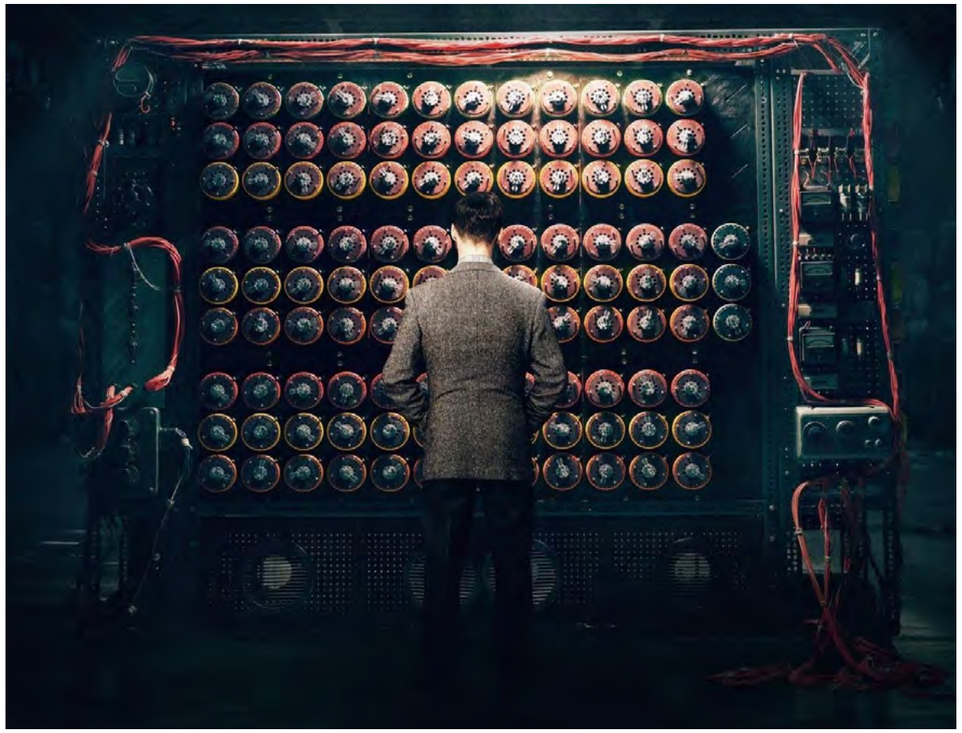
ZÁKLADNÉ INFO:
Velká Británie / USA, 2014, 114 min

Žáner: válečný, životopisný, drama
Režie: Morten Tyldum
Předloha: Andrew Hodges(kniha)
Scénář: Graham Moore
Kamera: Óscar Faura
Hudba: Alexandre Desplat
Hrají: Benedict Cumberbatch, Keira Knightley, Matthew Goode, Mark Strong, Charles Dance, Allen Leech, Tuppence Middleton, Rory Kinnear, Matthew Beard

PLUSY A MÍNUSY:
+ fenomenální soundtrack
+ herecké obsazení

- ne úplně podle reality
- slabší herecké výkony některých
- místy kolísající atmosféra

HODNOTENIE:
85%



Kód Enigmy

NEJDŮLEŽITĚJŠÍ HÁDANKA V DĚJINÁCH LIDSTVA

Drama o životě Alana Turinga je jedním z nejvíce nominovaných snímků na letošních Oscarech. Celkem osm nominací, včetně nejlepšího filmu, režie a ocenění pro hlavní herecké představitele. Jaký ale ve skutečnosti je příběh z druhé světové války, ve kterém se parta britských intelektuálů pokoušela prolomit nejsložitější hádanku v dějinách lidstva, zvrátit tak průběh války ve prospěch spojeneckých sil, a zachránit tak statisíce a miliony lidských životů?

Norský režisér Morten Tyldum vám hned ze začátku nedá moc času na rozdýchání a ihned vás vtahuje do života Alana Turinga (Benedict Cumberbatch) na počátku války, kdy byl rekrutován do služeb Jejího Veličenstva, aby společně s dalšími předními akademiky pomohl rozluštit německé šifrovací zařízení Enigma, pomocí kterého se nacistické jednotky dorozumívaly a bez jejíhož prolomení by měli spojenci jen malou šanci na úspěch.

A to je v podstatě ono. A i přesto, že film má téměř dvě hodiny, samotné luštění záhady je dostatečně zajímavé na to, aby to většinu času vystačilo. I když zpočátku nastavenou atmosféru, ne nepodobnou snímkům jako Čistá duše, nakonec Kód Enigmy neudrží, nudit se při filmu rozhodně nebudete. Jen je fakt, že problematická témata ze života zakladatele moderní informatiky film rozebírá jen opatrně nebo takříkajíc po svém.

Co je ovšem největší problém tohoto historického dramatu, je fakt, že si nedokáže udržet svoji tvář napříč celým filmem. Tvůrci jako by pozapomněli, o co se zpočátku pokoušeli, a zbytek času spíše snažili stavět na parádní první třetině, než aby ji rozvíjeli nějak dále. To samozřejmě stojí na silných hereckých výkonech hlavního matematického týmu, kde hrají prim především Benedict Cumberbatch a Matthew Goode, zazáří ale i charismatický Mark Strong. Naopak, osobní antipatie k herečce stranou, nominaci pro Keiru Knightley poněkud nechápu, neboť to, co předvádí ve svém partu, je přinejlepším standard, nic výjimečného.

Co ovšem výjimečné je, je naprosto fenomenální soundtrack z dílny Alexandre Desplata. Francouzský skladatel svojí místy až mechanickou kompozicí zastiňuje veškeré další aspekty filmu a dodává potřebnou atmosféru i ve vyloženě slabých místech. Soundtrack k filmu Kód Enigmy funguje totiž bezchybně jak v rámci filmu, tak samostatně a minimálně pro mě patří mezi to nejlepší, co se na poli filmové hudby za poslední roky objevilo.

Co tedy říci o filmu závěrem? Chcete-li populární portrét ze života geniálního matematika Alana Turinga, který vás strhne, Kód Enigmy rozhodně není špatná volba. I když místy problematické a občas trochu nevyrovnané, ale stojí za zhlédnutí.

„Solidní dobové drama, které přibližuje, jak byla prolomena německá šifra a zachráněny miliony."

Lukáš Plaček

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:

Fifty Shades of Grey, USA, 2015, 124 min

Režie: Sam Taylor-Johnson
Předloha: E.L. James (kniha)
Scénář: Kelly Marcel
Kamera: Seamus McGarvey
Střih: Lisa Gunning
Hudba: Danny Elfman
Hrají: Jamie Dornan, Dakota Johnson, Jennifer Ehle, Rita Ora, Marcia Gay Harden, Eloise Mumford, Max Martini, Luke Grimes, Rachel Skarsten, Callum Keith Rennie, Victor Rasuk

PLUSY A MÍNUSY:

+ Grey má hezkou sbírku aut
+ Grey má hezký byt
+ Grey má sympatického řidiče

- předloha
- scénář
- obsazení
- hudba
- etc.

HODNOTENIE:

35%

Padesát odstínů šedi

50 ODSTÍNŮ PRUDKÉ INTELIGENCE ANEB PÉČKO V KINĚ

Dámy a dámové (a pánové, pokud vás partnerka uplatí...), do kin přichází nejočekávanější porno snímek roku, za který vás společnost nebude kamenovat a dívat se na vás skrze prsty. Film podle stejnojmenné knižní adaptace je totiž převážně založen na romantickém příběhu, ze kterého i Rosamunde Pilcher roní slzy jako potrestaná submisivní rajda, a ty prasečinky, na které se těší úplně, ale úplně všichni, jsou vedlejší... Řeč je o erotické triádě 50 odstínů šedi!

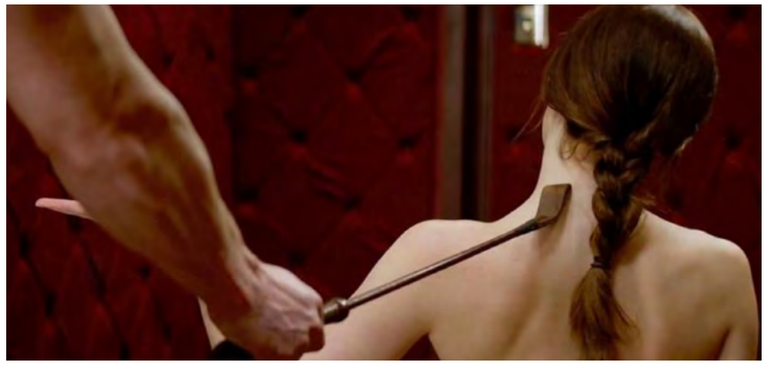
Příběh, kdy se do početné vysokoškolské šprtky zamiluje miliardář s ne zrovna standardními potřebami a sexuálními choutkami, zní trochu jako Popelka pro dospělé. Nebo Twilight pro odrostlé adolescenty, co už nefandí třpytkám...

Christian Grey (Jamie Dornan) je (by měl být) mladý, charismatický, bohatý, inteligentní a pohledný alfasamec, ze kterého každá žena poleze po zdi a její vaječníky budou křičet jeho jméno. Anastasia Steel (Dakota Johnson) je (by měla být) něžná, plachá, nezkušená, sečtělá, naivní, roztomilá, romantická a křehká „Panna Marie", které bude chtít každý kolemjdoucí hodit piškot a vzít si ji domů dětem na hraní.

No, takže máme tady šlachovitě svalnatého, divně se tvářícího milionáře z chatrče, který má se svým výrazem á la Edward Třpytivý trpící křečemi, svést všechnu ženskou populaci na scestí. Jo, nech si zdát, chlapče, i tvůj šofér je víc chlap. Anastasia se sice celou dobu tváří, že jejím vzorem j e Disneyho Sněhurka a myslí jen na koloušky, jehňátka, kot'átka a štěňátka (a hlavně světový mír a spásu dětí v Africe), ovšem jakýmsi prazvláštním způsobem a působením Jupitera v konjunkci s ascendentem máte pocit, že si ta holka odběhla z natáčení něčeho peprnějšího a bojí se jen přiznat, že u včerejšího klienta zapomněla kalhotky. No budiž, žádný svatý není tak docela svatý, nechme ji žít, boží hněv ji dostihne. Spekulace o obsazení hlavních rolí byly prodrbány už tolikrát, že nemá snad ani cenu si stěžovat. Prostě, soudruzi zase udělali někde chybu a lžičky to tentokrát nejsou.

Už před filmem jsem chovala naděje, že vypravěčská technika E. L. James ve stylu ctrl+c & ctrl+v nebude využita i ve filmovém scénáři. Údajně si paní spisovatelka přála, aby hlavní mužskou roli ztvárnil sám ó veliký Robert Pattinson. Super, ta žena má vkus. To by fakt ještě scházelo. Ovšem zdá se, že tahle samozvaná umělkyně měla potřebu brblat i do scénáře, a at' se Kelly Marcel bránila, jak chtěla, mít tuhle rozvrkočenou škrabalku za zadkem, asi taky raději ustoupím. Takže scény se opakují a opakují, patos za patosem ničí i poslední iluze, peklo dosahuje nových rozměrů a tenkrát v očistci to bylo vlastně tak fajn...

Takže studentka Anastasia zastoupí svoji kamarádku novinářku a jde udělat rozhovor s mladým úspěšným podnikatelem, obleče si válečný hábit po babičce a tváří se jako nedělní jehněčí pečeně v květované košili. Ano, vlk hladový samotář by si nějakou jehněčí svačinku rozhodně dal, a tak ji obětujeme. Vlk se nažral a Anastasia zůstala tak nějak v celku.



A tak děti, jak jsem poznal vaši matku. To jsem jí dal prvně podepsat smlouvu, že o nás nikomu neřekne a pak druhou, která abecedně započala análními... Jo, takhle do detailu to není asi nutné. No, ovšem když se mamince něco nelíbilo, tak jsem na to šel jako správný egoista, a to přes peníze. Takže to bylo samé drahé auto sem, letadlo tam, hala v mém bytě byla asi jako průměrný byt čtyřčlenné rodiny, kaviár tady a lanýže tam. No, která křehká a nevinná průměrná chudá zlatokopka s čerstvě vystudovanou školou by do toho nešla? Myslím, že ideální příběh pro děti!

No tak ti dva to dají dohromady, dokud vyděšená laň Anastasia nezjistí, že ten švarný jinoch jí chce nařezat, svázat a taky plácat a škádlit a zbít a vlastně ji má jako lehkou děvu placenou v naturáliích. No to ne, bez čiré lásky, květin, bonbónů a happy endu do toho Anastasie ne a nepůjde, dupla si a tím to končí. Ale oba jsou tak krutě zamilovaní, až jim z toho srdce puká, a tak... Pokračování v druhém díle.

Nevím, jestli mé staré černé cynické srdce už natolik obrostlo lišejníkem, že mi tohle pojetí Popelky přijde svým způsobem tragikomické, ale kdybych chtěla vidět náruživého pana Greye, jak plácá své oddané poddané, podívám se na film Sekretářka (r. 2002, Steven Shainberg) s charismaticky démonickým Jamesem Spaderem jako Christianem Greyem. Ano čtete dobře, pan Grey ve fimu Sekretářka je detailista, pedant, zkušený uznávány právník se sklony k S&M posedlý kontrolou a ovládáním všeho kolem. Zdá se vám to povědomé? To jméno, charakter postavy? I to, že i zde pan Grey vymýšlí velmi neobvyklé tresty pro své zaměstnance? Na rozdíl od 50 odstínů nudy, deprese a bezvýznamnosti je zde klišé a romantika označena jako nutné zlo, které se dá ale danému vztahu přizpůsobit. Neee, tady je to základní stavební kámen!

Takže upřímně? Film 50 odstínů šedi má skvělý název, velmi trefná metafora, drahá E. L. James, protože naprosto vystihuje šed' a obyčejnost fantazie a nápaditosti. Dále, jestli se film hodlá tvářit jako... distributor tvrdí, že romantické drama – tak to ani náhodou. Po pravdě, brala jsem to jako komedii a docela hezky jsem se na tom já i velká část kinosálu pobavila, protože herecké výkony, založené na iracionálním scénáři, založeném na stupidně iracionální předloze s absurdně dementním lidským chováním, jsou k smíchu. Soundtrack je slátanina soudobé populární hudby a, světě div se, do sexuální scény pleskneme kostelní chorály, protože bagr. Překvapení přišlo ve chvíli, kdy se pod hudbou objevil Danny Elfman.

Kdyby tento film pojali podobně, jako Ellen Degeneres, která ve svém pořadu představila parodii na trailer tohoto filmu, mohla to být absolutně dokonalá komedie. Ale ne, místo toho vidíme pokus strašně křehoučké Dakoty Johnson nevinně svádět a daří se jí to asi jako její matce zakrývat plastiku a vymlouvat se na nevyzpytatelnou přírodu. Po pravdě, když se mě na konci filmu lidé ptali, jak se mi to líbilo, ano, neměla jsem slov, ale smála jsem se ještě ze spaní.

„Šed' šedí zůstane. Tečka. Výbava do kina by od dnešního dne měla obsahovat alkohol, švýcarský nůž, pepřák, kapesníčky a gumové medvídky. Za jakým účelem a v jakém pořadí tyhle věci použijete, záleží na vašem rozhodnutí, nejsem vzteklý panovačný Grey, ani Bůh."

Veronika Cholastová

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:

Jupiter Ascending, 2015, 128 min.

Réžia: Andy a Lana Wachowski
Scenár: Andy a Lana Wachowski
Hudba: Michael Giacchino
Obsadenie: Channing Tatum, Mila Kunis, Eddie Redmayne, Sean Bean, Douglas Booth, Tuppence Middleton, Nikki Amuka-Bird, Christina Cole, Ramon Tikaram, Ariyon Bakare

PLUSY A MÍNUSY:

+ Sean Bean
+ vizuálna stránka

- Eddie Redmayne a zvyšok hereckého obsadenia
- scenár
- nevyužitý potenciál príbehu

HODNOTENIE:
40%

Jupiter na vzostupe

JUPITER NA ZOSTUPE !!!

Len málo režisérov môže povedať, že počas svojej kariéry ani raz výrazne nepochybili. Buď po svojom skvelom debute nezvládli prehnané očakávania, alebo mali smolu na nevyrovnaných hercov či zlý scenár. Prípadne ešte môže nastať fiasko na štýl M. Night Shyamalana, keď nikto nechápe, kto vycucal originalitu kedysi veľmi prínosného režiséra. Súrodenci Wachowski svoju kariéru naplno rozbehli dnes už klasickým Matrixom. Potom ale vytvorili ďalšie kvalitné diela ako V for Vendetta, či Cloud Atlas. Ostala nádej, že sa skôr vydajú cestou Christophera Nolana, lebo ukážky na ich najnovší sci-fi počin Jupiter Ascending vyzerali dobre. Vzbudili pozitívne očakávania, podarilo sa ich aj naplniť?

Mladé dievča Jupiter Jones (Mila Kunis) síce sníva o hviezdach, ale jej každodenná realita je trochu prízemnejšia - umýva záchody a nenávidí svoj život. Všetko sa však nenávratne zmení, keď sa ju pokúsi zabiť skupina mimozemských tvorov a na záchranu jej priletí Caine (Channing Tatum), bývalý armádny lovec. Ukáže sa, že je predurčená na niečo väčšie a má doslova kráľovský pôvod. Teda, aspoň kráľovsky vyzerá. Je vraj reinkarnáciou vládkyne, a to jej dáva nárok vlastniť Zem. Podarí sa jej zachrániť obyvateľov svojej planéty pred istou smrťou?

Námet filmu na papieri skutočne nevyzerá zle, aj napriek tomu, že kombinuje všetko, od Popolušky až po Matrix. Ale to je, bohužiaľ, všetko. Dejovo už priamo vo filme nefunguje nič. Scény sa občas striedajú bez väčšieho prepojenia a divák je dvadsať minút po úvodných titulkách zúfalo stratený. Bez vysvetlenia striedame prostredia aj planéty. Mnoho postáv je až trestuhodne nevyužitých a po tom, ako v deji zohrajú svoju úlohu, pomaly vyšumia do zabudnutia.

Naša Zem je len malá časť rozľahlého Vesmíru, a predsa je vždy vo filmoch vnímaná ako čosi špeciálne. Tu je ale iba súčasť ou veľkolepej medziplanetárnej kapitalistickej mašinérie. Ľudia na Zemi sú len tovarom. No namiesto toho, aby bola táto realita vysvetlená hlbšie, tvorcovia ju len načrtnú.

Zvyšok času sa venujú postavám, ktoré, bohužiaľ, nefungujú. Celý dejový zmätok je podporený množstvom klišé a opakovaní – ak by Jupiter ešte raz s krikom padala do istej smrti a v poslednej chvíli by ju zachránil letiaci Caine, asi by som

EUROPA 2 FEMINITY refresher GENERATION MOVIESITE.SK martinus.SK slovart

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

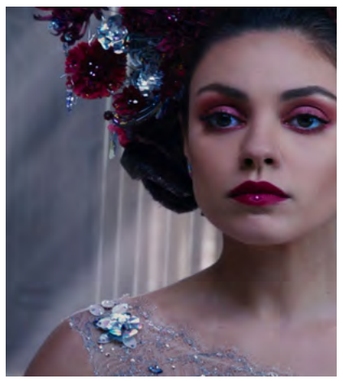
hromžiac opustila kinosálu. Akčné scény ako také sú neprehľadné a príliš iskrivé.

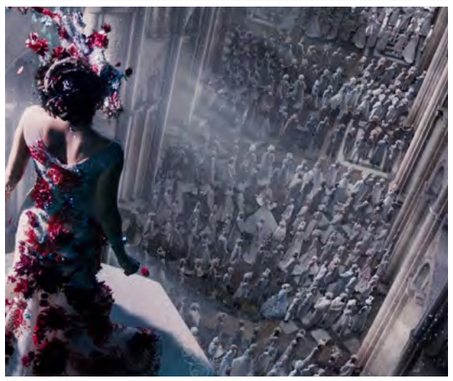
I keď sa film môže pochválit' áčkovým obsadením, nezachránia to ani neboráci herci. Channing Tatum doslova strieda dva výrazy, čo už pri súčasnom postavení blockbusterov naozaj nestačí. Mila Kunis akoby sa spoliehala len na svoje obrovské kukadlá a až do záveru, kde ukáže trochu akčného potenciálu, je paradoxne úplne zbytočná. Neviem, či z toho vinit' aj niečo iné ako scenár, keďže obaja herci už predviedli v iných filmoch komediálny aj dramatický talent. Spolu by už ale hrať nemali, pretože im chýba chémia. Možno je to znova chybné načasovanie romantického odhalenia citov, ale do konca filmu som nepochopila, prečo sa vlastne do seba zaľúbili. Skutočný vrchol hereckého nevkusu však prichádza až s Eddiem Redmaynom, čoby hlavným záporákom Balemom. Za celý film jeho dramatický šepot len dva či trikrát vyruší teatrálny výkrik a tento spôsob komunikácie s okolitým svetom budete považovať za iritujúci po prvej scéne. Redmayne musel túto rolu poňať recesisticky, lebo si ho nedokážem spojiť s rolami z iných filmov, ktoré zvládol výborne. Jediný, kto tam vnáša trochu charizmy, je Sean Bean, i keď na plátne veľa času nestrávi.

Prečo sa ale oplatí ostať na svojom mieste až do konca? Nádherná vizuálna stránka. Kto má slabosť na vesmír a mimozemské civilizácie, príde si na svoje. Planéty a paláce, vesmírne lode – to všetko vyzerá prvotriedne. To, čo sa na nich deje, už menej. Krásna nádoba, ktorú sa však nepodarilo naplniť vhodným obsahom. Svet, ktorý mohol dýchať, zadusil nedotiahnutý príbeh o bežnom človeku predurčenom na veľkolepý osud. Bezpochyby si nájde skupinku fanúšikov, no väčšina ostane sklamaná – senzácia v podobe druhého Matrixu sa nekoná.

„Vizuálne prekrásne akčné sci-fi o záchrane sveta, ktoré ale zlyháva na slabom scenári a nevhodných hercoch."

Michaela Medveďová





AXIS COMMUNICATIONS

Ako sa najlepšie vysporiadať s ostrým svetlom a tieňmi?

S oboma naraz!

Sieťové kamery Axis s technológiou Wide Dynamic Range (WDR) si hravo poradia aj s extrémnymi svetelnými podmienkami. Ostré svetlo i tmavé tiene v rovnakom zábere pre nich nie sú žiadny problém. Možnosti rozpoznania a identifikácie osôb, vozidiel, či incidentov sú výnimočné, a to bez ohľadu na kvalitu osvetlenia. Som zodpovedný za bezpečnosť elektrárne a môžem potvrdiť, že technológia WDR mi výrazne uľahčila život.

Ďalšie informácie o WDR, použiteľnosti obrazu a dohľadovom riešení vytvorenom priamo pre vás nájdete pomocou interaktívneho sprievodcu Axis na stránkach
www.axis.com/imageusability

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

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:

SpongeBob Movie: Sponge Out of Water, 2015, 84 min.

Réžia: Paul Tibbitt, Mike Mitchell
Scenár: Jonathan Aibel, Glenn Berger, Paul Tibbitt, Stephen Hillenburg
Hudba: John Debney
Kamera: Phil Meheux
Obsadenie: Clancy Brown, Tom Kenny, Bill Fagerbakke, Rodger Bumpass, Mr. Lawrence, Jesica Ahlberg, Antonio Banderas, Nicolette Noble, Kari Klinkenborg, Carolyn Lawrence

PLUSY A MÍNUSY:

+ SpongeBob je späť
+ humor
+ pre všetky generácie
+ využitie všetkých hlavných postáv
+ netradičné nápady
+ „interdimenzionálny" delfín

- zbytočné priblíženie k dobe

HODNOTENIE:
80%

SpongeBob vo filme: Hubka na suchu

HUBKA NA DROGÁCH

Úspešný animovaný šialený seriál SpongeBob v šortkách musí poznať každý fanúšik či už animovaných filmov alebo seriálov. Tentoraz sa SpongeBob vracia už po druhýkrát na filmové plátno. Dosiahol druhý film so SpongeBobom kvalitu seriálu alebo predošlého filmu?

Film tradične začína celkom netradične, ako je u SpongeBoba zvykom. Už od prvých scén je jasné, že pôjde o ďalší mix „dospeláckeho" humoru kríženého s detským, čo je okrem originality samotného SpongeBoba jednou z hlavných predností projektu SpongeBob. Vždy ma udivovalo, ako táto žltá huba dokáže pobaviť deti ale aj dospelých. Ako fanúšik seriálu, som čakal, že to bude pestrofarebná jazda, ktorá pobaví všetky vekové kategórie. Je pravdou, že som sa obával 3D animácie, pretože som očakával, že sa vytratí originálna atmosféra a originálny svet, v ktorých sa príbeh odohrával. Avšak opak bol pravdou.

SpongeBob čelí opäť kríze, ktorú spôsobuje tajný recept pána Krabsa. Ako je notoricky známe, tajný recept sa snaží do svojich zlovestných, malých rúk ukradnúť Planktón. Táto situácia spôsobí v Bikinovej brázde apokalypsu. Popritom to začalo tak nevinne – malou radou na krabí burger.

Podľa môjho názoru je príbeh zaujímavý a nepredvídateľný, pre menšie deti určite niekedy nepochopiteľný, ale stále zábavný. Dalo sa očakávať, že niektoré témy sú pre menšie deti nepochopiteľné, ale aj napriek tomu SpongeBob dokáže jednoduchou grimasou v zložitej situácii rozosmiať každého. Zaujímavým konceptom bolo cestovanie v čase, tu sa budete cítiť ako na drogách, a to nehovoriac o celom filme, ktorý je ako surrealistický pohybujúci sa obraz. Čo sa týka kontinuity príbehu, tí, ktorí nepoznajú SpongeBoba, sa nemusia báť, film je spravený tak, aby vysvetlil, o čo vlastne ide a kto je kto.

Slovenský dabing tentoraz nebol až taký zlý, ako som si myslel, že bude. Bral som ho ako nutné zlo, ale sklamaný som nebol, každopádne pre skalných fanúšikov seriálu odporúčam pozrieť aj v originálnom znení. Ak by sme mali porovnať prvý film s druhým, ktorý je lepší, myslím si, že určitá odpoveď sa nedá nájsť. Dôvod je jednoduchý – ako ide s dobou človek, ide s dobou aj SpongeBob, to znamená, že tieto dva filmy sa od seba odlišujú hlavne

konvenčnosťou k pôvodnému seriálu. To znamená, že SpongeBob v krátkych nohaviciach: Film (2004) bol vernejší seriálu než jeho novšia verzia, Spongebob vo filme: Hubka na suchu. Toto je pochopiteľný krok tvorcov, ktorí chceli zaujať mladé generácie, ale zároveň sa im podarilo nesklamať aj starších fanúšikov.

Veľký negatívom filmu je, že sa snaží až príliš prispôsobiť humor súčasnej dobe. Výborným príkladom toho bol rap v hlavnej zvučke SpongeBoba. Pre mňa ako fanúšika, to bol rušivý element. Mne osobne sa príbeh páčil veľmi, bol nepredvídateľný a šialený. Obsahoval cestovanie v čase, „interdimenzionálneho" delfína a podobné prvky. To je presne to, čo som od filmu očakával. Jednoducho SpongeBob a prvky, ktoré sa vymykajú nielen fyzike, ale aj zdravému rozumu.

Určite treba spomenúť piráta Burgybrada, ktorého sa zhostil Antonio Banderas, tentoraz hrajúci zloducha. Mojou prvou reakciou bolo: „Čo robí Antonio Banderas v Spongebobovi?" Na moje prekvapenie to zahral tak, ako sa to k SpongeBobovi hodí, čiže už tradične netradične. Hlavné postavy boli využité na maximum. Klasicky hlúpy Patrik, chamtivý pán Krabs, múdra a šialená Sandy, flegmatik Sépiák, zlovestný Planktón a vyškerený SpongeBob.

Na záver by som snímku SpongeBob vo filme zhodnotil ako šialenú jazdu, pri ktorej ani nemusíte byť na drogách, aby ste videli všetky farby, tvary a myšlienky sveta. Na druhú stranu niekomu môže príbeh prísť zlepený do kopy s vymyslenými príbehmi, ktoré nedávajú zmysel. Ale tu sa zastavím a spýtam sa vás: „Má vôbec SpongeBob dávať zmysel? Alebo má pobaviť všetky generácie?" Jedno je však isté, ak máte doma deti, ktoré zbožňujú animované filmy, určite ich na SpongeBoba zoberte. Nesklamete ich a možno ani seba.

„Spongebob vo filme: Hubka na suchu je surrealistická, šialená zábava nielen pre deti."

Adrián Líška

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:

American Sniper, 2015, 133 min.

Réžia: Clint Eastwood
Scenár: Chris Kyle, Scott McEwen, James Defelice
Hudba: Joseph S. DeBeasi
Kamera: Tom Stern
Obsadenie: Bradley Cooper, Sienna Miller, Kyle Gallner, Luke Grimes, Jake McDorman, Sam Jaeger, Brian Hallisay, Eric Close, Marnette Patterson, Cory Hardrict, Navid Negahban, Jonathan Groff, Jonathan Kowalsky, Reynaldo Gallegos

PLUSY A MÍNUSY:

+ ostražitý herecký výkon Bradleyho Coopera
+ psychológia hlavnej postavy
+ mrazivé momenty ostrel'ovača
+ surová a drsná akcia
+ humor vojakov

- čiernobiele poňatie sveta
- patriotizmus spojený s naivitou

HODNOTENIE:
70%

Americký ostrel'ovač

DOBRÝ OSTREĽOVAČ, ZLÝ OSTREĽOVAČ

Clint Eastwood sa tentoraz poberá cestou mýtu, ktorý je vytvorený okolo najsmrtel'nejšieho ostrel'ovača v histórii Spojených štátov. Tento príslušník jednotky U. S. Navy SEAL má 160 potvrdených zabití v irackej vojne. Iračania ho prezývali Diabol a na jeho hlavu bola vypísaná odmena. To, či je príbeh Chrisa Kylea polopravda alebo pravda úplná, sa nedozvieme. Podarilo sa Clintovi Eastwoodovi zobraziť jeho príbeh?

Dopredu musím upozornit', že nebudem riešit' opodstatnenost' americkej invázie do Iraku, ani sa nebudem zaoberat' konšpiračnými teóriami okolo 11. septembra 2001 a následnou premisou – „vojnou proti teroru". Budem sa snažit' film poňat' nie z patriotickej roviny a musím vás varovat', že vo filme sa mu nevyhnete. Osobne som si myslel, že presadzovanie západných hodnôt cez kultúru, v tomto prípade cez film Americký ostrel'ovač, vybledne, ale tak sa zdá, že som sa mýlil. Jednoducho dnešný svet sa nedá chápat' čiernobielo, a preto si myslím, že tento film mohol byt' zobrazený s triezvejšou víziou. Samozrejme, ak dáme na bok tieto faktory, film ako taký má určite čo ponúknut'.

Autobiografický príbeh sa točí okolo Chrisa Kylea (Bradley Cooper) a jeho života, ktorý sa odohráva bud' v Iraku, alebo po boku jeho rodiny. Je mrazivé sledovat', ako dokáže vojna človeka zmenit'. Tým, že sa Chris snaží ochránit' svojich spolubojovníkov z pozície ostrel'ovača, musí robit' rozhodnutia, ktoré nie sú jednoduché. Behom štyroch ciest do Iraku sa Chrisov život rozdelí na dve kapitoly. V jednej kapitole chráni svojich bratov zabíjaním a v druhej kapitole je to normálny človek, ktorý má ženu (Sienna Miller) a pribudnú mu aj dve deti. Samozrejme, podobný štýl života sa nedá udržat' do smrti a Chris sa snaží v spoločnosti svojej rodiny potlačovat' tlak, ktorý ho sužuje. Film výborne vykreslil, pod akým stresom sa vojaci nachádzajú a čo to spraví s ich bežnými životmi, ku ktorým sa musia po konci rotácie vrátit'.

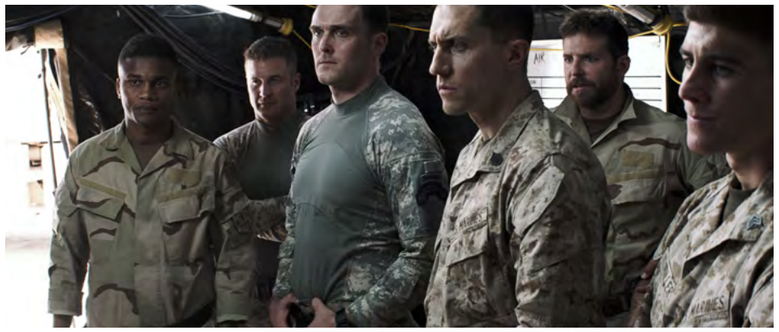
Bradley Cooper podal výborný výkon či už ako patriot, ktorý jazdil na býkovi, Američan, ktorého udalosti z 11. septembra 2001 viac než pohoršili a nakoniec ako nebezpečný ostrel'ovač, ktorý sa stal legendou. Psychológia hlavnej postavy je obdivuhodná a tiež fantasticky zahraná. Cooper ako keby presne vedel, kým sa musí stat'. Momenty z jeho rodinného života boli mrazivé. Jeho schopnost' rozhodovania zabit' alebo nezabit' sa implementovala aj do jeho osobného života. Stále ostražitý ostrel'ovač, ktorý nevedel vojnu nechat' za sebou. Nesmiem však zabudnút' na tie momenty, ktoré sú natočené naozaj realisticky a drsne. K tomuto sa pridávajú mrazivé chvíle, ako napríklad zabit' alebo nezabit' toho chlapca s granátom? Morálna dilema ostrel'ovača a hlavne otca je vykreslená do momentov, ktoré sú niekedy na pohl'ad neznesitel'né a nechajú vás na kraji sedačky. Myslíte si, že vendeta nie je až taká zlá? Niekedy vás môže stát' život a prázdnotu. Tento fakt bol výborne vykreslený cez hlavného hrdinu Chrisa Kylea, ktorý bol posadnutý zabitím nepriatel'ského ostrel'ovača.

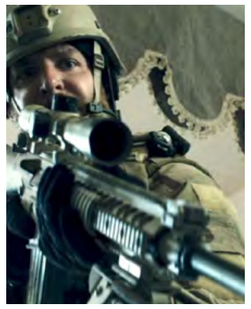
Musím pochválit' aj kameru, ktorá bola perfektná, hlavne skvelo vykreslila oči Bradleyho Coopera. Prečo jeho oči? Skôr ide o to, čo v nich bolo, úžasne vystihovali, čo sa deje v psychike Chrisa Kylea. Netreba zabúdat' na nádherné zábery miest v Iraku. Síce sú nádherné, ale zvnútra prehnité. Až vám je l'úto, čo spôsobila táto vojna s Irakom a s irackou spoločnost'ou. Mrazivé scény dopĺňala zimomravá hudba od menej známeho Josepha S. DeBeasiho, ktorá vás v momente vtiahla do stresovej situácie Chrisa Kylea. Scéna, ked' Chris musí utekat' o svoj život v púštnej búrke, vás nenechá chladnými. Film dokonca dokáže filozoficky oslovit', a to hlavne z pohl'adu, aké jednoduché životy to žijeme.

Film Americký ostrel'ovač je vlasteneckým filmom, no je možné si z neho utvorit' vlastný názor, aká armáda vlastne je, a čo dokáže vojna spravit' s človekom. A, bohužial', práve v patriotizme filmu spočíva jeho najväčšia chyba. U mňa osobne pokus o vnútenie čiernobielej reality, ktorú Americký ostrel'ovač ponúka, nevyšiel, ale oceňujem jeho surové a realistické spracovanie, psychológiu hlavnej postavy, morálne dilemy, hlúpe reči vojakov a, samozrejme, momenty zamerania a zasiahnutia ciel'u.

„Americký ostrel'ovač je skutočným patriotickým príbehom otca, manžela, vojaka, ostrel'ovača so surovou akciou, ktorá je zasadená do čiernobieleho sveta."

Adrián Líška





MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 2014, 117 min

Žáner: Krimi / Drama / Thriller
Režie: Dan Gilroy
Scénář: Dan Gilroy
Kamera: Robert Elswit
Hudba: James Newton Howard
Hrají: Jake Gyllenhaal, Rene Russo, Riz Ahmed, Bill Paxton, Ann Cusack, Michael Hyatt, Kevin Rahm, Eric Lange, Kathleen York, Anne McDaniels, Jamie McShane, Michael Papajohn, Marco Rodríguez, Leah Fredkin, James Huang

PLUSY A MÍNUSY:

+ soundtrack
+ režie
+ kamera
+ atmosféra
+ kritika návyků
+ nekorektnost

- ne úplně pro každého

HODNOTENIE:

95%

Slídil

ŽIVĚ Z MÍSTA ČINU

Letos to rozhodně nevypadá na slabý začátek filmového roku. Prostor, kdy se většinou problematické tituly a artovky s oscarovými ambicemi dostávají do kin, letos nabízí nespočet zajímavých snímků, mezi kterými nechybí ani novinka Dana Gilroye (celovečerní debut scenáristy Bourneův odkaz, Pád nebo Maximální limit) Slídil s Jakem Gyllenhaalem v hlavní roli. Temný thriller koncem minulého roku sbíral pozitivní reakce za oceánem a nyní, podpořen jednou oscarovou nominací, přichází i do české kinodistribuce. A vám by rozhodně neměl uniknout.

Popravdě, musím říct, že jsem pořádně nevěděl, co od filmu čekat. Teaser na snímek sliboval podivnou a do značné míry temnou podívanou, jejíž skutečný potenciál ukázal až o nějaký čas později hlavní trailer nadopovaný perfektně padnoucím hudebním doprovodem od zpěvačky Jetta – I'd Love To Change The World, který loni dopomohl k efektivnosti i upoutávkám na nového Terminátora či Úsvit planety opic. A i přesto, že jsem měl od filmu velká očekávání, zůstal jsem naprosto zničený s jedním z nejlepších filmových zážitků za dlouhou dobu. Podobný efekt se ovšem může dostavit pouze v případě, že vám nevadí, že se jedná o vcelku hodně nekorektní film, který se nebojí otevřeně kritizovat společenské návyky současné společnosti.

Ona touha po exkluzivitě, šokujících materiálech a osobní úspěšnost měřená na počty lajků a zhlédnutí, to vše je tu rozebráno na základní elementy. Hlavní hrdina Lou (Jake Gyllenhaal) tu představuje antisociálního podivína, který se od drobných krádeží náhodou dostane k výnosnému byznysu s točením exkluzivních záběrů pro televizní zpravodajské pořady. Na rozdíl od svých kolegů je však Lou pevně rozhodnut to v tomto oboru dotáhnout daleko a nebojí se zajít za hranice dobrého vkusu. A kde je poptávka, tam se takovým jedincům daří.

To je jeden z důvodů, proč Slídil části lidí pravděpodobně moc nesedne. Temný a strhující thriller se spoustou neskutečně atmosférických momentů, totiž nabízí také hned několik fyzicky velmi nepříjemných momentů, které místy dokonale kontrastují s tím, co se snímek snaží sdělit, a pro někoho to může být až příliš. Ne každý je totiž schopný dvě hodiny sledovat dokonale zahraného psychopata parazitujícího na neštěstí druhých. Nicméně právě portrét takovéto osoby je něco, v čem Slídil nyní nenachází konkurenci, především díky oslnivému výkonu Jakea Gyllenhaala.

K parádně napsanému příběhu, kde některé dialogy i bez všeho okolo vyvolávají mráz v zádech, si připočtěte úžasnou audiovizuální stránku opírající se o skvělou hudbu Jamese Newtona Howarda a kameru Roberta Elswita, která funguje naprosto přesvědčivě celou dobu, plus pár bodů navíc za fenomenálně natočenou honičku na začátku třetího aktu filmu. Celý kolos dohromady pak nabízí fenomenální atmosféru, která vás dvěma hodinami v kině naprosto rozžvýká a kterou budete ještě nějakou dobu po projekci vydýchávat.

Dan Gilroy natočil oslnivý thriller, kterému je těžko co vytknout. Parádní dvouhodinová jízda, která většině diváků svojí precizností vyrazí dech. Ovšem pouze za předpokladu, že jste ochotni snést fakt, že hlavní hrdina je antisociální psychopat, z jehož přítomnosti vám nebude úplně nejlépe. A právě v geniálním zpracování narušené mysli v narušeném světě tahle noční jízda pozadím světa lidského utrpení na obrazovkách televizí a počítačů v dnešní době je.

„Podmanivý strhující thriller s fenomenálním psychopatem v hlavní roli."

Lukáš Plaček

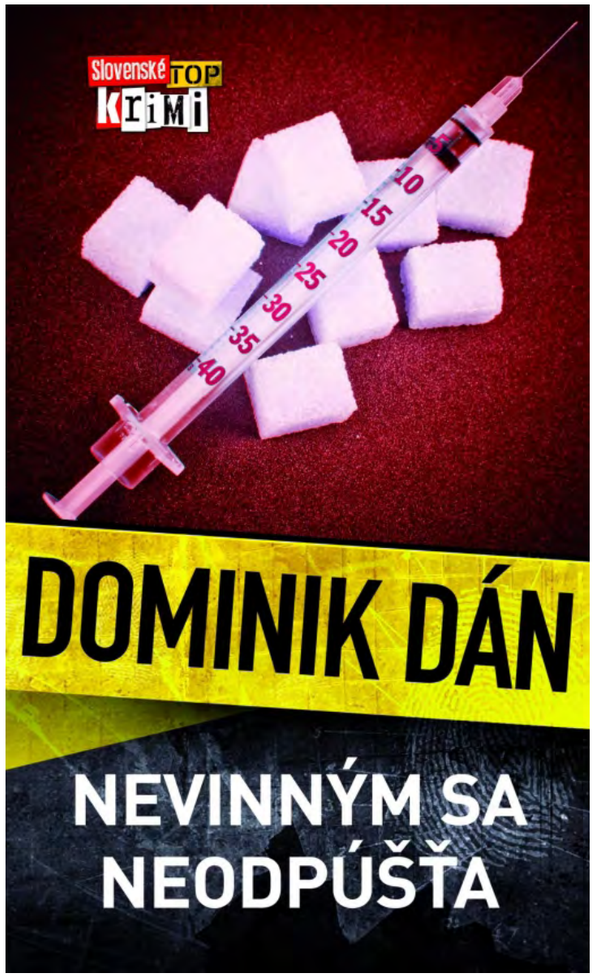
ZÁKLADNÉ INFO:

Nevinným sa neopúšťa, 2014

Vydavateľ: Slovart
Rok vydania: 2014
Žáner: Detektívka
Na recenziu pos kytol: www.bux.sk

PLUSY A MÍNUSY:

+ Dialógy
+ Prekvapenie
+ Príbeh
+ Napätie
- naivné rozuzlenie



HODNOTENIE:
85%

Nevýnným sa neodpúšťa

AJ TAK SÚ VŠETCI NEVINNÍ

V poradí devätnásta „dánovka" uzrela svetlo sveta. Nedočkavo sme sa tešili, čo zase Dán vymyslí. Neomrzia nás jeho detektívne príbehy? ZATIAĽ NIE!

Dán sa v tomto diele pohral s dvomi dejovými líniami. Prvá je zo sveta detektívov a riešenia vrážd. Tá druhá sa točí okolo partie priateľov, ktorí sa poznajú od detstva. Najprv môže byť čitateľ zmätený, ako tieto dejové línie spolu súvisia, no Dán ich prekvapivo, no elegantne spojí v polovici príbehu. A tu sa začína naozajstné vyšetrovanie.

Hlavným hrdinom je vraždár Krauz, ktorý vyšetruje smrť Michala – jedného z partie. Pomáhajú mu kolegovia Chosé a Kuky. Netradičné oslovenia sú síce na prvý pohľad smiešne, avšak autor dej popretkával humornými dialógmi, ktoré nezostanú nič dlžné prezývkam ich majiteľov (Kuky sa snaží vypestovať kivi na pálenku a dá rastlinke meno Isabela).

Michalovu vraždu, lepšie povedané samovraždu, vyriešia vyšetrovatelia pomerne hladko a rýchlo. Prichádza na rad zadržaný Bronko, z ktorého sa stal „feťák", no nič mu to nekazí na povesti z podsvetia. Bronko sa ocitne v rukách polície po nevydarenom úskoku na chlapca s cieľom vyžobrať od neho peniaze, chlapec však nešťastnou náhodou zomrie. Bronko je priveľmi cenný a vie priveľa informácií na to, aby ho podsvetie nechalo len tak v rukách polície. Aby toho nebolo málo, Krauz má podozrenie, že ho jeho žena podvádza.

V tejto detektívke je všetko to, čo má byť v každej správnej detektívke – napätie a prekvapenie. Samovražda Michala zrazu nie je taká jednoznačná. Zastrelený Bronko vyšetrovateľom poriadne sťaží situáciu, no Krauz so svojou partiou všetko zvládnu. Šťastné konce má rád každý, no tento je trochu predvídateľný. Jednoduché náhodné rozuzlenie všetkých troch katastrof sa javí ako príliš naivné.

Aj napriek tomuto mínusu Dán zase raz vytvoril slušný, veľmi ľahko čitateľný detektívny príbeh. Rozvádza aj praktiky z tejto oblasti, takže čitateľ má možnosť trochu sa oboznámiť s touto témou (čo sa robí s telom, ktoré nájde polícia, ako sa zaistujú dôkazy, byrokratická mašinéria). Autor to šikovne rozvinie a čitateľa pritom ani nenudí. Umožní mu zorientovať sa, a to tak, že mu poskytne prehľad, na ktorom oddelení sa nachádza.

Toto dielo by som určite odporučila aj tým, ktorí až tak na detektívkach nelipnú, pretože titul je napísaný ľahko a prehľadne. Spolu s humornými dialógmi, kedy sa určite zasmejete aj nahlas, tvorí skvelú kombináciu odbornej a každodennej sféry života.

Dán sa dotkol aj do svojej obľúbenej témy – socializmu, avšak nenechal sa ňou uniesť a spomína len zaujímavosti (konšpiračné byty vyšetrovacích oddelení a podobne). Táto detektívka možno neponúka hlbšie filozofické zamyslenie, no aspoň ponúka zrkadlo morálke. Chodíte na dovolenky v partii? Potom tá posledná vec, ktorú by som vám radila, je stavať sa. V stávke je totiž aj niekoho život. No ako Dán tvrdí, aj tak sú všetci nevinní.

"V poradí devätnásta "dánovka" uzrela svetlo sveta."

Monika Záborská

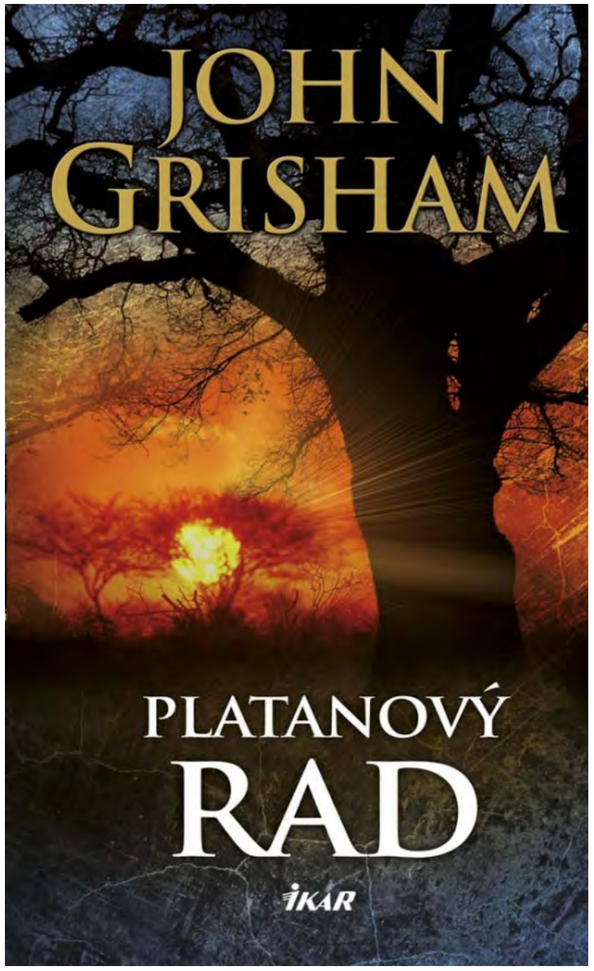
ZÁKLADNÉ INFO:

Platanový rad, 2014

Vydavateľ: IKAR
Rok vydania: 2014
Žáner: Beletria pre dospelých, Spoločenské romány
Na recenziu pos kytol: www.bux.sk

PLUSY A MÍNUSY:

+ Autentické obrazy bojujúcich právnikov
+ Hlavný hrdina Jaka Brigance
+ Pravdivo vykreslená téma rasovej neznášanlivosti
- Nezodpovedané otázky
- Záver má rýchly spád udalostí
- Veľa postáv



HODNOTENIE:
70%

Platanový rad

UCHVACUJÚCI TRILER PLATANOVÝ RAD

„BOJOVÁ LÍNIA URČENÁ – Dedičia plní očakávania a ich dychtiví advokáti včera zaujali bojové postavenie pred sudcom Reubenom Atleem a zazneli aj prvé výstrely, sľubujúce, že vojna o bohatstvo nebohého Setha Hubbarda, ktorý sa obesil druhého októbra, bude vskutku dramatická."

Tieto slová vystihujú príbeh, ktorý nám John Grisham predostrie v ďalšom úspešnom pokračovaní trilerov a drám z prostredia advokátov, súdov či tých najhorších zločinov, aké si len viete predstaviť. Tentoraz je prípad v rukách Jaka Brigancea, mladého a inteligentného právnika, ktorý to však nemá jednoduché. Zdá sa, že všetci sú proti nemu, a tak aby vyriešil prípad rozporuplného závetu, kde starý, ale zato najbohatší muž v okrese, odkáže všetok svoj majetok černošskej gazdinej, bude potrebovať pomoc.

Aj v takýchto situáciách sa ukáže, kto je váš skutočný priateľ, a napriek nepríjemnostiam a vyhrážkam, ktoré sa ocitajú v Jakeovej ceste za úspechom, sa za neho postaví jeho rodina, či najbližší kamaráti, medzi ktorými nesmie chýbať jeho manželka, šerif Ozzie Walls, bývalý šéf Lucien, či neporazitelný a nebezpečný rozvodový advokát Harry Rex. Tieto mená však nie sú celkom neznáme, John Grisham o Jakeovi Briganceovi už jeden príbeh napísal, a to ani nie tak dávno. Vtedy nás postavil zoči-voči nelútostnému boju o spravodlivosť v dráme Kedy zabiť, kde otec znásilneného dievčaťa prevezme spravodlivosť do vlastných rúk.

Jake dokázal nemožné, a aj napriek tomu, že v súdnej sieni vyhral len jeden „naozajstný" prípad, vybudoval si svoje postavenie. Prípad, na ktorý mnohí z právnikov čakajú celý svoj život. Stáva sa neohrozeným a ostatní právnici sa majú na pozore.

Nejde iba o dedičstvo. V hre je dvadsaťštyri miliónov dolárov, ktoré starý Seth deň pred smrťou odkáže svojej černošskej gazdinej. Neuveriteľné, prekvapivé a dozaista mätúce, no kde je v skutočnosti pravda? Má na peniaze Lettie nárok? Otázok sa vynorí určite viacej, ako je možných odpovedí. Ide o veľmi starú históriu, kde všetko so všetkým súvisí a prísť na koreň príbehu nebude vôbec jednoduché ani pre Jaka.

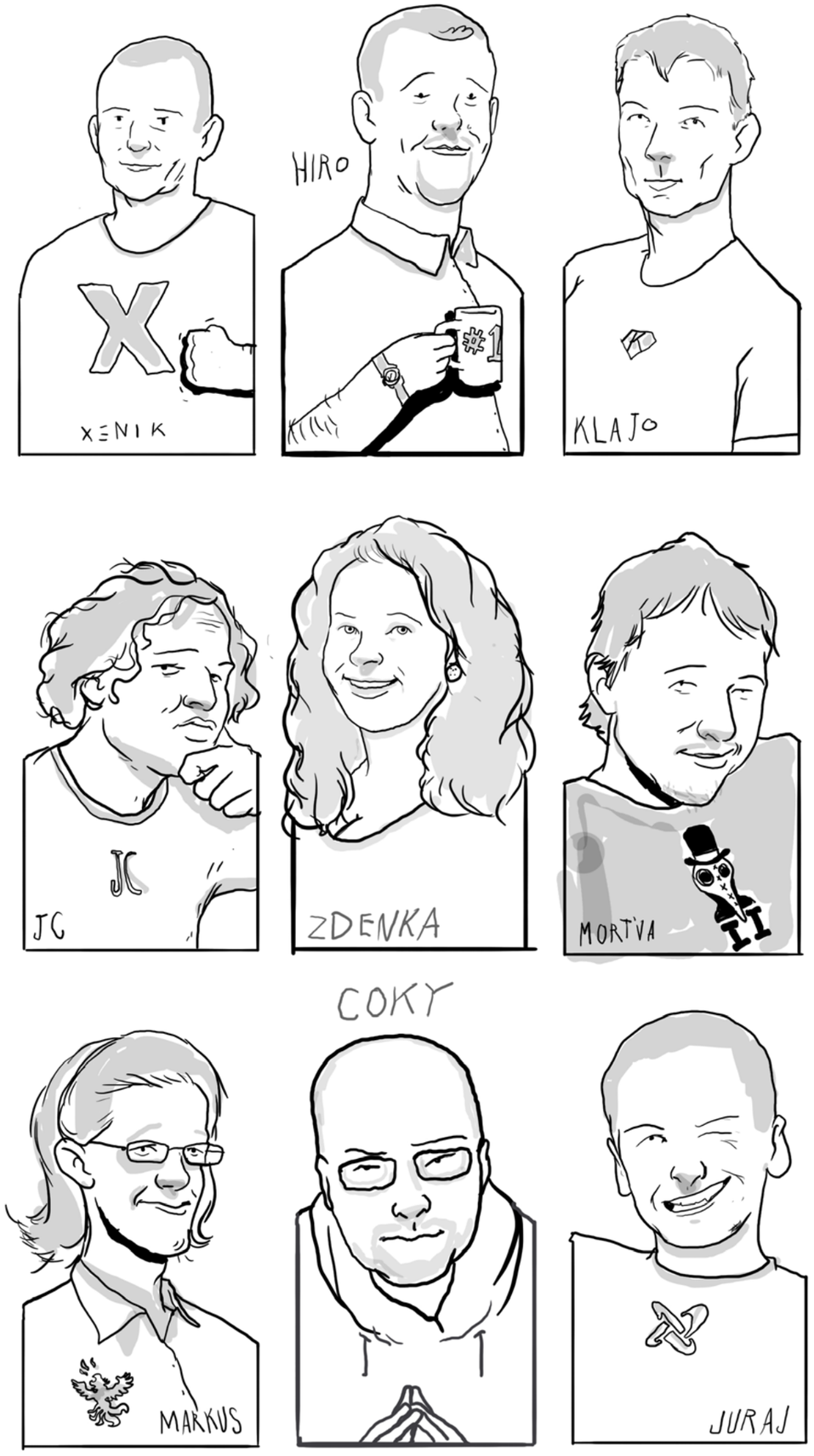
John Grisham je jeden z najznámejších autorov súčasnosti a svojim výborným oddychovým písaním, ktoré vám vyčarí nejeden úsmev, si vás určite získa. Jeho príbehy majú všetko, čo by dobrý príbeh mal mať. Nechýba akcia, napätie, humor či reálne a pravdivé príbehy, ktoré možno nie vždy majú ideálny priebeh, ale o to viac sú skutočné...

V novej knihe s názvom Platanový rad sa dozvieme aj to, prečo autor zvolil názov, aký zvolil. Platanový rad je veľké prekvapenie, na ktoré čitateľ čaká počas celého čítania, no dozvedá sa ho až na záverečných stranách.

„Trápim sa v jednom kuse, starosti, stres a tlak ma nakoniec položia a pomôže mi iba Jack Daniel´s..."

"Ďalší z klasických príbehov Johna Grishama – prekvapivý, strhujúci a nebezpečne napínavý."

Radoslava Uškertová


XENIK
HIRO
KLAJO
JC
ZDENKA
MORTVA
COKY
MARKUS
JURAJ

P.M. ČERVENIAK
GS TALES
MAREC
J. Pokorný
Tie Hirové súťaže, to sú výmysly...
HIRO
Každý týždeň dokola zasielať obrovské balíky výhercom...
Keby sa aspoň súťažilo o HRY, tu sa súťaží o TEHLY!
O 15 minut neskôr:
Najhoršie je, že ani nemám auto a musím ísť na poštu autobusom...
...HIRA...
ZAHRAJTE SI MINECRAFT NAŽIVO!!! Nápad storočia !!!!!!!!!!!!! Súťaž o TEHLY
!OM!
Keby tak tušili, že tie tehly sú vskutočnosti MOKIE, tak by tak o ne nesúťažili...
...doprdele!
...the end